

# STAMP

## Spelmateriaal

- ⇒ 45 postzegel-speelkaarten met daarop :
  - \* de postzegel
  - \* het land van herkomst : ontvangt de helft van de opbrengst van de verkoop van de postzegel
  - \* het motief : in de hoeken staat het symbool afgebeeld van de categorie waartoe de postzegel behoort : voetbal = sport ; graf = fauna ; medaille = gebeurtenis
  - \* de kleur : 3 grondkleuren (geel, rood en blauw)
  - \* de vlaggen : geven aan welke landen uitermate geïnteresseerd zijn in de aankoop van deze postzegel
- ⇒ 11 schuldbekentenissen
- ⇒ 20 witte 'first-day-covers' (FDC)
- ⇒ fiches (geel = 1, groen = 5, rood = 10)
- ⇒ 3 landentabellen
- ⇒ 1 bel

## Doel van het spel

De speler die als eerste 5 FDC's (3 of 4 spelers) of 4 FDC's (5 of 6 spelers) heeft verzameld en geen schuldbekentenissen meer heeft, wint het spel.

## Spelvoorbereiding

- ⇒ De bel wordt centraal op de tafel goed bereikbaar voor elke speler geplaatst
- ⇒ De 3 landentabellen worden rond de bel gelegd
- ⇒ De chips, FDC's en kredietkaarten worden daarnaast klaargelegd
- ⇒ Elke speler ontvangt - nadat de postzegelkaarten goed gemengd zijn - verdekt 2 speelkaarten. De resterende kaarten worden in 2 gelijke stapeltjes verdekt op tafel gelegd. De bovenste kaarten van beide stapels worden omgedraaid zodat de afbeeldingen zichtbaar zijn.
- ⇒ Elke speler ontvangt fiches ter waarde van 20 Mark

## Spelverloop

- ⇒ De spelers kopen en verkopen postzegels met 2 doelen voor ogen : zo veel mogelijk geld verdienen en verzamelingen aanleggen. Alleen diegene die gepast koopt en verkoopt kan de begeerde FDC's ontvangen.
- ⇒ Beginnend met de deler, leidt elke speler de veiling van 3 postzegels. Daarna volgen de andere spelers in uurwijzerzin. Iedereen, dus ook de veilingmeester, mag deelnemen aan de veiling. Na elke veiling mogen spelers postzegelverzamelingen verkopen.
- ⇒ **Veiling** : De veilingmeester neemt van één van de twee stapels één postzegel en legt deze zichtbaar voor zich neer. De veilingmeester telt - daarbij telkens op tafel tikkend - luidop af van 12 tot 0. Het afgeroepen getal geeft de momentane waarde weer van de geveilde postzegel. Zodra een speler een postzegel wil kopen aan de huidige waarde, drukt hij op de bel. De postzegel wordt dan door de veilingmeester verkocht aan de laatstgenoemde prijs. De koper betaalt het overeengekomen bedrag aan de veilingmeester en ontvangt daarvoor de postzegel. De ene helft van de opbrengst van de verkoop gaat naar de staatskas van het land van oorsprong van de postzegel, de andere helft komt de veilingmeester toe. Is de veilingmeester ook de koper van de betrokken postzegel, dan gaat de opbrengst integraal naar de staatskas. Bij de veiling is het belangrijk je hoofd koel te houden en te kopen aan de laagst mogelijke prijs. Wacht je echter te lang dan loop je echter het risico er naast te grijpen. Als niemand iets biedt voor de geveilde postzegel, dan krijgt de veilingmeester de betrokken postzegel gratis.  
Het uiteindelijke doel van de veiling is om zo postzegelverzamelingen aan te leggen en deze zo duur mogelijk terug te verkopen aan de staatskassen van de 3 landen.
- ⇒ **Verkoop** : Na de veiling van een postzegel mag elke speler - beginnend met de veilingmeester - een postzegelverzameling (bestaande uit 3 postzegels) verkopen aan één van de 3 landen. Elk land koopt specifieke combinaties :
  - \* Andorra : dezelfde kleur, maar verschillende symbolen

\* Liechtenstein : dezelfde symbolen, maar verschillende kleuren

\* Monaco : verschillende kleuren en verschillende symbolen

Een speler wiens verzameling gekocht wordt, ontvangt de volledige inhoud van de staatskas van het kopende land. De verkochte postzegels worden op een afzonderlijke stapel gelegd.

Belangrijk : Een speler die juist een postzegel heeft gekocht van een bepaald land, mag in dezelfde beurt geen verzameling verkopen aan dat land. Hij moet hiervoor minimaal één beurt wachten.

**FDC's** : Elke speler die er in slaagt om een postzegel met een bepaalde vlag te verkopen aan het land waarbij die vlag hoort, ontvangt één FDC.

⇒ **Krediet** : Elke speler mag per ronde een krediet nemen ter waarde van 10 Mark op voorwaarde dat hij niet meer dan 12 Mark bezit. Naast 10 Mark ontvangt hij hiervoor ook een schuldbekentenis die hij zichtbaar voor zich aflegt. Om het spel te kunnen winnen, moeten alle schulden eerst afbetaald zijn. Afbetalingen kunnen tussen de veilingen door gedaan worden en kosten 15 Mark of één FDC. Er kunnen niet meer kredieten gegeven worden dan er schuldbekentenissen (11) voorhanden zijn. Een terugbetaald krediet gaat terug naar de bank en de schuldbekentenis komt terug in de voorraad terecht. Dit krediet is dan ook terug beschikbaar op de kredietmarkt.

S T A M P		
Amigo	Kuhn, H. & W.	1992
3 - 6 spelers	vanaf 10 jaar	20 min.

© Marc Van den Branden, Forum, 1996