

# REGLEMENT DU 2me CIRCUIT

(CIRCUIT POSTAL)

- 1) Levée de la borne postale.
- 2) La camionnette ayant fait la levée, est prise dans un embouteillage avant d'arriver au Centre de pré-triage. Vous passez un tour, le temps que la circulation se normalise.

## CENTRE DE PRE-TRIAGE

- 3) Votre carte n'est pas affranchie. Elle est renvoyée à l'expéditeur. Remplacez-vous sur la case n° 6 du deuxième circuit.
- 4) L'adresse est incomplète : vous passez 2 tours.
- 5) **OBLITERATION** : tout joueur doit absolument s'arrêter sur cette case. Dans le cas où le jet des dés devrait lui faire dépasser celle-ci il reviendra en arrière du nombre de cases correspondant aux points superflus.

## CENTRE DE TRIAGE.

- 6) Le format de votre carte ne correspond pas aux normes de la machine du tri automatique. Votre envoi passe au tri manuel. Vous passez un tour.
- 7) Votre carte est un envoi express. Rendez-vous sur la case faisant suite au n° 10.
- 8) L'adresse du destinataire est mal libellée. Des recherches doivent être effectuées, passez 2 tours.

## CIRCUIT DE DISTRIBUTION.

- 9) Le bureau postal constate l'inexistence, dans son secteur, du nom de la rue indiquée. Il retourne votre carte au centre de triage. Placez-vous sur la case n° 8.
- 10) Le destinataire a changé d'adresse. Le bureau de distribution local fait suivre le courrier. Vous passez un tour.
- 11) Le n° de la rue indiquée ne correspond pas à la demeure du destinataire. Le facteur ramène votre carte au bureau de distribution. Placez-vous sur la case n° 9.
- 11) Le destinataire est parti sans laisser d'adresse. Remplacez-vous sur la case rouge n° 1.
- 13) Vous avez gagné, pour autant que votre pion vous amène directement sur cette case. Dans le cas où votre jet de dés devrait vous faire dépasser celle-ci, vous reviendrez en arrière du nombre de cases correspondant aux points superflus.

Chers amis Collectionneurs :

Vous avez pu apprécier la valeur des cartes philatéliques didactiques mises à votre disposition par « MONDIAL POST ».

Vous pouvez, dès à présent compléter votre collection, en vous procurant les séries didactiques émises régulièrement.

Pour tout renseignement, adressez-vous à votre marchand de jouets habituel.

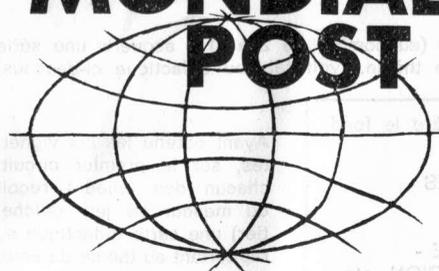
Bien à vous,

MONDIAL POST.

N.B. — Si vous avez des difficultés à vous procurer les dernières réalisations, écrivez à :

« MODERN GAMES », département philatélique, rue de la Senne, 57, BRUXELLES 1.

# MONDIAL POST



## ■ Un jeu éducatif.

## ■ Un jeu correspondant aux exigences de l'époque.

## ■ Fenêtre ouverte sur le monde.

■ Jeu de société complet, très amusant grâce à ses deux circuits, le « MONDIAL POST » apporte à l'ENFANT de nouvelles connaissances et rafraîchit celles de l'ADULTE.

■ REFLETS DU MONDE, les cartes didactiques agrémentées d'un timbre authentique sont destinées à faire connaître ou à rappeler, aux petits et aux grands, les grandes réalisations humaines, techniques, scientifiques et culturelles, les faits saillants de l'histoire, de l'actualité et des sports, les beautés touristiques de notre monde, et les merveilles de la Flore et de la FAUNE.

■ BASE sur la somme des connaissances humaines le « MONDIAL POST » est le jeu attendu, par les éducateurs et les parents désireux de développer chez l'enfant sa soif de « CONNAITRE », principal moteur de son intelligence, et attendu aussi par les collectionneurs auxquels il apporte la joie de nouvelles découvertes.

« MONDIAL POST » EST UN JEU DE SOCIÉTÉ

QUE L'ON AIME À OFFRIR

ET PLUS ENCORE À RECEVOIR.

# DESCRIPTION

Le jeu ouvert présente deux circuits.

**LE PREMIER CIRCUIT** amène les joueurs (au nombre de 2 à 6) à acquérir une série de six vignettes, appartenant à un même thème. (voir tableau didactique ci-dessous)

Chaque thème a une couleur particulière le fond des vignettes étant :

LILAS	pour la série :	SCIENCES
BLEU	pour la série :	FLORE
VERT CLAIR	pour la série :	FAUNE
MAUVE	pour la série :	HISTOIRE - RELIGION, etc.
VERT FONCE	pour la série :	ARTS - FOLKLORE - TOURISME
ROUGE	pour la série :	SPORTS

Ayant obtenu les six vignettes, sur le premier circuit, chacun des joueurs reçoit du meneur de jeu (guichetier) une carte didactique se rapportant au thème de cette série.

**Maintenant, il s'agit de gagner définitivement cette carte !!!**

Pour ce faire, il faut la poster. Le second circuit représentant le cheminement normal du courrier postal, le joueur qui amène son pion sur la dernière case de ce circuit est déclaré gagnant et touche définitivement sa carte didactique. (Pour la commodité du jeu, la carte est remplacée par un pion).

Le déroulement du jeu, fertile en événements, fait de « **MONDIAL POST** » un jeu de société des plus amusants.

N. B. — Il est loisible au gagnant de restituer au jeu sa carte didactique. Il est toutefois souhaitable qu'il garde sa carte, car « **MONDIAL POST** » a été conçu pour favoriser et développer les vocations de collectionneurs, en permettant aux joueurs d'acquérir et d'accroître une belle documentation.

## COMPOSANTES DU JEU

- 1) **DES** : Deux dés à six faces sont utilisés par chaque joueur, durant toute la partie.
- 2) **PIONS** : De couleurs différentes, ceux-ci sont au nombre de six. Les joueurs choisissent le leur, pour toute la durée du jeu.
- 3) **VIGNETTES** : Au nombre de 36, elles reproduisent fidèlement les dessins illustrant le premier circuit thématique du jeu. Elles forment six séries inédites de coloris différents, (voir tableau) correspondant chacune à un même sujet. Ex. : le thème sport est représenté par un fond de couleur rouge.
- 4) **CARTES D'AVIS** : Au nombre de 15, elles font partie des aléas du premier circuit. Une case leur est réservée sur le plateau. (voir règlement du 1er circuit).
- 5) **CARTES PHILATELIQUES DIDACTIQUES « MONDIAL POST »** : au nombre de 6, représentant chacune un thème didactique différent. Elles sont affranchies d'un **timbre-poste authentique** et comportent une description du sujet, ce qui leur confère une valeur réelle. Chaque carte est marquée d'un rond de couleur; celui-ci correspond à la série d'un thème. Ex. : Carte didactique sport = rond rouge.

## REGLEMENT DU 1er CIRCUIT

### PREPARATIFS DU JEU.

Avant de commencer les joueurs désigneront un guichetier. Le rôle de celui-ci sera de distribuer les vignettes et les cartes et de faire respecter le règlement. Le guichetier pourra, au choix, participer au jeu ou se contenter du rôle qui lui aura été dévolu.

Le guichetier est choisi, chacun à son tour jette les dés. Le joueur ayant le plus grand total commence. Il place son pion sur la case START n° 1, jette les dés et avance du nombre de cases indiqué par ceux-ci. Le joueur placé à sa gauche continue....

**DOUBLE** : Lorsqu'un joueur fait double point, il peut rejouer, si ce jet ne lui convient pas.

**DOUBLE SIX** : Ce coup lève toute pénalisation en cours et annule celle qui pourrait s'y rattacher. Il permet également de rejouer. Tout joueur pénalisé, lorsque son tour arrive, lance quand même les dés. Si la chance lui accorde de faire un double six, il reprend immédiatement part au jeu.

### CIRCUIT :

Suivant la case où son pion arrive, le joueur peut :

— Si la case reproduit une vignette, s'approprier celle-ci, pour autant qu'un autre joueur ne l'ait déjà acquise.

— être obligé de tirer un « **AVIS** »

— avoir la possibilité (case échange) d'exiger l'échange d'une vignette avec n'importe lequel des joueurs.

Chaque fois qu'un joueur arrive sur une case déjà occupée par un autre joueur, il y a possibilité d'échange entre eux. (sans obligation.)

Afin d'obtenir la série complète des vignettes d'un même thème, (ex. sport couleur rouge) les joueurs seront amenés à faire plusieurs fois le tour du premier circuit.

**AVIS** : (représenté dans le jeu par un rond vert sur fond jaune) Le joueur occupant une de ces cases, prendra la carte supérieure du paquet, placé sur le plateau, à l'endroit prévu. Après avoir scrupuleusement suivi les instructions, qu'il lira à haute voix, il replacera la carte face au jeu, sous le paquet.

**CASE D'ECHANGE** : Le joueur qui arrive sur une case ECHANGE (représentée dans le jeu par un rond mauve sur fond bleu) a la possibilité d'exiger l'échange d'une vignette de son choix.

**CENTRE D'EXPERTISE** dans le jeu : représenté par une loupe : Le joueur qui arrive sur cette case, devra passer 2 tours. Au début du 3<sup>e</sup> tour, au moment de sortir, il devra payer 1 vignette de son choix au Centre Philatélique (Center). Il peut toutefois échapper à ces pénalités en faisant un double six. (voir Double Six) ou en étant libéré par un autre joueur; celui-ci payant l'amende d'une vignette à sa place.

**CENTER** ou « **CENTRE PHILATELIQUE** » : Celui-ci reçoit les vignettes de pénalisation. Tout joueur qui s'y arrête, s'approprie l'entièreté des vignettes qui pourraient s'y trouver.

**MONDIAL EXPOSITION** : Le joueur qui s'immobilise sur cette case, paie au Centre Philatélique un droit d'entrée soit une vignette de son choix.

**FOU** : Tout joueur s'arrêtant sur cette case a le droit d'échanger une vignette de son choix avec une vignette non encore distribuée.

### FIN DU PREMIER CIRCUIT :

Le joueur ayant en sa possession les six vignettes donnant droit à la carte didactique, doit obligatoirement terminer le premier circuit et se retrouver sur la case START n° 1 pour l'obtenir.

Pour poster sa carte et entamer le second circuit, il devra faire un SIX.

Ayant de ce fait posté son courrier, il place son pion sur le START n° 2 et est prêt à suivre le cheminement du circuit postal. Pour que sa carte entre effectivement dans le circuit postal, il faut qu'il fasse de nouveau SIX.

N.B. — (Le fait d'amener un double six, au START n° 1 autorise le joueur à se placer directement sur la case rouge n° 1 du deuxième circuit, où il attendra son tour avant de poursuivre son chemin).