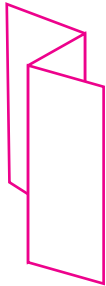
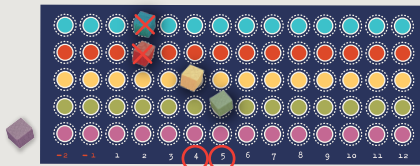


# Leporello



PAGE 4

*Beispiel: Auf Tonis Punkte-Tableau liegen der blaue und der rote Spielstein in derselben Spalte. Daher muss Toni diese beide Spielsteine entfernen und erhält für diese Farben keine Punkte. Für den gelben Spielstein erhält Toni 4 Punkte, für den grünen Spielstein 5 Punkte. Sie stehen beide allein in einer Spalte. Der lila Spielstein liegt immer noch links neben dem Punkte-Tableau. Daher muss Toni dafür 3 Punkte abziehen. Toni hat demnach insgesamt 6 Punkte erzielt (4+5-3).*



Wer die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel!  
Bei Gleichstand teilt ihr euch den Sieg.

PAGE 5

  
**moses.**

© 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 Dönhöler**  
**Redaktion: Tobias Weierstraß**  
**Lektorat: Kaddy Arendt**  
**Herstellung: Claire Deutsch**

Wir freuen uns über Korrekturen,  
Anregungen und Reklamationen unter  
privatkundenservice@moses-verlag.de

Der Autor und die Spiele-Redaktion bedanken  
sich bei allen Testspieler\*innen für die  
Inspiration und die ergiebigen Testrunden.  
Ein besonderer Dank gebührt Silvano  
Sorrentino für seine wertvollen Ideen.

COVER


**STAMPS**

## Worum geht's?

In STAMPS versucht ihr eure Briefmarken möglichst ertragreich in ein gemeinsames Raster zu platzieren. Dabei wollt ihr so viele Punkte wie möglich abstauben. Aber Vorsicht! Passt ihr nicht gut genug auf, kassiert ihr am Ende vielleicht sogar Minuspunkte. Also überlegt euch gut, welche Farben ihr in das Raster legt. Wer schickt die anderen in die Wüste? Und wer liegt selbst am Siegesstrand?

**Das ist drin:** 40 Briefmarken, 20 Spielsteine  
in 5 Farben, 4 Punkte-Tableaus

## So macht ihr das Spiel startklar:

 **Ihr spielt zu zweit?** Dann sortiert vor eurer Partie alle Briefmarken mit einer Sonne in der unteren rechten Ecke aus.

Mischt alle Briefmarken durch und bildet aus ihnen einen verdeckten Nachziehstapel. Deckt 4 Briefmarken auf und legt sie in einem 2x2-Raster in die Tischmitte. Nehmt euch alle ein Punkte-Tableau und je einen Spielstein jeder Farbe. Legt die Spielsteine links neben euer Punkte-Tableau. Zieht alle je 2 Briefmarken vom Nachziehstapel und nehmt sie auf die Hand.

**So wird's gespielt:**

Wer zuletzt geflogen ist, beginnt das Spiel. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. In deinem Zug legst du eine der beiden Briefmarken von deiner Hand offen in das Raster auf dem Tisch. So möchtest du möglichst viele ausliegende Briefmarken mit **2 Briefmarken derselben Farbe** umklammern.

**1. Briefmarke anlegen**

Wähle eine deiner beiden Briefmarken und spiele sie offen aus. Lege sie **orthogonal** (senkrecht oder waagrecht) an eine bereits ausliegende Briefmarke an. Sie muss **benachbart zu mind. einer bereits ausliegenden Briefmarke** liegen (an der langen oder kurzen Kante).

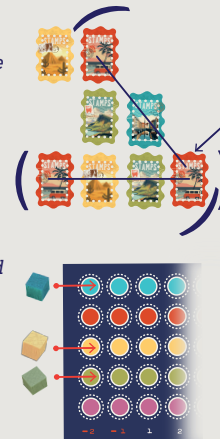
**2. Briefmarken umklammern**

Alle Briefmarken, die zwischen deiner gerade platzierten und einer anderen Briefmarke **dieser Farbe** liegen, bringen dir Punkte. Eine solche „Klammer“ kann orthogonal oder diagonal verlaufen. (**Nicht vergessen:** Anlegen darfst du Briefmarken aber nur orthogonal!) Du kannst mit einer Briefmarke mehrere Klammern bilden und werten. Es kann auch vorkommen, dass du keine Briefmarken umschließen kannst.

**3. Punkte kassieren**

Alle umklammerten Briefmarken bringen dir Punkte ein. Bewege für jede umklammerte Briefmarke auf deinem Punkte-Tableau den farblich passenden Spielstein in seiner Reihe je ein Feld weiter nach rechts. Beim ersten Schritt ziehst du ihn auf das erste Feld deines Tableaus. **Wichtig:** Die Karten, die die Klammern bilden, bringen dir keine Punkte! Du hast keine Briefmarken umklammert? Dann erhältst du für diesen Zug keine Punkte.

*Beispiel: Toni hat mit der roten Briefmarke waagrecht eine gelbe und eine grüne Briefmarke umklammert und erhält daher 1 gelben und 1 grünen Punkt. Gleichzeitig hat Toni auch eine diagonale Klammer gebildet und erhält dafür 1 blauen Punkt. Für die 3 roten Karten erhält Toni keine Punkte, da sie die Klammern bilden.*

**4. Briefmarke nachziehen**

Am Ende deines Zugs ziehst du eine Briefmarke vom Nachziehstapel und nimmst sie auf die Hand. Danach ist die nächste Person an der Reihe.

**Ende des Spiels:**

Der Nachziehstapel ist aufgebraucht? Dann spielt von der Hand so lange weiter, bis ihr alle eure Briefmarken ausgespielt habt, ohne neue Briefmarken nachzuziehen.

**Zählt nun eure Punkte:**

Mehrere Spielsteine stehen auf deinem Punkte-Tableau in derselben Spalte, also **direkt untereinander**? Dann entferne diese Spielsteine und lege sie zurück in die Schachtel. Für diese Farben bekommst du leider **keine Punkte**.

Ein Spielstein steht auf deinem Punkte-Tableau **allein in einer Spalte**? Dann erhältst du so viele Punkte, wie **unterhalb dieser Spalte** angegeben.

Ein Spielstein steht noch wie zu Beginn links neben deinem Punkte-Tableau, hat sich also gar **nicht bewegt**? Dann musst du dir dafür **3 Punkte abziehen**. Sind das mehrere Spielsteine, erhältst du für jeden von ihnen 3 Minuspunkte.