

STAMP COLLECTION

Spielanleitung

Manche Menschen haben Markenbewusstsein und manche Menschen jagen ganz speziellen Marken hinterher. In ihrer über 150-jährigen Geschichte hat die Welt der Briefmarken einige Raritäten, Absurditäten und Kostbarkeiten hervorgebracht, die das Herz des begeisterten Sammlers höherschlagen lassen.

In *Stamp Collection* seid ihr Experten der Philatelie und euer Ziel ist es, eine Briefmarkensammlung aus aller Welt zusammenzustellen, die in ihrer Einzigartigkeit und Darbietung selbst die eingefleischtesten Enthusiasten vom Sockel haut. Investiert klug in die kleinen gezackten Wertpapiere und integriert sie geschmackvoll in euer Album, auf dass die Fachwelt euch mit Lob und Leckereien überschütten möge.

SPIELMATERIAL

4 Spieltableaus (Briefmarkenalben)



6 Enthusiasten (mit Standfuß)



1 Tableau Sammlerbörse

4 Felder für Münzen
8 Felder für Plättchen

24 Pralinienschachteln



4 Kreditmarker



11 Sonderset-Plättchen



88 Sammlerplättchen

36 Briefmarken



48 Präsentationsunterlagen



4 Lagerplätze



44 Münzen

24 mit dem Wert 1

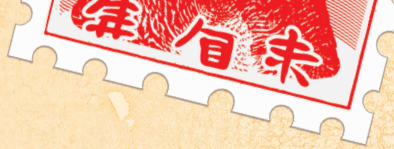


20 mit dem Wert 5



diese Spielanleitung





ZIEL DES SPIELS

Ihr versucht, eine möglichst wertvolle und attraktive Sammlung von Briefmarken in eurem Album anzulegen. Indem ihr die Felder eures Albums mit hochwertigen Präsentationsunterlagen aufwertet und darauf eindrucksvoll die richtigen Marken platziert, erhaltet ihr während des Spiels von einem begeisterten Fachpublikum viele Pralinen und am Spielende hoffentlich die meisten Siegpunkte.







DIE SPIELERTABLEAUS

Jeder von euch hat ein eigenes Spielertableau, ab jetzt Album genannt. Euer Album hat Platz für eine Kollektion aus 16 Marken **1** und einen zusätzlichen Bereich **2**, um (zunächst) eine Marke zwischenzulagern. Bevor ihr eine Marke in die Kollektion integrieren könnt, müsst ihr aus Gründen einer gelungenen Präsentation eine Präsentationsunterlage der gleichen Farbe auf das gewünschte Feld legen. In jedem Album ist bereits eine (aufgedruckte) Präsentationsunterlage **3** vorhanden und kann sofort genutzt werden.



DIE BRIEFMARKEN

Während des Spiels versucht ihr, euer Album mit Marken aus sechs verschiedenen Regionen der Welt, entsprechend den **6 Farben**, zu füllen:

-  - blau - Nordamerika,
-  - grün - Südamerika
-  - lila - Europa,
-  - braun - Afrika,
-  - rot - Asien,
-  - rosa - Australien.

Auf den Marken jeder Region seht ihr **4** für diese Region charakteristische Motive: ein Tier, eine Pflanze, ein Bauwerk und ein Panorama.

Diese Motive sind zu berücksichtigen, wenn ihr Sondersets komplettieren wollt. Text und Preis auf den Marken sind hingegen rein dekorativ und haben für das Spiel keine Funktion.



SPIELVORBEREITUNG

1) Legt das Tableau Sammlerbörse in die Tischmitte. Bei der Sammlerbörse könnt ihr jede Runde rare Marken, hochwertige Präsentationsunterlagen oder einen zusätzlichen Lagerplatz erwerben und den Preis dafür auf der entsprechenden Leiste ablesen.



2) Mischt alle 88 Sammlerplättchen (Briefmarken, Präsentationsunterlagen und Lagerplätze) und bildet daraus mehrere verdeckte Nachziehstapel. Legt diese Stapel neben die Sammlerbörse.

2a) Zieht von den Nachziehstapeln **8 Sammlerplättchen** und legt sie offen auf die entsprechenden Felder der Sammlerbörse.



3) Legt die 11 Sonderset-Plättchen, die Pralineschachteln, die Enthusiasten und die Münzen für alle gut erreichbar bereit.

4) Legt dann je **1 Goldmünze** (im Wert von 5) auf die dafür vorgesehenen **4 Felder** der Sammlerbörse.

5) Nehmt euch jeder ein beliebiges Album und legt es vor euch bereit. Bei 2-3 Spielern zeigt Seite A nach oben, bei 4 Spielern Seite B.



6) Jeder nimmt sich dann eine Gold- (Wert 5) und eine Silbermünze (Wert 1).

SPIELABLAUF

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt in den Briefkasten geschaut hat, beginnt. Wenn ihr am Zug seid, wählt ihr **eine von 2 Aktionen**:

1) Nimm eine Münze von der Sammlerbörse,
oder

2) kaufe ein Sammlerplättchen (Briefmarke, Präsentationsunterlage oder Lagerplatz) und lege es in dein Album.



Danach ist der nächste Spieler an der Reihe, bis **das Ende der Runde eingeleitet** wird (siehe unten).

Die einzelnen Aktionen

1) Wenn du die erste Aktion ausführst, nimmst du **1 Goldmünze** (im Wert von 5) von der Sammlerbörse und legst sie vor dir ab.

Zeigt, was ihr habt:

Legt eure Münzen so vor euch, dass alle Mitspieler stets sehen können, wieviel Geld ihr gerade habt!

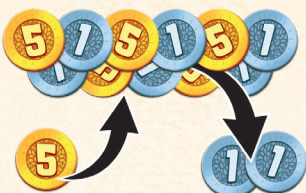


2) Wenn du die zweite Aktion ausführst, **nimmst du 1 Plättchen** von der Sammlerbörse und bezahlst dafür den Preis, der von der aktuellen **ANZAHL** an Goldmünzen auf der Sammlerbörse bestimmt wird: Befinden sich dort **4 Goldmünzen**, musst du **4 Silbermünzen** bezahlen, bei **3 Goldmünzen** zahlst du **3 Silbermünzen**, bei **2 Goldmünzen** zahlst du **2 Silbermünzen**, bei **1 Goldmünze** zahlst du **1 Silbermünze**.

Den Preis zahlst du an die Bank, also in den allgemeinen Geldvorrat, und nimmst dir ggf. das entsprechende Wechselgeld.

Beispiel:

Wenn ein Plättchen aktuell 3 Silbermünzen kostet, du aber gerade nur Goldmünzen besitzt, zahlst du eine Goldmünze an die Bank und nimmst dir von dort 2 Silbermünzen als Wechselgeld.



Immer eine Aktion ausführen:

*Wenn ihr nicht genug Geld habt, um ein Plättchen zu kaufen, oder wenn ihr dies nicht möchtet, **müsst** ihr die erste Aktion ausführen, also eine Münze von der Sammlerbörse nehmen.*

Kauflimit:

*Ihr dürft in eurem Zug **nur ein Plättchen** kaufen!*





Sobald ihr ein Plättchen gekauft habt, **müsst** ihr es in euer Album legen. Ein einmal gelegtes Plättchen bleibt für den Rest des Spiels auf diesem Feld liegen und kann nicht mehr umplatziert werden. Nur Marken, die ihr in das Zwischenlager eures Albums legt, dürft ihr später noch umplatzen.

Ihr legt 3 Arten von Sammlerplättchen in euer Album:



1) Die Präsentationsunterlagen, ab jetzt kurz Unterlagen genannt, kommen in 6 Farben vor und entsprechen den 6 Regionen der Welt. Eine Unterlage gibt vor, aus welcher Region Marken gesucht werden, und es kann nur eine farblich passende Marke darauf gelegt werden.



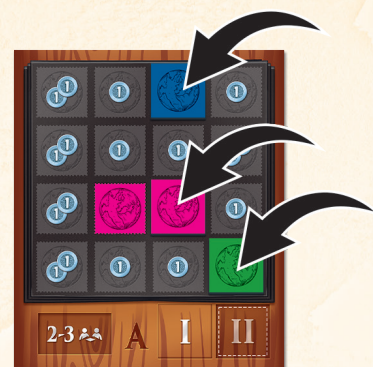
2) Die Briefmarken kommen ebenfalls in den 6 Farben der Weltregionen vor und haben pro Farbe je 4 Motive (Pflanze, Tier, Bauwerk und Panorama). Ihr könnt Marken nur zur Präsentation in euer Album legen, wenn ihr sie auf einer farblich passenden **Unterlage** platziert.



3) Die Lagerplätze ermöglichen es euch, euer Zwischenlager einmalig um ein zusätzliches Feld zu erweitern. Euer Album hat also maximal 2 Felder, um Marken zwischenzulagern.

WIE DIE BRIEFMARKEN INS ALBUM KOMMEN

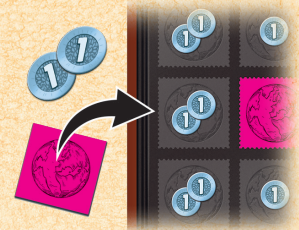
1) Die Unterlagen legt ihr auf freie Felder eures Albums. Wenn bereits ein oder mehrere Unterlagen dieser Farbe bei euch ausliegen, müsst ihr die neue Unterlage farblich **passend an eine gleichfarbige Unterlage** anlegen. Wenn die Farbe der neuen Unterlage noch nicht bei euch vorkommt, dürft ihr sie auf ein beliebiges freies Feld legen.



Begrenzter Platz im Album:

Wenn ihr Unterlagen einer bestimmten Farbe nicht mehr anlegen könnt, weil es keine angrenzenden freien Felder mehr gibt, dürft ihr Unterlagen dieser Farbe nicht mehr erwerben.

Wollt ihr eine Unterlage auf ein Feld legen, auf dem **1 oder 2 Silbermünzen** aufgedruckt sind, müsst ihr zunächst diese Zusatzkosten zahlen (symbolisch für unerwartet aufgetretene Nebenkosten), bevor ihr eine Unterlage kaufen und dort platzieren dürft.



Feld zu teuer?

Besitzt ihr nicht genug Geld, um die Zusatzkosten zu zahlen, **müsst** ihr auf Aktion 2 verzichten und stattdessen Aktion 1 ausführen, also eine Münze von der Sammlerbörse nehmen (wenn ihr kein günstigeres Feld wählen könnt oder wollt).

2) Marken, die ihr gekauft habt, legt ihr sofort auf eine farblich passende Unterlage. Habt ihr noch keine solche Unterlage, dürft ihr eine gekaufte Marke in euer **Zwischenlager** legen, solange dort noch ein **Feld frei** ist. Ansonsten dürft ihr Marken dieser Farbe nicht kaufen.



Habt ihr eine Marke erfolgreich auf einer Unterlage platziert, kommt sofort ein Enthusiast zu euch, der der Weltregion (bzw. der Farbe) dieser Marke entspricht. (Mehr zu den Enthusiasten s. u.)

Unikate und Duplikate:

Ihr dürft von einer Marke (bzgl. Farbe und Motiv) auch mehr als 1 Exemplar besitzen. Denn auch Duplikate können feine Unterschiede haben, die den Wert der Exponate noch erhöhen.



3) Einen zusätzlichen Lagerplatz könnt ihr euch zulegen, wenn ihr sicherstellen wollt, dass ihr möglichst keine besonderen Kaufgelegenheiten verpasst oder dass euch die Mitspieler mit einer bestimmten Marke nicht die Schau stehlen.



Nur Markenware auf Lager:

Im Zwischenlager könnt ihr nur Marken zwischenlagern, aber keine Unterlagen (die immer sofort ins Album gelegt werden müssen) und natürlich auch kein zweites Lagerplatzplättchen. Marken dürft ihr von hier nicht einfach abwerfen, sondern müsst sie für eine Präsentation nutzen.





Sobald ihr euer Zwischenlager durch den Kauf eines **Lagerplatzes** auf maximal zwei Felder erweitert habt, dürft ihr bis zu zwei Marken zwischenlagern.

*Vom Zwischenlager auf die Unterlage:
Legt ihr eine Unterlage in euer Album, die die gleiche Farbe hat wie eine Marke in eurem Zwischenlager, **müsst** ihr diese Marke **sofort** darauf platzieren.*



ENTHUSIASTEN

Wenn ihr eine neue Marke (auf einer Unterlage) präsentieren könnt, weckt das sofort das Interesse bestimmter Enthusiasten, deren Spezialgebiet ihr mit dieser Marke anspricht. Ihr nehmt dann den **Enthusiasten** in der Farbe dieser Marke zu euch (entweder aus dem allgemeinen Vorrat oder von einem Mitspieler).



Wenn ihr bereits einen Enthusiasten bei euch habt, bringt euch jeder neue eine Schachtel Pralinen mit, um wenigstens für einen kurzen Augenblick eure ungeteilte Aufmerksamkeit zu gewinnen und von eurem Expertenwissen zu profitieren. Ihr könnt euch Pralinschachteln in unbegrenzter Menge schenken lassen. Jede von ihnen ist am Spielende **1 Punkt** wert. In dem seltenen Fall, dass ihr es schafft, den Vorrat zu erschöpfen, nehmt ein Hilfsmittel eurer Wahl, um alle weiteren Pralinschachteln zu zählen.

Eine Sache der Präsentation:

Enthusiasten kommen nur, wenn eine Marke repräsentativ auf einer hochwertigen Unterlage platziert worden ist. Für Marken, die ihr in euer Zwischenlager legt, kommen sie nicht.

Das spezielle Verhalten von Enthusiasten:

Präsentiert ihr eine neue Marke in der Farbe eines Enthusiasten, den ihr bereits bei euch habt, bleibt er in diesem Augenblick zwar bei euch, schenkt euch aber keine Pralinen.

Mitspieler können in ihrem Zug Enthusiasten von euch weglocken. Aber ihr könnt euch diese wieder zurückholen und dann erneut eine Schachtel Pralinen bekommen, wenn ihr die Bedingung dafür erfüllt, d. h., wenn sich bei seinem Eintreffen bereits mindestens ein anderer Enthusiast bei euch befindet.



SONDERSET-PLÄTTCHEN

Auf jedem Sonderset-Plättchen ist ein Satz bestimmter Marken abgebildet. Wer diesen Satz zuerst vollständig in seinem Album präsentiert, **bekommt das entsprechende Sonderset-Plättchen** und behält es bis zum Spielende.

Doppelt hält besser:

Präsentiert ihr eine auf einem Sonderset-Plättchen geforderte Marke mehrfach, schmälert dies nicht euren Erfolg und ihr erhaltet das Plättchen trotzdem, wenn ihr die Bedingung erfüllt habt.

Erfüllt ihr die Bedingungen mehrerer Sonderset-Plättchen auf einmal, wenn ihr eine neue Marke präsentiert, erhaltet ihr **alle** erfüllten Sonderset-Plättchen (wenn noch verfügbar).

Erst präsentieren, dann kassieren:

Marken im Zwischenlager zählen nicht, um Sondersets zu komplettieren. Das geht erst, wenn ihr sie auf einer Unterlage platziert habt.

Einige Spielzüge als Beispiel:

Paulina kauft an der Sammlerbörse eine rosafarbene australische Marke mit dem Motiv Panorama für 3 Silbermünzen (da sich 3 Goldmünzen auf der Sammlerbörse befinden). Sie platziert die Marke auf einer rosafarbenen Unterlage in ihrem Album und bekommt sofort Besuch von dem rosafarbenen Enthusiasten. Da in diesem Augenblick nur dieser einzige Enthusiast bei ihr zu Besuch ist, erhält sie keine Pralinschachtel.



Jetzt ist Adam am Zug und kauft ebenfalls für 3 Silbermünzen eine rosafarbene Marke mit dem Motiv Känguru. Da er diese Marke sofort präsentieren kann, geht der rosafarbene Enthusiast von Paulina zu Adam. Adam erhält eine Pralinschachtel aus dem allgemeinen Vorrat, weil er in diesem Augenblick einen weiteren Enthusiasten (grün) bei sich hat.





Dann nimmt sich **Tanja** eine Goldmünze von der Sammlerbörse, wodurch der Preis für Sammlerplättchen auf 2 Silbermünzen sinkt.



Dadurch ist **Tom** in seinem Zug in der Lage, eine grüne Unterlage an der Sammlerbörse zu kaufen und diese bei sich auf ein Feld mit Zusatzkosten von einer Silbermünze zu legen. Nachdem er insgesamt drei Silbermünzen an die Bank gezahlt hat, legt er die grüne Marke mit dem Pflanzenmotiv aus seinem Zwischenlager auf die neue Unterlage. Daher geht der grüne Enthusiast von Adam zu Tom und schenkt ihm eine Pralinschachtel, weil Tom in diesem Augenblick zwei weitere Enthusiasten bei sich hat. Außerdem erfüllt Tom mit seiner neuen Marke als Erster die Bedingung eines Sonderset-Plättchens, weshalb er dieses sofort erhält.



KREDITE

Manchmal scheint der Augenblick günstig, aber die Kasse ist leer. Dann muss man im richtigen Moment einen Kredit aufnehmen. Sind euch bei einem Objekt eurer Begierde alle finanziellen Mittel recht und seid ihr bereit, mehr zu investieren, als ihr es euch eigentlich leisten könnt, dürft ihr jederzeit einen Kredit aufnehmen. Ihr nehmt euch dazu einen **Kreditmarker** aus dem allgemeinen Vorrat und legt ihn vor euch ab. Danach erhaltet ihr **3 Silbermünzen** aus der Bank.

Einer zur Zeit!

Ihr dürft nur einen Kredit zur Zeit aufnehmen.

Aber natürlich dürft ihr nach der Tilgung eines Kredites wieder einen neuen Kredit aufnehmen.



Kredite tilgen dürft ihr zu jedem beliebigen Zeitpunkt, auch während des Zuges der Mitspieler oder bei der Wertung nach Spielende. Dazu zahlt ihr **4 Silbermünzen** an die Bank und legt den Kreditmarker zurück in den allgemeinen Vorrat.



RUNDENENDE



Ihr beendet eine Runde, wenn jemand von der Sammlerbörse die vierte und **letzte Münze** oder das **letzte** von vier **Sammlerplättchen** einer Reihe genommen hat. Bevor mit dem nächsten Spieler die nächste Runde beginnt, macht ihr folgendes:

- 1) Entfernt alle verbliebenen Plättchen von der Sammlerbörse und legt sie verdeckt gegenüber von den Nachziehstapeln auf die andere Seite der Sammlerbörse.
- 2) Zieht 8 neue Sammlerplättchen von beliebigen Nachziehstapeln und legt sie offen auf die entsprechenden Felder der Sammlerbörse.
- 3) Füllt die Anzahl der Goldmünzen auf der Sammlerbörse wieder auf 4 Münzen auf.

Die letzte Runde:

Nach der 11. Runde habt ihr alle Nachziehstapel aufgebraucht. Mischt dann alle Plättchen des Ablagestapels, zieht hiervon 8 neue Sammlerplättchen und legt sie offen auf die entsprechenden Felder der Sammlerbörse.

SPIELENDE

Das Spiel endet nach der 12. Runde.

WERTUNG

Nachdem ihr die 12. Runde beendet habt, zählt ihr eure Punkte folgendermaßen zusammen:

- 1) **1 Punkt** für jede **Pralinenschachtel**,
- 2) **Punkte** für **Sonderset-Plättchen** in eurem Besitz,
- 3) **1 Punkt** für jedes **belegte Feld des Albums**, auf dem eine Unterlage, eine Marke oder ein Lagerplatz zu sehen ist (Plättchen oder aufgedruckt).

Aufgedruckte Felder:

Ein Feld im Album, auf das eine Unterlage oder ein Lagerplatz gedruckt ist, zählt auch einen Punkt, egal ob eine Marke darauf liegt oder nicht.



4) 2 Minuspunkte für einen **nicht getilgten Kredit**, also für einen Kreditmarker, der sich noch in eurem Besitz befindet.



Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt, wer die meisten Münzen hat. Besteht weiterhin Gleichstand, gewinnen die hieran Beteiligten gemeinsam.

VARIANTE FÜR 2 SPIELER

Spielt ihr zu zweit, dann mit folgenden Regeländerungen:

1) Ein neu eintreffender Enthusiast gibt euch nur eine Pralineschachtel, wenn in diesem Augenblick bereits **2 oder mehr** andere Enthusiasten bei euch sind (statt 1 oder mehr).

2) Das Spiel endet, wenn **eine** der folgenden Bedingungen eintritt:

- Ihr habt die 12. Runde beendet (wie bei einem Spiel mit 3 oder 4 Spielern);
- jemand von euch besitzt Sonderset-Plättchen im Wert von mindestens 9 Punkten;
- jemand von euch hat die 16. Unterlage ins Album gelegt.



Wenn ihr eine der beiden letzten Bedingungen erfüllt habt, spielt ihr die aktuelle Runde noch zu Ende. Abschließend zählt ihr eure Punkte wie oben beschrieben.





Autor: Michael Schacht
Entwicklung: Adam Bukowski, Paulina Kortas,
Tomasz Czerwiński, Agnieszka Walczak
Illustration: Michał Ambrzykowski
Grafik: Kamila Mrożek-Zielińska
Technische Entwicklung: Grzegorz Traczykowski
Übersetzung: E. de Haan

TREFL SA
Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com



02544