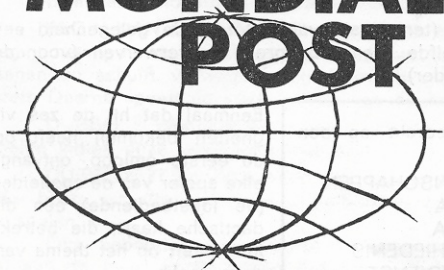


MONDIAL POST



- Een spel met opvoedende waarde.
- Een spel dat past bij de noodwendigheden van deze tijd.
- Een spel dat U de wereld laat over-schouwen.

- Een volledig gezelschapsspel : zeer prettig dank zij zijn twee omlopen, brengt de « **MONDIAL POST** » het KIND nieuwe kennis bij en frist het de kennis van de VOLWASSENE op.
- EEN SPIEGELBEELD VAN DE WERELD : de didactische kaarten, versierd met een authentieke zegel, dienen om klein zowel als groot de belangrijke menselijke verwezenlijkingen op technisch, wetenschappelijk en cultureel gebied, de in het oog springende feiten van de geschiedenis, de actualiteit en de verschillende sporttakken, de toeristische merkwaardigheden van onze wereld, en de wonderen van de flora zowel als van de fauna, te leren kennen of herinneren.
- GEBASEERD OP HET GEHEEL DER MENSELIJKE KENNIS : de « **MONDIAL POST** » is het spel dat reeds lang werd verwacht door de opvoeders en de ouders die bij het kind de drang naar het « **KENNEN** », de voornaamste drijfveer van het VERSTAND, wensen te ontwikkelen; lang verwacht werd dit spel ook door de verzamelaars, die hierin nieuwe ontdekkingen doen.

« **MONDIAL POST** » EEN GEZELSHAPSSPEL
DAT MEN GRAAG SCHENKT,
MAAR DAT MEN NOG LIEVER ONTVANGT.

BESCHRIJVING

Het open spel heeft twee omlopen.

DE EERSTE OMLOOP biedt de spelers (ten getale van 2 tot 6) de gelegenheid een reeks van zes vignetten, dit tot éénzelfde thema behoren, te verwerven. (voor de thema's zie de didactische tabel hieronder).

Voor elk thema zijn de vignetten gedrukt op een ondergrond van verschillende kleur :

LILA	voor de reeks WETENSCHAPPEN
BLAUW	voor de reeks FLORA
LICHT GROEN	voor de reeks FAUNA
PAARS	voor de reeks GESCHIEDENIS
	GODSDIENST, enz.
DONKER GROEN	voor de reeks KUNST, FOLKLORE
	TOERISME
ROOD	voor de reeks SPORT

Enmaal dat hij de zes vignetten bekomen heeft op de eerste omloop, ontvangt elke speler van de spelleider (de loketbediende) een didactische kaart, die betrekking heeft op het thema van deze reeks.

Doch nu komt het er op aan deze kaart definitief te winnen ! ! !

Om hiertoe te komen dient deze kaart gepost te worden tijdens de tweede omloop, die de normale gang van de koerier uitbeeldt.

De speler die zijn pion op het laatste vakje van deze omloop brengt, wordt tot winnaar uitgeroepen en mag definitief zijn didactische kaart behouden. (Voor het gemak van het spel, wordt tijdens het spel de kaart vervangen door een pion).

N.B. — Het verloop van het spel, dat rijk is aan allerlei gebeurtenissen, maakt van « **MONDIAL POST** » een zeer aangenaam gezelschapsspel.

Het staat de winnaar vrij, zijn didactische kaart terug bij het spel te voegen. Het is nochtans verkieslijk dat hij zijn kaart bewaart, want « **MONDIAL POST** » werd bedacht om de aanleg van verzamelaars te stimuleren en te ontwikkelen, door de spelers in de mogelijkheid te stellen en mooie documentatie aan te leggen en uit te breiden.

SAMENSTELLING VAN HET SPEL

- 1) **DOBBELSTENEN** : Twee dobbelstenen met zes vlakken worden door elke speler gebruikt tijdens de ganse duur van de partij.
- 2) **PIONNEN** : Er zijn zes pionnen van verschillende kleur. De spelers kiezen elk hun pion voor de ganse duur van het spel.
- 3) **VIGNETTEN** : De vignetten, zes en dertig in aantal, stellen getrouw de tekeningen voor, die de eerste thematische omloop van het spel illustreren. Zij vormen zes onuitgeven reeksen van verschillende kleur (zie tabel) die elk overeenstemmen met éénzelfde onderwerp. Voorbeeld : het thema sport wordt voorgesteld door een rode ondergrond.
- 4) **ADVIESKAARTEN** : De vijftien advieskaarten maken deel uit van de risico's van de eerste omloop. Op het speelbord werd een vak voorbehouden voor deze advieskaarten (zie de spelregels van de eerste omloop).
- 5) **FILATELISTISCHE DIDACTISCHE KAARTEN « MONDIAL POST »** : Ten getale van zes vertegenwoordigen deze kaarten elk een verschillend didactisch thema. Zij zijn gefrankeerd met een **authentieke postzegel** en dragen de beschrijving van het onderwerp van deze postzegel, zodat zij een werkelijke waarde bezitten.
Elke kaart is gemerkt met een gekleurd rondje, dit rondje stemt overeen met de volledige reeks van een thema. Voorbeeld : Een didactische kaart « sport » draagt een rood rondje.

DE SPELREGELS VAN DE EERSTE OMLOOP

VOORBEREIDSELEN TOT HET SPEL.

Vooraleer het spel aan te vangen duiden de spelers een spelleider of loketbediende aan. De rol van deze laatste bestaat erin de vignetten en de kaarten uit te delen en de spelregels te doen eerbiedigen.

De loketbediende mag naar keuze deelnemen aan het spel of zich tevreden stellen met de rol die hem wordt opgedragen.

Eenmaal de loketbediende aangeduid, werpt elk op zijn beurt de dobbelstenen.

BEGIN VAN HET SPEL : De speler die hun hoogste aantal ogen heeft geworpen, begint het spel. Hij plaatst zijn pion op het vakje « START nr. 1 », werpt de dobbelstenen en schuift vervolgens zijn pion zoveel vakjes vooruit als hij ogen geworpen heeft. Daarna speelt de speler, links van de eerste, verder.

DUBBEL : Wanneer een speler een dubbel aantal ogen werpt, mag hij opnieuw spelen indien deze worp hem niet past.

DUBBELE ZES : Deze worp heft elke boete in uitvoering op en schakelt eveneens elke boete uit, die hieraan zou verbonden zijn. Deze worp laat tevens toe opnieuw te spelen.

Elke beboette speler werpt niettegenstaande alles de dobbelstenen, wanneer hij aan de beurt komt. Indien het geluk hem toelacht en hij een dubbele zes lukt, neemt hij onmiddellijk opnieuw deel aan het spel.

OMLOOP :

Naargelang van het vakje waarop zijn pion tot stilstand komt, kan de speler :

- indien het vakje een vignet afbeeldt, zich dit vignet toeëigenen voor zover een ander speler dit niet reeds heeft verworpen.
- verplicht worden een « POSTAVIS » te trekken.
- de mogelijkheid krijgen (omruilvakje) de omruiling van een vignet naar zijn keuze te eisen van gelijk welke speler.

Telkens een speler belandt op een vakje dat reeds bezet is door een andere speler, bestaat de mogelijkheid van onwisseling onder elkaar (zonder verplichting).

Teneinde de volledige reeks vignetten van éénzelfde thema te bekomen (voorbeeld : sport, rode kleur) zullen de spelers noodgedwongen meermaals de ronde van de eerste omloop moeten afleggen.

AVIS (in het spel uitgebeeld door een groene cirkel op een gele ondergrond) : De speler die één van deze vakjes bezet, dient de bovenste kaart te nemen van het pakje dat op het speelbord op het aangeduide vak ligt. Hij dient de op deze kaart aangegeven richtlijnen hardop te lezen, deze nauwkeurig uit te voeren en vervolgens de kaart ondersteboven onder het pakje te leggen.

OMRUILVAKJE (in het spel uitgebeeld door een paarse cirkel op een blauwe ondergrond) : de speler die belandt op een omruilvakje, heeft de mogelijkheid van een andere speler de omruiling van een vignet naar zijn keuze te eisen.

EXPERTISECENTRUM (in het spel uitgebeeld door een loep) : De speler die op dit vakje belandt, moet twee beurten laten voorbijgaan. Bij het begin van de derde beurt, op het ogenblik dat hij het centrum verlaat, dient hij één vignet naar keuze te betalen aan het Filatelistisch Centrum (Center). Hij kan nochtans deze boeten ontgaan.

door — een dubbele zes te werpen (zie Dubbele Zes) of

- bevrijding door een andere speler, deze laatste betaalt dan de boete van een vignet in zijn plaats.

« **CENTER** » OF **FILATELISTISCH CENTRUM** : Dit centrum ontvangt de vignetten die als boete worden betaald. Elke speler die hierop blijft stilstaan, eigent zich alle vignetten toe die er zich mochten bevinden.

MONDIAL EXPOSITION OF WERELDTENTOONSTELLING : De speler die blijft staan op dit vakje, betaalt aan het Filatelistisch Centrum een entree, namelijk een vignet naar eigen keuze.

FOU OF ZOT : Elke speler die op dit vakje blijft staan, heeft het recht een vignet naar keuze om te ruilen tegen een vignet dat nog niet werd uitgereikt.

EINDE VAN DE EERSTE OMLOOP :

De speler, die in het bezit is van de zes vignetten, die recht geven op de didactische kaart, is verplicht de eerste omloop te beëindigen en zich te bevinden op het vakje **START** nr. 1 om haar te ontvangen.

Om de kaart te posten en de tweede omloop aan tevangen moet hij een **ZES** werpen.

Daar hij door dit feit zijn koerier gepost heeft, plaatst hij zijn pion op het vakje « START Nr. 2 » en is hij gereed om de gang van de koerier bij de diensten der posterijen te volgen.

Opdat zijn kaart zou gelicht worden, dient hij opnieuw een ZES te werpen.

N. B. — Het feit van een dubbele zes te werpen bij de START Nr. 1 laat de speler toe zich rechtstreeks op het rode vakje nr. 1 van de tweede omloop te plaatsen, waar hij zijn beurt zal afwachten alvorens zijn weg te vervolgen.

DE SPELREGELS VAN DE TWEDE OMLOOP (Postomloop)

- 1) Lichting van de Postbus.
- 2) De Bestelauto die de lichting heeft gedaan, wordt gevat in een verkeersopstopping vooraleer bij toekomt in het voorsorteringencentrum.
U laat één beurt voorbijgaan, de tijd die nodig is opdat het verkeer weer normaal verloopt.

VOORSORTERINGSCENTRUM.

- 3) Uw kaart is niet gefrankeerd. Zij wordt teruggezonden naar de afzender. Neem opnieuw plaats op het vakje Nr. 6 van de tweede omloop.
- 4) Het adres is onvolledig. U laat twee beurten voorbijgaan.
- 5) **AFSTEMPELING** : Elke speler moet zonder fout blijven staan op dit vakje; voor het geval dat zijn worp met de dobbelstenen hem dit vakje mocht doen voorbijsteken, moet de speler zoveel vakjes terug achteruit komen als hij overtollige ogen heeft geworpen.

SORTERINGSCENTRUM.

- 6) Het formaat van uw kaart stemt niet overeen met de normen van de automatische sorteringmachine. Uw verzending gaat over naar de sortering met de hand. U laat één beurt voorbijgaan.
- 7) Uw kaart is een spoedbestelling. U gaat naar het vakje dat volgt op Nr. 10.
- 8) Het adres van de bestemming is slecht gesteld. Er moeten nasporingen gedaan worden. U laat twee beurten voorbijgaan.

GANG DER UITREIKING.

- 9) Het postkantoor stelt vast dat de aangeduide straatnaam niet bestaat in zijn sector. Uw kaart wordt teruggezonden naar het sorteringencentrum. U neemt plaats op het vakje nr. 8.
- 10) De bestemming is veranderd van adres. Het plaatselijk uitreikingskantoor zendt uw koerier door. U laat één beurt voorbijgaan.
- 11) Het aangeduide straatnummer stemt niet overeen met het verblijf van de bestemming. De brievenbesteller brengt uw kaart terug naar het uitreikingskantoor. U neemt plaats op het vakje nr. 9.
- 12) De bestemming is verhuisd zonder zijn nieuw adres op te geven. U neemt opnieuw plaats op het rode vakje nr. 1.
- 13) U hebt gewonnen voor zover uw pion rechtstreeks op dit vakje belandt. Voor het geval dat uw worp met de dobbelstenen U dit vakje zou doen voorbijgaan, komt U zoveel vakjes terug naar achter als het aantal geworpen overtollige ogen.

Geachte vrienden verzamelaars :

U hebt de waarde van de filatelistische didactische kaarten, die U door « MONDIAL POST » ter beschikking werden gesteld, kunnen appreciëren.

U kunt van nu af uw verzameling vervolledigen door U de didactische reeksen aan te schaffen die regelmatig worden uitgegeven.

Indien U meer inlichtingen wenst te bekomen, wend U dan tot uw leverancier van speelgoed.

Zeer genegen,

MONDIAL POST.

N. B. — Indien U moeilijkheden ondervindt om U de laatste verwezenlijkheden aan te schaffen, dan schrijft U naar :

« MODERN GAMES », Departement Filatelie, Zennestraat 57, BRUSSEL 1.