POSTCARDS

Éric Dubus & Simon Kayne

Crocotame

Spielregel

Schwingt euch auf eure Räder und erkundet Frankreich!

In diesem spannenden Reisespiel durchquert ihr die 13 Regionen Frankreichs, sammelt Postkarten und errichtet strategische Zeltlager. Sammelt Briefmarken, um eure Souvenirs zu verschicken, und verdient Punkte, die euch zum Sieg führen werden. Wer wird der Erste sein, der von seinen Abenteuern berichtet? Von herrlichen Landschaften und Mitbringseln – jedes Spiel ist eine neue aufregende Reise. Macht euch bereit für eine unterhaltsame Radtour durch Frankreich!

Spielmaterial

13 Routenkarten

60 Briefmarken-/ Souvenirmarker

4 Bewegungsmarker

72 Reisekarten

52 Postkarten

25 Geschenkkarten

1 Startspielermarker

1 Endspiel-Bonusmarker

1 Spielbrett

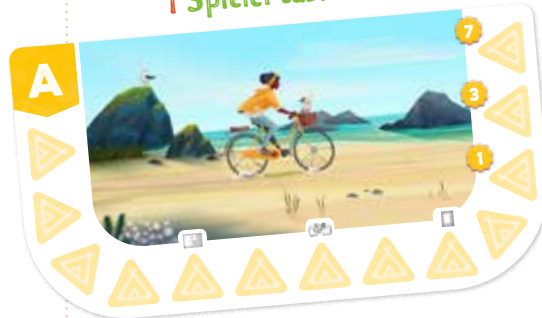
für jeden Spieler

1 Fahrradmarker & 1 Aufsteller aus Plastik

1 Wertungsmarker

13 Lagermarker

1 Spielertableau



Spielaufbau

1. Legt das Spielbrett in die Mitte des Tisches.
2. Mischt die Geschenkkarten und legt sie als verdeckten Stapel auf das dafür vorgesehene Feld. Zieht 3 Geschenkkarten und legt sie offen unterhalb des Geschenkkartenstapels auf die dafür vorgesehenen Felder.
3. Mischt die Reisekarten und legt sie als verdeckten Stapel auf das dafür vorgesehene Feld. Zieht 5 Reisekarten und legt sie offen neben den Stapel auf die dafür vorgesehenen Felder.
4. Legt die Briefmarken-/Souvenirmarker auf das dafür vorgesehene Feld auf dem Spielbrett, um einen Vorrat zu bilden.
5. Jeder Spieler nimmt sich ein Spielertableau und legt die 13 Lagermarker seiner Farbe darauf.

Entscheidet gemeinsam, ob ihr alle Seite A oder B eurer Spielertableaus verwenden wollt. Seite A hat 3 feste Effekte, während ihr auf Seite B die Effekte auswählen könnt (siehe S. *8*). Für euer erstes Spiel empfehlen wir Seite A zu verwenden.

Beispiel für den Spielaufbau für ein Spiel mit 3 Spielern.

6. Legt eure Wertungsmarker auf das Feld 0 der Wertungsleiste.
7. Mischt die Routenkarten und teilt 1 an jeden Spieler aus. Jeder Spieler legt seinen Fahrradmarker auf die Region, die in der oberen linken Ecke seiner Routenkarte angegeben ist. Die restlichen Routenkarten werden zurück in die Spielschachtel gelegt.
8. Jeder Spieler erhält 5 Reisekarten vom Stapel, um seine Starthand zu bilden, und 1 zufällige Postkarte, mit der unbebilderten Seite nach oben.
9. Mischt die Postkarten und legt sie als verdeckten Stapel mit der bebilderten Seite nach oben oberhalb des Spielbretts ab. Zieht 3 Postkarten und legt sie mit der bebilderten Seite nach oben neben den Stapel.
10. Legt den Endspiel-Bonusmarker und die Bewegungsmarker unten rechts auf das Spielbrett.
11. Bestimmt einen zufälligen Startspieler. Der Startspieler nimmt sich den Startspielermarker. Er behält diesen für das gesamte Spiel und wird zum ersten aktiven Spieler.

Ziel des Spiels

Bei einer Partie ***Postcards*** fahrt ihr mit euren Fahrrädern durch Frankreich, errichtet Zeltlager und sammelt Postkarten, um sie an eure Liebsten nach Hause zu schicken. In euren Zeltlagern schreibt ihr eure Erinnerungen als Reisebericht auf, was bedeutet, dass ihr verschiedene Bonuseffekte erhaltet. Wenn ihr Postkarten versendet, bekommt ihr Punkte und wertvolle Geschenke!

Spielrunde

Während eures Zuges müsst ihr 3 Reisekarten von eurer Hand spielen. Für jede gespielte Reisekarte müsst ihr euch entscheiden, ob ihr **eine Aktion durchführt** oder **eine Briefmarke aufklebt**. Spielt jede Karte einzeln vor euch aus, damit ihr wisst, wie viele Karten ihr gespielt habt. Am Ende eures Zuges legt ihr alle gespielten Karten ab.

EINE AKTION DURCHFÜHREN

Welche Aktion man mit einer Reisekarte durchführen kann, wird durch das Symbol auf der Karte bestimmt. Es gibt 3 Arten von Aktionen: **Bewegung**, **Postkarte** und **Lager**. Wenn ihr eine Aktion durchführt, ignoriert ihr die Farbe der Karte.

▶ **Bewegungsaktion** **:** Bewege deinen Fahrradmarker in eine zu dir benachbarte Region.

Regionen, die eine gemeinsame Grenze haben, sind benachbart.

Occitanie (Region 8) ist benachbart zu Nouvelle-Aquitaine (Region 9), also kann sich der gelbe Spieler dorthin bewegen.

▶ **Postkartenaktion** **:** Nimm eine verfügbare Postkarte. Du darfst die oberste Postkarte vom Stapel oder eine der 3 Postkarten daneben wählen. Bevor du eine Postkarte nimmst, darfst du die 3 Karten neben dem Stapel ablegen und 3 neue Postkarten ziehen, um die abgelegten zu ersetzen. Sobald du eine Postkarte neben dem Stapel nimmst, füllst du ihren Platz sofort mit der obersten Postkarte vom Stapel wieder auf.

Die Zahl in der linken oberen Ecke einer Postkarte gibt ihre Region an. Die Zahl in der rechten oberen Ecke gibt die Anzahl der Briefmarken an, die zum Versenden dieser Postkarte benötigt werden.

▶ **Lageraktion** **:** Nimm den ganz linken Lagermarker von deinem Spielertableau und lege ihn auf einen verfügbaren Zeltlagerplatz in der Region, in der du dich gerade befindest. Falls sein Typ mit einem freien Souvenirfeld auf einer deiner Postkarten übereinstimmt, darfst du einen Souvenirmarker aus dem Vorrat nehmen und ihn auf dieses Feld legen. Dadurch erhältst du sofort einen Effekt (siehe S. *8)*.

Der gelbe Spieler spielt eine -Karte und legt einen Lagermarker an den Strand. Dadurch darf er einen Souvenirmarker auf ein passendes Souvenirfeld dieser Postkarte legen und er erhält den -Effekt.

Es darf immer nur 1 Lagermarker pro Zeltlagerplatz geben und du kannst nur 1 Souvenirmarker pro Lageraktion legen.

Du kannst einen Lagermarker auf einen Zeltlagerplatz legen, auch wenn du kein passendes Souvenirfeld hast. Wenn du dies tust, legst du jedoch keinen Souvenirmarker.

Bestimmte Lagermarker auf deinem Spielertableau gewähren dir auch einen sofortigen Effekt, sobald du sie legst.

Sobald der gelbe Spieler sein 7. Lager legt, erhält er sofort den -Effekt.

Hinweis: *Immer wenn du einen Effekt erhältst, darfst du dich auch dafür entscheiden, ihn nicht zu nutzen. Effekte dürfen nur in dem Zug verwendet werden, in dem du sie erhältst.*

Erhältst du während deines Zuges mehrere Bewegungseffekte ( ) kannst du mithilfe der Bewegungsmarker deine zusätzlichen Bewegungen besser nachverfolgen. Lege die Marker nach der Verwendung wieder auf ihr Feld auf dem Spielbrett zurück. Nicht verwendete Marker werden am Ende deines Zuges ebenfalls dorthin zurückgelegt.

DER BESTE REISENDE DER REGION!

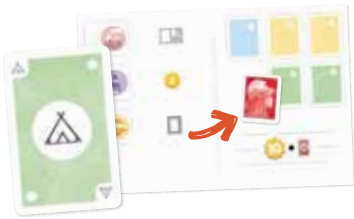
Falls ein Spieler es schafft, seine Lagermarker auf ALLE Zeltlagerplätze einer Region zu legen, wird er zum „Besten Reisenden in dieser Region". Dieser Spieler erhält sofort 1 Punkt pro Lagermarker, den er dort gelegt hat.

Hier hat es der gelbe Spieler geschafft, seine Lagermarker auf allen Zeltlagerplätzen in Hauts-de-France (Region 2) zu legen. Deshalb erhält er sofort 5 Punkte.

EINE BRIEFMARKE AUFKLEBEN

Jede Reisekarte kann verwendet werden, um eine Briefmarke zu legen. Beim Aufkleben von Briefmarken, wird das Symbol der Karte ignoriert.

Nimm einen Briefmarkenmarker aus dem Vorrat und lege ihn auf ein freies Feld auf einer deiner Postkarten, das der Farbe der gespielten Reisekarte entspricht.



Durch das Spielen einer grünen Karte darf der Spieler einen Marker auf ein grünes Feld einer seiner Postkarten legen.

Du darfst 2 Reisekarten deiner Wahl spielen, die wie eine beliebige andere Reisekarte wirken. Dies zählt als 2 gespielte Reisekarten und wird auf dein Limit von maximal 3 gespielten Reisekarten angerechnet.

***Hinweis:** Du darfst eine zusätzliche Reisekarte für jeden +-Effekt spielen, den du in deinem Zug erhältst (siehe S. 8).*

POSTKARTEN VERSCHICKEN

Zusätzlich zum Spielen deiner 3 Reisekarten darfst du in deinem Zug jederzeit eine Postkarte verschicken, falls:

- **auf allen Briefmarkenfeldern dieser Postkarte ein Briefmarkenmarker liegt**

UND

- **du dich in der Region befindest, die auf der Postkarte angegeben ist**

Hier befindet sich der gelbe Spieler gerade in Occitanie (Region 8) und auf seiner entsprechenden Postkarte befinden sich auf allen Briefmarkenfeldern Briefmarkenmarker. Jetzt kann er diese Postkarte verschicken!

Sobald du eine Postkarte verschickst, legst du alle darauf befindlichen Marker zurück in den Vorrat, erhältst sofort die in der rechten unteren Ecke angegebenen Punkte und wählst 1 Geschenkkarte. Zum Schluss drehst du die Postkarte auf ihre bebilderte Seite. Nun ist sie verschickt!

Hinweis: Du darfst während deines Zuges mehrere Postkarten verschicken.

Durch das Versenden dieser Postkarte erhält der Spieler 10 Punkte und wählt 1 Geschenkkarte. Die Postkarte wird dann umgedreht, um anzuzeigen, dass sie verschickt wurde.

GESCHENKKARTEN

Sobald du eine Postkarte verschickst, wählst du eine aufgedeckte Geschenkkarte und legst sie vor dich hin. Dann füllst du das leere Feld mit einer neuen Geschenkkarte vom Geschenkkartenstapel wieder auf.

Geschenkkarten werden ausführlich auf Seite 8 erklärt.

ENDE DES ZUGES

Am Ende deines Zuges ziehst du neue Reisekarten, bis du insgesamt 5 Reisekarten auf der Hand hast. Du darfst Karten aus der offenen Auslage nehmen, verdeckte Karten vom Stapel ziehen oder eine Kombination aus beidem. Nachdem du deine Hand vollständig aufgefüllt hast, füllst du alle leeren Felder auf dem Spielbrett mit neuen Karten vom Stapel wieder auf. Dann beginnt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn mit seinem Zug.

***Hinweis:** Falls ein Stapel zu irgendeinem Zeitpunkt leer ist, mischt ihr den jeweiligen Ablagestapel zu einem neuen Stapel der entsprechenden Karten.*

Spielende

DAS SPIELENDE AUSLÖSEN

Der Spieler, der als Erster 4 Postkarten verschickt hat, erhält sofort den Endspiel-Bonusmarker und das Spiel geht weiter, bis der letzte Spieler vor dem Startspieler nochmal an der Reihe war. Sobald die Runde beendet ist, geht ihr zur Schlusswertung über.

SCHLUSSWERTUNG

Zusätzlich zu den Punkten, die ihr während des Spiels erhalten habt, addiert jeder von euch Folgendes zu seinem Ergebnis:

- Die Punkte, die ihr mit eurer **Routenkarte** gesammelt habt
- 1 Punkt für jede eurer **nicht verschickten Postkarten**
- Punkte, die ihr mit euren **Geschenkkarten** gesammelt habt

Der Spieler, der den **Endspiel-Bonusmarker** hat, erhält 3 zusätzliche Punkte.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel! Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler, der die meisten Postkarten verschickt hat. Falls dann immer noch Gleichstand ist, gewinnt der Spieler, der die meisten Lagermarker gelegt hat. Falls der Gleichstand weiterhin bestehen bleibt, teilen sich die am Gleichstand beteiligten Spieler den Sieg.

ROUTENKARTEN

Eure Routenkarten beschreiben eure persönliche Aufgabe, die ihr zu Beginn des Spiels erhaltet. Ihr müsst diese Aufgabe nicht unbedingt erfüllen, aber durch sie könnt ihr am Spielende wertvolle zusätzliche Punkte erhalten!

Falls ihr am Spielende **1/2/3/4** Postkarten verschickt habt, die den unten auf der Routenkarte angegebenen Regionen entsprechen, erhaltet ihr **2/4/7/11** Punkte.

Es ist möglich, mehrere Postkarten aus derselben Region zu verschicken, aber jede Region auf eurer Routenkarte zählt nur ein Mal für die Erfüllung der Aufgabe. Um die maximale Punktzahl zu erreichen, müsst ihr Postkarten aus allen 4 verschiedenen Regionen verschicken!

BEISPIEL FÜR EINE SCHLUSSWERTUNG

- *Der Spieler hat 4 Postkarten verschickt, von denen 3 zu seiner Routenkarte passen (Region 3, 5 und 8). Daher erhält er 7 Punkte.*
- *Durch die verbleibende Postkarte, die er nicht verschickt hat, sammelt er 1 Punkt.*
- *Durch die beiden Schneekugel-Geschenkkarten sammelt er 6 Punkte.*
- *Da er 4 Lagermarker auf Strand-Zeltlagerplätze gelegt hat, sammelt er durch die Schlüsselanhänger-Geschenkkarte 10 Punkte.*
- *Da er der erste Spieler war, der 4 Postkarten verschickt hat, hat er den Endspiel-Bonusmarker erhalten, wodurch er 3 Punkte sammelt.*

Seine Gesamtpunktzahl beträgt: 7 + 1 + 6 + 10 + 3 = 27 Punkte, die zu seinen 32 Punkten, die er im Spielverlauf gesammelt hat, hinzukommen. Der Spieler beendet das Spiel mit 59 Punkten.

Solo-Modus

Postcards kann auch alleine gespielt werden! In diesem Solomodus spielst du gegen einen fiktiven Gegner – den Automa – der sich wie ein echter Gegner verhält.

Spielaufbau

Baue das Spiel wie üblich nach den Grundregeln auf. Der Spielbereich des Automa wird genauso aufgebaut wie der eines echten Spielers, mit dem Unterschied, dass der Automa keine Reisekarten erhält. Ermittle zufällig, ob du oder der Automa der Startspieler ist. Wähle vor Spielbeginn den Schwierigkeitsgrad des Automa. Davon hängt ab, wie viele Reisekarten der Automa in seinem Zug spielt.

▶ **Leicht** = 3 Karten ▶ **Normal** = 4 Karten ▶ **Experte** = 5 Karten

Regeln

- **Zug des Spielers:** Dein Zug verläuft wie in einem normalen Spiel.

- **Zug des Automas:** Während seines Zuges spielt der Automa Reisekarten, die offen auf dem Spielbrett liegen. Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad spielt er zwischen 3 und 5 Karten. **Die Karten werden der Reihe nach von links nach rechts gespielt.** Nachdem eine Karte gespielt wurde, wird sie abgelegt.

- **Automa-Prioritäten:** Die Prioritäten des Automa werden durch seine Routenkarte festgelegt. Immer wenn der Automa eine „Wahl" trifft, bevorzugt er die Postkarte aus der ersten Region, die auf seiner Routenkarte angegeben ist. Falls er keine Postkarte aus dieser Region hat, prüft er, ob er eine aus der zweiten Region hat, und so weiter.

Mit dieser Routenkarte wird der Automa immer eine Postkarte aus Region 2 bevorzugen. Falls er keine Postkarte aus Region 2 hat, wird er eine Postkarte aus Region 8 bevorzugen usw.

Der Automa folgt immer diesem Prioritätsprinzip, egal ob er eine **Briefmarke aufklebt**, eine **Postkartenaktion durchführt** oder ob er eine **Lageraktion durchführt**.

EINE BRIEFMARKE AUFKLEBEN

Sobald der Automa eine Reisekarte spielt, die sich links von den Ringen der Ringbuch-Illustration befindet, legt er eine Briefmarke. Er sucht auf seinen Postkarten nach einem freien Briefmarkenfeld, das der Farbe der Reisekarte entspricht, und wählt eine Postkarte gemäß seiner Prioritäten aus. **Falls der Automa keine Briefmarke legen kann (er hat kein passendes Feld zur Verfügung), spielt er stattdessen die Aktion der Karte.**

Beispiel: *Der Automa spielt die erste aufgedeckte Reisekarte. Sie ist gelb. Deshalb legt er eine Briefmarke auf ein gelbes Briefmarkenfeld auf einer seiner Postkarten, die zu seiner Routenkarte passt. Derzeit hat der Automa Postkarten aus den Regionen 8 und 12. Auf der Postkarte 8 gibt es kein gelbes Feld, also legt er die Briefmarke auf Postkarte 12.*

EINE AKTION DURCHFÜHREN

Sobald der Automa eine Karte spielt, die sich rechts von den Ringen der Ringbuch-Illustration befindet, führt er eine Aktion durch. **Falls der Automa die Aktion nicht durchführen kann, legt er stattdessen eine Briefmarke.**

- **Bewegungsaktion** : Der Automa legt seinen Fahrradmarker in die Region, die durch die oberste Postkarte des Stapels angezeigt wird. Der Automa muss nicht benachbart zu einer Region sein, wenn er sich bewegt. **Falls sich der Automa bereits in dieser Region befindet, legt er stattdessen eine Briefmarke.**

- **Postkartenaktion** : Der Automa nimmt die am weitesten links liegende verfügbare Postkarte auf Grundlage seiner Prioritäten. Falls keine Postkarte mit denen seiner Routenkarte übereinstimmt, legt er die 3 Postkarten neben dem Stapel ab und ersetzt sie. Dann nimmt er eine von den neuen (weiterhin nach seinen Prioritäten). Falls es immer noch keine passende Postkarte gibt, nimmt er die oberste Karte vom Stapel (egal aus welcher Region). **Falls der Automa keine Postkarte nehmen kann, legt er stattdessen eine Briefmarke.**

Hinweis: *Der Automa darf nie mehr als eine (verschickte oder nicht verschickte) Postkarte aus einer Region haben, die zu seiner Routenkarte gehört.*

- **Lageraktion** : Der Automa legt einen Lagermarker in die Region, in der er sich befindet. Er wählt einen verfügbaren Zeltlagerplatz aus, der einem Typ auf seinen Postkarten entspricht. Zuerst wählt er eine Postkarte gemäß seiner Prioritäten aus und sucht auf dieser von oben nach unten nach einem freien Souvenirfeld. Er nimmt einen Souvenirmarker aus dem Vorrat und legt ihn auf dieses Feld. Der Automa erhält sofort den entsprechenden Effekt. **Falls der Automa keinen Lagermarker legen kann, legt er stattdessen eine Briefmarke.**

Hinweis: *Falls der Automa erhält, werden die Effekte nicht angewendet. Stattdessen erhält er sofort 2 Punkte.*

Falls der Automa weder eine Briefmarke legen noch eine Aktion durchführen kann, gilt die Karte als gespielt und wird abgelegt.

POSTKARTEN VERSCHICKEN

Sobald der Automa alle Briefmarkenfelder einer Postkarte mit Briefmarken gefüllt hat, verschickt er diese Postkarte sofort, egal in welcher Region er sich gerade befindet. Lege alle Marker von dieser Postkarte ab und drehe sie um. Der Automa wertet sofort die Punkte für diese Postkarte und nimmt sich die erste aufgedeckte Geschenkkarte.

Hinweis: *Der Automa spielt keine -Geschenkkarten. Stattdessen ist jedes Exemplar von ihnen in seinem Besitz am Spielende 3 Punkte wert.*

Spielende

Für dich und den Automa gelten dieselben Regeln wie im Abschnitt „*Spielende*" auf Seite 6 beschrieben (mit Ausnahme der -Geschenkkarten – siehe Anmerkung oben). Wer die meisten Punkte hat, gewinnt!

Du kannst mehrere Automas in deinen Solospielen einsetzen oder sogar einen oder mehrere in deinen Mehrspielerpartien!

Effekte

Führe eine **Bewegungsaktion** durch (siehe S. 4).

Führe eine **Postkartenaktion** durch (siehe S. 4).

Führe eine **Lageraktion** durch (siehe S. 4).

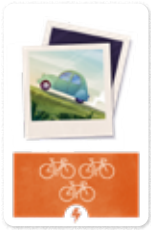
Lege sofort einen Briefmarkenmarker aus dem Vorrat auf ein beliebiges Feld einer deiner Postkarten.

Du erhältst sofort X Punkte.

Du darfst während deines Zuges eine zusätzliche Reisekarte spielen.

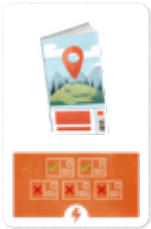
Wenn ihr Seite B des Spielertableaus verwendet, dürft ihr jedes Mal, wenn ihr von einem ★ profitiert, wählen: **Bewegungseffekt** ( ), **Postkarteneffekt** ( ) oder **1 Briefmarke legen** ( ).

Geschenkkarten



Auto

Sobald du diese Karte verwendest: Führe bis zu 3 zusätzliche Bewegungsaktionen während deines Zuges durch.



Wanderführer

Sobald du diese Karte verwendest: Ziehe die obersten 5 Postkarten vom Stapel, behalte 2 und lege die anderen 3 ab.

Straßenkarte

Sobald du diese Karte verwendest: Bewege deinen Fahrradmarker in eine Region, die zu deiner Region benachbart ist. Dann darfst du einen Lagermarker auf einen verfügbaren Zeltlagerplatz in deiner neuen Region legen.

Briefmarkensammlung

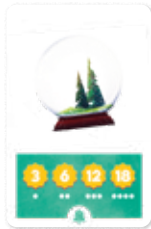
Sobald du diese Karte verwendest: Lege sofort bis zu 2 Briefmarkenmarker aus dem Vorrat auf ein beliebiges verfügbares Briefmarkenfeld einer deiner Postkarten.

Wohnwagen

Am Spielende: Du erhältst 2 Punkte für jede Region, in der du mindestens 2 Zeltlager hast.

Schlüsselanhänger

Am Spielende: Falls du **1/2/3/4/5/6** Lager auf dem angezeigten Zeltlagerplatz-Typ hast, erhältst du **1/3/6/10/14/20** Punkte.



Schneekugel

Am Spielende: Falls du **1/2/3/4** Schneekugel-Karten hast, erhältst du **3/6/12/18** Punkte.

Geschenkkarten mit dem -Symbol darfst du jederzeit während deines Zuges verwenden. Sobald du eine -Karte verwendest, lege sie ab.

Geschenkkarten mit dem -Symbol werden am Spielende gewertet und können dir helfen, zusätzliche Punkte zu erhalten.

Credits

Spieleautoren: Éric Dubus & Simon Kayne
Art Director: Quentin Saint-Georges
Grafikdesigner: Quentin Saint-Georges
Illustrator: Crocotame
Herausgeber: Jeux Synapses Games Inc.
Dank an: Raphaël Alcantara, Jean François Belvoix, Stéphane Gérard, Olivier Melison, Georgina Parsons, Jonhatan Picard, Launchboom, Board Game Shot.

Deutsche Ausgabe:
Übersetzung, Redaktion und Layout: Marco Reinartz
Besonderer Dank an: Martin Becker, Luis Hofstetter, Dirk Nielsen und Dominik Sliwa.

© 2025 Jeux Synapses Games Inc. Kein Teil dieses Produkts darf ohne schriftliche Genehmigung verfielfältigt werden. Deutsche Ausgabe von Elznir Games. Elznir Games ist eine eingetragene Marke von JoeKas World GmbH.
@jeuxsynapsesgames
ElznirGames @elznirgames

WWW.ELZNIR-GAMES.DE

Exklusiver Vertrieb der deutschen Ausgabe:
JoeKas World GmbH
Katzentaler Str. 1a
74834 Elztal