

# Maxi jeu



*Joue et découvre la maximaphilie*

## Argumentaire

Ce jeu est pratique sous cette forme, très maniable et de bonne taille. Il permet de manipuler les timbres, cartes et oblitérations (contrairement à des jeux virtuels sur logiciels). Il ne nécessite aucun autre matériel (ordinateur) et peut être installé sur un coin de table (on manque souvent de place dans les animations).

## Les + de Maxi jeu

- découverte du timbre et de l'oblitération de façon ludique
- lecture d'images (en rapport avec programmes scolaires)
- variété des sujets des cartes postales
- possibilités d'adapter à l'âge du joueur avec deux niveaux de difficultés
- tout public (de 7 à 77 ans)
- jeu permettant de manipuler et d'approcher de façon concrète le timbre et l'oblitération
- solidité, pérennité, facile à nettoyer

## Bon à savoir

La carte-maximum est un document philatélique réunissant 3 éléments:

un timbre-poste, une carte postale et une oblitération. Ces 3 éléments doivent être assemblés en parfaite concordance de sujet, de lieu et de temps.

Autre information philatélique : un timbre de France, ne peut pas recevoir une oblitération d'un autre pays que celui qui l'a émis, et vis et versa.

**Alors, jouons et découvrons en vous amusant la maximophilie, qui est le nom de la collection de cartes-maximum !**

## Règle du jeu

### But du jeu

Réaliser des cartes-maximum en associant un timbre, une carte postale et une oblitération.

Découvrir selon le thème choisi les timbres de France et ceux du monde entier (ou de l'Europe dans le cadre de l' U.E.).

### Nombre de joueurs

Ce jeu peut être pratiqué seul ou jusqu'à 4 joueurs, dans les associations, les manifestations philatéliques. Le jeu comporte deux niveaux de cinq thèmes.

### Description

**Un thème comporte 15 éléments soit 5 timbres, 5 cartes et 5 oblitérations. Seule une carte est réalisable par thème.**

On lance le dé pour savoir qui des joueurs commence la 1<sup>er</sup>. Celui qui aura le plus gros chiffre commence. Un autre joueur déclenche le chronomètre. Le joueur dispose de 4 minutes pour réaliser la bonne carte-maximum du thème.

Dès que le joueur pense avoir réalisé la bonne CM, on stoppe le chronomètre. La personne qui a le chronomètre vérifie si la carte réalisée est la bonne. Si la CM est celle attendue, le joueur marque un point.

Si ce n'est pas la bonne, la partie reprend jusqu'à la fin des 4 minutes. A l'issue des 4 minutes, si la CM n'est pas trouvée, le joueur ne marque aucun point et le joueur suivant tire au sort un thème.

Chaque joueur a réalisé sa CM ou échoué dans le temps imparti. C'est celui qui a réalisé la bonne C.M. en un minimum de temps qui a gagné.