TAUSCHRAUSCH PINZETTA

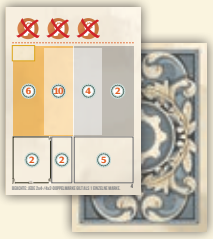
Soloregeln von Morten Monrad Pedersen mit Lines J. Hutter und David Studley

Hallo, es ist uns eine Freude, dir Pinzetta vorzustellen. Sie ist eine papp-basierte Lebensform, die großzügigerweise zugestimmt hat, den Platz einer menschlichen Person einzunehmen. So kannst du Tauschrausch auch solo spielen.

Anmerkung der Autoren: Pinzetta ist das italienische Wort für „Pinzette". Briefmarken in wertvollen Sammlungen werden nur mit diesen angefasst. Wir nutzen gerne italienische Worte für unsere Automa. Unser allererster Automa entstand nämlich für Viticulture - ein Spiel welches in Italien angesiedelt ist.

SPIELMATERIAL

8 Entscheidungskarten



4 Pinzetta-Wertungskarten



19 Wertmarker



3 Pinzetta-Alben *(auf Rückseiten von 3 Sammelalben)*



10 Pinzetta-Eventkarten



4 Pinzetta-Spielhilfen



EINFÜHRUNGSMODUS

Diese Soloregeln haben einen **EINFÜHRUNGSMODUS**, der es dir leichter macht, die Regeln zu lernen. Du lernst damit den Kern des Solomodus: Pinzettas Bewertung der Objekte (Erklärung folgt).

ALLE SONDERREGELN FÜR DIESEN MODUS WERDEN WIE DIESER SATZ HERVORGEHOBEN.

AUFBAU

Baue ein 2-Personen-Spiel mit folgenden Änderungen auf:

Ⓐ Lege den Startmarker in die Schachtel zurück.
Du benötigst ihn nicht.

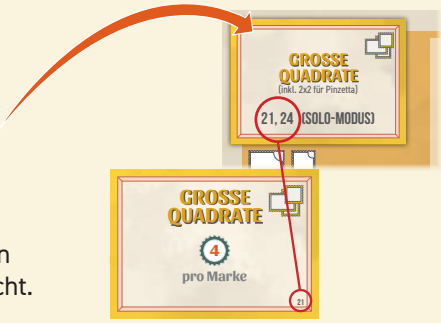
Ⓑ Lege die Teilnehmerkarten 1, 5, 6 und 9 in die Schachtel zurück.

Ⓒ Ersetze die Eventkarten durch die Pinzetta-Eventkarten.

Ⓓ Nimm dir ein Sammelalbum ohne Pinzetta-Album auf der Rückseite.

FÜR PINZETTA:

1. Auf drei der Sammelalben sind Pinzettas Alben rückseitig abgedruckt. Pinzetta nimmt das Album, dessen Nummer der gelben Wettbewerbskarte entspricht. Lass unterhalb Pinzettas Album Platz für deine und Pinzettas Tagesausbeute.



2. **EINFÜHRUNG: LASS DIESEN SCHRITT AUS.**
Lege eine Dauermarke auf das dafür vorgesehene Feld in Pinzettas Album.

3. Lege die Wertmarker bereit.

4. Lege die Entscheidungskarten als Stapel bereit (du mischst sie erst später) und lass Platz für einen Ablagestapel.

5. **EINFÜHRUNG: LASS DIESEN SCHRITT AUS.**
Mische die Pinzetta-Wertungskarten. Lege sie als verdeckten Stapel bereit und lass Platz für einen Ablagestapel.

6. Lege die Pinzetta-Spielhilfen bereit.

7. Wähle eine Schwierigkeitsstufe: 1 (einfach), 2 (mittel) oder 3 (schwer).
Wir empfehlen, mit Stufe 1 zu beginnen.



Pinzettas Tagesausbeute

Deine Tagesausbeute

GRUNDREGELN

- Alle Spielregeln des Hauptspiels gelten weiterhin, außer sie werden hier als geändert erwähnt.
- Pinzetta gilt in allen Belangen als eine Spielerin. Sie spielt allerdings nach ihren eigenen Regeln.
- Pinzetta nutzt **nie** die Effekte ihrer Teilnehmerkarten (weder Spezialistinnen noch Aussteller).

SPIELABLAUF

Von hier an gelten bis zum Ende der Tauschphase die nachfolgend aufgeführten Regeln. Sie ersetzen die Regeln der Hauptanleitung und das nicht nur für Pinzetta, sondern **auch für dich**.

RUNDENAUFBAU & SAMMELPHASE

1. Ziehe eine Pinzetta-Eventkarte und sieh dir den oberen Teil der Abbildung an:

   a. Nimm die abgebildeten Marken aus dem Vorrat sowie, falls abgebildet, die oberste Teilnehmerkarte vom Stapel und lege sie unterhalb von Pinzettas Album ab. Beachte dabei genau die Aufteilung in großes und kleines Angebot. Dies ist Pinzettas Tagesausbeute.

   - Lege weiß abgebildete Marken offen ab. Marken, deren Rückseite abgebildet ist, legst du verdeckt ab. Sie gelten bis zum Ende der Tauschphase als verdeckt — du darfst sie dir nicht ansehen. Teilnehmerkarten legst du immer offen ab.

Beispiel:

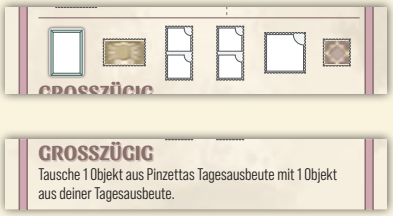
So sieht der obere Bereich der gezogenen Pinzetta-Eventkarte aus:



Daraus ergeben sich diese zwei Angebote:



2. Ziehe eine weitere Pinzetta-Eventkarte und nimm dir die Objekte aus dem unteren Teil der Abbildung. Lege sie mit etwas Abstand unterhalb von Pinzettas Tagesausbeute ab. Dies ist **deine** Tagesausbeute. Du darfst dir alle verdeckten Marken ansehen. Später teilst du sie in zwei Angebote auf.
3. Folge den Anweisungen im unteren Teil der Karte.
4. Wenn du die Spezialistin hast, die einen Effekt in der Sammelphase hat (Karte 10), handele diesen jetzt ab.
5. Lege beide Eventkarten ab.



TEILNEHMERKARTEN

WICHTIG: Spezialistinnenkarten sind aktiv, sobald und solange du sie hast. Das heißt, sie sind auch aktiv, wenn sie in deiner Tagesausbeute oder einem deiner Angebote liegen.

Erinnerung: Pinzetta nutzt **nie** die Effekte ihrer Teilnehmerkarten.

TAUSCHPHASE

Während dieser Phase:

1. Teile deine Tagesausbeute in 2 Angebote. Pinzettas ist bereits in 2 Angebote unterteilt (groß und klein).
2. Du und Pinzetta wählt jeweils 1 Angebot voneinander.
3. Du und Pinzetta behaltet beide das Angebot, das nicht gewählt wurde.

Im Folgenden wird der genaue Ablauf dieses Tauschs erläutert.

DU TEILST, PINZETTA WÄHLT AUS

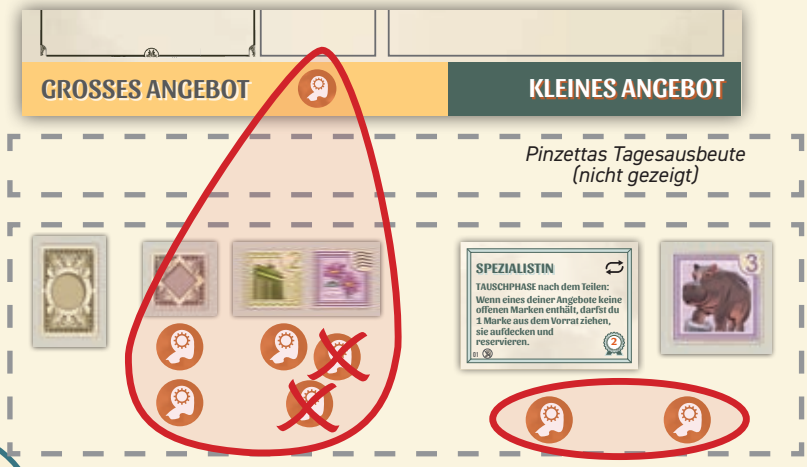
1. Bestimme den Wert der **Objekte** in **deiner** Tagesausbeute wie auf der rechten Seite im Kasten „Pinzettas Wertbestimmung der **Objekte**“ beschrieben.
2. Reserviere 1 Objekt aus deiner Tagesausbeute. Lege es auf das Reserviert-Feld deines Albums. Wirf alle seine Wertmarker ab. Du darfst keine Raritäten reservieren (auch keine verdeckten).
3. Teile deine restlichen Objekte in 2 Angebote. Dabei muss ein Angebot **genau 1 Objekt** mehr haben als das andere.
4. Bestimme den Wert **deiner Angebote** wie auf der rechten Seite im Kasten „Pinzettas Wertbestimmung der **Angebote**“ beschrieben.
5. Mische alle Entscheidungskarten und bilde damit einen neuen Entscheidungsstapel.
6. Ziehe eine Entscheidungskarte. Zähle die durchgestrichenen Wertmarker und wirf genau so viele Wertmarker vom Angebot mit den **meisten** Wertmarkern ab. Es spielt keine Rolle, welche Wertmarker du bei diesem Angebot abwirfst.



   - Das beim großen Angebot aufgedruckte -Symbol gilt als abwerfbarer Wertmarker.
   - Im Falle eines Gleichstandes wirf Marker deines größeren Angebots ab.
7. Pinzetta nimmt das Angebot mit den meisten übrigen Wertmarkern. Bei Gleichstand nimmt sie das größere Angebot. Du behältst das andere Angebot.
8. Lege alle Wertmarker zurück in den Vorrat.

Beispiel:

Du hast deine Tagesausbeute in diese Angebote geteilt und ihren Wert nach „Pinzettas Wertbestimmung der Angebote“ bestimmt.



Du ziehst eine Entscheidungskarte. Sie zeigt im oberen Bereich:



Du wirfst 2 Wertmarker des großen Angebots ab, da es die meisten Wertmarker hat (6). Da dieses Angebot danach immer noch mehr Wertmarker (4) hat als das kleine (2), wählt Pinzetta das große Angebot.

PINZETTAS WERTBESTIMMUNG DER OBJEKTE

Pinzetta bestimmt manchmal den Wert von Objekten, um eine Entscheidung zu treffen. Lege dafür wie folgt Wertmarker neben jedes Objekt. Dies sind die Werte der einzelnen Objekte:

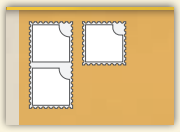
1. Teilnehmerkarten / Dauermarken: 1
2. Offene Raritäten: 4
3. Andere Marken:
   a. 2 oder 3 offen mit einem Wert von genau 2 oder 3 Punkten: 1
   b. offene / verdeckte Marken von einer der Größen, die oben links in Pinzettas Album gezeigt werden: 2

   Beachte: Treffen 3a und 3b zu, erhält die Marke 3.

WICHTIG: Jede Marke der Größe 2x4 oder 4x2 gilt für Pinzetta immer als **1 einzelne Marke**, auch wenn sie 2 Quadrate zeigt (*im Beispiel siehst du dies am 3. Objekt von links*).

Beispiel:

Pinzetta sucht nach kleinen Quadraten, das heißt 2x2 Marken und 2x4-/4x2-Marken mit 2 Quadraten:



Pinzetta bestimmt den Wert dieser Objekte:



1 *Du legst 1 zur Teilnehmerkarte. Wären Dauermarken vorhanden, würdest du 1 zu jeder dieser Marken legen.*

2 *Wären Raritäten vorhanden, würdest du 4 zu jeder dieser Marken legen.*

3a *Du legst 1 zum 3. und 5. Objekt von links, da diese den Wert 2 oder 3 haben.*

3b *Du legst 2 zum 2. und 3. Objekt, da diese Pinzettas gesuchten Größen entsprechen.*

PINZETTAS WERTBESTIMMUNG DER ANGEBOTE

Pinzetta bestimmt den Wert eines Angebots nach der Anzahl seiner Wertmarker plus 1 für das größere Angebot (wie in ihrem Album abgebildet).

Beispiel:

Bei der Bestimmung des Wertes der unten gezeigten Angebote hat das große Angebot 6 und das kleine Angebot 2.



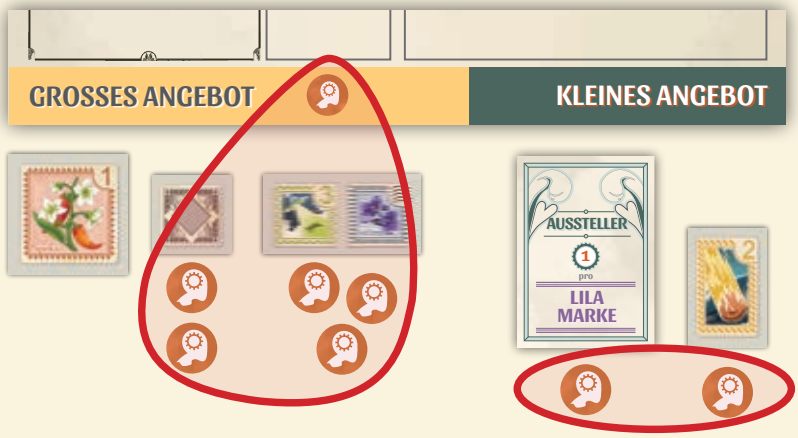
PINZETTA TEILT, DU WÄHLST AUS

Jetzt wählst du eines von Pinzettas Angeboten aus.

1. Bestimme den Wert der **Objekte** in **Pinzettas** Tagesausbeute wie auf S. 5 im Kasten „Pinzettas Wertbestimmung der **Objekte**“ beschrieben. Dann bestimme den Wert ihrer Angebote wie auf S. 5 im Kasten „Pinzettas Wertbestimmung der **Angebote**“ beschrieben.
2. Hat eines der Angebote 3 oder mehr Wertmarker mehr als das andere, tausche das Objekt mit den **meisten** Wertmarkern in diesem Angebot mit dem Objekt mit den wenigsten Wertmarkern des anderen Angebots.
   - Bei Gleichstand tausche das Objekt, das am weitesten links liegt und am Gleichstand beteiligt ist.

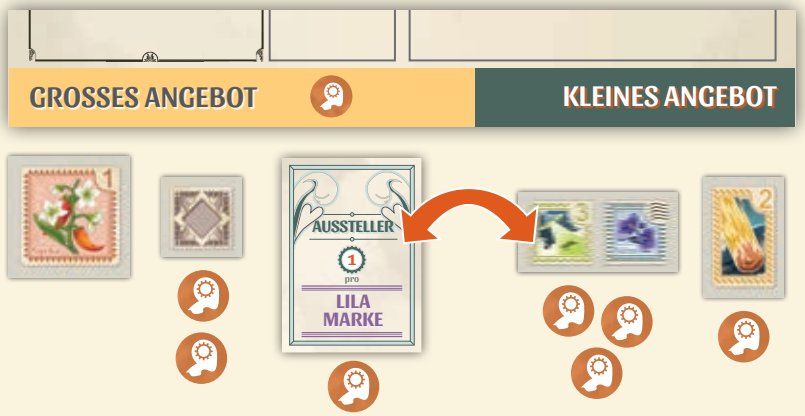
Beispiel:

Pinzetta hat diese beiden Angebote erstellt und ihren Wert bestimmt:



Das große Angebot hat 4 Wertmarker mehr als das kleine. Pinzetta tauscht 1 Objekt aus dem großen Angebot mit 1 Objekt aus dem kleinen Angebot.

Im kleinen Angebot haben 2 Objekte die gleiche Anzahl Wertmarker. Du tauschst das linke der beiden mit dem Objekt aus dem großen Angebot, das die meisten Wertmarker hat.



3. Wähle und nimm eines der Angebote. Pinzetta behält das andere.
   Beachte: Du ziehst **keine** Entscheidungskarte.
4. Lege alle Wertmarker zurück in den Vorrat.

PRÄSENTATIONSPHASE

Du spielst diese Phase genau so, wie in der Anleitung zum Mehrpersonenspiel beschrieben (S. 5f). Pinzetta befolgt die hier im Folgenden beschriebenen Regeln.

LEGE PINZETTAS OBJEKTE AUF IHR ALBUM

EINFÜHRUNG: WIRF PINZETTAS OBJEKTE AB, BEENDE DANN DIE PRÄSENTATIONSPHASE.

Sortiere die von Pinzetta in dieser Runde gesammelten Objekte in ihr Album ein:

1. Decke verdeckte Marken auf.
2. Lege alle Marken (außer Raritäten) auf die oberen Felder ihres Albums, die den Größen und Werten der Marken entsprechen.
3. Lege Raritäten, egal welcher Größe, auf das mit markierte Feld.
4. Lege Dauermarken und Karten auf die dafür vorgesehenen Felder.

Beispiel:



Die Abbildung zeigt die Aufteilung von Objekten in Pinzettas Album.

Das Feld für die Markenwerte 2 und 3 (2 oder 3) überlappt mit den Feldern für die jeweiligen Markengrößen.

PINZETTAS PRÄSENTATIONSWERTUNG

1. Ziehe eine Pinzetta-Wertungskarte und decke sie auf.
2. Suche die Zeile, deren Nummer zur Nummer der Wettbewerbskarte auf dem Spielbrett passt. Multipliziere den angezeigten Wert der gewählten Schwierigkeitsstufe 1/2/3 mit dem Multiplikator des aktuellen Tages (Freitag/Samstag/Sonntag): Pinzetta erhält für diese Wertung so viele Punkte.

SPIELENDE: LETZTE PRÄSENTATION

EINFÜHRUNG: PINZETTA ERHÄLT 110 PUNKTE BEI STUFE 1, 125 BEI STUFE 2, UND 140 BEI STUFE 3. SIE ERHÄLT KEINE WEITEREN PUNKTE. BEIM WERTEN DER DAUERMARKEN VERGLEICHST DU NUR MIT DER IMAGINÄREN 3. PERSON, WELCHE 3 DAUERMARKEN HAT.

Du spielst die letzte Präsentation genau so, wie in der Anleitung zum Mehrpersonenspiel beschrieben (S. 6).

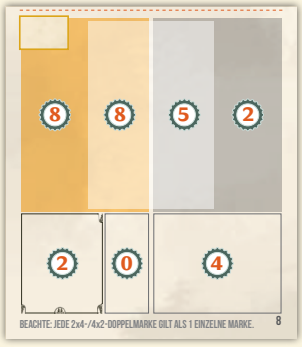
Pinzetta erhält am Spielende ausschließlich Punkte wie hier beschrieben:

1. **SCHWIERIGKEITSSTUFE:** Bei Stufe 1 verliert Pinzetta 20 Punkte, bei Stufe 2 verliert sie 10 Punkte. Bei Stufe 3 erfolgt keine Anpassung.
2. **DAUERMARKEN:** Pinzetta wertet ihre Dauermarken ganz normal mit dir zusammen (inkl. der imaginären 3. Person mit 3 Marken).
3. **ALBUM:** Ziehe eine Entscheidungskarte. Pinzetta erhält die dort angegebene Punktzahl pro Marke in den jeweiligen Feldern.

   Beachte: Jede Marke der Größe 2x4 oder 4x2 gilt für Pinzetta immer als 1 einzelne Marke, auch wenn sie 2 Quadrate zeigt.

Beispiel:

Der untere Bereich der gezogenen Entscheidungskarte sieht so aus:



Du multiplizierst die Anzahl der Objekte auf jedem Feld mit den entsprechenden Punkten auf der Entscheidungskarte:



Von links nach rechts und von oben nach unten ergibt das: 24+8+10+10+4+0+4 = 60 Punkte.

4. **BRIEFMARKENWERTE:** Pinzetta erhält **ausschließlich** für die Werte ihrer **Raritäten** Punkte**.**
5. **SPEZIALISTINNEN:** Pinzetta erhält **keine** Punkte für diese Karten.
6. **LETZTER WETTBEWERB:** Pinzetta erhält **keine** Punkte für diese Wettbewerbskarte.

© 2024 Stonemaier LLC. Stamp Swap ist ein eingetragenes Warenzeichen von Stonemaier LLC. Alle Rechte vorbehalten.