



Spielanleitung · Rulebook · Règle du jeu · Spelregels · Instrucciones · Istruzioni

Felix Beukemann
Oliver Freudenreich

Pio Posttaube

6+4... der Brief gehört dir!



Pio's Pigeon Post · Pio le pigeon voyageur
Pio Postduif · Plumilla Postal · Il piccione Pio

Copyright **HABA** - Spiele Bad Rodach 2022

Pio Posttaube – 6 + 4 ...der Brief gehört dir!

Ein lustiges Rechenspiel im Zahlenraum 1–20 für Kinder ab 5 Jahren mit einer Profivariante für Kinder ab 6 Jahren.

Autor: Felix Beukemann
Illustration: Oliver Freudenreich
Redaktion: Kristin Dittmann
Spieldauer: ca. 10 Minuten



Im Postamt geht es zu wie im Taubenschlag. Posttaube Pio hat heute Dienst. Als Neuling weiß er noch nicht, wie der Hase läuft und sorgt für reichlich Chaos. Helft Pio, das richtige Porto zu finden! Wer gut rechnet und die meisten Briefe oder Postkarten richtig frankieren kann, gewinnt das Spiel.

Spielinhalt

1 Poststempel



1 Stempelkissen-Plättchen



20 große Karten



53 Briefmarken-Plättchen

Vor dem ersten Spiel

Drückt die Briefmarken und das kleine Stempelkissen aus den Tableaus und entsorgt die Reste der Tableaus.

Spielvorbereitung

Nehmt die großen Karten. Auf einer Seite ist jeweils ein Brief und auf der anderen Seite eine Postkarte abgebildet. Im Grundspiel spielt ihr mit der Postkarten-Seite. Mischt die Karten und legt sie mit der Postkarten-Seite nach oben als Stapel in die Tischmitte. Stellt den Poststempel und das Stempelkissen neben den Kartenstapel. Ihr benötigt nur die Briefmarken mit den Zahlen **1 bis 6**. Die übrigen Briefmarken kommen in den Schachteldeckel. Sie werden für diese Variante nicht benötigt.

Mischt die Briefmarken verdeckt und bildet damit einen „Nachzieh-Haufen“. Jeder Spieler zieht drei Briefmarken und legt diese offen vor sich ab.

*Spielaufbau
Beispiel für 4 Personen*



Die Postkarten und ihr Porto*

Schaut euch die Postkarten genau an. In der oberen rechten Ecke ist eine Briefmarke abgebildet. Sie zeigt euch, wie hoch das benötigte Porto ist.

Auf der linken Seite ist jeweils ein Bild zu sehen. Es zeigt zum einen das Urlaubsziel des Postkartenschreibers. Zusätzlich könnt ihr hier auch noch genauso viele Objekte zählen, wie die Zahl der Briefmarke (Porto) vorgibt.

**Als Porto bezeichnet man die Kosten für die Beförderung von Briefen und Postkarten durch die Post.*



*Beispiel
Postkartenseite*

*Beispiel
Briefseite*

Hinweise

Auf den Briefmarken-Plättchen ist der Wert der Marke zusätzlich als Menge mit kleinen Symbolen dargestellt. Das hilft jüngeren Kindern beim Rechnen. Mit dem Stempel und dem Stempelkissen-Plättchen wird das Abstempeln der Briefmarken simuliert. Echte Stempelfarbe würde das Spielmaterial verschmutzen.



Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer hat zuletzt eine Postkarte geschrieben? Du bist Startspieler! Welcher Portowert ist auf der obersten Postkarte zu sehen? Suche nun aus deinen Briefmarken mindestens zwei Briefmarken heraus, aus denen du das benötigte Porto bildest.

Kannst du das benötigte Porto der Postkarte mit deinen Briefmarken erfüllen?

Ja? Super!

Lege die benötigten Briefmarken auf die Postkarte und stemple sie mit dem Poststempel ab. Als Belohnung darfst du die Postkarte behalten. Die verwendeten Briefmarken kommen in den Schachtelboden. Fülle gegebenenfalls wieder auf zwei Briefmarken auf, falls du weniger als zwei Briefmarken vor dir liegen hast.

Decke eine neue Postkarte auf.

Beispiel: Leas Postkarte benötigt ein Porto von „7“. Sie legt die Briefmarken mit dem Wert „3“ und „4“ auf die Postkarte.



Nein? Schade!

Du kannst das Porto nicht mit mindestens zwei Marken erfüllen oder hast dich verrechnet! Zum Trost darfst du dir eine weitere Briefmarke vom Haufen nehmen und offen vor dir ablegen. Die Postkarte bleibt liegen, bis sie vollständig frankiert werden kann.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe.

Achtung:

- Das benötigte Porto muss immer aus **mindestens zwei Briefmarken** bestehen.
- Das benötigte Porto muss immer **ganz genau** erfüllt werden.
- Es befinden sich keine Briefmarken mehr auf dem Nachzieh-Haufen?
Mischt verdeckt die verwendeten Briefmarken aus dem Schachtelboden und bildet damit einen neuen Nachzieh-Haufen.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler fünf Postkarten vor sich liegen hat. Die Runde wird noch bis zum Startspieler zu Ende gespielt. Der Spieler mit den meisten Postkarten gewinnt das Spiel. Sollten mehrere Kinder fünf Postkarten haben, gewinnen sie zusammen.

Profivariante für Kinder ab 6 Jahren

Ihr spielt nach den Grundregeln aus Spiel 1 mit folgenden Änderungen:

- **Benutzt nun die Briefseite der großen Karten. Das geforderte Porto geht hier bis zur Zahl 20.**
- **Ihr benötigt alle Briefmarken.**

🇩🇪 Liebe Kinder, liebe Eltern,

nach einer lustigen Spielerunde fehlt in diesem HABA-Spiel plötzlich ein Teil des Spielmaterials und es ist nirgendwo wiederzufinden? Unter www.haba-play.com/ersatzteile können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.

Pio's Pigeon Post – 8 + 2 There's mail for you!

A fun arithmetic game that teaches the numbers 1-20, for players ages 5 years and up. Includes an advanced variant for players ages 6 years and up.

Game Designer: Felix Beukemann
Illustrator: Oliver Freudenreich
Game Developer: Kristin Dittmann
Playtime: about 10 minutes



The post office is as busy as a pigeon coop. Pio Pigeon is at work today. Because he's new to the job, he doesn't know how everything works, and can cause all sorts of chaos. Help Pio get the postage right. The player who can count well and then correctly calculate the postage for the most letters or postcards will win the game.

Game Contents

1 wooden stamp



1 rulebook



20 large cards



53 stamp tiles

Before the First Game

Press the stamps and the small stamp pad out of the punchboards and dispose of the empty frames.

Game Setup

Take the large cards. On one side they show a letter, on the other side is a postcard. In the basic game you play with the postcard side. Shuffle the cards and then place them in a pile in the center of the table, with the postcard side facing up.

Place the wooden stamp and stamp pad tile next to the stack of cards.

You only need the stamps with the numbers **1 through 6**.

The other stamps should be placed in the box lid. They are not needed for this variant.

Shuffle the stamps face down to form a messy pile to draw from.

Each player draws three stamps and places them face-up in front of themselves.

Game setup
Example for 4 people



Postcards and Their Postage*

Take a close look at the postcard. A stamp total is shown in the top right corner. It shows you how much postage is required.

The image on the left shows the vacation destination of the postcard writer. If you look closely, you'll see that the image shows as many objects as the amount of postage needed.

*Postage refers to the cost of sending letters and postcards by post.



Notes

The stamp tiles also show the value of the stamp with small symbols. This helps younger children that have not yet learned how to read the numerals in their calculations. The wooden stamp and stamp pad tile are used for pretend play of cancelling the stamp. (Real stamp ink would mess up the game components for future plays of the game.)



How to Play

Take turns playing in a clockwise direction. Who last wrote a postcard? You are the starting player! What postage value is shown on the top postcard? Now find at least two of your postage stamps that add up exactly to the postage needed.

Can you match the postage required for this postcard with your stamps?

Yes? Fantastic!

Place the required stamps on the postcard and cancel them with the wooden stamp. Keep the postcard as a reward. Return the used stamps to the box base. If you have fewer than two stamps in front of you, draw stamps from the pile until you have two.

Turn over a new postcard.

Example:

Lea's postcard requires postage of "7."
She places stamps with the values "3" and "4"
on the postcard.



No? Too bad!

You can't match the postage with at least two of your stamps, or you counted incorrectly! As consolation you may take another stamp from the pile and place it face-up in front of you. The postcard remains in place until its postage can be paid correctly.

Then it is the next player's turn.

Note:

- The required postage must always consist of **at least two postage stamps**.
- The required postage must always **be exact**.
- Are there no more postage stamps on the draw pile? Shuffle the used stamps from the box base face down to create a new draw pile.

End of the Game

The game ends when a player has five postcards in front of them. Keep taking turns to finish the current round, so everyone has the same number of turns. The player with the most postcards wins the game. If several children have five postcards, they all win together.

Advanced Variant for Players 6 Years and Up

Play according to the basic rules with the following changes:

- Use the **letter side of the large cards**.
The postage required here goes up to 20.
- Use **all of the stamps**.

Dear Children and Parents,

After a fun round, you suddenly discover that a part of this HABA game is missing and nowhere to be found. No problem! At www.haba-play.com/ersatzteile you can find out whether this part is still available for delivery.

Pio le pigeon voyageur

Un jeu de calcul amusant avec les nombres de 1 à 20 pour les enfants à partir de 5 ans avec une variante « confirmés » pour les enfants à partir de 6 ans.

Auteur : Felix Beukemann
Illustration : Oliver Freudenreich
Rédaction : Kristin Dittmann
Durée du jeu : environ 10 minutes



Au bureau de poste, ce n'est pas l'heure de se la couler douce. Aujourd'hui, Pio le pigeon voyageur est de service ! C'est son premier jour de travail et il ne s'y retrouve pas encore dans toute cette agitation.

Aidez Pio à affranchir le courrier ! Celui qui compte comme il faut et réussit à affranchir correctement le plus de courriers remporte la partie.

Contenu du jeu

1 cachet de la poste



1 tuile « tampon encreur »



20 grandes cartes



53 tuiles « timbre »

Avant de jouer pour la première fois

Détachez les timbres et le petit tampon encreur des cadres en carton et jetez les chutes.

Préparatifs

Prenez les grandes cartes. D'un côté, elles représentent une enveloppe timbrée et de l'autre, une carte postale.



Exemple de face « carte postale »



Exemple de face « enveloppe »

Dans le jeu de base, vous jouez avec le côté « carte postale ». Mélangez les cartes et formez une pile faces « carte postale » visibles au milieu de la table. Posez le cachet de la poste et le tampon encreur à côté des cartes postales. Vous n'avez besoin que des timbres portant les chiffres **1 à 6**. Rangez les autres timbres dans la boîte. Ils ne servent pas dans cette variante du jeu.

Mélangez les timbres faces cachées pour former un « tas » qui servira de pioche. Chaque joueur prend trois timbres et les pose faces visibles devant lui.

Installation du jeu
 Exemple pour 4 personnes



Les cartes postales et leur affranchissement*

Regardez bien les cartes postales. Un timbre est représenté dans le coin supérieur droit. Il indique l'affranchissement nécessaire pour envoyer cette carte.

On peut admirer une image sur le côté gauche, c'est la destination de vacances de l'expéditeur de la carte postale. En comptant les objets représentés sur cette image, cela donne aussi le chiffre correspondant à l'affranchissement à trouver.

* L'affranchissement indique combien coûte le transport des lettres et cartes postales par la poste.

Remarques

La valeur des tuiles « timbre » est représentée sous forme de quantité avec de petits symboles, ce qui aide les jeunes enfants à compter. Le cachet et la tuile « tampon encreur » permettent de simuler le cachetage des timbres.



Déroulement du jeu

On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Qui est le dernier à avoir écrit une carte postale ? Tu es le premier joueur ! A combien s'élève l'affranchissement nécessaire pour que Pio puisse envoyer la carte postale du dessus de la pile ? Dans tes timbres, choisis à présent au moins deux timbres qui te permettent d'affranchir correctement cette carte.

Peux-tu affranchir la carte postale avec au moins deux de tes timbres ?

Oui ? Super !

Pose les timbres correspondants sur la carte postale et tamponne-les avec le cachet de la poste. Tu peux garder la carte postale en récompense. Range les timbres dont tu t'es servi dans la boîte. Reprends deux timbres dans la pioche si tu n'en as plus qu'un devant toi.

Retourne une nouvelle carte postale.

Exemple :

La carte postale de Léa a besoin de « 7 » comme affranchissement. Léa « colle » les timbres « 3 » et « 4 » sur la carte postale.



Non ? Dommage !

Tu ne peux pas affranchir la carte avec au moins deux timbres ou alors tu t'es trompé ! Comme lot de consolation, tu peux prendre un autre timbre du tas et le poser face visible devant toi. La carte postale reste sur la pile jusqu'à ce qu'elle puisse être parfaitement affranchie par l'un des joueurs.

Puis, c'est au tour de l'enfant suivant.

Attention :

- L'affranchissement doit toujours comporter **au moins deux timbres**.
- L'affranchissement doit toujours être **parfaitement exact**.
- Il n'y a plus de timbres dans la pioche ? Prenez les timbres déjà utilisés dans la boîte, mélangez-les faces cachées pour former un nouveau tas de pioche.

Fin de la partie

Le jeu s'achève dès qu'un joueur a cinq cartes postales devant lui. La manche se poursuit jusqu'à la fin (= jusqu'à revenir au premier joueur). Le gagnant est le joueur qui a le plus de cartes postales. Si plusieurs enfants ont cinq cartes postales, ils gagnent ensemble.

Variante pour les joueurs confirmés à partir de 6 ans

Vous jouez selon les règles du jeu de base 1 avec les modifications suivantes :

- **Utilisez maintenant la face « enveloppe » des grandes cartes.**
L'affranchissement va jusqu'à 20.
- **Vous avez besoin de tous les timbres.**

🇫🇷 Chers enfants, chers parents,

si vous avez perdu ou abîmé une pièce, vous pouvez la demander sur www.haba-play.com/ersatzteile dans la partie Pièces détachées.

Pio Postduif - 6 + 4 - de brief is hier!

Een leuk rekenspel in getallenwereld 1-20 voor kinderen vanaf 5 jaar met een professionele variant voor kinderen vanaf 6 jaar.

Auteur: Felix Beukemann
Illustrator: Oliver Freudenreich
Redactie: Kristin Dittmann
Spelduur: ca. 10 minuten



Het postkantoor lijkt wel een duiventil! Maar postduif Pio heeft dan ook dienst vandaag. Pio is nieuw en weet nog niet hoe alles loopt. Hij zorgt dan ook voor een flinke chaos. De spelers helpen postduif Pio met het vinden van de juiste postzegels. Wie goed rekent en de meeste brieven of postkaarten goed kan frankeren, wint het spel.

Inhoud van het spel

1 poststempel



1 stempelkussenkaartje



20 grote kaarten (postkaart of brief)



53 postzegelkaartjes

Voor het eerste spel

Druk de postzegels en het kleine stempelkussen uit het karton en gooi de resten van het karton weg.

Spelvoorbereiding

Neem de grote kaarten. Op de ene kant staat een brief en op de andere kant een postkaart afgebeeld. In het basisspel spelen jullie met de kant van de postkaarten. Schud de kaarten en leg ze met de kant van de postkaart naar boven op een stapel in het midden van de tafel. Leg het poststempel en stempelkussen naast de stapel kaarten. Je hebt alleen de postzegels met de cijfers **1 t/m 6** nodig. De overige postzegels leg je in het deksel van de doos. Deze zijn voor deze variant niet nodig.

Meng de postzegels met de afbeelding naar beneden en vorm zo een afneemstapel. Elke speler neemt drie postzegels en legt deze open voor zich neer.

Spelopbouw
Voorbeeld voor 4 personen



De postkaarten en hun porto*

Bekijk de postkaarten goed. In de rechterbovenhoek is een postzegel afgebeeld. Daarop zie je hoe hoog de benodigde porto is.

Aan de linkerkant staat een afbeelding. Daar zie je de vakantiebestemming van de afzender van de postkaart. Daarnaast staan net zoveel objecten afgebeeld als het getal dat op de postzegel staat (de porto).

**Portokosten zijn de kosten voor het vervoer van brieven en postkaarten via de post.*

Voorbeeld
ansichtkaart



Voorbeeld
brief



Opmerkingen

Op de postzegelkaartjes staat de waarde van de postzegel ook met een aantal kleine symbolen weergegeven. Dat helpt jongere kinderen bij het rekenen. Met het stempel en stempelkussenplaatje wordt het stempelen van de postzegels nagedaan. Echt stempelmateriaal zou het spelmateriaal vies maken.



Spelverloop

Jullie spelen om de beurt, met de wijzers van de klok mee. Wie heeft als laatste een postkaart geschreven? Jij bent de startspeler! Welke portowaarde staat er op de bovenste ansichtkaart? Zoek nu in je postzegels minstens twee postzegels, waarmee je het benodigde porto kunt vormen.

Kun je het benodigde porto voor de ansichtkaart met je postzegels voldoen?

Ja? Geweldig!

Leg de postzegels op de postkaart en zet er een poststempel op. Als beloning mag je de postkaart houden. De gebruikte postzegels leg je in de onderkant van de doos. Als je minder dan twee postzegels voor je hebt liggen, pak je er zoveel bij tot je er weer twee hebt.

Draai een nieuwe postkaart om.

De ansichtkaart van Lea heeft een porto van 7 nodig.
Ze legt postzegels met een waarde
3 en 4 op de ansichtkaart.



Nee? Jammer!

Je kunt het porto niet met minstens twee postzegels voldoen of je hebt verkeerd gerekend! Als troost mag je nog een postzegel van de stapel nemen en open voor je neerleggen. De postkaart blijft liggen tot hij volledig gefrankeerd kan worden.

Hierna is het volgende kind aan de beurt.

Maar let op:

- Het benodigde porto moet altijd uit **minstens twee postzegels** bestaan.
- Het benodigde porto moet altijd **exact** worden voldaan.
- Zijn er geen postzegels meer op de stapel? Haal de gebruikte postzegels uit de onderkant van de doos, meng ze met de afbeelding naar beneden en maak een nieuwe stapel.

Speleinde

Het spel eindigt van zodra een speler vijf postkaarten voor zich heeft liggen. De huidige ronde wordt nog tot de startspeler afgemaakt. De speler met de meeste punten wint het spel. Als meerdere kinderen vijf postkaarten hebben, winnen ze samen.

Voor kinderen vanaf 6 jaar

Je speelt volgens de basisregels van spel 1 met de volgende wijzigingen:

- **Gebruik nu de briefzijde van de grote kaarten.**
Het vereiste porto gaat hier tot 20.
- **Jullie hebben alle postzegels nodig.**

Beste ouders, lieve kinderen,

Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is niet meer te vinden. Geen probleem! Onder www.haba-play.com/ersatzteile kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.

Plumilla Postal – ¡El Correo ya está aquí!

Un divertido juego de cálculo con números del 1 al 20 para niños y niñas a partir de 5 años, con una variante para palomas expertas a partir de 6 años.

Autor: Felix Beukemann
Ilustración: Oliver Freudenreich
Redacción: Kristin Dittmann
Duración de la partida: aprox. 10 minutos



La oficina de correos parece un palomar. Hoy está de turno la paloma Plumilla Postal. Como es nueva en el trabajo, aún no domina la situación y provoca el caos en la oficina. Ayudad a Plumilla a encontrar el franqueo adecuado. Ganará la partida el jugador/a que cuente bien y pueda franquear correctamente el mayor número de cartas o postales.

Contenido del juego

1 matasellos



1 ficha «tampón de tinta»



20 cartas grandes



53 fichas «sellos»

Antes de jugar por primera vez

Extraed de los marcos los sellos y el pequeño tampón de tinta y desechad el cartón sobrante.

Preparación del juego

Coged las cartas grandes. En una cara se muestra una carta, y en la otra una postal. En el juego básico se juega con la cara de las postales. Mezclad las cartas y apiladlas en el centro de la mesa con la cara de la postal hacia arriba. Colocad el matasellos de correos y el tampón de tinta junto a la pila de cartas. Solo necesitaréis los sellos con los números del **1 al 6**. El resto de sellos se depositan en la caja. No son necesarios para esta variante.

Mezclad los sellos boca abajo y formad una pila para robar. Cada jugador/a coge tres sellos y los coloca boca arriba delante de él/ella.

Ilustr. del montaje del juego
Ejemplo para 4 personas



Las postales y su franqueo*

Mirad las postales con atención. En la esquina superior derecha se muestra un sello que os indica cuál es el franqueo necesario.

En el lado izquierdo se muestra una imagen. Por un lado, indica el destino vacacional del remitente de la postal. Por otro, aparecen tantos objetos como indica el número del sello (el franqueo).

*El franqueo son los gastos derivados del transporte de las cartas y postales por correo postal.



Nota

El valor de los sellos viene representado también por la cantidad de símbolos pequeños que aparecen en las fichas «sellos». Esto ayuda a los más pequeños/as a calcular. El matasellos y el tampón de tinta sirven para simular el timbrado de los sellos. El juego no cuenta con un matasellos y un tampón de verdad para evitar la suciedad.



Desarrollo del juego

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. ¿Quién ha sido el último/a que ha escrito una postal? ¡Tú empiezas el juego! ¿Qué franqueo aparece en la primera postal? De entre tus sellos, elige al menos dos sellos para crear sumando el valor del franqueo necesario.

¿Puedes completar con tus sellos el franqueo que necesitas para la postal?

¿Sí? ¡Estupendo!

Coloca los sellos necesarios sobre la postal y estámpalos con el matasellos.

Como recompensa, puedes quedarte con la postal. Los sellos utilizados se depositan en la caja. Si te has quedado con menos de dos sellos, coge dos de la pila para robar.

Destapa una nueva postal.

Ilust. de ejemplo: La postal de Lea necesita un franqueo de «7». Por tanto, coloca los sellos con el valor «3» y «4» en la postal.



¿No? ¡Qué lástima!

Te has equivocado o no puedes completar el franqueo con un mínimo de dos sellos. Para consolarte, puedes coger otro sello del montón y colocarlo boca arriba delante de ti. La postal permanece en su lugar hasta que se pueda franquear por completo.

A continuación, será el turno del siguiente jugador/a.

Atención:

- El franqueo necesario debe estar formado siempre por **al menos dos sellos**.
- El franqueo necesario debe cumplirse siempre con **total precisión**.
- ¿Ya no hay sellos en la pila de robar? Mezclad boca abajo los sellos utilizados de la caja y conformad así una nueva pila.

Finalización del juego

La partida termina cuando un jugador/a tenga cinco postales delante de él/ella. La ronda se jugará hasta que hayan participado todos los jugadores/as. Gana la partida el jugador/a que más postales obtenga.

En caso de que varios niños/as dispongan de cinco postales, todos/as serán ganadores/as.

Variante para palomas expertas

Jugad conforme a las reglas básicas del juego con los siguientes cambios:

- **Utilizad la cara de las cartas de correo. Para ellas, se necesita un franqueo con un valor de hasta 20.**
- **Necesitáis todos los sellos.**

Queridas familias:

Después de una divertida partida descubriréis que falta una pieza del juego y no la encontráis por ninguna parte, ¡ningún problema! En www.haba-play.com/ersatzteile podéis consultar si la pieza está disponible.

Il piccione Pio: conto, timbro e invio!

Un divertente gioco di calcolo con i numeri da 1 a 20, per bambini a partire da 5 anni. Con variante per esperti per bambini a partire da 6 anni.

Autore:

Felix Beukemann

Illustrazioni:

Oliver Freudenreich

Testo:

Kristin Dittmann

Durata del gioco:

ca. 10 Minuten



Nell'ufficio postale c'è un viavai continuo. Oggi è di turno Pio il piccione viaggiatore. Pio è un novellino e non si orienta ancora bene, per questo combina un sacco di pasticci. Aiutate Pio ad affrancare correttamente le cartoline. Vince il gioco chi si dimostra abile con i calcoli e riesce ad affrancare correttamente il maggior numero di lettere o di cartoline.

Dotazione del gioco

1 timbro postale



1 tessera cuscinetto



20 carte grandi



53 tessere francobollo

Prima di giocare per la prima volta

Staccate i francobolli e il cuscinetto per timbri dalle tavole e gettate il resto.

Preparazione del gioco

Prendete le carte grandi. Le carte raffigurano da un lato una lettera e dall'altro una cartolina. Nel gioco di base giocate con il lato delle cartoline. Mescolate le carte, giratele dal lato delle cartoline e formate con esse un mazzo, che sistemate al centro del tavolo. Mettete il timbro postale e il cuscinetto accanto al mazzo delle carte. Avete bisogno solo dei francobolli con i numeri **da 1 a 6**. In questa variante gli altri francobolli non vi servono e vengono riposti nel coperchio della scatola.

Mescolate i francobolli, coperti, e formate con essi un mucchietto di pesca. Ciascun giocatore pesca tre francobolli e li mette, scoperti, davanti a sé.

Esempio per 4 persone



Le cartoline e l'affrancatura*

Osservate attentamente le cartoline. Sull'angolo in alto a destra è raffigurato un francobollo, che indica il valore richiesto per affrancare la cartolina.

Sul lato sinistro si vede un'immagine, che mostra il luogo di villeggiatura dove è stata spedita la cartolina. L'immagine contiene inoltre un numero di oggetti pari al valore dei francobolli (affrancatura).

*Si intende il valore corrispondente alle spese postali per il trasporto di lettere e cartoline.



Esempio di lato delle cartoline



Esempio di lato delle lettere

Consigli

Sulle tessere francobollo sono raffigurati alcuni simboletti il cui numero corrisponde al valore del francobollo, così da facilitare i calcoli ai più piccoli. Il timbro e la tessera cuscinetto vi servono a simulare l'azione di timbrare i francobolli. Il vero inchiostro per timbri finirebbe per sporcare il materiale di gioco.



Svolgimento del gioco

Giocate a turno in senso orario. Chi ha scritto più di recente una cartolina diventa il giocatore iniziale. Qual è il valore dell'affrancatura indicato sulla cartolina in cima al mazzo? Cerca ora di ottenere il valore necessario utilizzando almeno due dei tuoi francobolli.

Riesci a ottenere il valore necessario per affrancare la cartolina con i tuoi francobolli?

Sì? Ottimo!

Metti i francobolli utilizzati sulla cartolina e timbrala con il timbro postale. Tieni la cartolina come ricompensa. Sistema i francobolli utilizzati sul fondo della scatola. Se necessario prendi degli altri francobolli, in modo da tornare ad averne almeno due.

Scopri una nuova cartolina.

La cartolina di Lea deve venire affrancata con un "7". Lea mette sulla cartolina i francobolli con raffigurato il "3" e il "4".



No? Peccato!

Non hai almeno due francobolli per affrancare correttamente la cartolina o hai sbagliato i calcoli!

Per consolarti puoi prendere un altro francobollo dal mucchietto e metterlo, scoperto, davanti a te. La cartolina rimane in vista fino a quando l'affrancatura non è completa.

Il turno passa quindi al giocatore successivo.

Attenzione:

- Per ottenere l'affrancatura necessaria occorre utilizzare sempre **almeno due francobolli**.
- La somma dei francobolli deve sempre corrispondere **esattamente** all'affrancatura necessaria.
- Il mucchietto di pesca dei francobolli è esaurito? Mescolate, coperti, i francobolli utilizzati che avete riposto sul fondo della scatola e formate con essi un nuovo mucchietto.

Fine del gioco

Il gioco finisce non appena un giocatore ha raccolto cinque cartoline. Continuate a giocare fino alla conclusione del giro, quando il turno ritorna al giocatore iniziale. Vince il giocatore con il maggior numero di cartoline. Se ci sono più bambini con cinque cartoline, vengono proclamati vincitori a pari merito.

Variante per esperti per bambini a partire da 6 anni

Le regole del gioco 1 rimangono invariate, con le seguenti eccezioni:

- **Utilizzate ora il lato delle carte grandi con raffigurate le lettere. In questa variante l'affrancatura necessaria arriva fino a 20.**
- **Giocate con tutti i francobolli.**

Cari bambini e cari genitori,

dopo una divertente partita improvvisamente manca un pezzo di questo gioco HABA e non si riesce a trovare da nessuna parte? Sul sito www.haba-play.com/ersatzteile (ricambi) potete chiedere se il pezzo è ancora disponibile.

