



Spielanleitung

# Spielanleitung für



## ...das markante Spiel für Pfiffige

Für 3 bis 6 Spieler oder für  
3 bis 6 Teams à 2 bis 3 Personen ab 16 Jahren

Autor: Bertram Kaes; Mitarbeit: Joe Bauer

Grafik: Michael Stahl

Konzept und Gestaltung: MPC GmbH, München

Im Auftrag der  
Deutschen Bundespost POSTDIENST

### INHALT

- 1 Spielplan mit Kreisel (Drehpfeil)
- 2 Spielfiguren
- 420 Frage- und Antwortkarten
  - 48 Wahr?-Karten
  - 6 Startkarten
- 126 Briefmarken (+ 2 "Blanko"-Marken)
  - 1 Controllerr
  - 6 Sammelboards
  - 1 Würfel
- 6 Ja-und6Nein-Tipsteine
- 6 Kurzspielanleitungen auf Karten
  - 1 Spielanleitung

### WAS IST COLLECTOR EIGENTLICH?

"Darf ich Ihnen meine Briefmarkensammlung zeigen?"  
Bei COLLECTOR dürfen Sie, nein, Sie müssen sogar  
- und Sie kriegen garantiert keinen Korb.

Für Nicht-Lateiner: COLLECTOR heißt "Sammler";  
genau das sollen Sie tun - Briefmarken sammeln. Am  
besten vier in einer Reihe, dann haben Sie nämlich  
gewonnen.

Wie kommen Sie nun an Ihre Marken? Ganz einfach -  
Sie müssen nur ein paar Fragen beantworten, die  
etwas mit der jeweiligen Marke zu tun haben. Dabei  
lernen Sie nicht nur die schönsten Briefmarken  
kennen, Sie erfahren ganz nebenbei auch einiges über  
die Themen, die auf den Marken dargestellt sind.

Keine Angst - Sie müssen nicht Einstein sein, um die  
Fragen richtig beantworten zu können. Ein bißchen  
Glück gehört auch dazu; so hat jeder die Chance,  
seine "Sammlung" komplett zu bekommen.

### DAS SPIEL-ZIEL

Nomen est Omen - der Name COLLECTOR sagt es  
bereits: Sammeln ist gefragt. Und zwar wie im richti-  
gen Leben - möglichst gezielt. So ist nämlich Ihre  
Chance am größten, auf dem Sammelboard vier Mar-  
ken in eine Reihe zu kriegen; waagrecht, senkrecht  
oder diagonal - dann haben Sie gewonnen.

Wie Sie ja schon wissen, müssen Sie Fragen beant-  
worten, um die Marken zu bekommen. Diese Fragen  
stammen, wie die Briefmarken, aus sechs verschie-  
denen Wissensgebieten. Es ist also für jeden etwas  
dabei - Sport und Spiel, Wissenschaft und Technik,  
Wirtschaft und Gesellschaft, Kunst und Kultur,  
Geschichte und Politik, Natur, Umwelt und Soziales.

## VOR DEM SPIEL

Kein Spiel ohne Vorbereitung - das gilt auch für COLLECTOR.

- Erstmal die Frage- und Antwortkarten (die mit der Brietmarke auf der Rückseite) nach den verschiedenen Wissensgebieten sortieren, mischen und mit der Rückseite nach oben auf die entsprechenden Felder des Spielplans legen.
- Übrigens, zur Erklärung: Auf den Frage- und Antwortkarten stehen je drei Fragen rund um die jeweilige Marke. Unter jeder Frage versteckt sich gleich die Antwort - sie kann aber nur mit Hilfe des kleinen rot-gelben Kästchens gelesen werden, das wir "Controller" getauft haben.
- Die Briefmarken (bzw. die Frage- und Antwortkarten) sind in sechs verschiedene Wissensgebiete eingeteilt; jedes hat seine eigene Farbe:
  - Sport und Spiel: gelb
  - Wissenschaft und Technik: orange
  - Wirtschaft und Gesellschaft: rot
  - Kunst und Kultur: violett
  - Geschichte und Politik: blau
  - Natur, Umwelt und Soziales: grün
- Auf den Wahr?-Karten finden Sie vier Aussagen aus den verschiedenen Wissensgebieten, die entweder wahr oder unwahr sind. Die Lösung steht wieder direkt darunter, sie ist aber ohne Controller lesbar. Warum? Das steht im Kapitel "Die Wahr?-Felder".
- Weiter geht's: Die Wahr?-Karten mischen und mit der Textseite nach unten auf das entsprechende Feld des Spielplans legen.
- Die Briefmarken nach Farbe sortieren und neben dem Spielplan bereitlegen. (Vor dem ersten Spiel müssen Sie natürlich erst die Magnet-Marken aus dem Bogen ausbrechen. Die beiden "Blanko"-Marken können Sie nach Bedarf bemalen und verwenden, wenn Sie eine Briefmarke verloren haben.)

- Jeder Spieler bzw. jedes Team bekommt ein "Sammelboard", auf das die erhaltenen Briefmarken gelegt werden. Außerdem braucht jeder einen grünen "Ja"- und einen roten "Nein"-Tipstein, mit denen die Wahr?-Fragen beantwortet werden.

- Die beiden Spielfiguren werden auf den Startfeldern postiert.

- Wenn Sie zu fünft oder zu sechst spielen, erhält jeder Spieler (oder jedes Team) vor Spielbeginn eine "Startkarte". Damit bekommt jeder drei Briefmarken und legt sie auf sein Sammelboard, so wie es die Startkarte vorschreibt. Damit wird das Spiel verkürzt, da es sonst bei so vielen Mitspielern entsprechend lange dauern würde.

- Wer will, kann sich eine der sechs Karten mit der Kurzspielanleitung neben sein Sammelboard legen, um immer mal schnell nachschauen zu können, worum's gerade geht.

## JETZT GEHT'S LOS

- Jugend vor: der jüngste Spieler darf anfangen (Gesichts- bzw. notfalls Ausweiskontrolle!). Wenn er gewürfelt hat, darf er mit einer der beiden Spielfiguren losmarschieren.

- Wer das Posthorn würfelt, darf sich aussuchen, zwischen 1 und 5 Felder weit zu ziehen.

- Die Spielfiguren sind "frei" - jeder kann mit der Figur ziehen, die für seine Absichten günstiger ist.

- Aber Achtung: die Marsch-Richtung ist festgelegt - immer im Uhrzeiger-Sinn ziehen. Außerdem herrscht absolutes Überholverbot - die Spielfiguren dürfen sich nie überholen; sie dürfen nichtmal auf demselben Feld stehen.

- Also: Droht bei einem beabsichtigten Zug mit einer Figur ein Verstoß gegen obige Regeln, muß mit der anderen Spielfigur gezogen werden.

## DIE SPIEL-FELDER

Auf dem Spiel-Kreis gibt es fünf unterschiedliche Arten von Feldern, auf denen verschiedene Aufgaben zu erfüllen sind:

- 24 farbige Frage-Felder
- 6 Joker-Felder  
(die mit den farbigen Kreissegmenten)
- 3 Chance-Felder
- 3 Attacke!-Felder
- 4 Wahr?-Felder

## DIE FRAGE-FELDER

Wer auf ein Frage-Feld zieht, hat einiges zu tun:

- Erstmal muß er sagen, welche Frage auf der Frage- und Antwort-Karte er beantworten will -1,2 oder 3; und zwar ohne daß er die Frage vorher gesehen hat!
- Dann erst darf er die oberste Frage- und Antwort-Karte von dem Stapel nehmen, der die gleiche Farbe hat wie das Feld, auf dem er gelandet ist.
- Die gezogene Karte gibt er seinem rechten Nachbarn, aber ohne die Fragen zu lesen! Der liest zunächst die Einleitung vor, danach die festgelegte Frage. Handelt es sich um eine Frage, bei der mehrere Antworten vorgegeben sind, so müssen alle möglichen Antworten vorgelesen werden.
- Ein kleiner Tip: Schauen Sie sich die Briefmarke genau an - manchmal kann Ihnen das helfen!
- Der Spieler beantwortet die Frage. Stehen mehrere Antworten zur Auswahl, ist immer nur eine richtig.
- Der Nachbar steckt die Frage- und Antwort-Karte in den Controller. In dem roten Feld steht nun die richtige Antwort.
- Noch ein Hinweis: die Frage muß nicht wörtlich so beantwortet werden, wie es im Antwort-Feld steht - eine sinngemäß richtige Antwort ist völlig in Ordnung.

Bei manchen Antworten finden sich in Klammern zusätzliche Angaben, die auch vorgelesen werden sollten; sie müssen für eine richtige Antwort vom Spieler jedoch nicht genannt werden.

- Weiter im Text: die Antwort ist geprüft - jetzt gibt's genau zwei Möglichkeiten:

n die Antwort war richtig

Dann bekommt der Spieler eine Briefmarke in der Farbe des gefragten Wissensgebiets, die auf dem Sammelboard in die gleichfarbige Spalte kommt.

Um die Position festzulegen, auf die die Marke in der jeweiligen Spalte "geklebt" wird, dreht der Spieler den "Kreisel", den Drehpfeil auf dem Spielplan.

Diese Prozedur ist zugegebenermaßen nicht ganz unkompliziert, deswegen gleich ein Beispiel:

\_ Sie haben eine Frage aus dem Gebiet "Sport und Spiel" richtig beantwortet. Daher bekommen Sie eine gelbe Marke, die auf die erste senkrechte (also die gelbe) Spalte auf dem Sammelboard gehört.

\_ Jetzt drehen Sie den Kreisel, der auf "3" stehen bleibt. Sie legen die Marke also auf das Feld 3 in der gelben Spalte.

Erkreiselt der Spieler ein Feld, das auf seinem Sammelboard schon belegt ist, muß er die Marke einem beliebigen Mitspieler schenken, bei dem dieses Feld noch frei ist.

Bleibt der Kreisel auf dem Feld "-1" stehen, haben Sie kaum weniger Pech gehabt: Sie müssen die Marke ebenfalls einem beliebigen Mitspieler schenken. Immerhin dürfen Sie noch bestimmen, auf welches Feld die Marke bei ihrem Mitspieler kommt, so daß Sie größere "Schäden" vermeiden können.

Ist die Frage beantwortet, geht die Frage- und Antwort-Karte aus dem Spiel, zurück in die Schachtel. So wird vermieden, daß die Frage, die jetzt schon bekannt ist, nochmal gestellt wird.

n die Antwort war falsch

Hat der Spieler die Frage falsch beantwortet, darf der rechte Nachbar, der die Frage gestellt hat, die richtige Antwort nicht vorlesen. Die Frage geht dann nämlich an den linken Mitspieler weiter.

\_ Kann der die Frage richtig beantworten, bekommt er die Marke: weitere Prozedur wie oben.

- Kann auch er die Frage nicht richtig beantworten, geht sie ein letztes Mal an den nächsten linken Mitspieler weiter. Rest: siehe oben.

\_ Kann auch der dritte Spieler die Frage nicht beantworten, fliegt sie aus dem Spiel. Dann bekommt leider keiner eine Marke,

\_ Die Reihenfolge der Spieler wird durch dieses "Marken-Schieben" aber nicht beeinflusst. Als nächster ist immer der Mitspieler links vom Spieler dran - auch wenn er gerade eine weitergegebene Frage richtig beantwortet und eine Marke bekommen hat.

## DIE JOKER-FELDER

Landet ein Spieler auf einem der sechs Felder mit den farbigen Kreissegmenten, darf er sich das Wissensgebiet aussuchen, aus dem ihm eine Frage gestellt wird. Wie üblich sucht er eine Frage aus, ohne daß er die Fragen auf der Karte anschaut; sonst alles wie gehabt.

## DIE CHANCE-FELDER

- Auf jedem der drei Chance-Felder hat der Spieler die einmalige Chance, bis zu dreimal zu kreiseln (er bekommt jedoch wie üblich nur eine Marke). Damit hat er bis zu drei Möglichkeiten, die gewonnene Marke dahin zu "kleben", wo er sie braucht. Das Wissensgebiet und damit die Farbe der Marke darf er, wie auf den Joker-Feldern, frei auswählen.

- Aber auch bei COLLECTOR gibt's nichts umsonst: für jede Chance muß eine Frage aus dem gewählten Wissensgebiet richtig beantwortet werden. Der Spieler

nimmt also die obersten drei Karten von dem entsprechenden Stapel (ohne die Fragen anzuschauen!) und gibt sie seinem rechten Nachbarn. Wie gehabt sagt der Spieler, welche Frage von der ersten Karte er beantworten möchte: 1, 2 oder 3. Der rechte Mitspieler stellt die entsprechende Frage, der Spieler beantwortet sie (wenn er kann). Dann kommt die zweite Karte an die Reihe: gleiche Prozedur wie vorher, dasselbe mit der dritten Karte.

- So viele Fragen der Spieler richtig beantwortet hat, so oft darf er kreiseln. Dabei kann er also bis zu dreimal kreiseln, er muß aber nicht: ist er mit dem Ergebnis schon nach dem ersten oder zweiten Mal zufrieden, kann er aufhören.

- Landet der Kreisel auf dem Feld "-1", muß die Marke, wie bereits bekannt, verschenkt werden. Damit ist die Marke weg, und es hat sich ausgekreiselt - alle weiteren Versuche sind leider verfallen. Details zum Verschenken siehe oben (Kapitel "Die Frage-Felder"/ "die Antwort war richtig").

- Wird eine Frage falsch beantwortet, geht sie nicht wie sonst an den linken Mitspieler weiter; sie fliegt sofort aus dem Spiel. Die restlichen Fragen dürfen natürlich trotzdem beantwortet werden.

Alle Klarheiten beseitigt? Deswegen lieber gleich ein Beispiel:

\_ Der Spieler Lucky kommt mit einer Spielfigur auf ein Chance-Feld. Er hat in der waagerechten Zeile 2 auf seinem Sammelboard schon drei Briefmarken nebeneinander "kleben"; um die vierte Marke in Reihe zu bekommen (und damit zu gewinnen), braucht er entweder eine grüne Marke aus der Kategorie Natur, Umwelt und Soziales oder eine orange Marke mit Fragen zu Wissenschaft und Technik.

\_ Lucky glaubt, über Natur, Umwelt und Soziales mehr zu wissen und entscheidet sich also für diese Kategorie (das sagt er natürlich auch). Er nimmt die obersten drei Karten vom grünen Stapel, schaut die Fragen nicht an und gibt sie seinem rechten Nachbarn.

\_ Der nimmt die erste Karte; Lucky sagt, welche Frage er beantworten will (natürlich ohne sie gesehen zu haben); der Nachbar liest Lucky die gewählte Frage vor; Lucky beantwortet die Frage.

\_ Gleiche Prozedur mit der zweiten und mit der dritten Karte.

\_ Lucky kann zwei Fragen richtig beantworten und bekommt eine grüne Marke.

\_ Alle drei Karten werden aus dem Spiel genommen.

\_ Jetzt darf er zweimal kreiseln, um die Zeile festzulegen. 1. Versuch: 3; knapp daneben. 2. Versuch; Treffer auf 2! Lucky darf die grüne Marke in Zeile 2 "kleben". Damit hat er vier Marken in einer Reihe und ist Sieger, wie es sich für Mr. Lucky gehört.

### **DIE ATTACKEI-FELDER**

- Wer auf einem dieser Felder landet, kann seine Mitspieler ein bißchen ärgern; Sieht er auf einem Sammelboard eines Mitspielers eine Marke, die er selber an dieser Position gut gebrauchen könnte, oder droht Gefahr, daß der Mitspieler bald fertig sein könnte - hier kann man dem Anderen die entsprechende Marke abjagen.

- Zuvor muß der "Herausforderer", also der Spieler, der eine Marke eines Mitspielers haben will, natürlich eine Frage aus dem entsprechenden Wissensgebiet beantworten, die ihm der "Herausgeforderte" (der, dem die gewünschte Marke gehört) stellen darf.

- Der Herausgeforderte nimmt also die oberste Frage- und Antwort-Karte von dem jeweiligen Stapel. Um ihm die "Verteidigung" seiner Marke zu erleichtern, darf er alle drei Fragen lesen und die seiner Meinung nach schwierigste aussuchen. Hier bestimmt also, anders als sonst, nicht der Spieler (der Herausforderer), welche Frage ihm gestellt wird.

- Beantwortet der Herausforderer die Frage richtig, darf er die entsprechende Marke dem herausgeforderten Mitspieler abnehmen und auf seinem eigenen Sammelboard an der selben Stelle wie beim Herausgeforderten "einkleben".

- Wird die Frage nicht richtig beantwortet, bleibt die Marke, wo sie ist. Die Frage wird nicht an den linken Mitspieler weitergegeben, sie geht gleich aus dem Spiel.

### **DIE WAHR?-FELDER**

Hier schlägt die Stunde der Wahrheit - Sie müssen beurteilen, was stimmt und was nicht. Dabei kann jeder Mitspieler eine Marke gewinnen. Aber der Reihe nach:

- Ein Spieler landet mit einer der beiden Figuren auf einem der vier Wahr?-Felder. Er darf festlegen, welche Farbe die Marken haben sollen, die es zu gewinnen gibt: er nennt also die Farbe seiner Wahl.

- Dann sagt er, welche der vier Aussagen auf der Wahr?-Karte er vorlesen will; und zwar bevor er sie gesehen hat.

- Er nimmt die oberste Wahr?-Karte vom Stapel, liest die festgelegte Aussage selbst vor und fragt, ob sie stimmt.

- Alle anderen Spieler (der Fragesteller natürlich nicht) nehmen, je nach ihrer Wahl, einen Ja- oder einen Nein-Tipstein und legen ihn verdeckt auf den Tisch.

- Die Tipsteine werden gleichzeitig aufgedeckt, der Fragesteller liest die richtige Antwort vor. Jeder Mitspieler, der richtig getippt hat, bekommt eine Marke in der vom Fragesteller festgelegten Farbe und darf einmal kreiseln, um sie auf seinem Sammelboard zu positionieren.

- Die Wahr?-Karte wandert zurück in die Schachtel.
- Hat mindestens ein Spieler falsch getippt, so erhält auch der Fragesteller eine Briefmarke. Für jeden falschen Tip darf er dann einmal kreiseln; er muß es aber nicht genauso oft tun (siehe Chance-Feld). Auf jeden Fall erhält er nur eine Marke.
- Tippen alle Mitspieler richtig, hat der Fragesteller Pech gehabt: er bekommt keine Marke und darf daher auch nicht kreiseln. Das ist sein Risiko - tippen viele falsch, hat er viele Chancen, die Marke da "hinzu-kleben", wo er sie braucht; tippen alle richtig, geht er leer aus.

### **DAS SPIEL-ENDE**

Die Person (bzw. die Gruppe), die als erste vier Marken nebeneinander (ob waagrecht, senkrecht oder diagonal) auf ihrem Sammelboard "kleben" hat, ist Sammelkönig und damit Sieger. Glückwunsch!

### **DAS KÖNNER-SPIEL**

Wenn Sie das Spiel schon öfter gespielt haben oder Ihr Intelligenzquotient über 130 liegt, können Sie sich's noch ein bißchen schwerer machen.

- Sieger ist man dann erst mit fünf Marken in einer Reihe.
- Es gibt einen Jackpot:

\_ Eine Frage, die zweimal an den jeweils linken Mitspieler weitergegangen ist und auch dann nicht richtig beantwortet werden kann, wandert in den Jackpot.

\_ Der Spieler, der als nächster eine Frage richtig beantwortet, kann die Farbe, in der er seine Marke be-

kommt, aus den im Jackpot liegenden Karten aussuchen. Er kann seine Frage also in einer Kategorie beantworten, die er gut beherrscht, obwohl er diese Farbe eigentlich gar nicht mehr braucht - die benötigte "richtige" Markenfarbe kann er sich dann aus dem Jackpot aussuchen, wenn er seine Frage korrekt beantwortet hat.

- Ein Beispiel: Drei Spieler konnten eine "orange" Frage aus Wissenschaft und Technik nicht richtig beantworten. Die Karte kommt in den Jackpot.
- Sie sind als nächster dran und könnten eine orange Marke auf Ihrem Sammelboard gut gebrauchen. Leider sind Sie aber auch keine Leuchte auf dem Gebiet Wissenschaft und Technik; zum Ausgleich wissen Sie aber über Sport fast alles.
- Sie versuchen also, auf ein Feld der Kategorie Sport und Spiel zu kommen; da können Sie problemlos richtig antworten. Jetzt dürfen Sie die Ihnen passende Marke aus dem Jackpot auswählen; und zwar aus allen Karten, die im Jackpot liegen. Sie nehmen natürlich die orange Karte. Das weitere Vorgehen kennen Sie ja schon-kreiseln etc..

\_ Nach einer richtigen Antwort gehen sowohl die beantwortete Karte als auch die aus dem Jackpot ausgewählte Karte aus dem Spiel - zurück in die Schachtel.

**Und nun - viel Glück und Spaß beim Sammeln!**

Wir wünschen "Gut kleb", wie der COLLECTOR zu sagen pflegt (oder war's "Album- und Zackenbruch"?).