TAUSCHRAUSCH

Ein Spiel von Paul Salomon · Illustration von Conner Gillette

1–5 Personen · 20–60 Minuten · ab 10 Jahren

Briefmarken-Fans frohlocket! Endlich findet die jährliche Briefmarkenbörse wieder statt. Hier wird gesammelt, getauscht und die wertvollsten Kleinode werden präsentiert. Trefft andere Briefmarken-Fans, stellt besondere Kollektionen zusammen und nehmt damit an zahlreichen Wettbewerben teil. Briefmarken sammeln ist eine Kunst – hier zählt nicht Masse, sondern Klasse! Qualität ist unser oberstes Gebot. Strengt euch an, denn nur die beste Sammlung kann den Hauptpreis ergattern …

ÜBERBLICK UND SPIELZIEL

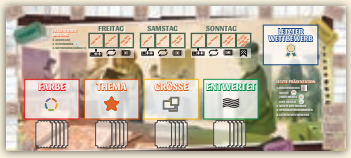
Sammle zu Beginn jeder Runde Briefmarken sowie Teilnehmerkarten (es gibt Aussteller und Spezialistinnen) aus einer Auslage. Die Marken haben unterschiedliche Merkmale wie z. B. Größe, Farbe oder Thema, die gewertet werden können. Nach dem Sammeln tauschst du einen Teil deiner gesammelten Marken mit den anderen. Am Ende jeder Runde sortierst du deine Marken so in dein Album ein, dass sie dir möglichst viele Punkte bringen.
Wer nach 3 Runden und der Endwertung die meisten Punkte hat, gewinnt Tauschrausch.

Am Rundenende erhältst du Punkte für:
- deine Aussteller
- den Startmarker
- einen anderen Wettbewerb pro Runde

Am Spielende erhältst du Punkte für:
- den Wert deiner Marken
- deine Spezialistinnen
- die Anzahl deiner Dauermarken
- den letzten Wettbewerb

SPIELMATERIAL

1 Spielplan



5 Sammelalben



165 Briefmarken
(je 30 kleine und große Quadrate, 60 kurze und 30 lange Rechtecke, 15 Dauermarken)



19 Teilnehmerkarten
(5 Aussteller, 14 Spezialistinnen)



30 Wettbewerbskarten
(5 Arten)



10 Eventkarten



5 Spielhilfen



10 Wertungsmarker *(2 pro Farbe)*



15 Tickets *(3 pro Farbe)*



1 Startmarker



1 Phasenmarker



Alle Materialien für den Automa Solomodus werden im zugehörigen Pinzetta-Regelheft aufgelistet.

AUFBAU

PERSÖNLICHER AUFBAU

Führt alle die folgenden Schritte aus.
Legt nach jedem Schritt die restlichen ungenutzten Komponenten in die Schachtel zurück. Ihr benötigt sie nicht mehr.

- **A** **SAMMELALBUM:** Nimm dir ein Sammelalbum und leg es vor dir aus. Auf jedem der Alben ist ein anderer Aussteller abgebildet.
- **B** **TICKETS:** Wähle eine Farbe. Nimm dir die 3 Tickets dieser Farbe und lege sie zu deinem Sammelalbum.
- **C** **WERTUNGSMARKER:** Lege 1 Wertungsmarker deiner Farbe auf Feld 0 der Wertungsleiste. Behalte den anderen Marker bei dir. Setze ihn später ein, wenn du mehr als 50 Punkte erreichst.
- **D** **STARTMARKER:** Wer von euch zuletzt einen Brief verschickt hat, legt diesen Marker oberhalb des eigenen Sammelalbums ab. Alternativ könnt ihr auch zufällig bestimmen, wer den Startmarker erhält.

ALLGEMEINER AUFBAU

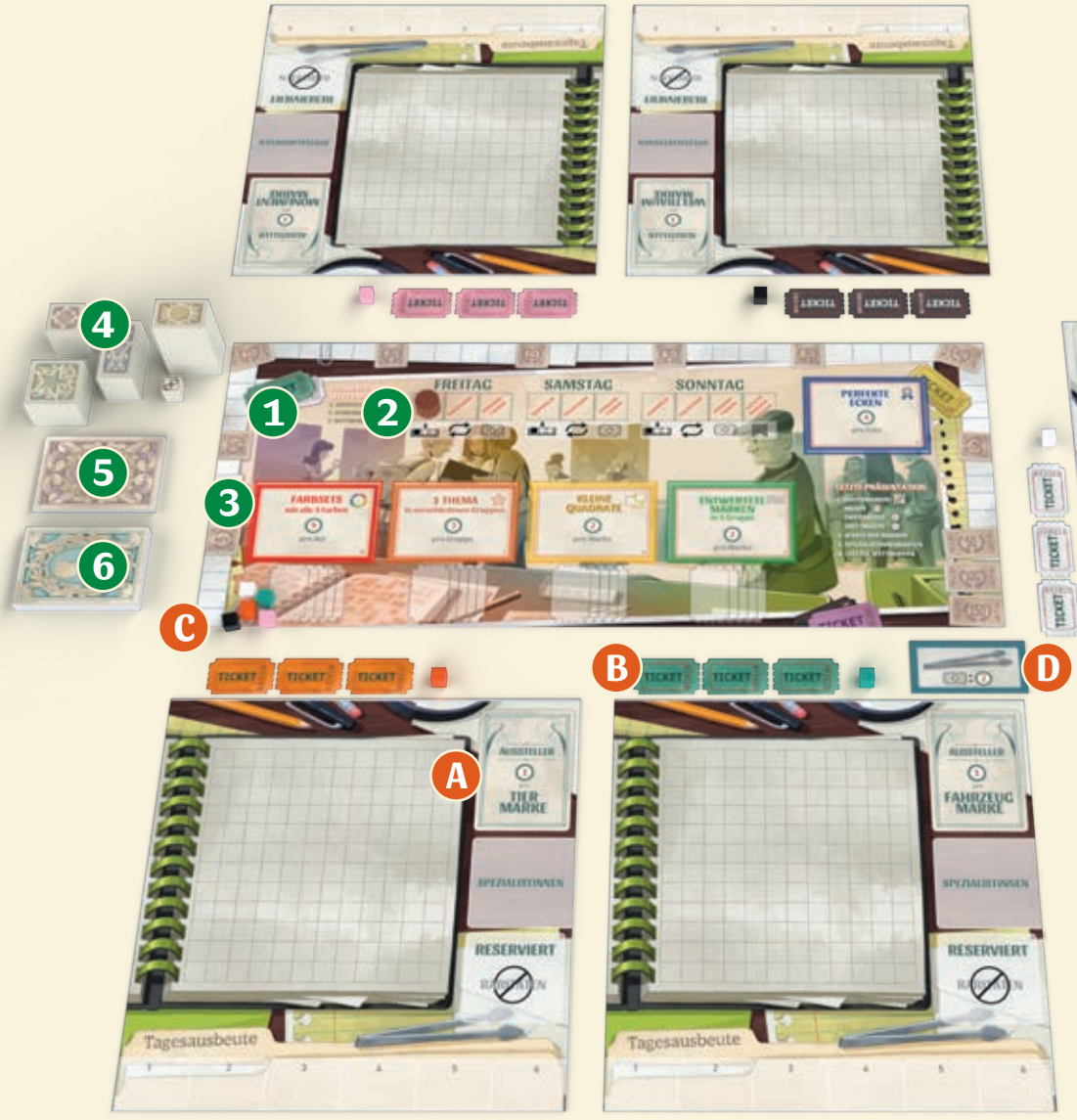
1. **SPIELPLAN:** Legt den Spielplan zwischen euch.
2. **PHASENMARKER:** Legt den Phasenmarker auf das Feld für die „Sammeln“ am Freitag.
3. **WETTBEWERBSKARTEN:** Sortiert die Karten nach ihrer Art (Farbe und Symbol auf der Vorderseite) und mischt jeden der 5 Stapel verdeckt. Legt 1 Karte jedes Stapels offen auf das entsprechende Feld auf dem Spielplan. Legt die restlichen Karten zurück in die Schachtel. Ihr benötigt sie nicht mehr.
4. **BRIEFMARKEN:** Legt die Dauermarken auf einen Stapel neben dem Spielplan. Sortiert die anderen Marken nach ihrer Größe. Mischt die einzelnen Stapel verdeckt und legt sie neben dem Spielplan bereit.
5. **EVENTKARTEN:** Mischt diese Karten und legt sie verdeckt als Stapel neben den Spielplan.
6. **TEILNEHMERKARTEN:** Mischt alle Teilnehmerkarten (Aussteller und Spezialistinnen) zusammen und legt sie verdeckt als Stapel neben den Spielplan.

ÜBERSICHT SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über die 3 Tage der Briefmarkenbörse. Jeder Tag ist dabei eine Runde.
Jede Runde besteht aus 3 Phasen: Sammeln, Tauschen und Präsentieren.

1. Während der **Sammelphase** nehmt ihr reihum Marken und Teilnehmerkarten aus der Auslage, bis alle von euch je 6 Objekte gesammelt haben.
2. In der **Tauschphase** reserviert ihr euch eines der gesammelten Objekte. Danach teilt ihr gleichzeitig die restlichen Objekte in 2 Angebote auf, die ihr den anderen anbietet. Dann wählt ihr nacheinander ein Angebot bei einer anderen Person und nehmt es zu euch.
3. In der **Präsentationsphase** sortiert ihr gleichzeitig eure neuen Marken und Teilnehmerkarten in eure Sammelalben und erhaltet Punkte entsprechend der Rundenwertung.

Die letzte Präsentation findet nach Abschluss der dritten Runde statt. Hier wertet ihr ein letztes Mal eure Punkte aus. Wie viele Punkte ihr bekommt, hängt von eurem Sammelalbum und dem letzten Wettbewerb ab. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt!



SOLOSPIEL

WENN DU TAUSCHRAUSCH NUR ALLEINE SPIELEN MÖCHTEST, DANN KANNST DU DIE HIER NACHFOLGENDEN REGELN FÜR DIE SAMMELPHASE UND DIE TAUSCHPHASE ÜBERSPRINGEN. SIE GELTEN IM SOLOSPIEL NICHT. LIES STATTDESSEN DAS PINZETTA-SOLOREGELHEFT.

SPIELABLAUF

AUFBAU ZU BEGINN JEDER RUNDE

1. Mischt die Eventkarten verdeckt. Deckt dann so viele Eventkarten vom Stapel auf, wie Personen mitspielen. Legt sie überlappend aus, sodass der Text unten jeweils verdeckt bleibt. Der Text auf der letzten Karte bleibt offen, lest ihn laut vor. Diese Regeln gelten bis zum Ende der Runde.
2. Bildet eine Auslage entsprechend den abgebildeten Marken und Karten auf den ausliegenden Eventkarten. Jede Spalte steht dabei für 1 Art von Briefmarkenplättchen bzw. für die Teilnehmerkarten. Nehmt für jedes abgebildete Symbol 1 entsprechende Marke oder Teilnehmerkarte aus dem Vorrat.
   - Weiß abgebildete Marken legt ihr offen und mit ihrer Rückseite abgebildete Marken verdeckt aus.
     zeigt eine Dauermarke an.
     Teilnehmerkarten legt ihr immer offen aus.



Das Beispiel zeigt nur die Auslage der letzten Karte. Ihr legt aber die Objekte aller ausgelegten Karten als Auslage bereit. In diesem Fall wären dies insgesamt 19 Objekte. (Die 2. Spalte zeigt je 1 Briefmarkenplättchen. Diese Art Briefmarkenplättchen, langes Rechteck, kann auf der Vorderseite auch 2 kleine Marken zeigen.)

SAMMELPHASE

In der Sammelphase nehmt ihr reihum solange je 1 Objekt (Marke, Karte oder Startmarker) aus der Auslage, bis ihr alle je 6 Objekte gesammelt habt. Wer zu Beginn der Phase den Startmarker hat, beginnt.

1. Wenn du den Startmarker hast, lege ihn in die Auslage und fahre mit Schritt 2 fort.
2. Nimm ein beliebiges Objekt aus der Auslage und lege es auf eines der Felder deiner Tagesausbeute. Nun sind die anderen an der Reihe und nehmen sich im Uhrzeigersinn je 1 Objekt.
3. Wiederholt Schritt 2 bis ihr alle je 6 Objekte in eurer Tagesausbeute liegen habt. Dann endet die Sammelphase. Rückt den Phasenmarker 1 Feld weiter.Nimmst du dir eine verdeckte Marke, legst du sie auch verdeckt ab. Du darfst sie dir jederzeit ansehen.



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

Ende der Sammelphase: Sollte der Startmarker noch in der Auslage liegen, nimmt ihn sich die Person, die zuletzt etwas genommen hat. Sie legt ihn unterhalb ihrer Tagesausbeute ab. Sie behält den Startmarker bis zum **Beginn der nächsten Sammelphase.** Er wird also in der Tauschphase **nicht** in eines der Angebote gelegt.

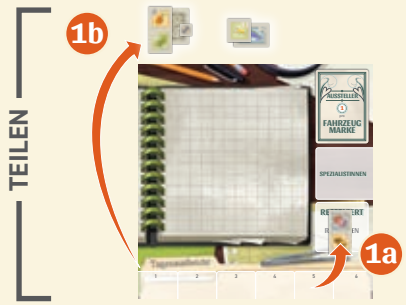
TAUSCHPHASE

In der Tauschphase reserviert ihr euch 1 Objekt und teilt dann gleichzeitig die restlichen Objekte in eurer Tagesausbeute in je 2 Angebote. Eines davon wird eine Person wählen und das andere behaltet ihr.
Die restlichen Objekte in deiner Tagesausbeute sind Marken, Teilnehmerkarten und der Startmarker, falls du ihn in der Sammelphase aktiv als 1 Objekt gesammelt hast.

1. **TEILEN:** Führe die folgenden Schritte für deine Tagesausbeute aus:

   a) Wähle 1 Objekt und lege es auf das Reserviert-Feld deines Albums.
   Du darfst keine Raritäten reservieren, auch nicht, wenn sie verdeckt sind.

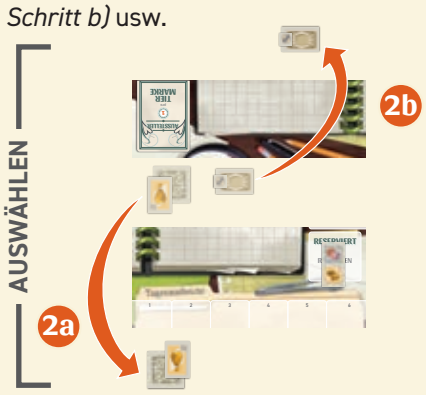
   b) Teile die übrigen Objekte in 2 Angebote und lege sie über dein Album.
   - Jedes Angebot muss mindestens 1 Objekt enthalten.
   - Verdeckte Marken bleiben verdeckt.



2. **AUSWÄHLEN:** Sobald ihr alle je 2 Angebote vor euch liegen habt, beginnt die Person mit dem Startmarker wie folgt:

   a) Wähle 1 Angebot von 1 anderen Person und lege es unterhalb deines Albums ab.

   b) Die Person, deren Angebot du gewählt hast, behält ihr 2. Angebot und legt es unterhalb ihres Albums ab.
   Danach führt sie *Schritt a)* aus und die Person, deren Angebot sie gewählt hat, *Schritt b)* usw.



Besondere Fälle beim AUSWÄHLEN:

- Hast du bereits 1 Angebot ausgewählt und eine andere Person nimmt 1 deiner Angebote, dann ist danach, statt dir, die nächste Person **gegen** den Uhrzeigersinn am Zug (usw., bis ihr eine Person erreicht, die noch nicht ausgewählt hat).
- Kannst du kein Angebot einer anderen Person nehmen, weil bereits alle verteilt sind, behältst du deine beiden Angebote (lege sie unterhalb deines Albums ab). Deine Spezialistinnen, die sich auf genommene Angebote beziehen, werden dadurch nicht ausgelöst.

Liegen alle Angebote unterhalb von Alben, endet die Tauschphase.
Deckt alle eure verdeckten Marken auf. Rückt den Phasenmarker 1 Feld weiter.

PRÄSENTATIONSPHASE

In der Präsentationsphase sortiert ihr gleichzeitig eure reservierten, ausgewählten und verbleibenden Objekte in eure Sammelalben ein und erhaltet Punkte.

1. **EINSORTIEREN:** Sortiere alle in der Tauschphase erhaltenen Objekte wie folgt in dein Album:

   a) **Briefmarken:** Lege die Marken auf beliebige leere Felder in deinem Album. Dabei müssen sie nicht an zuvor gelegte Marken angrenzen. Beachte beim Legen folgende Regeln:
   - Du darfst in vorherigen Runden einsortierte Marken **nicht** verschieben.
   - Lege die Marken passend zum Raster. Sie dürfen nicht über den Rand des Albums hinausragen.
   - Lege die Marken aufrecht ab, mit ihrem Wert oder der Entwertung oben rechts.
   - Du **musst** jede Marke einsortieren. Kannst du eine Marke nicht einsortieren, lege sie in die Schachtel zurück und erhalte (oder verliere) sofort Punkte entsprechend ihres Wertes.

b) **Aussteller und Spezialistinnen:** Lege die neuen Karten auf die dafür vorgesehenen Felder deines Albums bzw. rechts neben bereits ausliegende Karten, sodass alle sichtbar sind.

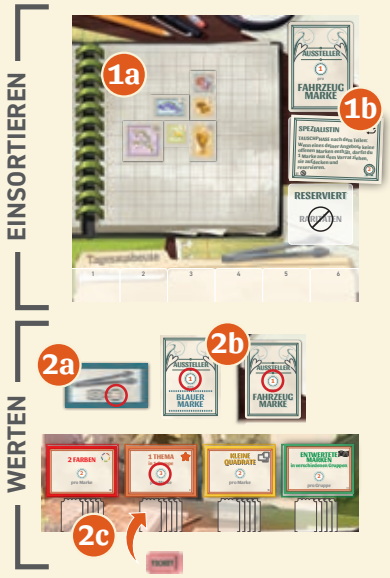
2. **WERTEN:** Werte alle Objekte in deinem Album wie folgt. **Beachte:** Einige Spezialistinnenkarten können die Wertung beeinflussen.

   a) Besitzt du den Startmarker, erhalte 2 Punkte.

   b) Erhalte Punkte für deine Aussteller (für den in deinem Album aufgedruckten und deine Ausstellerkarten) wie darauf angegeben.

   c) Wähle gleichzeitig mit den anderen eine der Wettbewerbskarten auf dem Spielplan, unter der noch keines deiner Tickets liegt. Erhalte Punkte entsprechend ihren Voraussetzungen und lege danach eines deiner Tickets darunter. Damit zeigst du an, dass du an diesem Wettbewerb teilgenommen hast. (So wählst du jede Runde einen anderen Wettbewerb.)

   Tipp: Ihr könnt mehr Aufmerksamkeit auf die Auswahl der Wettbewerbe lenken, indem ihr (beginnend bei der Person mit dem Startmarker) nacheinander reihum verkündet, welchen Wettbewerb ihr gewählt habt.



3. **ENDE DER RUNDE:** Legt die letzte Eventkarte und alle übrigen Objekte in der Auslage in die Schachtel. Mischt die übrigen Eventkarten wieder in den Stapel. Rückt den Phasenmarker 1 Feld weiter. Rückt er auf den nächsten Tag, beginnt ihr die neue Runde mit dem Rundenaufbau. Andernfalls beginnt nun die letzte Präsentation (siehe *Spielende*).

SPIELENDE (LETZTE PRÄSENTATION)

In der letzten Präsentation wertet ihr gleichzeitig eure Sammelalben wie folgt aus:

1. **DAUERMARKEN:** Zähle deine Dauermarken und vergleiche ihre Anzahl mit der Anzahl der Anderen. Hast du die meisten Dauermarken, erhältst du 10 Punkte, hast du die zweitmeisten, erhältst du 6 Punkte, hast du die drittmeisten, erhältst du 3 Punkte. Hast du die viert- oder fünftmeisten, erhältst du keine Punkte.
   - Du musst mindestens 1 Dauermarke haben, um Punkte für Dauermarken zu erhalten.
   - Bei einem Gleichstand erhalten alle Personen die entsprechenden Punkte ihres Platzes. Die Punkte für den darauf folgenden Platz werden nicht vergeben.
   - **2-Personen-Spiel:** Im Spiel zu zweit nimmt eine imaginäre 3. Person an der Wertung teil. Sie hat 3 Dauermarken. Berücksichtigt sie entsprechend bei der Punkteverteilung.

     Beispiel: *David besitzt 3 Dauermarken, Theresa 2. In diesem 2-Personen-Spiel hat David einen Gleichstand mit der imaginären Person, er erhält also 10 Punkte. Durch den Gleichstand beim 1. Platz wird der 2. Platz nicht vergeben. Theresa erhält daher 3 Punkte für den 3. Platz.*

2. **BRIEFMARKENWERTE:** Zähle die Werte rechts oben auf den Briefmarken in deinem Album zusammen. Du erhältst die Summe der Werte als Punkte. Einige Werte sind negativ, ziehe diese entsprechend ab.

3. **SPEZIALISTINNEN:** Besitzt du eine oder mehrere dieser Karten, erhältst du 2 Punkte pro Karte.

4. **LETZTER WETTBEWERB:** Erhalte Punkte entsprechend der Wettbewerbskarte rechts oben auf dem Spielplan (blaue Karte). Du benötigst hierfür kein Ticket.

Sobald ihr alle eure Punkte zusammengerechnet habt, vergleicht diese. Hast du die meisten Punkte, gewinnst du! Bei Gleichstand vergleichen die daran beteiligten Personen die Werte ihrer Raritäten. Wer hier die größte Summe hat, gewinnt. Herrscht dann immer noch Gleichstand, teilen sich alle Beteiligten den Sieg.

BRIEFMARKEN

Die Marken haben unterschiedliche Größen, Farben, Themen und Werte. Jede Farbe hat einen individuell gestalteten Rand. Jedes Thema lässt sich anhand seines Hintergrunds erkennen.

FARBE



Lila



Gelb



Blau



Grün



Braun

THEMA



Weltraum



Monumente



Tiere



Blumen



Fahrzeuge

BESONDERE MARKEN



Entwertete Marken erkennst du an der gewellten Markierung oben rechts. Sie haben Farbe und Thema, jedoch keinen Punktewert.



Verblasste Marken haben einen geringeren Wert und geben dir Minuspunkte. Sie haben Farbe und Thema, mindern jedoch den Wert deines Albums.



Raritäten sind golden. Sie haben weder Farbe noch Thema, zählen also für Wertungen dieser Art nicht. Da sie besonders wertvoll sind, darfst du sie während der Tauschphase nicht reservieren, auch nicht, wenn sie verdeckt sind.



Dauermarken sind die kleinsten Marken im Spiel. Sie haben weder Farbe noch Thema, noch einen eigenen Wert.

FORMEN UND GRÖSSEN DER MARKEN



Kleine Quadrate belege 2x2 Felder.



Große Quadrate belegen 3x3 Felder.

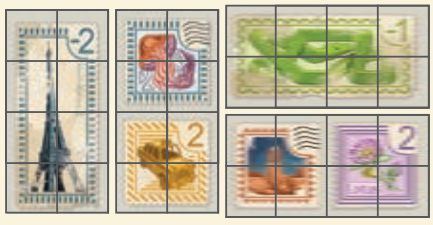
WICHTIG: Quadrate gelten in diesem Spiel nicht als Rechtecke.



Dauermarken belegen 1x1 Feld.
Sie gelten bei Wettbewerben **nicht** als „Kleine Quadrate“.



Kurze Rechtecke belegen 2x3 oder 3x2 Felder.



Es gibt 2 verschiedene Arten Marken, die 2x4 oder 4x2 Felder belegen:

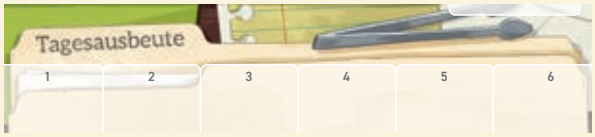
Marken, die 2 kleine quadratische Marken zeigen, werden als **2 einzelne** Marken (kleine Quadrate) behandelt.

Alle anderen 2x4-/4x2-Marken werden als **1 einzelne Marke** (langes Rechteck) behandelt.

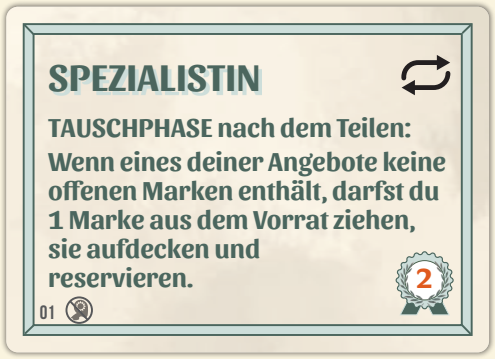
KLARSTELLUNGEN

TAGESAUSBEUTE

Deine Tagesausbeute zeigt 6 nummerierte Felder. Diese Felder sollen dich daran erinnern, dass du während der Sammelphase genau 6 Objekte erhältst (die Reihenfolge spielt keine Rolle).



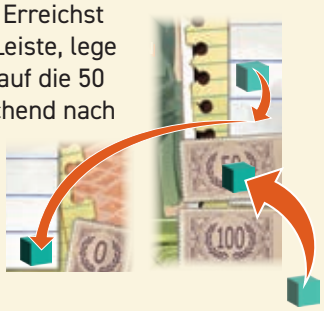
SPEZIALISTINNEN



- **Denke daran: Spezialistinnenkarten sind aktiv, sobald und solange du sie hast.** Das gilt auch, wenn sie in deiner Tagesausbeute oder einem deiner Angebote liegen.
- Erlaubt dir eine Spezialistin eine Marke zu reservieren, darfst du das zusätzlich zu den anderen Objekten tun, die du reservieren darfst.
- Erlaubt dir eine Spezialistin eine Marke zu ziehen und zu reservieren, darfst du dies auch tun, wenn es sich bei dieser Marke um eine Rarität handelt.
- Erlaubt dir eine Spezialistin eine Marke zu ziehen und zu reservieren, darfst du keine Dauermarke ziehen.
- Kannst du am Ende einer Phase mehrere Spezialistinnen nutzen, darfst du dir die Reihenfolge aussuchen.

PUNKTE ABTRAGEN

Bewege deinen Wertungsmarker über die Leiste, um Punkte abzutragen. Erreichst du dabei das Ende der Leiste, lege deinen zweiten Marker auf die 50 bzw. rücke ihn entsprechend nach unten bei Punktzahlen über 100 und 150. Führe deiner Zählung mit deinem ersten Marker bei der 0 fort.



EVENTKARTEN



- Wenn du den „Großzügig"-Effekt abhandelst, zählen Ausstellerkarten und der Startmarker je 2 Punkte.
- Wenn eine Eventkarte und eine Spezialistin beide einen Effekt „Am Ende der Sammelphase" haben, nutze die Spezialistin vor dem Event.

ANSEHEN / AUFDECKEN



Wenn dir ein Effekt erlaubt, ein verdecktes Objekt **anzusehen**, zeige es nicht den anderen. Lege es danach wieder verdeckt an seinen Ursprungsort zurück.

Wenn dir ein Effekt erlaubt, ein Objekt **aufzudecken**, drehe es um, sodass es ab jetzt offen ausliegt und alle es sehen können.

WETTBEWERBSKARTEN

GRUPPEN



Eine Gruppe ist eine Ansammlung einer oder mehrerer Marken, die sich berühren (mindestens mit Teilen ihrer Kanten) **und** alle die (von der Wettbewerbskarte) gesuchte Gemeinsamkeit haben. Diese Gemeinsamkeit kann Farbe, Thema oder Form sein, aber auch, dass die Marken entwertet sind. Eine einzelne Marke gilt ebenfalls als eine Gruppe.

Im Beispiel rechts gibt es 2 Gruppen von Rechtecken. Für die oben gezeigte Wettbewerbskarte (Rechtecke in 1 beliebigen Gruppe) hast du die Wahl aus einem einzelnen Rechteck (3 Punkte) und 2 sich berührenden Rechtecken (6 Punkte). (Quadrate gelten nicht als Rechtecke.)



ZWEITMEISTE



Einige Wettbewerbskarten geben dir für deine zweitmeiste Farbe oder dein zweitmeistes Thema Punkte. Zähle die Anzahl deiner Marken für jede Farbe bzw. jedes Thema. Ignoriere dann die höchste Anzahl und erhalte Punkte für die nächsthöchste (zweitmeiste) Anzahl. Für diese Art Wettbewerb müssen sich die Marken nicht berühren.

Wenn du 2 Farben bzw. Themen hast, die beide die meisten Marken haben, dann gilt eine der beiden als zweitmeiste. Erhalte die entsprechenden Punkte.

Im Beispiel rechts haben Grün und Lila beide die meisten Marken (je 3). Du ignorierst eine der beiden Farben und erhältst für die andere Farbe 12 Punkte.



SETS



Ein Set besteht aus 5 Marken, die alle Themen bzw. Farben zeigen (also alle jeweils 1 anderes Thema bzw. 1 andere Farbe). Jede Marke zählt nur für genau 1 Themenset und 1 Farbset. Für diese Art Wettbewerb müssen sich die Marken nicht berühren.

Das Beispiel rechts zeigt ein Set aus allen 5 Themen, du erhältst dafür 9 Punkte.



PERFEKTE ECKEN



Eine perfekte Ecke entsteht, wenn sich die Ecken von 4 Marken an einer Ecke treffen.

Das Beispiel zeigt 3 perfekte Ecken (denkt daran, dass 2 Marken auf einem langen Rechteck als 2 einzelne Marken gelten). Für diese 3 perfekten Ecken erhältst du 12 Punkte.



UMSCHLOSSENE MARKEN



Eine Marke ist dann vollständig umschlossen, wenn sie keine freien Kanten mehr hat. Der Rand des Albums zählt für das Umschließen.

Das Beispiel zeigt 3 umschlossene Marken (Fingerhut, UFO und die linke Dauermarke). Dafür erhältst du 9 Punkte.



VOLLSTÄNDIGE RÄNDER



Dein Album hat 4 Ränder. Wenn alle 12 Felder eines Randes durchgehend mit Marken belegt sind, gilt dieser als vollständig.

Das Beispiel zeigt 1 vollständigen Rand an der rechten Seite des Albums. Er ist mit 5 Marken belegt. Du erhältst dafür 10 Punkte. Der obere Rand ist nicht vollständig, da über der Dauermarke 1 leeres Feld am Rand ist.



LEERE BEREICHE UND LÜCKEN



Ein leerer Bereich in deinem Album ist eine Ansammlung aus einem oder mehreren leeren Feldern, die vollständig von Briefmarken und / oder den Rändern des Albums umschlossen ist.

1x1 und 1x2 Lücken sind leere Bereiche, die aus jeweils genau 1 oder 2 Feldern bestehen.

Im Beispiel gibt es 6 leere Bereiche. 2 davon sind 1x2 Lücken. Für diese erhältst du 6 Punkte.



IMPRESSUM

Übersetzung & Satz: Corinna Schülter

Redaktion: Inga Keutmann

Lektorat: Gerhard Tischler, Stephan Rink, Christof Tisch, Bastian Winkelhaus

Ein großer Dank an Christof Tisch für den Satz der deutschen Marken.

© 2024 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH

Nassaustraße 3

65719 Hofheim am Taunus

www.feuerland-spiele.de

Version 1.0

HAST DU NOCH FRAGEN?

Schau auf unserer Internetseite, ob es dort eine FAQ oder Updates zum Spiel gibt.

FEHLEN TEILE?

Im Hilfebereich auf unserer Internetseite kannst du Ersatz anfordern:

www.feuerland-spiele.de/support

MÖCHTEST DU AUF DEM LAUFENDEN BLEIBEN?

Bleibe mit uns auf Facebook oder X in Kontakt.

facebook.com/feuerlandspiele

@feuerlandspiele

Oder abonniere unseren monatlichen Newsletter. Anmeldung auf unserer Internetseite.

www.feuerland-spiele.de

FEUERLAND

STONEMAIER GAMES

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

ÜBERSICHT SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über die 3 Tage der Briefmarkenbörse. Jeder Tag ist dabei eine Runde.
Jede Runde besteht aus 3 Phasen: Sammeln, Tauschen und Präsentieren.

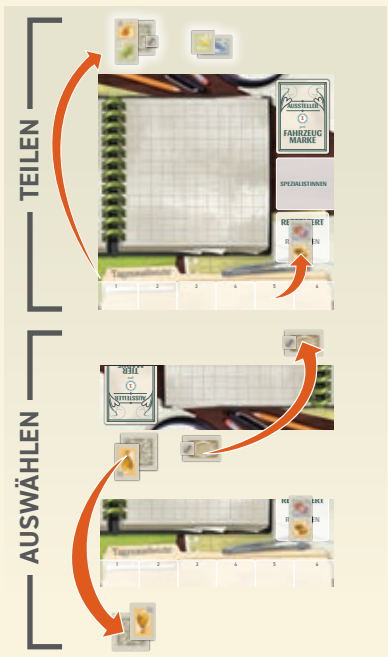
1. Während der **Sammelphase** nehmt ihr reihum Marken und Teilnehmerkarten aus der Auslage, bis alle von euch je 6 Objekte gesammelt haben. Es beginnt die Person mit dem Startmarker.
2. In der **Tauschphase** reserviert ihr euch zuerst eines der gesammelten Objekte (keine Rarität). Danach teilt ihr gleichzeitig die restlichen Objekte in 2 Angebote auf, die ihr den anderen anbietet. Dann wählt ihr nacheinander ein Angebot bei einer anderen Person und nehmt es zu euch. Es beginnt die Person mit dem Startmarker. Danach wählt immer die Person, deren Angebot gewählt wurde. Hat diese schon gewählt, wählt die nächste Person gegen den Uhrzeigersinn.
3. In der **Präsentationsphase** sortiert ihr gleichzeitig eure neuen Marken und Teilnehmerkarten in eure Sammelalben und erhaltet Punkte entsprechend der Rundenwertung.

Die letzte Präsentation findet nach Abschluss der dritten Runde statt. Hier wertet ihr ein letztes Mal eure Punkte aus. Wie viele Punkte ihr bekommt, hängt von eurem Sammelalbum und dem letzten Wettbewerb ab. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt!

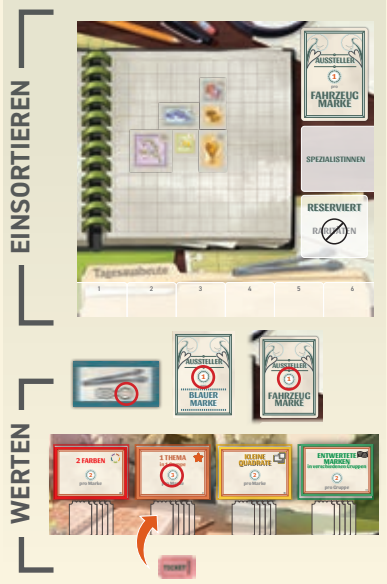
SAMMELPHASE



TAUSCHPHASE



PRÄSENTATIONSPHASE



WERTUNG PRÄSENTATIONSPHASE

1. Aussteller (Album und Karten)
2. Startmarker (2 Punkte)
3. Wettbewerb (wähle 1 ohne dein Ticket)

SPIELENDE (LETZTE PRÄSENTATION)

1. Dauermarken: 10 | 6 | 3 Punkte
2. Briefmarkenwerte
3. Spezialistinnen
4. Letzter Wettbewerb