

SAMSON & MARIE

Samsondag



Bedoeling van het spel

Ga met Marie, de Burgemeester, Van Leemhuysen en Alberto mee op zoek naar Samson en breng ze via de weg naar waar Samson op hen zit te wachten om Samsondag te vieren.

Wie als eerste zijn pionnen bij Samson krijgt, wint dit spel!

Dit doe je eerst

Elke speler kiest zijn karakter en neemt de 4 pionnen. Plaats de pionnen op de vakjes die bij je karakter staan. Je bent nu helemaal klaar om te beginnen!

Een spelbeurt

De jongste speler mag beginnen. Hij werpt met de dobbelsteen en plaatst zijn pion meteen op het startvlakje van zijn kleur. Hij verplaatst daarna zijn pion volgens het aantal geworpen ogen. Pionnen worden steeds verplaatst volgens de wijzers van de klok.

De beurt gaat daarna naar de volgende speler.

Een nieuwe pion in het spel brengen

Je eerste pion mag je meteen in het spel brengen wanneer je de eerste keer met de dobbelsteen gooit. Het aantal gegooiden ogen speelt bij je allereerste worp geen rol. Vanaf dan kan je een pion alleen in het spel brengen wanneer je 6 gooit met de dobbelsteen. Wanneer je 6 gooit, mag je 1 extra pion op het gekleurde startvlakje zetten. Je beurt is dan echter meteen voorbij. Je mag de pion niet meteen verplaatsen.

Wanneer je 6 werpt, moet je geen pion in het spel brengen, je mag. Je kan er ook voor kiezen van een andere pion die al in het spel staat vooruit te verplaatsen volgens het aantal geworpen ogen. Opgelet: er kan maar 1 pion op het startvlakje staan.

Je hebt verschillende pionnen in het spel

Wanneer je verschillende pionnen in het spel hebt, mag je kiezen met welke pion je speelt.

Je landt op een andere pion!

Wanneer je terecht komt op een vlakje waar al een pion staat, vliegt die pion uit het spel en moet hij terug op een van de vlakjes van zijn kleur worden geplaatst. Met wat geluk speel je zo de pion van een tegenspeler weg maar met wat pech moet jouw pion terug naar het begin. Om deze pion terug in het spel te brengen, zal je dus weer 6 moeten werpen.

Samson

Het is de bedoeling om jouw pionnen zo snel mogelijk naar Samson te brengen. Let wel op, je ziet op het bord dat er maar 4 plaatsjes in het midden zijn. Je moet het exacte aantal ogen werpen om een pion op een vakje te kunnen plaatsen. Als dat niet lukt, blijft jouw pion staan en kan je nog eens proberen in de volgende beurt.

Hopelijk komt er ondertussen geen pion van een van jouw tegenspelers op jouw pion terecht want dan moet die terug naar de startvlakjes.

De winnaar

Wie als eerste al zijn pionnen een plaatsje in het midden bij Samson kan geven, wint dit spel!

Spelregels voor de kleinste spelertjes

Om het spel eenvoudiger te maken, kan je toelaten dat twee of meer spelers op hetzelfde vakje staan. Wanneer je in deze versie van het spel dus terecht komt op een vakje waar al een speler staat, gebeurt er verder niets. Er hoeft helemaal niemand terug naar zijn eigen startvakjes. Het spel is zo ook sneller gedaan.

