



Pag 4

Pag 5

COVER

STAMPS

Esempio:

Sul tabellone segnapunti di Charlie, la pedina blu e quella rossa si trovano nella stessa colonna. Pertanto, Charlie deve rimuovere queste due pedine e non ottiene punti per questi colori. Per la pedina gialla, Charlie ottiene 4 punti, per la pedina verde 5 punti. Entrambe si trovano da sole in una colonna. La pedina viola è ancora a sinistra del tabellone segnapunti. Pertanto, Charlie deve sottrarre 3 punti per questa. Charlie ha quindi ottenuto un totale di 6 punti (4 + 5 - 3).



Chi ha più punti, vince il gioco!
In caso di pareggio, condividete la vittoria.



© 2025 moses. Verlag GmbH
1. Auflage 2025

moses. Verlag GmbH
Arnoldstraße 13d
47906 Kempen
CH: Dessauer, 8045 Zürich
www.moses-verlag.de

Art.-Nr.: 90618

Autor: Carlo Emanuele Lanzavecchia
Grafik/Gestaltung: Stephanie Dühöfner
Redaktion: Tobias Weierstraß
Lektorat: Kaddy Arendt
Herstellung: Claire Deutsch

Siamo lieti di ricevere correzioni, suggerimenti e reclami all'indirizzo
privatkundenservice@moses-verlag.de.

L'autore e la redazione del gioco ringraziano tutti i giocatori di prova per l'ispirazione e le proficue sessioni di test. Un ringraziamento speciale va a Silvano Sorrentino per le sue preziose idee.

Di cosa si tratta?

In STAMPS cercate di posizionare i vostri francobolli nel modo più redditizio possibile in una griglia comune. L'obiettivo è ottenere più punti possibile. Ma attenzione! Se non prestate sufficiente attenzione, potreste persino finire con punti negativi. Quindi, pensate bene a quali colori inserire nella griglia. Chi manderà gli altri nel deserto? E chi si troverà invece sulla spiaggia della vittoria?

Contenuto della confezione: 40 francobolli, 20 pedine in 5 colori, 4 tabelloni segnapunti.

Come preparare il gioco:



Giocate in due? Allora prima della partita separate tutti i francobolli con un sole nell'angolo in basso a destra.

Mescolate tutti i francobolli e create una pila di pesca coperta. Scoprite 4 francobolli e disponeteli in una griglia 2x2 al centro del tavolo. Prendete un tabellone segnapunti a testa e una pedina per colore. Mettete le pedine alla sinistra del vostro tabellone segnapunti. Pesca 2 francobolli dalla pila di pesca e teneteli in mano.



Come si gioca:

Il giocatore che ha viaggiato più di recente inizia il gioco. Poi si prosegue in senso orario. Nel tuo turno, metti uno dei due francobolli che hai in mano, scoperto, nella griglia sul tavolo. L'obiettivo è di "intrappolare" quanti più francobolli scoperti possibili con **2 francobolli dello stesso colore**.

1. Posizionare il francobollo

Scegli uno dei tuoi due francobolli e giocalo scoperto. Posizionalo **ortogonalmente** (verticalmente o orizzontalmente) ad un francobollo già presente sul tavolo. Deve essere **adiacente ad almeno un francobollo** già presente (sul lato lungo o corto).



2. "Intrappolare" i francobolli

Tutti i francobolli che si trovano tra il francobollo appena posizionato e un **altro francobollo dello stesso colore** ti danno punti. Un intrappolamento di questo tipo può essere fatto sia ortogonalmente che diagonalmente.

(Non dimenticare: puoi posizionare i francobolli solo ortogonalmente!)



3. Guadagnare i punti

Tutti i francobolli intrappolati ti danno punti. Per ogni francobollo intrappolato, sposta la pedina del colore corrispondente sul tuo tabellone segnapunti di una casella verso destra nella sua fila. Al primo passo, la sposti sulla prima casella del tuo tabellone.

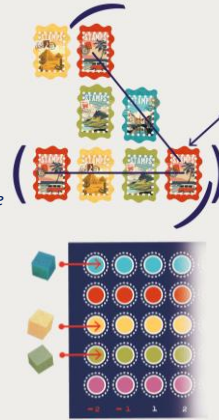
Importante: Le carte che formano gli intrappolamenti non ti danno punti! Non hai intrappolato nessun francobollo? Allora non ricevi punti in questo turno.

Esempio:

Charlie ha intrappolato con il francobollo rosso orizzontalmente un francobollo giallo e uno verde e ottiene quindi 1 punto giallo e 1 punto verde.

Allo stesso tempo, Charlie ha anche formato un intrappolamento diagonale e ottiene per questo 1 punto blu.

Per le 3 carte rosse Toni non riceve punti, poiché sono loro a formare gli intrappolamenti.



4. Pescare un francobollo

Alla fine del tuo turno, pesca un francobollo dalla pila di pesca e prendilo in mano. Poi è il turno della persona successiva.

Fine del gioco:

La pila di pesca è esaurita? Allora continuate a giocare con i francobolli che avete in mano finché non li avrete giocati tutti, senza pescarne di nuovi.

Contate ora i vostri punti:

Più pedine si trovano nella stessa colonna sul tabellone, quindi **direttamente una sotto l'altra**? Allora rimuovete queste pedine e rimettetetele nella scatola. Per questi colori purtroppo **non ricevete punti**.

Una pedina si trova da sola su **una colonna** del tuo tabellone **segnapunti**? Allora ricevi tanti **punti** quanti indicati **sotto questa colonna**.

Una pedina è ancora come all'inizio a sinistra del tuo tabellone segnapunti, quindi non **si è mossa affatto**? Allora devi **sottrarre 3 punti** per questa.

Se sono più pedine, ricevi 3 punti negativi per ognuna di esse.