

ROVERSEILAND

Voor 2-4 spelers vanaf 5 jaar.

Op het speelbord zie je een roversbos. Midden in dat bos ligt een diep meer met een eiland. En op dat eiland ligt een roverskasteel. In dat kasteel wonen gemene rovers, die een schat bewaken. De spelers moeten proberen de schat te veroveren. Wie daar in slaagt heeft het spel gewonnen. Maar... zo gemakkelijk is dat natuurlijk niet!

Voordat je naar het eiland kan, moet je een boot hebben. En om de deuren van het kasteel te kunnen openen, heb je een sleutel nodig. De rovers, die in het kasteel wonen, zijn erg gevaarlijk. Daarom heb je een vermomming nodig. Deze drie dingen (boot, sleutel en vermomming) moet je eerst te pakken zien te krijgen in het bos. In dat bos zijn ook weer allerlei hindernissen en ook je medespelers zullen het je lastig maken.

Maar uiteindelijk zal toch iemand er in slagen de schat te veroveren en als winnaar te eindigen.

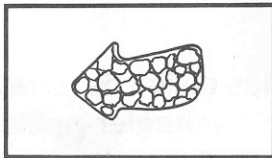
Vorbereiding

De zeven kaartjes met het sleutelgat op de achterkant worden goed geschud en met het sleutelgat naar boven op de vakjes in het kasteel gelegd. De overige kaartjes worden op drie stapeltjes naast het speelbord gelegd: 1 stapeltje met boten, 1 stapeltje met vermommingen (hoeden) en 1 stapeltje met sleutels. Deze drie stapeltjes vormen de pot.

Het spel

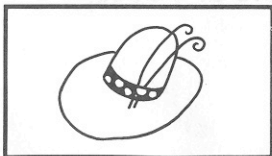
De spelers kiezen een speelfiguur en zetten dit op het startvak met de pijl. Wie het hoogste aantal ogen met de dobbelsteen gooit mag beginnen. Daarna is de speler links daarvan aan de beurt enz. De spelers verplaatsen hun figuur overeenkomstig de worp van de dobbelsteen in de richting van de pijl op het startvak. Als je op een vakje komt met een tekening, dan kijk je op onderstaand lijstje wat je moet doen.

Startvak



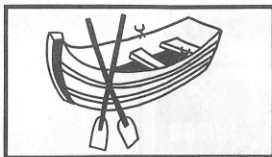
Hier begint het spel. Je moet hier ook weer beginnen als je door de rovers van het eiland bent gejaagd.

Hoed



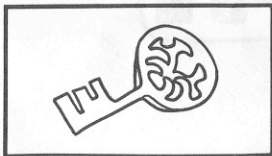
Dit is een vermomming. Je krijgt zo'n kaartje uit de pot.

Boot



Je krijgt een bootkaartje uit de pot.

Sleutel



Je krijgt een sleutelkaartje uit de pot.

Slappende rover



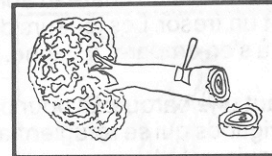
Snel doorspelen en niet wakker maken! Je mag dus nog een keer gooien.

Paard



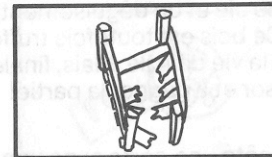
Het paard brengt je onmiddellijk naar een vakje naar keuze. Je kan bijvoorbeeld naar een vakje gaan, waar je een kaartje krijgt.

Omgehakte boom



Een wegversperring, dus een beurt overslaan.

Ingezakte brug



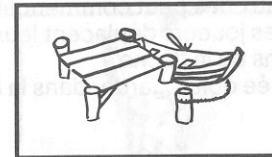
Je zakt door de brug en verliest al je kaartjes aan de pot.

Dobbelende rovers



Alle spelers gooien een keer met de dobbelsteen. Degene die het hoogste gooit, mag een kaartje kiezen uit de pot. Als twee spelers gelijk eindigen, gooien zij opnieuw.

Aanlegsteiger



Vanaf dit vakje ga je naar het eiland, als je drie verschillende kaartjes hebt, dat wil zeggen een vermomming, een boot en een sleutel.

Je blijft in het bos lopen, totdat je de drie benodigde kaartjes hebt, waarmee je naar het eiland mag. In het bos kunnen de spelers kaartjes van elkaar afpakken. Als je op een vakje komt waar al een speler staat, dan mag je van die speler een kaartje afpakken. Als er al twee spelers op dat vakje staan, dan mag je zelfs van beide spelers een kaartje kiezen. En als de spelers op een vakje staan met een boot, een hoed of een sleutel, dan krijg je zelfs drie kaartjes.

Kom je op of langs de aanlegsteiger en je bent in het bezit van de drie verschillende kaartjes, dan lever je je drie kaartjes in bij de pot en gaat op de steiger staan. Als je op de steiger staat, kunnen de andere spelers geen kaartjes meer van je afpakken. Als je dan weer aan de beurt bent ga je het kasteel binnen op zoek naar de schat. Je kiest een deur, die je wilt openen. Je draait het kaartje om en laat het aan je medespelers zien.

- Als het de schat is, dan heb je gewonnen en is het spel afgelopen.
- Als het een spin, een spook of een vleermuis is, dan is dat griezelig, maar er is niets aan de hand. Je legt het kaartje weer op zijn plaats terug en mag opnieuw in

deze beurt een kaartje draaien.

– Als het een rover is, dan heb je pech gehad. Je bent ontdekt! Je legt het kaartje weer met het sleutelgat naar boven op zijn plaats en gaat terug naar het 'Startvak'. Als je nog kaartjes over had, dan mag je ze houden. Je moet nu opnieuw proberen met de drie benodigde kaartjes bij de aanlegsteiger te komen, voordat je medespelers de schat hebben ontdekt.
