

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**





Grotte troglodyte



Maison basque
(Europe)



Château fort



Péniche



Pagode
(Asie)



Cabane



Hutte
(Afrique)

Facteur du Monde
est un jeu édité par

Ticado

une marque de TILSIT Éditions
Parc de l'Événement
1, allée d'Effiat
91160 Longjumeau - France

Auteur : TILSIT Team
Test et développement : TILSIT Team
Maquette : TILSIT Studio
Illustrations : Dominique Detrait
Fabriqué en France
© 2004 TILSIT Éditions

TILSIT Éditions a attribué le plus grand soin à la sélection et à la fabrication de ce jeu en privilégiant toujours la qualité des matériaux, le rendu esthétique et le professionnalisme de ses sous-traitants afin de vous offrir le plus grand plaisir de jeu. N'hésitez pas à nous faire connaître vos remarques et vos souhaits. Nous vous invitons vivement à découvrir les autres jeux de notre production auprès de notre réseau de revendeurs.

Pour prendre connaissance des informations récentes sur l'actualité des jeux TILSIT, connectez-vous sur notre site web : www.tilsit.fr

Facteur du Monde

*Des lettres à distribuer dans
les maisons du monde entier !*

Chance et tactique sont les atouts de
ce super Bingo !

Contenu

4 planches maisons du monde,
60 lettres,
2 dés spéciaux,
1 règle de jeu.

Préparation du jeu

Chaque joueur choisit une planche
de jeu et la pose devant lui.
Les 60 lettres et les dés sont
placés au centre de la table.

But du jeu

Être le premier facteur à avoir dis-
tribué une lettre dans 5 maisons
alignées horizontalement,
verticalement ou en
diagonale.

Déroulement du jeu

Chaque joueur à son
tour lance les deux dés et
distribue une lettre dans une
maison dont la couleur et la forme
de la boîte à lettre correspondent
aux résultats des dés.
S'il n'y a pas ou plus de maisons
ayant une boîte à lettres cor-
respondant au tirage des dés.
Le joueur passe son tour.

Les dés :

Un dé indique la couleur d'une
boîte à lettre (bleue, rouge, verte,
orange, jaune) et l'autre sa forme
(ronde, carrée, rectangulaire,
triangulaire, hexagonale).
La face sans couleur ou sans
forme représente un joker.
Suivant le dé, le Joker permet de
choisir la couleur ou la forme
voulue. Le double joker permet de
choisir librement la forme et la
couleur.



Exemples :

a) Les dés indiquent "ronde et rouge".

Le joueur dépose une lettre sur une maison ayant une boîte à lettre ronde et rouge.



b) Les dés indiquent "rien" et "rouge".

Le joueur dépose une lettre sur une maison libre ayant une boîte à lettre rouge, peu importe la forme.



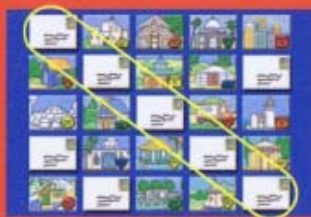
c) Les dés indiquent jaune et ronde.

Il n'y a pas de maison libre avec une boîte à lettre ronde et jaune. Le joueur passe son tour.



Fin du jeu

Le premier joueur qui finit une rangée crie "Bingo le facteur" et il a gagné.



en diagonale



à l'horizontale
(ou à la verticale)



Cottage
(Angleterre)



Villa
(Europe)



Roulotte



Tente bédouine
(moyen-orient)



Palais
(Inde)



Phare



Isba
(Russie)



Igloo
(Arctique)



Chalet
(Europe)



Case
(Afrique)



Maison des pionniers
(ouest américain)



Moulin



Gratte-ciel
(USA)



Maison sur pilotis
(Asie)



Medina
(Afrique du nord)



Manoir
(Europe)



Yourte mongole
(Asie centrale)



Tipi
(Amérique du nord)