

## KREDIT

Jeder Spieler kann pro Runde einen Kredit im Wert von 10 Märkern aufnehmen unter der Bedingung, daß er nicht mehr als 12 Märker besitzt. Er erhält dafür - neben dem Geld - eine Kreditkarte und legt sie vor sich ab.

Zum Sieg muß er allerdings alle Kredite abbezahlt haben. Dies kann jederzeit zwischen den Auktionen geschehen. Die Rückzahlung beträgt 15 Märker oder einen Ersttagsstempel. Die Kreditkarten kommen zum Vorrat zurück. Insgesamt können nur soviel Kredite vergeben werden, wie Kärtchen und Chips im Vorrat sind.

## SPIELZIEL

Der Spieler, der als erster 4 Ersttagsstempel besitzt und alle seine Kredite zurückgezahlt hat, gewinnt das Spiel.  
Bei 3 und 4 Spielern werden 5 Ersttagsstempel zum Sieg benötigt.

## VARIANTE

Ein Spieler kann versuchen, 3 in Farbe und Muster völlig identische Briefmarken zu sammeln. Diese kann er an ein beliebiges Land verkaufen und das dort liegende Geld und die Ersttagsstempel erhalten.

# STAMP

Die total verrückte Briefmarkenauktion!

Spieler: 3 - 6                      Alter: 10 - 110 Jahre

Inhalt: 45 Spielkarten            20 Ersttagsstempel  
11 Kreditkarten                3 Länder tafeln  
1 Glocke                         1 Spielanleitung  
Chips (Märker)

## Kurze Spielbeschreibung

Der Spieltisch wird zum Auktionshaus. Sammler und Händler machen ihr Gebot. Wer zuerst 4 Ersttagsstempel ersteigert hat das Spiel gewonnen.

Aber aufgepaßt! Die Auktion läuft rückwärts: 12, 11, 10, 9 ..

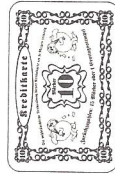
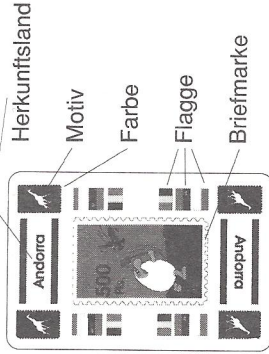
Wer die besten Nerven hat kauft zum niedrigsten Preis.

Wer jedoch zu lange wartet schaut in die Röhre.

## KARTEN

Auf den insgesamt 45 Briefmarkenkarten ist folgendes abgebildet:

- die **Briefmarke**. Sie ist von dem bekannten Karikaturisten H.-P. Murmann witzig gestaltet worden.
- das **Herkunftsland** der Briefmarke. In die Staatskasse dieses Landes werden Erträge aus der Versteigerung gelegt.
- das **Motiv** der Briefmarke. In den Ecken der Karte gibt ein Symbol an, zu welcher Motivgruppe die Briefmarke zählt. Es gibt folgende Symbole:
  - Fußball = Sport, Giraffe = Tierwelt und Orden = Zeitgeschehen.
- die **Farbe** der Briefmarke. Die Briefmarken haben eine von drei Grundfarben Rot, Blau, und Gelb.
- die **Flaggen**. Die Flaggen geben an, welche Länder besonders an dem Ankauf dieser Briefmarke interessiert sind. Bei Übereinstimmung erhält der Verkäufer als Belohnung die zum Sieg notwendigen Ersttagsstempel.



Außer den Briefmarkenkarten gibt es noch 11 Kreditkarten.

## SPIELVORBEREITUNG

Die **Glocke** wird zentral, für jeden Spieler gleich gut erreichbar, aufgestellt.

Die 3 **Ländertafeln** werden um die Glocke gruppiert und die **Chips**, **Ersttagsstempel** und **Kreditkarten** daneben bereitegelegt. Dann wird ein Geber bestimmt, der die Briefmarkenkarten gut mischt und jedem Spieler verdeckt **2 Karten austeilt**.

Die verbleibenden Karten werden in **zwei etwa gleich große Stapel** geteilt und mit der Kartenrückseite nach oben auf dem Tisch platziert. Die obersten Karten beider Stapel werden immer aufgedeckt. Jeder Spieler erhält Chips im Wert von **20 Märkern**.

Fünf "1-er" Chips (gelb), einen "5-er" Chip (grün) und einen "10-er" Chip (rot).

## SPIELABLAUF

Die Spieler versteigern Briefmarken, kaufen sie an und verkaufen sie wieder. Dabei sind sie natürlich auf Gewinn bedacht, aber auch der Sammler kommt zu seinem Recht. Denn nur wer geschickt einkauft und verkauft bekommt die wertvollen Ersttagsstempel.

Anfangen beim Geber führt jeder Spieler die Versteigerung von 3 Briefmarkenkarten durch. Danach folgt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn.

Alle, auch der Auktionator selbst, können an den Versteigerungen teilnehmen.

Nach jeder Versteigerung können die Spieler Briefmarkensätze verkaufen. Wer dabei am geschicktesten Ersttagsstempel absahnt wird dieses lustige Auktionsspiel gewinnen.

## DIE AUKTION

Beginnend beim Geber übernehmen die Spieler abwechselnd für jeweils drei Versteigerungen die Rolle eines Auktionators. Für eine Versteigerung wählt der Auktionator eine der beiden offen liegenden Karten von einem der beiden Stapel aus. Diese Karte legt er für alle sichtbar vor sich, und die Auktion kann beginnen. Der Auktionator zählt laut, gleichmäßig und zügig von 12 an abwärts. Das Zählen kann man akustisch durch Klopfen auf den Tisch unterstützen.

Der Auktionator gibt durch das Zählen den momentanen Preis für die Briefmarkenkarte an, der laufend sinkt. Sobald ein Spieler die angebotene Briefmarkenkarte zum momentanen Preis kaufen will, muß er als erster klingeln.

Nach dem Klingeln beendet der Auktionator die Versteigerung und verkauft die Briefmarkenkarte zu dem Preis, den er als letzten genannt hat. Der Käufer erhält die Briefmarkenkarte und zahlt den Preis an den Auktionator. Der Auktionator zahlt die Hälfte des Preises (aufgerundet) in die Staatskasse des Landes, aus dem die Marke kommt, und die andere Hälfte (abgerundet) behält er selbst. Ist er selbst der Käufer, dann zahlt er den vollen Betrag in die Staatskasse.

Bei der Auktion heißt es kühlen Kopf zu bewahren und möglichst lange zu warten, bis der Preis niedrig genug ist. Wer aber zu lange wartet geht leer aus. Bietet niemand etwas, erhält der Auktionator die Briefmarkenkarte umsonst.

Ein Spieler kann beliebig viele Karten ersteigern, solange er bezahlen kann. Kann ein Spieler nicht bezahlen, muß die Auktion wiederholt werden. Der verursachende Spieler darf allerdings an der Auktion nicht mehr teilnehmen.

Vorrangiges Ziel der Auktion ist es Briefmarkenkarten zu ersteigern, die man möglichst teuer an die Staatskasse eines der drei Länder verkauft und die gleichzeitig die zum Sieg notwendigen Ersttagsstempel einbringen.

## VERKAUF

Nach jeder Versteigerung werden die Spieler der Reihe nach gefragt, ob sie einen Briefmarkensatz verkaufen möchten. Die Reihe beginnt beim Auktionator. Ein Satz besteht immer aus drei Briefmarkenkarten. Die einzelnen Länder kaufen aber nur bestimmte Sätze:

- Andorra - 3 Briefmarken mit gleicher Farbe **aber** unterschiedlichen Symbolen
- Liechtenstein - 3 Briefmarken mit gleichen Symbolen **aber** unterschiedlichen Farben
- Monaco - 3 Briefmarken mit unterschiedlichen Symbolen

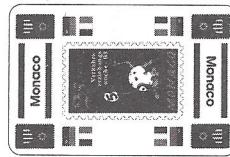
und unterschiedlichen Farben  
Ein Spieler, der einen Briefmarkensatz an ein Land verkauft, kassiert  
alle Märker aus der Kasse des Staates.

**Achtung!** Ein Spieler, der gerade eben eine Karte ersteigert hat und  
die Märker in die entsprechende Staatskasse gelegt hat, darf in dieser  
Runde nicht an diesen Staat verkaufen. Er muß mindestens eine  
Auktion abwarten.

Die verkauften Briefmarkensätze werden auf einen Stapel abgelegt.

### Ersttagsstempel

Eine besondere Belohnung bekommt derjenige  
Verkäufer, dessen Briefmarkenkarten die  
Flaggen des Landes aufweisen, an das er  
verkauft. Für jede Karte, die die entsprechende  
Flagge aufweist, gibt es einen Ersttagsstempel.



Beispiel: Die 3 obenstehenden Briefmarkenkarten werden nach  
Andorra verkauft. Der Spieler erhält dafür den Inhalt der Staatskasse  
und für die zwei übereinstimmenden Flaggen zwei Ersttagsstempel.