

# HET SAMSONSPEL



Samson is weer te snel geweest. Hij heeft bij het naar buiten gaan de doos met foto's omver gelopen zodat ze overal verspreid liggen. Gert is boos op hem en zoekt hem. Samson moet alle foto's weer bij elkaar rapen. Het zijn mooie foto's uit het leven van Samson. Zijn werk is pas af als hij op nummer 63 uitkomt.

## SPELREGELS

Er wordt een speelleider gekozen en deze plaatst alle Samson speelfiguren in een opzetvoetje. Daarna kiest iedere speler een Samsonpion.

Deze worden voor de start naast elkaar opgesteld links bovenaan het speelbord op de naam Samson.

De speelleider mag beginnen. Er wordt om beurten gespeeld in de volgorde waarin de wijzers van de klok zich bewegen.

Het vooruitgaan van de Samsonpionnen wordt bepaald door het aantal ogen van iedere worp. De Samsonpion wordt zoveel plaatsen vooruit gezet als er ogen geworpen worden. Wie na het verplaatsen van zijn Samsonpion op een voetspoor met cijfer terecht komt, mag daar blijven staan, tenzij er reeds een andere Samson staat. In dat geval keert men terug naar de vorige standplaats. Wie op een fotoafbeelding uit Samsons fotodoos terecht komt, moet kennis nemen van de hieronder beschreven voorwaarden die daaraan verbonden zijn en deze uitvoeren.

## WINNAAR:

Om te winnen moet men bij de laatste worp het juiste aantal ogen werpen om nr. 63 te bezetten.

Is het aantal ogen hoger dan nodig, dan keert men zoveel plaatsen terug als er ogen teveel zijn.

Wie het eerst precies op nr. 63 uitkomt is de winnaar van het spel.

## OPDRACHT BIJ DE FOTO'S:

- Nr 5: Samson heeft juist een been opgegraven om af te knagen; dat neemt wat tijd in beslag; een beurt overslaan. *1X passe*
- Nr 6: Marlène belt. Ze houdt Gert weer aan het lijntje, maar Samson kan ongestoord verder gaan naar nr 12.
- Nr 9: Samson leert dit mooie kunstje aan, maar dat duurt wel wat; een beurt overslaan. *1X passe*
- Nr 14: Samson krijgt twee postzakken met brieven, o jee! Hij wil ze allemaal beantwoorden; twee beurten overslaan. *2X passe*
- Nr 18: Gert heeft een lekkere hap voor Samson bereid en roept hem; Samson spoedt zich als de bliksem naar Gert; doorgaan naar nr 24.
- Nr 19: Na dat fijne maal is Samson in slaap gevallen! Wat een tijdverlies! Ga terug naar nr 13.
- Nr 23: Er wordt geklopt, want de bel doet het weer niet! Ga gauw opendoen. Je mag nog eens gooien. *leta encore 1X*
- Nr 26: Dat is de 1° verjaardagstaart van Samson; als verjaardagsgeschenk mag hij hetzelfde aantal ogen nogmaals vooruit. *le même numero avance*
- Nr 27: Figaro is ook op het verjaardagsfeest van Samson; hij wil er graag bijhoren. Ga hem zoeken op nr 4. *revenir 4*
- Nr 31: Samson moet het bad in; dat duurt lang! Wachten tot een andere Samsonpion ook in het bad terechtkomt, of de laatste Samsonpion het bad voorbij gelopen is; wanneer dit gebeurt is de andere bevrijd en mag hij zijn normale beurt verder spelen. *attendre le dernier joueur*
- Nr 32: Samson ontdekt een schat aan vette kluiwen; dat festijn duurde een hele tijd; twee beurten overslaan. *2X passe*
- Nr 36: Hier zit Samson na te denken over wat Gert hem gevraagd heeft; ga het eens vragen op nr 43.
- Nr 41: Nu zijn de tekenfilms ten einde; Samson moet zich verder ontspannen; hij snelt lustig vooruit naar nr 46.
- Nr 42: Dat is het lege etensbakje van Samson! Dan maar terug naar de vette kluiwen op nr 32; hij hoeft nu echter géén beurt meer over te slaan. *revenir 32*
- Nr 45: Samson houdt erg veel van Figaro; een mooie gezamenlijke foto; samen gaan ze vooruit naar nr 49.
- Nr 50: Hier gaat bij Samson een licht op; hij heeft Gert eindelijk begrepen en mag daarom naar nr 56.
- Nr 52: Dat is triestig! Samson moest aan de leiband; nu ligt hij vast en kan niet meer verder tot een andere Samsonpion de leiband nodig heeft; wachten tot een ander op of voorbij dit nummer komt; wanneer dit gebeurt, is de vorige bevrijd en mag hij zijn normale beurt verder spelen. *revenir 31*
- Nr 53: Samson gooit hoge ogen: dat is geluk! Hij mag negen plaatsen vooruit naar nr 62.
- Nr 54: Het is tijd om het programma aan te kondigen. Samson moet zich haasten; hij mag hetzelfde aantal geworpen ogen nogmaals vooruit. *le même numero avance*
- Nr 58: O jee! O jee! Samson heeft niet opgelet en is tegen de paal gelopen; daar ligt hij buiten westen; ga terug naar nr 47.
- Nr 59: Samson heeft veel werk met het beantwoorden van de vele brieven die hij krijgt; een beurt overslaan. *1X passe*