



BENDE IN HET BOS

MN
XY

SPELREGELS



BENDE IN HET BOS

Het is een bende in het bos! Nadat de jonge dieren verstoppertje hebben gespeeld, zijn ze allemaal de weg naar huis kwijtgeraakt. Kun jij ze helpen om de weg naar hun ouders terug te vinden?

INHOUD



1 speelbord

15 jonge dieren



3 beren



3 vossen



3 bevers



3 herten



3 egels



5 dobbelstenen



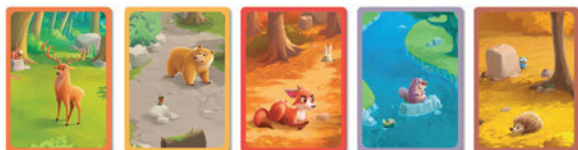
1 boom



1 boomstam



4 struiken, elk bestaande uit 2 delen



5 opdrachtkaarten



8 appelfiches

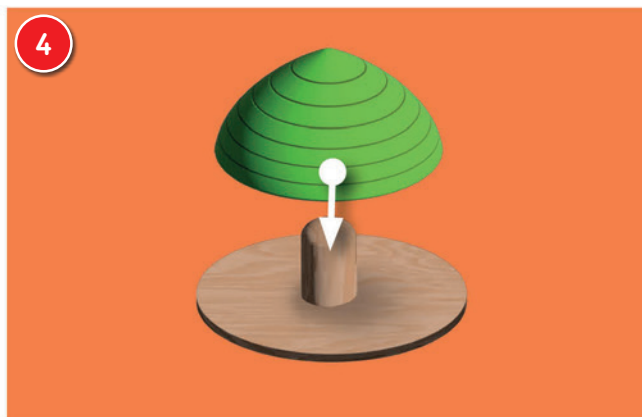
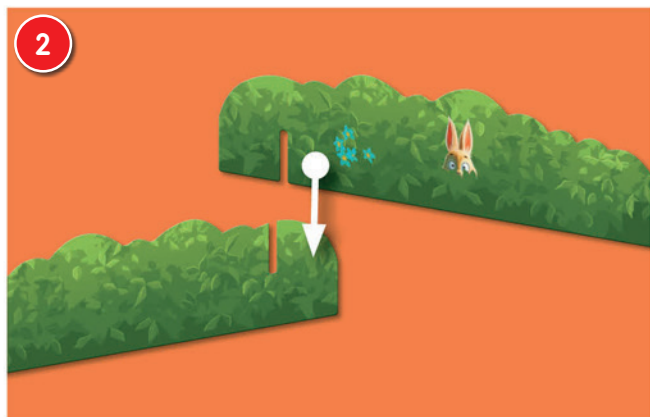
Je kunt dit spel op twee manieren spelen. In de coöperatieve versie van het spel (samen spelen) spelen alle spelers tegen het spel. In de competitieve versie van het spel (tegen elkaar spelen) wint één speler.

COÖPERATIEF – Zorg ervoor dat alle jonge dieren veilig bij hun ouders terugkomen door ze genoeg appels te voeren om snel te kunnen bewegen. Maar wees voorzichtig! De appels moeten terechtkomen bij de dieren die ze echt nodig hebben. Bovendien proberen de eekhoorn en de vogel ook steeds appels te pakken. Als de appels op zijn voordat alle jonge dieren veilig thuis zijn, verliest iedereen!

COMPETITIEF – Zorg ervoor dat jouw drie jonge dieren veilig thuiskomen door jouw eigen dieren appels te voeren. Help ook andere dieren naar huis als het jou voordeel oplevert, en dwarsboom je medespelers door de boomstam slim te plaatsen. Wie brengt als eerste zijn eigen jonge dieren thuis?

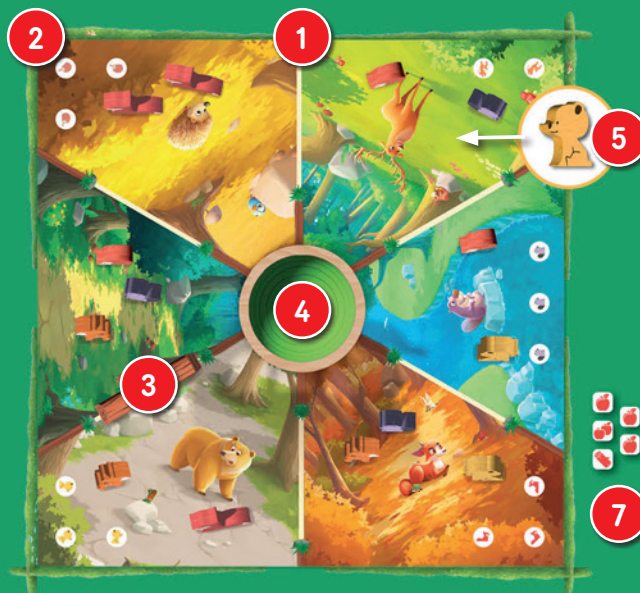
VOORBEREIDING

- 1 Plaats het **speelbord** in het midden van het speelveld.
- 2 Zet de **4 struiken** in elkaar en plaats er één tegen elke hoek van de buitenrand van het speelbord.
- 3 Plaats de **boomstam** op een willekeurige scheidingslijn tussen twee leefgebieden (vakken).
- 4 Plaats de **boom** in het midden van het bord.
- 5 Verdeel de **15 jonge dieren** willekeurig over het bord, maar zorg ervoor dat er niet meer dan twee van dezelfde dieren op hetzelfde vak staan en dat geen enkel jong dier op het vak staat dat zijn eigen leefgebied is. Dieren mogen ook op het vak met het bospad staan.



COÖPERATIEVE VOORBEREIDING

- 6 Plaats de 8 appelfiches met de afbeelding naar beneden in een rij naast het bord.
- 7 Leg de 5 dobbelstenen naast het bord.
- 8 Leg de opdrachtkaarten terug in de doos.



COMPETITIEVE VOORBEREIDING

- 6 Leg de appelfiches terug in de doos. Deze worden in deze versie niet gebruikt.
- 7 Leg 2 van de dobbelstenen naast het bord. Leg de overige 3 dobbelstenen terug in de doos.
- 8 Schud de 5 opdrachtkaarten en geef elke speler er 1. Als er minder dan 5 spelers zijn, leg je de overgebleven opdrachtkaarten open naast het bord.



COÖPERATIEVE VARIANT (SAMEN SPELEN)

DOEL VAN HET SPEL

Als jullie samen alle jonge dieren veilig thuisbrengen voordat de eekhoorn of de vogel er met alle appels vandoor gaat, winnen jullie het spel. Als er 8 rondes zijn gespeeld en nog niet alle jonge dieren zijn thuis, dan verliezen jullie allemaal.

SPELVERLOOP

Elk leefgebied op het speelbord (behalve het bospad) is het thuis van één dierenfamilie. De jonge dieren op het bord behoren allemaal tot één van deze families (beer, vos, bever, hert of egel), maar ze zijn de weg kwijtgeraakt. Voer de jonge dieren appels zodat ze kunnen lopen. Zo probeer je de jonge dieren veilig terug naar hun ouders te brengen.

De speler die het laatst in het bos is geweest, mag als eerste de dobbelstenen op de boom laten vallen. Daarna spelen jullie samen totdat alle dobbelstenen van het bord zijn verwijderd. Vervolgens mag de volgende speler, met de klok mee, de dobbelstenen op de boom laten vallen.

Wanneer je de dobbelstenen gooit, neem je de 5 dobbelstenen in één hand en houd je je hand net boven de boom. Laat de dobbelstenen vervolgens vallen, zodat ze naar verschillende vakken op het bord rollen. Dobbelstenen die na het rollen op een scheidingslijn tussen twee vakken liggen, worden verplaatst naar het vak waarin het grootste deel van de dobbelsteen ligt. Dobbelstenen die precies tussen twee vakken in vallen of buiten het bord rollen, mogen opnieuw worden gegooid.



Let op! Of je de dobbelstenen precies in het midden boven de boom laat vallen of iets uit het midden, kan grote invloed hebben op waar de dobbelstenen naartoe rollen.

Als team moeten jullie nu beslissen hoe jullie de dobbelstenen gebruiken en in welke volgorde.



Als er ergens een dobbelsteen met **1 appel** ligt, mag je één van de jonge dieren in datzelfde vak (leefgebied) één vak verder verplaatsen naar een direct aangrenzend leefgebied, links of rechts. Je mag jonge dieren nooit over de boom verplaatsen. Nadat je dit hebt gedaan, verwijder je deze dobbelsteen van het bord.



Als er ergens een dobbelsteen met **2 appels** ligt, mag je één van de dieren in datzelfde vak (leefgebied) twee vakken verplaatsen. Niet meer en niet minder. Een dier mag tijdens die beurt nooit op een vak komen waar het al geweest is. Nadat je dit hebt gedaan, verwijder je deze dobbelsteen van het bord.

Let op! Je mag meerdere appels op de dobbelstenen die in hetzelfde vak liggen bij elkaar optellen en één jong dier uit dat vak exact zoveel vakken verplaatsen. Je mag er ook voor kiezen een dobbelsteen met appels niet te gebruiken.



Als er ergens een dobbelsteen met een **boomstam** ligt, moet je de boomstam één vak verder met de klok mee verplaatsen. Het maakt niet uit in welk vak de dobbelsteen ligt. Nadat je dit hebt gedaan, verwijder je de dobbelsteen van het bord.

De boomstam blokkeert het pad. Wanneer je een jong dier verplaatst, mag het nooit over de boomstam heen gaan. Als een jong dier door het aantal appels op een dobbelsteen voorbij de boomstam zou willen bewegen, mag het niet in die richting bewegen. Je kunt dit jonge dier (of een ander jong dier in hetzelfde vak) alleen in de tegenovergestelde richting verplaatsen.

Als een dobbelsteen met appels in een vak ligt zonder jonge dieren, wordt deze dobbelsteen ongebruikt van het bord verwijderd. Maar als je een jong dier vanuit een ander vak naar dit vak verplaatst (met behulp van een appel), kan deze dobbelsteen alsnog worden gebruikt om het jonge dier nog een stukje verder te verplaatsen.



Voorbeeld: als team willen jullie de vos naar zijn thuis brengen. Hiervoor gebruiken jullie de dobbelsteen met 1 appel om de vos naar het aangrenzende vak te verplaatsen. In dat vak ligt nog een dobbelsteen met 2 appels. Als team besluiten jullie deze dobbelsteen te gebruiken om de vos naar zijn thuis te verplaatsen.



Voorbeeld: nadat de vos thuis is gebracht, willen jullie de boomstam verplaatsen. Deze beweegt nu één vak met de klok mee.

TIP! Je mag zelf bepalen in welke volgorde je de dobbelstenen gebruikt, dus denk goed na! Soms wil je eerst de boomstam verplaatsen, omdat het daarna makkelijker is om sommige jonge dieren te bewegen. Op andere momenten wil je eerst bepaalde jonge dieren verplaatsen en daarna pas de boomstam.

DIEREN THUIS

Als een jong dier na het verplaatsen in het leefgebied van zijn ouders terechtkomt, plaats je dit jonge dier op de aangegeven plek in dat leefgebied. Dit jonge dier is nu veilig thuis.



EINDE VAN HET SPEL

Zodra alle vijf dobbelstenen zijn gebruikt, of wanneer jullie besluiten te stoppen (mits alle boomstambobbelstenen zijn gebruikt), eindigt de ronde. Draai het meest linkse appelfiche open.

Als alle jonge dieren thuis zijn gebracht voordat alle 8 appelfiches zijn omgedraaid, winnen jullie het spel. Goed gedaan!

Als alle 8 appelfiches zijn omgedraaid voordat alle jonge dieren thuis zijn gebracht, zijn de appels op en verliezen jullie het spel. Probeer het nog eens!



MOEILIKHEIDSVARIANTEN

Om het spel **MAKKELIJKER** te maken:
Laat de dobbelstenen één voor één op de boom vallen in plaats van allemaal tegelijk. Zo hebben jullie meer controle over waar elke dobbelsteen terechtkomt.

Om het spel **MOEILIJKER** te maken:
Leg tijdens de voorbereiding 1 of meer appelfiches terug in de doos. Hierdoor hebben jullie minder rondes om de jonge dieren thuis te brengen voordat jullie verliezen.

Voorbeeld: alle jonge dieren zijn thuis voordat de 8e ronde begint.

COMPETITIEVE VARIANT (TEGEN ELKAAR SPELEN)

DOEL VAN HET SPEL

De eerste speler die alle drie de jonge dieren van zijn eigen opdrachtkaart terugbrengt naar zijn eigen leefgebied, wint het spel!

SPELVERLOOP

Elk leefgebied op het speelbord (behalve het bospad) is het thuis van één dierenfamilie. De jonge dieren op het bord behoren allemaal tot één van deze families (beer, vos, bever, hert of egel), maar ze zijn de weg kwijtgeraakt. Voer de jonge dieren appels zodat ze kunnen lopen. Je mag de jonge dieren op je opdrachtkaart naar hun thuis verplaatsen om te proberen te winnen, of andere jonge dieren juist van hun thuis weg bewegen om je tegenstanders te dwarsbomen.

De speler die het laatst in het bos is geweest, begint. Daarna spelen de spelers om de beurt met de klok mee.

Tijdens je beurt neem je beide dobbelstenen in één hand en houd je je hand net boven de boom. Laat de dobbelstenen vallen zodat ze naar verschillende vakken op het bord rollen. Dobbelstenen die op een scheidingslijn tussen twee vakken landen, worden verplaatst naar het vak waarin het grootste deel van de dobbelsteen ligt. Dobbelstenen die precies tussen twee vakken landen of buiten het bord rollen, moeten opnieuw worden gegooid.



Let op! Of je de dobbelstenen precies in het midden boven de boom laat vallen of iets uit het midden, kan grote invloed hebben op waar de dobbelstenen naartoe rollen.

Nu voer je beide dobbelstenen uit.



Als er ergens een dobbelsteen met **1 appel** ligt, mag je één van de jonge dieren in datzelfde vak (leefgebied) één vak verder verplaatsen naar een direct aangrenzend leefgebied, links of rechts. Je mag een jong dier van je eigen opdrachtkaart verplaatsen, maar je mag ook een jong dier van een tegenstander verplaatsen of een jong dier dat bij geen enkele speler hoort. Nadat je dit hebt gedaan, verwijder je deze dobbelsteen van het bord.



Als er ergens een dobbelsteen met **2 appels** ligt, mag je één van de jonge dieren in datzelfde vak (leefgebied) twee vakken verplaatsen. Niet meer en niet minder. Een jong dier mag tijdens die beurt nooit op een vak komen waar het al geweest is. Nadat je dit hebt gedaan, verwijder je deze dobbelsteen van het bord.

Let op! Je mag meerdere appels op de dobbelstenen die in hetzelfde vak liggen bij elkaar optellen en één jong dier uit dat vak exact zoveel vakken verplaatsen. Je mag er ook voor kiezen een dobbelsteen met appels niet te gebruiken.

Je mag zelf bepalen in welke volgorde je de twee dobbelstenen gebruikt. Soms kun je een jong dier met een dobbelsteen met appels verplaatsen naar een vak waar de andere dobbelsteen met appels ligt. Dat dier komt dan op het vak met die andere appels terecht en kan vervolgens verder bewegen met de appels van die dobbelsteen.

Als een dobbelsteen met appels in een vak ligt zonder jonge dieren, wordt deze dobbelsteen ongebruikt van het bord verwijderd.



De **boomstam** blokkeert het pad. Wanneer je een jong dier verplaatst, mag het nooit over een boomstam heen gaan. Als een jong dier door het aantal appels/stappen op een dobbelsteen voorbij de boomstam zou moeten bewegen, mag het niet in die richting bewegen. Je kunt dit jonge dier (of een ander jong dier in hetzelfde vak) alleen in de tegenovergestelde richting verplaatsen.

Als er ergens een dobbelsteen met een boomstam ligt, moet je de boomstam naar een andere plek tussen twee vakken verplaatsen; je mag zelf kiezen welke plek. Het maakt niet uit in welk vak de dobbelsteen ligt. Nadat je dit hebt gedaan, verwijder je de dobbelsteen van het bord. Als er twee dobbelstenen met boomstammen liggen, moet je de boomstam ook twee keer verplaatsen (je mag hem dus eventueel weer terugplaatsen naar waar hij eerst lag).

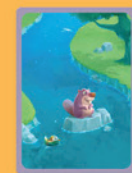
TIP! Je mag zelf bepalen in welke volgorde je beide dobbelstenen gebruikt, dus denk goed na! Soms wil je eerst de boomstam verplaatsen, omdat het daarna makkelijker is om sommige jonge dieren te bewegen. Op andere momenten wil je eerst bepaalde jonge dieren verplaatsen en daarna pas de boomstam.

Let op! Het verplaatsen van de boomstam is verplicht voor elke dobbelsteen met een boomstam. Je mag de boomstam niet laten liggen waar hij ligt.

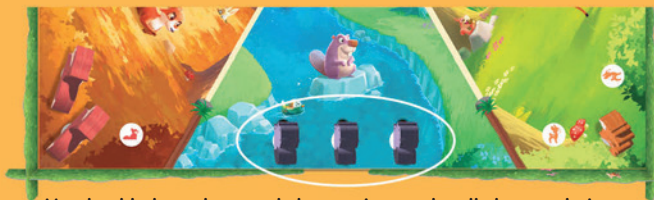
Als een jong dier na het verplaatsen in het leefgebied van zijn ouders terechtkomt, plaats je dit jonge dier op de aangegeven plek in dat leefgebied. Dit jonge dier is nu veilig thuis.



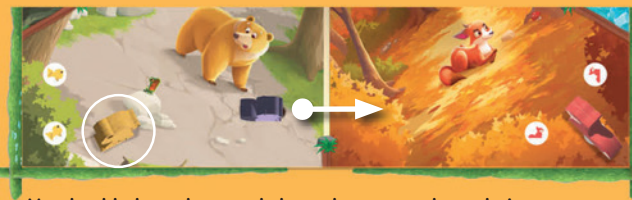
Als je een jong dier thuisbrengt dat niet op jouw opdrachtkaart staat (van een andere speler of van geen enkele speler), krijg je een appel als beloning. Dit betekent dat je onmiddellijk één jong dier naar keuze één vak mag verplaatsen.



Let op! Als je je eigen jonge dieren niet kunt verplaatsen, kan het handig zijn om een jong dier dat bij geen enkele speler op de opdrachtkaart staat naar zijn leefgebied te brengen. Hierdoor krijg je meteen een extra stap voor één van je eigen jonge dieren. Soms kan het zelfs slim zijn om een jong dier van een tegenstander thuis te brengen, als je met de beloning (de extra stap) vervolgens je laatste jonge dier thuis kunt brengen en zo kunt winnen.



Voorbeeld: de speler met de bever wint, omdat alle bevers thuis zijn.



Voorbeeld: de speler met de bever brengt een beer thuis en verplaatst daarna onmiddellijk één bever één vak vooruit.

TIP! Als je je eigen jonge dieren niet kunt verplaatsen, kan het nuttig zijn om een jong dier van een andere speler verder van zijn doel vandaan te bewegen.

EINDE VAN HET SPEL

Zodra één speler alle 3 jonge dieren van zijn opdrachtkaart thuis heeft gebracht, eindigt het spel en wint die speler!

ONZE SPELLEN



MOEILIKHEIDSVARIANTEN

Om het spel **MAKKELIJKER** te maken:

Laat de dobbelstenen één voor één op de boom vallen in plaats van beide tegelijk. Zo heb je meer controle over waar elke dobbelsteen terechtkomt.

Om het spel meer **TACTISCH** te maken:

In plaats van met elke appel één jong dier te verplaatsen, mag je nu met elke appel **ALLE** jonge dieren van één soort (die in datzelfde vak staan) verplaatsen. Alle overige spelregels blijven ongewijzigd.



Concept Idea: MNKY Entertainment
Game Developer: Robert Brouwer, Anjan van Houwelingen
Illustrator: Maia Zeldan
Design: John van Es
Product Development: Liselotte Richard

Volg ons op:     @mnkyentertainment

MNXY
ENTERTAINMENT

Annoudstraat 14 | 2182 DZ
Hillegom | The Netherlands
www.mnkyentertainment.com

 3-99  1-5  15

© 2026 MNKY Entertainment. Ontwikkeld en geproduceerd door MNKY Entertainment. Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden vervaelvoudigd zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van MNKY Entertainment. MNKY Entertainment heeft dit spel met de grootst mogelijke zorg uitgegeven en kan geen enkele aansprakelijkheid aanvaarden voor eventuele fouten of onduidelijkheden die in deze publicatie voorkomen en waaruit schade kan voortvloeien.

WAARSCHUWING! Verstikkingsgevaar.
Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat kleine onderdelen. De items in dit spel kunnen afwijken van de afbeeldingen in de spelregels.