

Effecten



Voer een actie **"Beweging"** uit (zie blz. 4).



Voer een actie **"Ansichtkaart"** uit (zie blz. 4).



Voer een actie **"Kamp"** uit (zie blz. 4).



Plaats direct een postzegelfiche uit de voorraad op een beschikbaar postzegelveld van 1 van je ansichtkaarten.



Scoop direct X punten.



Je mag in je beurt 1 extra reiskaart spelen.

Gebruik je kant B van het spelerstableau, dan mag je elke keer dat je een ★ krijgt, kiezen tussen een **bewegingseffect** (🚲), een **ansichtkaarteffect** (📮) of **1 postzegel plakken** (📧).

Cadeaukaarten



Auto

Bij gebruik: voer tijdens je beurt maximaal 3 extra bewegingsacties uit.



Reisgids

Bij gebruik: trek de bovenste 5 ansichtkaarten van de stapel, hou er 2 en leg de andere 3 af.



Wegenkaart

Bij gebruik: verplaats je fiets naar een aangrenzende regio. Daarna mag je een kampeefiche op een beschikbare kampeerplek plaatsen in de regio waar je nu bent.



Postzegelverzameling

Bij gebruik: plaats direct maximaal 2 postzegelfiches uit de voorraad op beschikbare postzegelvelden van je ansichtkaarten.



Caravan

Aan het einde van het spel: scoor 2 punten voor elke regio waar je minimaal 2 kampen hebt.



Sleutelhanger

Aan het einde van het spel: heb je 1/2/3/4/5/6 kampen op deze soort kampeerplek, dan scoor je 1/3/6/10/14/20 punten.



Sneeuwbol

Aan het einde van het spel: heb je 1/2/3/4 sneeuwbolkaarten, dan scoor je 3/6/12/18 punten.



Cadeaukaarten met het ⚡-symbool mag je op elk moment in je beurt gebruiken. Leg de kaart na gebruik af.

Cadeaukaarten met het 🛎-symbool bewaar je en geven je aan het einde van het spel extra punten.

POSTCARDS

Eric Dubus & Simon Kayne



© 2025 Jeux Synapses Games Inc.
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

Auteurs: Éric Dubus & Simon Kayne
Grafische vormgeving: Quentin Saint-Georges
Illustraties: Crocotame
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden
Made in China



POS01-04-106-2504

Spelnegels

Klim op je fiets en ontdek Frankrijk!

Doorkruis in dit spannende reisspel de 13 regio's van het land, verzamel ansichtkaarten en sla je kamp tactisch op. Bemachtig postzegels om je souvenirs te versturen en verdien punten, die je naar de overwinning kunnen leiden. Wie deelt als eerste zijn avonturen? Van prachtige landschappen tot originele souvenirs, elk spel is een nieuwe escapade!



Speelmateriaal



13 routekaarten



4 bewegingsfiches



25 cadeaukaarten

1 startspelerfiche



1 "einde spel"-bonusfiche



Voorkant: postzegel

Achterkant: souvenir

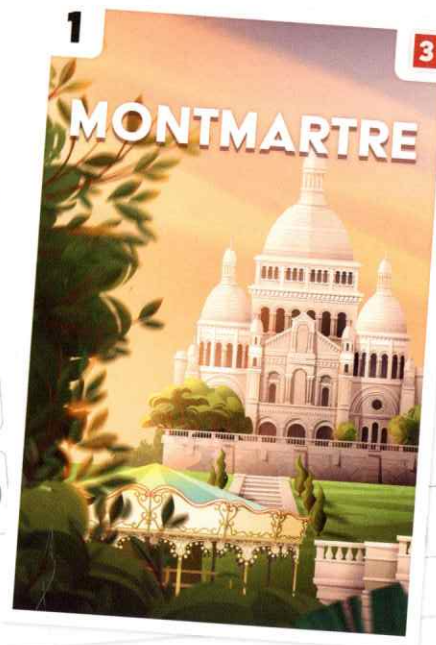
60 postzegel/souvenir-fiches



72 reiskaarten



1



52 ansichtkaarten

Voor iedere speler



1 fietspion & 1 voetje



1 scorefiche



13 kampfiches

1 spelerstableau



Voorbereiding

- 1 Leg het speelbord midden op tafel.
- 2 Schud de cadeaukaarten en leg die als gedekte stapel op het daarvoor bedoelde veld. Trek 3 cadeaukaarten en leg die open onder de stapel.
- 3 Schud de reiskaarten en leg die als gedekte stapel op het daarvoor bedoelde veld. Trek 5 reiskaarten en leg die open naast de stapel.

- 4 Leg de postzegel/souvenir-fiches als voorraad op het daarvoor bedoelde veld.
- 5 Iedere speler neemt een spelerstableau en legt de 13 kampfiches in zijn kleur erop.

Bepaal gezamenlijk of je kant A of B van het spelerstableau gebruikt. Kant A heeft 3 vaste effecten, terwijl kant B je toestaat om effecten te kiezen (zie blz. 8). We raden aan om in het eerste spel met kant A te spelen.

Voorbeeld van een startopstelling bij 3 spelers.



- 6 Leg de scorefiches op veld 0 van het scorespoor.
- 7 Schud de routekaarten en geef iedere speler er 1. Iedere speler zet zijn fietspion (verder kortweg fiets genoemd) op de linksboven op zijn routekaart aangegeven regio. Doe de resterende routekaarten in de doos.
- 8 Iedere speler trekt 5 reiskaarten van de stapel, die zijn starthand vormen, en 1 willekeurige ansichtkaart (met de kant zonder afbeelding naar boven).
- 9 Schud de resterende ansichtkaarten en leg die met de afbeelding naar boven als stapel boven het speelbord. Trek 3 ansichtkaarten en leg die met de afbeelding naar boven naast de stapel.
- 10 Leg het "einde spel"-bonusfiche en de bewegingsfiches rechtsonder op het speelbord.
- 11 Bepaal een startspeler. Die krijgt het startspelerfiche en houdt dat het hele spel.

Kort speloverzicht

In dit spel verplaats je je fiets door het land, sla je je kamp op en verzamel je ansichtkaarten om naar je vrienden en familie te sturen. Kampen geven je de mogelijkheid om herinneringen op te schrijven die verschillende bonuseffecten activeren, terwijl het sturen van ansichtkaarten punten en waardevolle cadeaus opleveren!

Spelverloop

Er wordt met de klok mee gespeeld. De startspeler begint. Ben je aan de beurt, dan **moet je 3 reiskaarten** uit je hand **spelen**. Voor elke kaart die je speelt moet je kiezen tussen **Een actie uitvoeren** of **Een postzegel plakken**. Speel je kaarten één voor één en leg die voor je neer om bij te houden hoeveel je er hebt gespeeld. Leg aan het einde van je beurt al je gespeelde reiskaarten af.

EEN ACTIE UITVOEREN

Het symbool op de reiskaart geeft de actie ervan aan. Er zijn 3 soorten: **Bewegen**, **Ansichtkaart** en **Kamp**. Negeer bij het uitvoeren van een actie de kleur van de kaart.

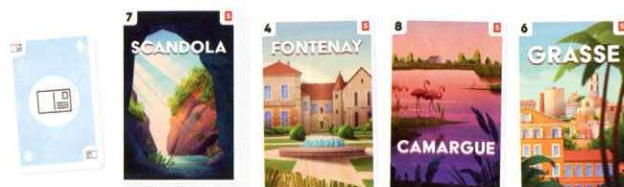
► **Actie "Bewegen"** : verplaats je fiets naar een aangrenzende regio.

Regio's die een gezamenlijke grens delen, gelden als aangrenzend.



Occitanie (regio 8) grenst aan Nouvelle-Aquitaine (regio 9), dus de gele speler kan zijn fiets daarheen verplaatsen.

► **Actie "Ansichtkaart"** : neem een beschikbare ansichtkaart. Je mag de bovenste van de stapel of 1 van de 3 ernaast kiezen. Vóór het nemen van een ansichtkaart mag je de 3 ernaast afleggen en ter vervanging 3 nieuwe trekken. Neem je een naast de stapel liggende ansichtkaart, vul de lege plek dan direct met de bovenste kaart van de stapel.



Het getal linksboven op een ansichtkaart geeft de regio ervan aan. Het getal rechtsboven geeft aan hoeveel postzegels je nodig hebt om de kaart te versturen.

► **Actie "Kamp"** : neem het meest linkse kampfiche van je spelerstapleau en plaats het op een beschikbare kampeerplek in de regio waar je fiets staat. Komt de soort ervan overeen met een beschikbaar souvenirveld op 1 van je ansichtkaarten, dan mag je een souvenirfiche uit de voorraad nemen en op dat souvenirveld leggen. Dit geeft je direct een effect (zie blz. 8).



Er kan maar 1 kampfiche op een kampeerplek liggen en je mag per kampactie maximaal 1 souvenirfiche leggen.

Je mag een kampfiche ook op een kampeerplek plaatsen als je geen overeenkomend souvenirveld hebt. In dat geval leg je geen souvenirfiche.

Sommige kampfiches op je spelerstapleau geven ook een direct effect op het moment dat ze worden geplaatst.



Opmerking: je mag ervoor kiezen om een verkregen effect niet te gebruiken. Je mag een effect alleen in de beurt gebruiken dat je het hebt gekregen.

Krijg je in je beurt meerdere bewegings-effecten (), dan kun je de bewegingsfiches gebruiken om je extra bewegingen bij te houden. Leg de fiches na gebruik terug op het speelbord. Leg ongebruikte fiches aan het einde van je beurt ook terug op het speelbord.



DE BESTE REIZIGER VAN DE REGIO!

Lukt het een speler om zijn kampfiches op ALLE kampeerplekken in een regio te plaatsen, dan wordt hij de beste reiziger van die regio. Hij krijgt dan direct 1 punt per kampfiche dat hij in die regio heeft geplaatst.

De gele speler heeft op alle kampeerplekken in Hauts-de-France (regio 2) een kampfiche. Hij scoort daardoor direct 5 punten.



EEN POSTZEGEL PLAKKEN

Elke reiskaart kan worden gebruikt om een postzegel te plakken. Negeer dan het symbool op de kaart.

Neem een postzegelfiche uit de voorraad en plaats het op een beschikbaar postzegelveld van 1 van je ansichtkaarten dat met de kleur van de gespeelde reiskaart overeenkomt. Heb je geen vrij postzegelveld in de kleur van je reiskaart, dan kun je die kaart niet gebruiken om een postzegel te plakken.



Je mag 2 reiskaarten naar keuze gebruiken als een andere reiskaart naar keuze.

Onthoud dat je maar 3 reiskaarten per beurt mag spelen, tenzij je een -effect hebt.



ANSICHTKAARTEN VERSTUREN

Naast het spelen van 3 reiskaarten mag je op elk moment tijdens je beurt een ansichtkaart versturen als:

► **alle postzegelvelden van die ansichtkaart zijn gevuld**

EN

► **je in de op die ansichtkaart aangegeven regio bent**



8

Verstuur je een ansichtkaart, doe dan alle fiches erop terug in de voorraad. Scoor direct de rechtsonder op de kaart aangegeven punten en kies 1 cadeaukaart. Draai de ansichtkaart dan naar de afbeelding. Die is verstuurd!

Opmerking: je mag in je beurt meerdere ansichtkaarten versturen.



De speler scoort met het versturen van deze kaart 10 punten en kiest 1 cadeaukaart. Hij draait de ansichtkaart om zodat het duidelijk is dat deze is verstuurd.

CADEAUKAARTEN

Verstuur je een ansichtkaart, kies dan een open cadeaukaart en leg die voor je neer. Vul de lege plek dan met de bovenste kaart van de stapel.

Zie bladzijde 8 voor details met betrekking tot de cadeaukaarten.



EINDE VAN EEN BEURT

Trek aan het einde van je beurt nieuwe reiskaarten totdat je er 5 in je hand hebt. Je mag open kaarten nemen, kaarten van de gedekte stapel trekken of beide. Vul lege plekken op het speelbord met kaarten van de gedekte stapel aan nadat je al je kaarten hebt getrokken. De volgende speler is aan de beurt.

Opmerking: is een stapel op welk moment dan ook leeg, schud dan de aflegstapel ervan en gebruik die als nieuwe trekstapel.

Einde van het spel

HET EINDE VAN HET SPEL ACTIVEREN

De speler die als eerste 4 ansichtkaarten heeft verstuurd, krijgt direct het "einde spel"-bonusfiche. Het spel gaat dan nog door totdat de laatste speler zijn beurt heeft voltooid. Na die ronde volgt de eindtelling.

EINDTELLING

Naast de punten die hij tijdens het spel heeft gescoord, krijgt een speler punten voor het volgende:

- De met zijn **routekaart** verdiende punten
- 1 punt voor elk van zijn **niet verstuurde ansichtkaarten**

Resterende postzegel- en souvenirfiches op niet verstuurde ansichtkaarten zijn niets waard.

- De met zijn **cadeaukaarten** verdiende punten

De speler met het **"einde spel"-bonusfiche** scoort 3 extra punten.

De speler met de meeste punten wint het spel! Bij een gelijke stand wint van hen de speler die de meeste ansichtkaarten heeft verstuurd. Is het dan nog gelijk, dan wint van hen de speler die meer kampfiches heeft geplaatst. Leidt dat ook niet tot een beslissing, dan delen deze spelers de overwinning.

VOORBEELD VAN DE EINDTELLING

- De speler heeft 4 ansichtkaarten verstuurd. 3 ervan corresponderen met zijn routekaart (regio 3, 5 en 8). Hij scoort daar **7 punten** voor.
- Voor de niet verstuurde ansichtkaart scoort hij **1 punt**.
- Voor de 2 cadeaukaarten "sneeuwbol" scoort hij **6 punten**.
- Hij heeft 4 kampfiches op kampeerplekken op het strand geplaatst. Daarom scoort hij voor de cadeaukaart "sleutelhanger" **10 punten**.
- Hij heeft als eerste 4 ansichtkaarten verstuurd en het "einde spel"-bonusfiche gekregen. Daar scoort hij **3 punten** voor.

Dat maakt $7 + 1 + 6 + 10 + 3 = 27$ punten. Die telt hij op bij de 32 punten die hij tijdens het spel heeft gescoord. Zijn eindscore is dus **59 punten**.

ROUTEKAARTEN

De routekaart die een speler aan het begin van het spel willekeurig krijgt, geeft hem doelen. Het is niet verplicht om die te volgen, maar ze kunnen extra punten opleveren!



Heb je aan het einde van het spel **1/2/3/4 ansichtkaarten verstuurd uit de onderop de kaart aangegeven regio's**, dan scoor je **2/4/7/11** punten.

Het is toegestaan om meerdere ansichtkaarten uit dezelfde regio te versturen, maar elke regio op je routekaart telt maar één keer mee voor je doelen. Om het maximale aantal punten te scoren, moet je kaarten uit alle 4 verschillende regio's versturen!



Solomodus

Je kunt **Postcards** ook solitair spelen! In deze solomodus speel je tegen een fictieve speler, de Automa, die zich als een echte tegenstander gedraagt.

Voorbereiding

Bereid het spel op dezelfde manier voor als het basisspel. De Automa krijgt hetzelfde als een echte speler, maar geen reiskaarten. Bepaal of jij begint of de Automa. Kies vóór de start van het spel de moeilijkheidsgraad van de Automa. Die bepaalt hoeveel reiskaarten de Automa in zijn beurt speelt.

- **Eenvoudig:** 3 kaarten
- **Normaal:** 4 kaarten
- **Expert:** 5 kaarten

Spelregels

- **Jouw beurt:** jouw beurt verloopt gelijk aan het basisspel.

► **Automa's beurt:** Automa speelt in zijn beurt open reiskaarten van het speelbord. Afhankelijk van de gekozen moeilijkheidsgraad speelt hij 3, 4 of 5 kaarten. Hij speelt de kaarten **één voor één, in volgorde van links naar rechts**. Leg een kaart na het spelen ervan af.

► **Automa's voorkeuren:** de routekaart van de Automa bepaalt zijn voorkeuren. Als de Automa een "keuze" maakt, geeft hij prioriteit aan de ansichtkaart van de als eerste op zijn routekaart aangegeven regio. Heeft hij geen ansichtkaart van die regio, dan kijkt hij of hij er 1 van de tweede regio heeft, enzovoort.



Met deze routekaart geeft de Automa altijd voorkeur aan een ansichtkaart uit regio 2. Heeft hij die niet, dan kiest hij een ansichtkaart uit regio 8, enzovoort.

De Automa gebruikt dit voorkeursprincipe als hij een **postzegel plakt**, een **ansichtkaartactie** uitvoert of een **kampactie** uitvoert.

EEN POSTZEGEL PLAKKEN

Speelt de Automa een reiskaart die links van de spiraal van het notatieblok ligt, dan plakt hij een postzegel. Hij zoekt op zijn ansichtkaarten naar een vrij postzegelveld in de kleur van de reiskaart, waarbij hij op basis van zijn voorkeuren een ansichtkaart kiest. **Kan hij geen postzegel plakken (geen vrij postzegelveld in die kleur), dan voert hij in plaats daarvan de actie van de kaart uit.**

Voorbeeld: de Automa speelt de eerste open reiskaart, die geel is. Hij plaatst daarom een postzegel op een geel postzegelveld van een ansichtkaart die met zijn routekaart overeenkomt. Hij heeft momenteel ansichtkaarten van regio's 8 en 12. Er is geen geel veld op ansichtkaart 8, dus hij plaatst de postzegel op ansichtkaart 12.

EEN ACTIE UITVOEREN

Speelt de Automa een reiskaart die rechts van de spiraal van het notatieblok ligt, dan voert hij de actie ervan uit. **Kan hij dat niet, dan plakt hij in plaats daarvan een postzegel.**

► **Actie "Beweging"** : de Automa zet zijn pion in de door de bovenste ansichtkaart van de stapel aangegeven regio. Hij hoeft er niet aan te grenzen. **Is de Automa al in die regio, dan plakt hij in plaats daarvan een postzegel.**

► **Actie "Ansichtkaart"** : de Automa neemt de meest linkse beschikbare ansichtkaart op basis van zijn voorkeuren. Zijn er geen ansichtkaarten die met die op zijn routekaart overeenkomen, dan legt hij de 3 ansichtkaarten naast de stapel af en vervangt hij die. Dan neemt hij er één op basis van zijn voorkeuren. Is er nog steeds geen met zijn routekaart overeenkomende ansichtkaart, dan neemt de Automa de bovenste kaart van de stapel, ongeacht de regio erop. **Kan de Automa geen ansichtkaart nemen, dan plakt hij in plaats daarvan een postzegel.**

Belangrijk: de Automa kan nooit meer dan 1 ansichtkaart (al dan niet verstuurd) van een regio hebben die op zijn routekaart staat.

► **Actie "Kamp"** : de Automa plaatst een kampfiche in de regio waar hij is. Hij kiest een beschikbare kampeerplek die met zijn ansichtkaarten overeenkomt. Eerst kiest hij een ansichtkaart op basis van zijn voorkeuren. Dan kijkt hij of er een leeg overeenkomend souvenirveld van die soort is (van boven naar beneden). Hij neemt een souvenirfiche uit de voorraad en legt het op dat souvenirveld. De Automa krijgt het bijbehorende effect direct. **Kan de Automa volgens bovenstaande voorwaarden geen kampfiche plaatsen, dan plakt hij in plaats daarvan een postzegel.**

Opmerking: krijgt de Automa , dan past hij het effect niet toe, maar krijgt hij direct 2 punten.

Kan de Automa geen postzegel plakken of een actie uitvoeren, dan geldt de reiskaart als gespeeld. Leg die af.

ANSICHTKAARTEN VERSTUREN

Zodra de Automa alle postzegelvelden op een ansichtkaart heeft gevuld, verstuurt hij die direct, ongeacht in welke regio hij is. Leg alle fiches van die ansichtkaart af en draai hem dan om. De Automa scoort de punten ervan direct en neemt de eerste open cadeaukaart.

Opmerking: de Automa speelt geen -cadeaukaarten. Die zijn aan het einde van het spel voor hem 3 punten waard.

Einde van het spel

Gelijk aan de spelregels op blz. 6 (behalve -cadeaukaarten, zie hierboven). Wie de meeste punten heeft wint!

Je kunt meerdere Automa's aan je solospellen of zelfs aan spellen met meerdere spelers toevoegen!