Instructions · 说明书 · Spielanleitung · Règle du jeu · Instrucciones · 게임 지침

Felix Beukemann
Oliver Freudenreich

Pio's Pigeon Post

8+2 There's mail for you!

邮差 皮奥 · Pio Posttaube
Pio le pigeon voyageur · Plumilla Postal · 피오의 비둘기 우체국

Copyright HABA - Spiele Bad Rodach 2022

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.*

Example postcard side

Example letter side

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.)

ENGLISH

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.

邮差 皮奥 – 8+2 …有你的信件

中文

一款1-20数字范围的有趣算术游戏, 适合5岁以上儿童,
另包含专业玩法, 适合 6岁以上儿童

作者: 费利克斯·博克曼
插画: 奥利弗·弗赖登里奇
编辑: 克里斯汀·迪特曼
游戏时长: 大约10分钟

邮局就像一个鸽子的鸽舍。邮局的鸽子皮奥，今天正在值班。作为一个新人，他还不知道工作是如何运作的，造成了不少混乱。

帮助皮奥找算出正确的邮资！谁算得好，并能给最多的信件或者明信片正确印戳，谁就能赢得游戏。

游戏材料

1个邮戳

1 本游戏说明

20张大卡片

53块邮票小卡片

第一次游戏前

将邮票和印章从纸板中推出来，并将剩余的部分处理掉。

游戏准备

以大卡片为例。一面是一封信，另一面是一张明信片。在基本游戏中，要用到的是明信片的一面。

将卡片混合均匀，放成一堆在桌子中间，明信片的一面朝上。

将邮戳和印章垫放在这叠卡片旁边。你们现在需要带有数字**1至6**的邮票，其余邮票留在盒盖里，本游戏不需要其余邮票。

邮票面朝下混合均匀，再搭成一个 “抽奖堆”。每个玩家抽三张邮票出来，并将它们正面朝上放在自己面前。

中文

Game setup
Example for 4 people

邮票和它们的邮资*

仔细观察这些明信片。右上角有邮票，它显示了你需要多少邮资。

每张明信片的左侧都有一张图片，它显示了寄明信片的人在哪儿度假。
如果你看仔细观察，您会看到图像也显示了与所需邮资一样数量的东西。

*邮资是指通过邮局运输信件和明信片的费用。

例子
明信片的一面

例子
信件的一面

提示
在邮票小卡片上，邮票的价值也以小符号的形式显示为数量。
这有助于低龄儿童的计算。
邮票和印章垫只是模拟了邮票的盖印，真正的印章墨水会弄脏游戏材料。

游戏过程

按顺时针方向轮流进行游戏。谁最近写过明信片？你是开局玩家！最上面的明信片上的邮资是多少？从你的邮票中至少挑出两张邮票来凑足所需的邮资。

你能用你的邮票完成明信片所需的邮资吗？

能？ 很好！

在明信片上贴上所需的邮票，并盖上邮戳。作为奖励，你可以保留这张明信片。
把用过的邮票放在盒子的底部。

如果有必要，如果你的邮票少于两张，请再次抽取两张邮票。

例如：
利亚的明信片需要的邮资是 “7”。她把面值为 “3”和 “4”的邮票放在明信片上。
翻开一张新的明信片。

不能？ 很可惜

你无法用两张邮票凑足邮资，或者计算错误了！

作为安慰，你可以从这堆邮票中再拿一张，并把它正面朝上放在你面前。
明信片保持不动，直到凑足邮资，盖上印章。

然后就轮到下一个孩子游戏了。

注意：

- 所需的邮资必须由至 **少两张邮票**组成。
- 必须 **准确地**满足所要求的邮资。
- 抽奖堆里没有邮票了？把用过的邮票从盒子底部洗出来，搭成一个新的抽奖堆。

游戏结束

只要有玩家面前有五张明信片，游戏就结束了。这盘游戏将会持续进行到开局玩家处。
拥有最多明信片的玩家赢得游戏。如果几个孩子都有五张明信片，就一起获胜。

为6岁以上孩子设计的专业玩法

你们根据第1局的基本规则进行游戏，但有以下变化：

- 使用大卡片的信封面。所需的邮资上升到20以内的数字。
- 你们会用到所有的邮票。

亲爱的孩子和家长，
经过一轮的乐趣，你会突然发现，缺少的这个HABA游戏的部件，无处 可寻。没问题！在**www.haba-play.com/ersatzteile**，你可以找出这部件仍然 可发货。

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.

DEUTSCH

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.

FRANÇAIS

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 mois 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.

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.*

Cara de la postal

Cara de la carta

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 descubrís 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.

ESPAÑOL

피오의 비둘기 우체국 – 편지가 왔어요!

만 5세 이상의 플레이어를 위한 1~20까지 숫자를 배울 수 있는 재미있는 연산 게임입니다. 만 6세 이상의 플레이어를 위한 고급 게임 변형 방법이 포함되어 있습니다.

게임 디자이너: Felix Beukemann
일러스트: Oliver Freudenreich
게임 개발자: Kristin Dittmann
게임 시간: 약 10분

우체국은 비둘기 둥지처럼 매우 분주해요. 비둘기 피오는 우체국으로 출근해요.
우체국에서 처음 일하게 된 피오는 많은 실수를 할지도 몰라요.
피오가 우편 요금을 정확하게 받을 수 있도록 도와주세요. 가장 많은 엽서의 우편요금을 정확하게 계산하고 숫자를 셀 수 있는 플레이어가 게임에서 승리해요.

구성품

나무 도장 1개

잉크 패드 1개

엽서 20개

우표 53개

첫 게임 시작 전

판지에서 우표와 잉크 패드를 떼어내고, 남은 판지 틀은 깨끗하게 정리해요.

한국어

게임 준비

엽서를 가져와요. 한쪽 면에는 편지 엽서가 있고, 한쪽 면에는 그림엽서가 있어요. 기본 게임에서는 그림엽서가 있는 면을 사용해요.

엽서를 골고루 섞은 후, 그림엽서가 보이도록 테이블 가운데에 쌓아놓아요. 나무 도장과 잉크 패드는 엽서 더미 옆에 놓아요. **1~6** 숫자가 있는 우표가 필요해요. 기본 게임에서 필요하지 않은 다른 우표는 게임 박스(뚜껑)에 보관해요. 우표의 그림이 보이지 않도록 모두 뒤집은 후 무작위로 펼쳐 놓아요. 각 플레이어는 우표를 3개씩 가져간 후, 자신 앞에 숫자가 보이도록 놓아요.

게임 준비
게임 인원: 4인

엽서와 우편 요금*

엽서를 자세히 살펴봐요. 엽서에 필요한 우편 요금은 엽서의 오른쪽 위에 표시되어 있어요. 엽서 왼쪽에 있는 그림은 엽서를 쓴 사람이 있는 휴가지를 알려줘요. 그림을 자세히 살펴보면 엽서에 필요한 우편 요금만큼의 물건을 볼 수 있어요.

*우편 요금이란 편지와 엽서를 보낼 때 필요한 돈이에요.
엽서의 앞과 뒤 이미지

그림 엽서
예시 사진

편지 엽서
예시 사진

주의
우표에는 작은 기호로 표시된 우편 요금을 볼 수 있어요.
기호는 아직 숫자를 읽는 방법을 배우지 않은 어린아이들이 우편 요금을 쉽게 계산할 수 있도록 도와줘요.나무 도장과 잉크 패드는 도장을 찍는 놀이에 사용돼요. (실제 잉크는 게임 구성품을 오염시킬 수 있어요.)

한국어

게임 방법

시계 방향으로 번갈아 가며 진행해요. 가장 최근에 엽서를 쓴 플레이어가 시작 플레이어에요! 엽서에 표시되어 있는 우편 요금은 얼마일까요? 이제 필요한 우편 요금과 정확하게 일치하는 최소 2개의 우표를 찾아요.

엽서에 필요한 우편 요금과 일치하는 우표를 찾았나요?

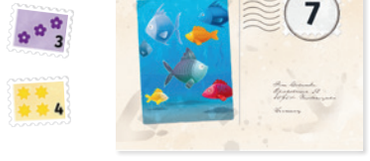
네! 훌륭해요! 엽서에 필요한 우표를 붙이고 나무 도장으로 꾹 눌러 도장을 찍어요. 보상으로 엽서를 획득했어요. 사용한 도장은 다시 게임 박스(아래)에 넣어놓아요. 만약 가지고 있는 우표가 2개 미만이라면, 2장이 될 때까지 더미에서 우표를 가져와요.

사진 예시: 레아의 엽서의 우편 요금은 „7“이에요. 레아는 엽서에 „3“과 „4“의 우표를 붙여요.

새로운 엽서를 가져와요.

아니요! 안타까워요. – 엽서에 알맞은 우표를 찾지 못했거나 숫자를 잘못 세었어요.

우표 더미에서 우표 1개를 가져와서 자신의 앞에 우표가 보이도록 내려놓아요. 엽서는 알맞은 우편 요금의 우표를 붙일 때까지 가지고 있어요.



이제 다음 플레이어 차례에요.

주의:

- 엽서에 필요한 우편 요금은 항상 **최소 2개**의 우표를 사용해서 계산해야 해요.
- 우편 요금은 항상 **정확**해야 해요.
- 우표 더미에 남아있는 우표가 없나요? 게임 박스(아래)에 있는 사용한 우표를 모두 섞은 후, 우표가 보이지 않도록 뒤집어서 새로운 우표 더미를 만들어요.

게임 종료

게임은 한 플레이어가 엽서 5개를 모으면 끝나요. 모든 플레이어가 같은 횟수의 차례를 갖도록 계속해서 번갈아 가며 현재 라운드를 마쳐요. 엽서를 가장 많이 모은 플레이어가 승리해요. 만약 엽서 5개를 모은 플레이어가 여러 명이라면, 함께 승리해요.

만 6세 이상의 플레이어를 위한 게임 변형 방법

기본 게임 규칙을 따르되, 다음과 같은 변경된 규칙을 적용해요

- **편지 엽서가 있는 면을 사용해요. 가장 비싼 우편 요금은 20이에요.**
- **모든 우표를 사용해요.**

한국어

하바 보드게임을 사랑하는 어린이들과 부모님들께,
게임을 즐겁게 진행하다가 HABA 게임의 구성품을 잃어버렸나요? 그래도 괜찮습니다! 공식 홈페이지 **(www.haba-play.com/ersatzteile)**에 접속하면 잃어버린 구성품에 대한 구매 및 배송 여부를 문의할 수 있어요.

HABA Sales GmbH & Co. KG
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany
www.haba-play.com

⚠ **WARNING:**
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for
children under 3 years.

HABA