



# STRIJD OM EEN DALENDE BODEM

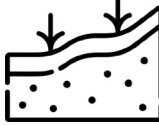




Uitleg spelleider



# VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Voordat de sessie begint, leg je als spelleider het spel klaar:

- Download het digitale spel via [deze link](#).
- Open de website playingcards.io, scroll naar beneden, klik op 'custom room', daarna op 'start blank room' en vervolgens op 'enter'. In deze speelruimte klik je links op het koffertje met 'edit table', en daarna op het tabblad 'room options'. Bij 'import/export room' klik je op 'import from file' en kies je het zojuist gedownloade bestand.
- Nadat alle kaarten geladen zijn (dit kan even duren), klik je nogmaals op het koffertje links en verschijnt het speelbord.
- Voor elke speler zet je een setje kaarten klaar. Om het aantal setjes kaarten aan te passen:
  - Klik links op het koffertje met 'edit table'.
  - Klik op een setje kaarten, vervolgens op 'add/remove cards'. Pas het aantal setjes kaarten aan via 'all+1' onderaan.
  - Door nog een keer op het koffertje te klikken, ga je terug naar het spel.
  - De overheid speelt samen, maar iedere speler krijgt een eigen setje kaarten
  - Bij meerdere melkveehouders: pas het aantal Financiën-scorebordkaarten aan, aan het aantal melkveehouders
- De scorebordkaarten liggen rechtsboven. Sleep ze allemaal naar jouw hand (het witte vak beneden) en leg dan de beginkaarten open op de vakjes bovenin. Bijvoorbeeld: de kaart 'bodem daalt licht' sleep je naar het vakje linksboven, omdat dat de beginstand is. Het overzicht van het scorebord en de beginstanden vind je hieronder.

 <b>Bodem</b>	 <b>Regionaal landschap</b>	 <b>Biodiversiteit</b>	 <b>Draagvlak (overheid)</b>	 <b>Financiën (melkveehouder)</b>
Stijgt	Verandert sterk	Sterke verbetering		Erg sterk
Daling stopt	Verandert licht	Verbetering		Sterk
<b>Daalt licht</b>	<b>Huidig</b>	<b>Lichte daling</b>	Sterk	<b>Gemiddeld</b>
Daalt sterk			Gemiddeld	Zwak
Daalt enorm			Zwak	Erg zwak

*In zwarte kader = beginstand*



Schroom niet om hulp te vragen aan de spelmakers voor het klaarzetten en aanpassen van het spel. Neem dan contact op met Anelli Janssen via [janssen@drift.eur.nl](mailto:janssen@drift.eur.nl) of met ACCEZ via [secretariaat@accez.nl](mailto:secretariaat@accez.nl).

# HET BEGIN VAN HET SPEL

De spelleider leidt het spel in goede banen: je legt het spel uit, stimuleert discussie waar nodig, telt de scores, en leidt de evaluatie.

- Deel de link (playingcards.io/....) met de spelers.
- De spelregels staan in het algemene document en kun je voorlezen aan de deelnemers.
- Daarna is het tijd om de rollen te verdelen. Het is zaak dat er tenminste een persoon per rol speelt. Er spelen maximaal 3 mensen in de rol van overheid, 3 als melkveehouder en 4 als burger. Als de spelers zelf een voorkeur hebben, mogen ze een rol kiezen, anders verdeel jij de rollen.
- Geef de spelers nu even de kans om voor zichzelf hun gewenste eindresultaat op het scorebord te bepalen.
- Als er meerdere mensen in de overheid zitten, kunnen die samen hun positie bepalen.
- De spelers kunnen nu hun kaarten in hun hand nemen, door hun kaarten naar het witte vlak onderin te slepen.
- Ze bekijken hun kaarten en beginnen met overleggen over de kaarten die zij willen spelen. Daarna leggen de spelers hun kaarten op tafel, naar eigen voorkeur open of dicht. Alleen jij hebt een volledig overzicht van de kaarten en wat deze betekenen voor het scorebord (zie scorebord puntentelling aan het einde van dit document).
- Aan het einde van de ronde tel je de scores en pas je het scorebord aan door de juiste kaarten daar naartoe te slepen. Lees de uitleg voor, die op de scorebordkaart staat.

# SCORES TELLEN

Hieronder vind je de puntentelling per score. In het tellen van de score is het goed om de spelers mee te nemen in de verschillende stappen door kort te vertellen welke invloed de kaarten hebben op welke score. Bijvoorbeeld:

- Kruidenrijk grasland kost geld, maar levert ook iets op voor de biodiversiteit.
- Omdat de overheid investeert in groen-blauwe diensten, krijgt de melkveehouder de investering in het kruidenrijk grasland weer terug.

Belangrijk: per ronde kan de score maximaal 1 stap omhoog of omlaag gaan. Dus zelfs als een melkveehouder uit zou komen op -2 financiën (omdat hij 2 investeringen heeft gedaan, maar daar niets voor terug heeft gekregen), gaat het scorebord maar 1 stap omlaag.

## Bodemdaling

Als de kaart 'Grondwaterpeil verlagen' bij de overheid ligt, verergert de bodemdaling (bijvoorbeeld van 'daalt licht' naar 'daalt sterk'). Als de kaart 'Grondwaterpeil verhogen' bij de overheid ligt, vermindert de bodemdaling (bijvoorbeeld van 'daalt licht' naar 'daling stopt').



## Regionaal landschap

Als een van de volgende drie kaarten wordt gespeeld, gaat het regionale landschap omhoog (bijvoorbeeld van 'huidig' naar 'verandert licht')

Overheid: 'Grondwaterpeil verhogen', en/of melkveehouder: 'Natte teelten'.



## Biodiversiteit

Als een van de volgende twee kaarten wordt gespeeld, gaat de biodiversiteit omhoog (bijvoorbeeld van 'lichte daling' naar 'verbetering'):

Melkveehouder: 'Kruidenrijk grasland', en/of melkveehouder: 'Stoppen met pesticide'.





### Financiën melkveehouder

Of de financiële situatie van een melkveehouder omhoog of omlaag gaat (of gelijk blijft), hangt af van een optelsom. Elke nieuwe kaart die een melkveehouder speelt, kost iets. Daarnaast kost het de melkveehouder iets als de overheid de kaart 'internationaal handelsverdrag' speelt en hij zelf geen rode kaart heeft liggen. Die negatieve scores worden bij elkaar opgeteld.

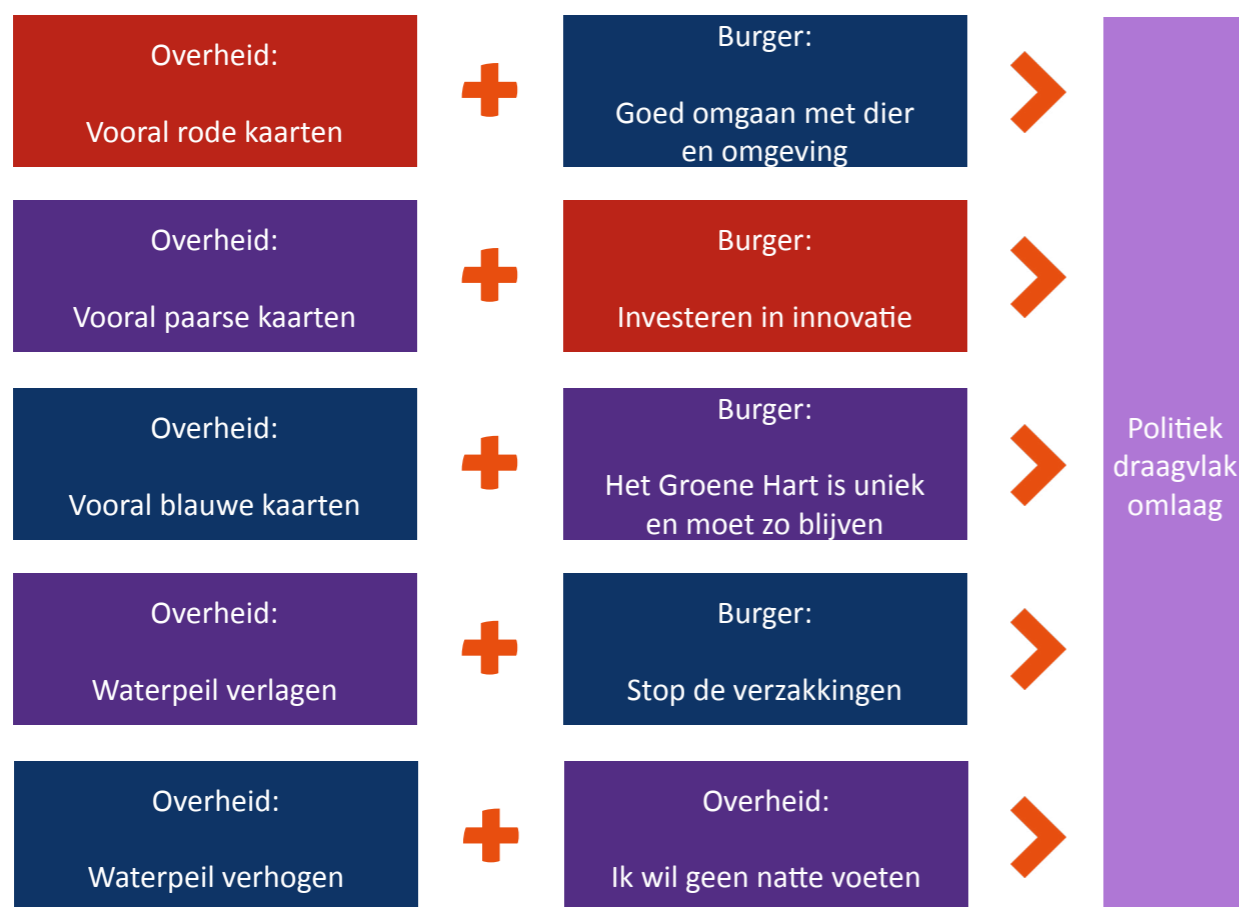
Aan elke positieve combinatie aan kaarten, zie de afbeelding op volgende bladzijde, verdient de melkveehouder. Bijvoorbeeld als de melkveehouder een blauwe kaart heeft liggen, en twee burgers de kaart 'ik koop biologische en bijzondere producten' spelen, verdient de melkveehouder daar tweemaal aan. Alle positieve scores worden bij elkaar opgeteld. Als de positieve score hoger is dan de negatieve, gaan de financiën omhoog, en omgekeerd gaan ze omlaag.

Melkveehouder: Elke nieuwe kaart	>	-1		
Overheid: Internationaal handelsverdrag	+	Melkveehouder: Geen rode kaart	>	-1
Melkveehouder: Rode kaart	+	Overheid: Investeren in innovatie	>	+1
Melkveehouder: Rode kaart	+	Burger: Ik koop bij de supermarkt	>	+1
Melkveehouder: Paarse kaart	+	Overheid: Importheffing op buitenlandse producten	>	+1
Melkveehouder: Paarse kaart	+	Burger: Ik koop bij de boerenwinkel in de buurt	>	+1
Melkveehouder: Blauwe kaart	+	Overheid: Belonen van groen-blauwe diensten	>	+1
Melkveehouder: Blauwe kaart	+	Burger: Ik koop biologische en bijzondere producten	>	+1

Optelsom positief	>	Financiën omhoog
Optelsom negatief	>	Financiën omlaag

## Politiek draagvlak

Voor de score van het politiek draagvlak kijk je eerst naar de kleur van de kaarten die bij de overheid liggen. Zijn die bijvoorbeeld overwegend rood, dan zijn de blauwe burgerstemmen negatief, zie de afbeelding. Speelt de overheid vooral twee kleuren of zelfs alle drie de kleuren, dan tellen alle negatieve stemmen mee. Daarnaast zijn twee specifieke combinaties negatief: als de overheid het waterpeil verlaagt en de burger geen verzakkingen wil, en als de overheid het waterpeil verhoogt en de burger geen natte voeten wil. Als er negatieve burgerstemmen zijn, gaat het politiek draagvlak omlaag, bijvoorbeeld van 'sterk' naar 'gemiddeld'. NB: je kunt er ook voor kiezen om het draagvlak niet omlaag te laten gaan, indien er meerdere positieve stemmen zijn (bijvoorbeeld: de overheid speelt blauw, en meerdere burgers stemmen ook blauw).



## TWEEDE RONDE

Na de eerste ronde volgen de voorbereidingen voor de tweede ronde:

- De burgerkaarten gaan terug in de hand.
- De overheid en de melkveehouder mogen kiezen of zij hun kaarten terugnemen of laten liggen.
- Met een uitzondering: de kaarten van de melkveehouder die in strijd zijn met het nieuwe waterpeil moeten worden teruggenomen. De evaluatie van welke vormen van landbouw passen bij welk waterpeil kun je aan de groep overlaten. Je zou bijvoorbeeld kunnen stellen dat het kruidenrijk grasland niet kan groeien bij een hoger waterpeil en dus terug op de hand genomen moet worden. Maar deze beslissing is uiteindelijk aan de groep.

De tweede ronde verloopt in dezelfde fases als de eerste. De spelers mogen nog steeds maar twee kaarten spelen. De melkveehouder moet ervoor zorgen dat hij in totaal maar drie kaarten op tafel heeft liggen. Nadat de spelers hun kaarten hebben gespeeld, is de spelleider weer aan zet om de scores te tellen. De spelleider vertelt vervolgens wat de eindstand van het scorebord is.

## REFLECTIE

Na de twee speelrondes volgt de reflectie. Hierin vergelijken de spelers hun gewenste scorebord met het eindresultaat. De spelleider faciliteert de discussie en kan de volgende vragen stellen:

- Hebben jullie je doelen gehaald?
- Ben je in het spel dicht bij jezelf gebleven of ben je gaandeweg anders gaan denken?
- Hoe ging de samenwerking tussen de verschillende rollen?
- Welke inzichten heb je opgedaan over jezelf, je medespelers, of de gebiedsopgave?
- Als jij dit spel mocht aanpassen, hoe zou je dit dan doen? Zou je extra rollen ontwikkelen, of extra kaarten?

Na het einde van het spel kun je de pagina sluiten. Jullie spel blijft behouden via jullie eigen unieke link.



[secretariaat@accez.nl](mailto:secretariaat@accez.nl)

[www.accez.nl](http://www.accez.nl)

