

# Rovers in het bos

Ravensburger Spelen nr. 601 5 423 6  
Een gezelschapsspel voor 2–6 spelers vanaf 7 jaar.  
Idee en ontwerp: Olaf Olsen.

## Inhoud:

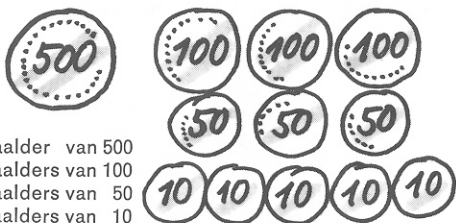
1 speelbord  
8 wapenbiljetten  
100 daalders  
6 pionnen in 6 kleuren  
1 dobbelsteen  
spelregels

Aan de rand van het bos liggen 6 boerderijen. Eenmaal per jaar brengen de boeren hun verdiende geld – 1000 daalders – naar de bank in de stad. Daar is het heel veilig en brengt het ook nog rente op. De weg naar de stad loopt door een donker en gevaarlijk bos, waarin veel rovers schuilen, op reizigers loeren en ze overvallen en beroven. De boeren gaan echter vol goede moed op weg. Ieder van hen hoopt niet overvallen te worden en zonder schade door het bos te komen.



## Voorbereiding:

Iedere speler trekt een speelfiguur en zet die op de huisdeur van een boerderij. Bovendien krijgt iedere speler 1000 daalders.



1 daalder van 500  
3 daalders van 100  
3 daalders van 50  
5 daalders van 10

Al het overige geld komt in de „roverskas“. Er wordt een speler aangewezen die de „roverskas“ beheert en die – indien nodig – „schuldbiljetten“ uitschrijft en geld wisselt.

## Hoe wordt er gespeeld?

Wie de rode speelfiguur getrokken heeft mag beginnen. Er wordt om beurten met de dobbelsteen gegooid.

## Zes gooien

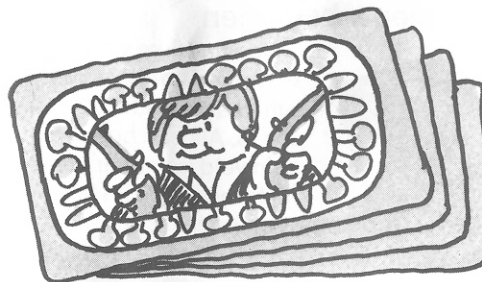
Na een worp van 6 ogen mag er nog eens gegooid worden. De 6 moet echter eerst gezet worden, alvorens men de tweede worp doet.

## Eraf gooien

Bij dit spel wordt niemand van het bord geworpen. Als twee boeren op hetzelfde veld komen houden zij een praatje of zij spreken elkaar moed in voor de weg door het bos die zij nog moeten afleggen. Er wordt normaal verder gegooid.



## De wapenbiljetten



Voordat hij op pad gaat kan iedere boer beslissen of hij zich bewapenen wil of niet. Als bewapening koopt hij één „wapenbiljet“ waarvoor hij 300 daalders moet betalen aan de roverskas. Nu kunnen de rovers hem op de velden waar een overal plaats vindt steeds maar van de helft van het aangegeven bedrag beroven, b. v. bij 100 maar 50 of bij „Hälfte ab“ (de helft afgegeven) maar een kwart. Op het veld „alles weg“ helpt ook een wapenbiljet niet.



## Velden waarop iets gebeurt

Als men op zo'n veld komt, moet in ieder geval opgevolgd worden wat er staat.

## 1 x pauze of 2 x pauze

Deze boer is al erg moe geworden van zijn reis en slaat dus daar 1 of 2 beurten over.



## 10 terug



De boer is vreselijk geschrokken van een grote beer en vlucht 10 velden terug.

## 10 vooruit

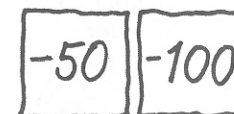
Deze boer heeft geluk gehad omdat



hij de fiets van een rover heeft gevonden. De reis gaat vlugger en hij mag

10 velden vooruit.

## – 50 of – 100



De rovers of de als marktvrouwen verklede rovers-meisjes hebben de boeren

50 of 100 daalders afgenomen. Het geld komt in de roverskas.

## + 200

De rover, die het geld zou bewaken, is in



slaap gevallen. De boer krijgt hier 200 daalders uit de roverskas (als er geen geld in de roverskas is, dan krijgt de boer een schuldbewijs van

200 daalders). Vlak voor de bank heeft een rover 200 daalders verloren omdat er een gat in zijn buidel zat. De gelukkige vinder mag ze behouden. Hij krijgt het geld uit de roverskas.

## De helft afgegeven



Hier moet de arme boer de helft van zijn geld dat hij nog bezit afgeven aan de roverskas. Als er bij „de helft afgeven“

moeilijkheden met het delen ontstaan, dan wordt het bedrag afgerond. Als de boer b. v. nog 225 daalders heeft en de helft is 112,5, dan hoeft hij maar 110 daalders te betalen.

## Alles weg



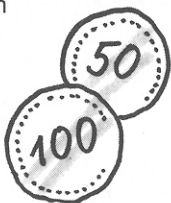
Als een boer helemaal wordt leeggeroofd, wordt hijzelf rover en gaat hij op het roversveld staan. De eerste de beste boer die voorbij komt mag hij beroven van



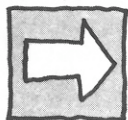
de helft van zijn geld. Vervolgens verandert de „roverboer“ onmiddellijk weer in een „eerlijke“ boer en zet hij zijn weg naar de bank voort. Als er een

tweede boer als rover op het roverbeld staat, dan moet hij op de volgende boer wachten die de weg af komt en die be-roven. Als een rover tevergeefs op een buit heeft gewacht en er geen boer meer voorbij zal komen, helpen de andere boeren hem. Hij krijgt van iedere boer die met hem door het boos naar de bank trekt één keertje hulp van 50 daalders. Als er al boeren in de bank zijn dan helpen die hem met 100 daalders.

De „Roverboer“ wordt dan weer boer en vervolgt zijn weg naar de bank.



## Aftakkingspijl



Als een boer precies op een van de velden met de aftakkingspijl komt, *moet* hij de aangegeven richting inslaan.

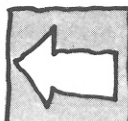
Als hij niet precies op het veld met de aftakkingspijl komt, dan kan hij zelf beslissen welke van de twee wegen hij zal nemen.

## Richtingspijlen



Deze pijlen geven alleen maar aan in welke richting men na de aftakking verder gaat.

## Pijl naar de roverskas



Er is een geheime weg naar het rovershol, waarin zich de kas van de rovers bevindt. Iedereen kan besluiten om hem te vinden (als hij niet toch al die weg in moet gaan omdat hij op de pijl is geland). De boer moet het rovershol met een direkte worp bereiken om de helft van het geld uit de roverskas

mee te kunnen nemen op zijn weg naar de bank.

## Opnieuw beginnen



De gevaarlijke weg over de rotsen houdt gevaar om naar beneden te stor-ten in. Als een boer op zo'n veld komt dan moet hij terug naar zijn boer-derij en opnieuw beginnen.

## Doelveld

Als een boer het laatste veld voor de deur van de bank heeft bereikt (men behoeft het niet met een direkte worp te bereiken)

mag hij op een gemakkelijke bank in de tuin gaan zitten en daar van de ver-moeienissen van de lange reis uitrusten. Vanaf dat moment ontvangt hij ook rente.



## Rente

Wie zijn „bank“ heeft bereikt krijgt nu voor elke ronde die de spelers met de dobbelsteen gooien

20 daalders rente uit de roverskas. Als die leeg is, wordt de rente op een schuldbewijs uitgeschreven. Ze worden bij de afrekening bij zijn daal-ders opgeteld.



## Wie heeft gewonnen?

Gewonnen heeft de speler die aan het einde van het spel, d. w. z. als de laatste boer de bank bereikt heeft, de meeste daalders (de rente erbij gerekend) bezit.

