

REGLEMENT DU 2me CIRCUI

(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 SOCIETE

QUE L'ON AIME A OFFRIR

ET PLUS ENCORE A RECEVOIR.

