

STAMP

De te gekke postzegelveiling

Spelers: 3 - 6

Leeftijd: 10 - 110 jaar

Inhoud:	45 speelkaarten	20 eerstedag-stempels
	11 kredietkaarten	3 landkaarten
	1 klok	1 spelhandleiding
	fiches (munten)	

Korte spelbeschrijving

De speeltafel wordt een veilinghuis. Verzamelaars en handelaren doen een bod. Wie het eerst 4 eerstedag-stempels geveild heeft, is de winnaar van het spel.

Maar let op! De veiling loopt terug: 12, 11, 10, 9. Wie de beste zenuwen heeft koopt tegen de laagste prijs. Wie echter te lang wacht trekt aan het kortste eind.

KAARTEN

Op de in totaal 45 postzegelkaarten is het volgende te zien:

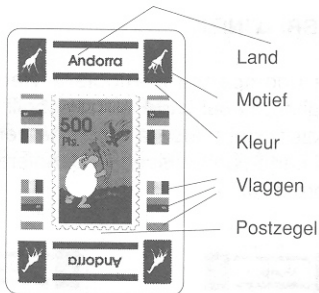
- **de postzegel.** Deze is door de bekende karikaturist H.-P. Murmann op grappige wijze ontworpen.
- **het land van herkomst van de postzegel.** De opbrengsten van de veiling worden in de staatskas van dit land gestort.
- **het motief van de postzegel.** In de hoeken van de kaart geeft een symbool aan, tot welke motiefgroep de postzegel gerekend wordt. Er zijn de volgende symbolen:
voetbal = sport, giraffe = dierenwereld en ordeteken = geschiedenis.

- **de kleur van de postzegel.**

De postzegels hebben één van de basiskleuren rood, blauw of geel.

- **de vlaggen.** De vlaggen geven aan, welke landen vooral geïnteresseerd zijn in de aankoop van deze postzegel.

Bij overeenstemming krijgt de verkoper als beloning de voor de overwinning noodzakelijke eerstedag-stempel.



Naast de postzegelkaarten zijn er nog 11 kredietkaarten.



SPELVOORBEREIDING

De klok wordt, voor iedereen goed zichtbaar, centraal opgesteld.
De 3 landkaarten worden om de klok gegroepeerd en de fiches,

eerstedag-stempels en kredietkaarten worden hiernaast gelegd. Vervolgens wordt een gever aangewezen die de postzegelkaarten goed schudt en aan iedere speler omgekeerd 2 kaarten uitdeelt. De resterende kaarten worden in twee ongeveer even grote stapels verdeeld, en met de achterkant naar boven op tafel gelegd. De bovenste kaarten van beide stapels worden telkens open gelegd. Iedere speler krijgt fiches ter waarde van 20 munten: vijf 1-fiches (geel), één 5-fiche (groen) en één 10-fiche (rood).

VERLOOP VAN HET SPEL

De spelers veilen postzegels, kopen ze en verkopen ze weer. Daarbij gaat het natuurlijk om de winst, maar ook de verzamelaar komt aan zijn trekken. Want alleen wie handig inkoopt en verkoopt krijgt de waardevolle eerstedag-stempel.

De beginnen bij de gever veilt iedere speler 3 postzegelkaarten. Daarna is, met de klok mee, de volgende speler aan de beurt. Iedereen, ook de veilingmeester zelf, kan aan de veilingen meedoen.

Aan iedere veiling kunnen de spelers sets postzegels verkopen. Wie daarbij het slimst eerstedag-stempels in zijn bezit kan krijgen heeft het leukste spel gewonnen.

DE VEILING

De beginnen bij de gever spelen alle spelers na drie veilingen om beurten de rol van veilingmeester. Voordat een veiling begint kiest de veilingmeester één van de beide open liggende kaarten uit één van de twee stapels. Deze kaart legt hij zichtbaar voor zich, en de veiling kan beginnen. De veilingmeester telt kalm, gelijkmatig en niet vanaf 12 naar beneden. Het tellen kan nog ondersteund worden door op de tafel te tikken.

De veilingmeester geeft door middel van tellen de op dat moment geldende prijs van de postzegelkaart aan, die voortdurend zakt. Zodra een speler de aangeboden postzegelkaart tegen de dan geldende prijs wil kopen, moet hij als eerste bellen.

Na het bellen beëindigt de veilingmeester de veiling en verkoopt de postzegelkaart tegen de prijs, die hij als laatste genoemd heeft. De koper krijgt de postzegelkaart en betaalt de prijs aan de veilingmeester. De veilingmeester stort de helft van de prijs (afgerond) in de staatskas van het land waaruit de postzegel komt, en de andere helft (afgerond) houdt hij zelf. Wanneer hij zelf de koper is, stort hij het volledige bedrag in de staatskas.

Bij de veiling is het noodzakelijk het hoofd koel te houden en zo lang mogelijk te wachten, totdat de prijs laag genoeg is. Wie echter te lang wacht heeft niets.

Wanneer niemand iets biedt, krijgt de veilingmeester de postzegelkaart gratis.

Een speler kan net zo veel kaarten veilen als hij maar wil en zo lang hij kan betalen. Kan een speler niet betalen, dan moet de veiling herhaald worden. De betreffende speler mag dan echter niet meer aan de veiling deelnemen.

Het belangrijkste doel van de veiling is, postzegelkaarten te veilen, die zo duur mogelijk aan de staatskas van één van de drie landen te verkopen, die dan weer de voor de overwinning noodzakelijke eerstedag-stempel opleveren.

VERKOOP

Na iedere veiling wordt aan elke speler gevraagd, of deze een set postzegels wil verkopen, te beginnen bij de veilingmeester. Een set bestaat telkens uit drie postzegelkaarten. De afzonderlijke landen kopen echter uitsluitend bepaalde sets:

Andorra: 3 postzegels met dezelfde kleur maar verschillende symbolen

Liechtenstein: 3 postzegels met dezelfde symbolen maar verschillende kleuren

Monaco: 3 postzegels met verschillende symbolen en verschillende kleuren.

Een speler die een postzegelset aan een land verkoopt, krijgt alle munten uit de staatskas.

Let op! Een speler die zojuist een kaart geveild heeft en de munten in de desbetreffende staatskas gestort heeft, mag in deze ronde niet aan deze staat verkopen. Hij moet minstens één veiling wachten.

De verkochte postzegelsets worden op een stapel gelegd.

Eerstedag-stempel

Een bijzondere beloning krijgt die speler, waarvan de postzegelkaarten de vlaggen van het land laten zien, waaraan hij verkoopt. Voor iedere kaart, die de vlag laat zien, is er een eerstedag-stempel.



Bijvoorbeeld: de 3 hierboven afgebeelde postzegelkaarten worden aan Andorra verkocht. De speler krijgt hiervoor de inhoud van de staatskas, en voor de twee overeenkomstige vlaggen twee eerstedag-stempels.

KREDIET

Iedere speler kan per ronde een krediet ter waarde van 10 munten opnemen op voorwaarde, dat hij niet meer dan 12 munten bezit. Hij krijgt daarvoor - naast het geld - een kredietkaart, die hij voor zich moet neerleggen.

Voor een overwinning moet hij echter alle kredieten hebben afbetaald. Dit kan telkens tussen de veilingen gebeuren. De terugbetaling bedraagt 15 munten of een eerstedag-stempel. De kredietkaarten komen naar de voorraad terug. In totaal kunnen slechts zo veel kredietkaarten verstrekt worden, als er kaarten en fiches in voorraad zijn.

DOEL VAN HET SPEL

De speler die als eerste 4 eerstedag-stempels bezit en al zijn kredieten heeft terugbetaald, wint het spel.

Bij 3 en 4 spelers zijn 5 eerstedag-stempels voor de overwinning nodig.

VARIANTEN

Een speler kan proberen 3 naar kleur of ontwerp volledig identieke postzegels te verzamelen. Deze kan hij aan een willekeurig land verkopen, en daarvoor het klaar liggende geld en de eerstedag-stempels in zijn bezit krijgen.

KREDIET

Iedere speler kan per ronde een krediet ter waarde van 10 munten opnemen op voorwaarde, dat hij niet meer dan 12 munten bezit. Hij krijgt daarvoor - naast het geld - een kredietkaart, die hij voor zich moet neerleggen.

Voor een overwinning moet hij echter alle kredieten hebben afbetaald. Dit kan telkens tussen de veilingen gebeuren. De terugbetaling bedraagt 15 munten of een eerstedag-stempel. De kredietkaarten komen naar de voorraad terug. In totaal kunnen slechts zo veel kredietkaarten verstrekt worden, als er kaarten en fiches in voorraad zijn.

DOEL VAN HET SPEL

De speler die als eerste 4 eerstedag-stempels bezit en al zijn kredieten heeft terugbetaald, wint het spel.

Bij 3 en 4 spelers zijn 5 eerstedag-stempels voor de overwinning nodig.

VARIANTEN

Een speler kan proberen 3 naar kleur of ontwerp volledig identieke postzegels te verzamelen. Deze kan hij aan een willekeurig land verkopen, en daarvoor het klaar liggende geld en de eerstedag-stempels in zijn bezit krijgen.