

# Rover Roel

Een avontuurlijk dobbelspel met tactische elementen.

Voor 2 - 4 spelers van 5 - 99 jaar.

Met samenwerkingsvarianten.

**Spelidee:** Wolfgang Kramer

**Illustraties:** Thies Schwartz

**Speelduur:** 15 - 30 minuten



Er is niets leuker dan kamperen in het woeste woud. Maar ook aan de mooiste kampeervakantie komt een eind en onze kleine avonturiers moeten weer op weg naar huis.

Maar wees voorzichtig! In het bos begaat Roels' roversbende zijn misdaden. De grommende rovers verstoppen zich de godganse dag achter bomen en struiken. Daarbij hebben ze niets beters te doen dan woest rond te kijken en de mensen aan het schrikken te brengen.

Wie sluipt het gewiekst langs Roels' roversbende?

## Spelinhoud

---

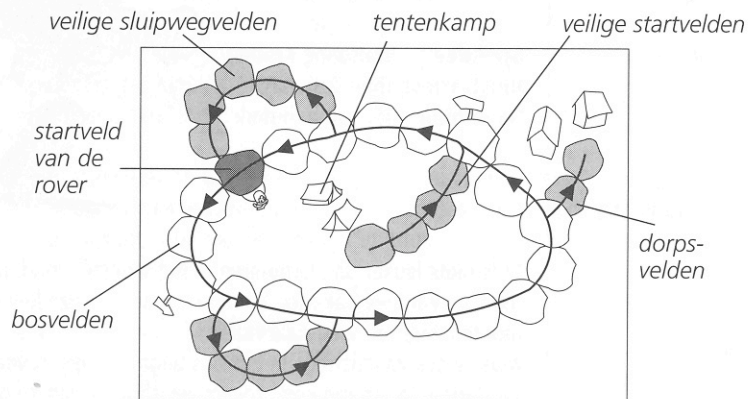
- 1 speelbord
- 12 avonturiers in 4 kleuren
- 3 rovers
- 3 verdwijnmantels
- 12 verdwijnmantelkaarten
- 2 dobbelstenen
- spelregels

## Doel van het spel

Degene die als eerste – met een beetje tactiek en wat geluk bij het dobbelen – zijn eigen avonturiers terug naar het dorp brengt, heeft het spel gewonnen.

## Spelvoorbereiding

Leg het speelbord in het midden op tafel.



Iedere speler pakt drie avonturiers van dezelfde kleur en zet deze op het tentenkamp in het midden van het speelbord.

Een van de rovers wordt op het roversveld boven het tentenkamp neergezet. Alle andere rovers en eventueel overgebleven avonturiers blijven in de doos.

Iedere speler krijgt een verdwijnmantelkaartje. Alle overgebleven verdwijnmantelkaartjes op een stapel naast het speelbord klaarleggen. De drie verdwijnmantels naast de stapel kaartjes neerzetten. Beide dobbelstenen liggen klaar.

## Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld. De dapperste speler begint het spel. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler en gooit één keer met beide dobbelstenen.

Met één dobbelsteen verzet je je avonturier. Met de andere beweeg je de rover.

De op het speelbord afgebeelde wegwijzers geven de speelrichting aan.

### Je mag kiezen

- welke dobbelsteen je voor welke speelfiguur gebruikt.
- welke figuur je als eerste verzet.

### Bovendien geldt:

- Je moet avonturier en rover altijd het totale aantal ogen in de speelrichting verzetten.
- Op elk veld mogen verschillende avonturiers tegelijk staan.
- De rover wordt alleen over de bosvelden verzet.
- Op de startvelden voor het tentenkamp en de sluiptegenvelden, zijn de avonturiers veilig voor de rover.
- Er kunnen zich meerdere avonturiers van één speler, tegelijkertijd op de weg naar het dorp bevinden.

### De grommende rover verjaagt de avonturiers

Als een rover over een veld gezet wordt waarop avonturiers staan, of komt hij aan het eind van zijn zet op zo'n veld terecht, dan jaagt hij hen weg. Een avonturier die bij of langs de rover gezet wordt, wordt eveneens door rover Roel verjaagd.

Een weggejaagde avonturier wordt terug op het tentenkamp gezet en ontvangt een verdwijnmantelkaartje van de voorraadstapel. Iedere avonturier mag echter niet meer dan drie kaartjes in z'n bezit hebben. Wie er al drie heeft, krijgt geen nieuw kaartje meer.

### Een verdwijnmantel gebruiken

Gewiekste avonturiers gebruiken een verdwijnmantel om onzichtbaar voor de rover te zijn.

Degene die aan de beurt is, kan voor of na zijn zet beslissen om een verdwijnmantel te gebruiken.

Geef een verdwijnmantelkaartje af. Pak een verdwijnmantel en plaats hem over één van je avonturiers. Je avonturier is nu net zolang onzichtbaar tot je opnieuw aan de beurt bent. Dan moet je alvorens met de dobbelstenen te gooien, de verdwijnmantel weer naast de stapel verdwijnmantelkaartjes zetten.

**Opgelet:** een avonturier die een verdwijnmantel draagt, mag niet worden verzet.

### Belangrijke uitzonderingsregel!

Als er bij het begin van je beurt een avonturier met verdwijnmantel op hetzelfde veld als de rover staat, mag je eerst de rover verzetten, daarna de verdwijnmantel weghalen en tenslotte een van je eigen avonturiers naar keuze verplaatsen.

- Als je de verdwijnmantel langer dan één ronde gebruiken wilt, moet je elke ronde een nieuw verdwijnmantelkaartje afgeven.
- Als alle verdwijnmantels al zijn ingezet, kan je er helaas ook geen gebruik van maken.

avonturiers naar het dorp brengen

speelbord uitleggen

rover verjaagt avonturier = terug naar het tentenkamp, kaartje pakken

verdwijnmantel = avonturier onzichtbaar

kaartje afgeven, verdwijnmantel over avonturier naar keuze

avonturiers op tentenkamp, 1 rover op roversveld

per speler 1 kaartje, overige kaarten op 'n stapel dobbelstenen klaar

dobbelstenen gooien; rover en eigen avonturier naar keuze verzetten

### Tips voor spelers die graag in verschillende rollen kruipen:

- Wanneer de rover een avonturier te pakken krijgt en wegjaagt, kan de speler bv. zeggen: "He, ventje, verdwij snel uit mijn woeste woud!"
- Als de rover op of over een veld wordt gezet waar zich een onzichtbare avonturier bevindt, kan de speler zeggen: "Wat nou, ik zag toch net een van die kereltjes die zo brutaal door mijn bos wandelen! Waar is hij opeens gebleven?"

Avonturiers in het dorp? Gelukt!

### In het dorp aangekomen: gelukt!

Een avonturier heeft zijn doel bereikt als hij precies naar een van de beide dorpsvelden gezet kan worden. Zet de speelfiguur vervolgens naast de velden op het dorp.

Wie pech heeft en een te hoog aantal ogen heeft gegooid en geen enkele andere avonturier kan verzetten, moet de dorpsingang voorbij lopen en een nieuwe ronde maken.

## Einde van het spel

Het spel is afgelopen, zodra een van de spelers een bepaald aantal van zijn avonturiers naar het einddoel heeft kunnen brengen.

- Bij twee of drie spelers zijn dit alle drie de avonturiers.
- Bij vier spelers zijn dit twee avonturiers.

Deze speler heeft het spel gewonnen en mag zich door de anderen laten huldigen.

## Speciale regel voor twee spelers

Als een van de spelers een "doublet" (= twee dobbelstenen met hetzelfde aantal ogen) gooit, wordt alleen de rover verzet en wel net zo ver als de som van beide dobbelstenen.

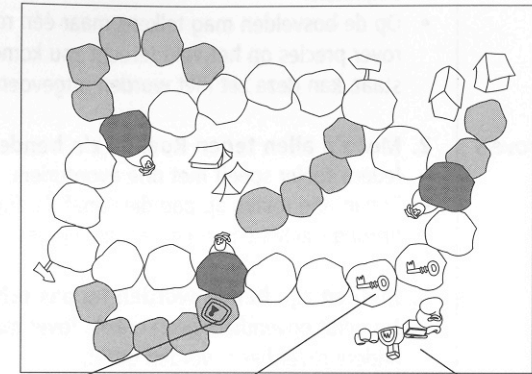
Voorbeeld: gooit hij twee vieren, dan moet hij de rover in totaal acht velden vooruit zetten.

doublet = alleen rover verzetten

## Teamvarianten

samen winnen of verliezen

Bij deze teamvarianten is er geen afzonderlijke winnaar: de spelers hebben met z'n allen gewonnen wanneer ze alle avonturiers naar het dorp terugbrengen.



geheime deur bevrijdingsveld met sleutel roverschuilplaats

### Er gelden de volgende regels:

- Avonturier en rover worden net zoals bij het basisspel verzet.
- Er wordt zonder verdwijnmantelkaartjes en verdwijnmantels gespeeld.
- De spelers kunnen gezamenlijk overleggen wat de beste zet is.
- Als er maar twee spelers meedoen, heeft een doublet in dit geval geen gevolgen.
- Gegooide ogen weggeven: Wie geen enkele van zijn avonturiers kan verzetten, omdat ze allemaal gevangen of al in het dorp zijn, gooit toch met de dobbelstenen. De ene zet gebruikt hij voor een rover, de andere doet hij aan een medespeler naar keuze cadeau.

Geen verdwijnmantel!

### De roverregels

- Een rover jaagt de avonturiers niet weg maar neemt ze gevangen. Een gevangen avonturier wordt in de schuilplaats van de rovers neergezet. Iedere gevangen avonturier kan door iedere andere avonturier worden bevrijd, als deze precies op één van beide bevrijdingsvelden terechtkomt.
- Iedere avonturier kan tijdens zijn beurt maar één andere avonturier naar keuze bevrijden.
- De eigenaar van de gevangene zet zijn avonturier meteen op het geheime deurveld op de sluipweg.

Rover krijgt avonturier te pakken?  
 Avonturier in schuilplaats zetten;  
 Avonturier komt op bevrijdingsveld?  
 Gevangene bevrijden

De teamvarianten kunnen met verschillende moeilijkheidsgraden gespeeld worden:

*spel met 2 rovers*

- 1. Met z'n allen tegen Roel en z'n maatje Scheurkies (vanaf 5 jaar)**
  - Iedere speler speelt met één avonturier.
  - Er zijn twee rovers op pad die vanaf twee willekeurige roversvelden beginnen.
  - Op de bosvelden mag telkens maar één rover staan. Als de tweede rover precies op het veld terecht zou komen waarop de eerste rover staat, kan deze zet niet worden uitgevoerd.

*spel met 3 rovers*

- 2. Met z'n allen tegen Roel en z'n bende (vanaf 7 jaar)**
  - Iedere speler speelt met drie avonturiers.
  - Er zijn drie rovers op pad die vanaf de drie roversvelden beginnen.
  - Er mag slechts één rover tegelijk op een bosveld staan.
- 3. Rudi en zijn bende worden nu pas echt boos (vanaf 8 jaar)**
  - Nu geldt bovendien: geen enkele rover mag tijdens zijn zet over een andere rover heen worden gezet.

## Einde van het spel

---

Het spel is afgelopen,

- zodra alle avonturiers in het dorp zijn aangekomen: de spelers hebben met z'n allen gewonnen.
- als de gevangenen niet meer kunnen worden bevrijd omdat alle andere avonturiers al in het dorp zijn: in dit geval hebben de spelers met z'n allen verloren.

Wanneer jullie met elkaar samenwerken, zullen jullie de grommende rovers met hun hoofdman Roel, vast en zeker te slim af zijn!

### Informatie

*Wolfgang Kramer is de auteur van dit roverssterke spel. Het is oorspronkelijk in 1991 als zuiver samenwerkingsspel onder de naam "Boekanier – zwerftocht op zee" (Herder Verlag) gepubliceerd. De jury van het "Spel van het Jaar" heeft het spel in 1991 de "Speciale Prijs Kinderspel" toegekend. Wij geven het nu in bewerkte vorm en met een ander thema opnieuw uit.*

*Geboren in Stuttgart is hij van hoofdberoep spelletjesuitvinder. Hij heeft al meer dan 100 spellen gepubliceerd en vele prijzen voor zijn spellen behaald. Bij HABA zijn de laatste jaren de spellen "Piep-kijken", "Vulkaan", "Piet Piraat", "De Bende van de Pompoen-maskers" en "Woel-Boel" van Wolfgang Kramer verschenen.*

*alle avonturiers in het dorp = samen gewonnen; gevangenen kunnen niet worden bevrijd = met z'n allen verloren*