

Spelregels van de 'Kring Loop'



1 Start

2 Je bewerkt je groenbemester met een cultivator om je bodemstructuur en het bodemleven te bevorderen.

Vliegende start van het seizoen: ga 3 vakjes vooruit.

6 Je verbouwt een deel van je krachtvoer zelf. Dit scheelt kosten bij de voerleverancier. Ga nog een keer het zojuist gegooide aantal ogen vooruit.

8 Je personeel komt niet opdagen en je moet al het werk zelf doen. Sla een beurt over.

9 Je jongvee in de viterwaarden is uitgebroken. Ga terug naar vakje 4 'jongvee'.

12 Je werkt samen met een pluimveehouder. Jij teelt voor hem graan en stro en krijgt vaste pluimveemest retour. Win-win: Kies een speler die met jou 1 stapje vooruit gaat.

14 Je trekker zit vast in de klei. Je hebt hulp nodig om hem los te krijgen. Blijf op dit vakje tot een andere speler jou passeert, indien alle spelers al vooruit zijn gelopen, wacht je twee rondes en gaat dan verder.

Benodigdheden:

Pionnetjes, één dobbelsteen, bordspel.

Regels:

- Alle oranje vakjes hebben een opdracht.
- Wie precies op veld 30 (de bank) komt, wint het spel. Gooi je teveel, dan moet je terugtellen.

16 Je hebt een voederhaag aangeplant zodat je koeien zelf extra mineralen en nutriënten kunnen eten. De dierenartskosten vallen daardoor lager uit. Bof jij even. Gooi nog een keer.

17 Door te natte omstandigheden kun je de aardappelen niet oogsten. Ga terug naar start.

20 Er staat een klant bij je kraampje aan de weg. Je neemt uitgebreid de tijd om wat te vertellen over je bedrijf en je kringloopambitie. Sla een beurt over, maar gooi de volgende beurt twee keer.

23 Het regent weer eens. Tijd voor de administratie.. Sla een beurt over.

25 Je neventak kinderdagverblijf loopt als een trein. Om dit te vieren drink je een biertje in de hottub. Ga naar vakje 28 'Zelfgebouwde hottub'.

30 Je hebt gewonnen! Nu kan je eindelijk lekker met de voetjes omhoog op de bank.