Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

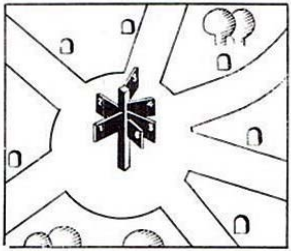
CODE DE LA ROUTE

COSMORAMA

Vous présente la carte de la vie...

... et vous invite à choisir votre itinéraire :

le **Droit Chemin**, - le plus court, mais semé d'embûches : attention !

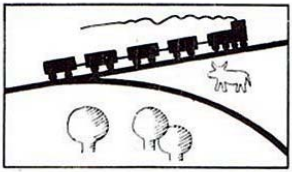


le **Chemin des Affaires**, qui, depuis le Mont de Mercure, vous mènera, le long du Fric, à Grande-Vie et à Vie-de-Bâton-de-Chaise... s'il ne vous conduit pas au Défilé de la Faillite et au Lac du Gran' Fiasco;

la **Voie Administrative**, qui, par la Montée des Pouvoirs, vous hissera jusqu'au Faîte des Honneurs;

l'**Itinéraire sentimental**, qui vous dirigera vers le Mont de Vénus; etc...

Il met à votre disposition, si vous êtes pressé, outre son **téléférique**, ses **bateaux**, ses **aérodromes**, -



ses trois lignes de **chemin de fer** :

la ligne de Vie,
la ligne de Cœur,
la ligne de Tête.

Il vous offre, si vous aimez les affaires, la concession des Transports, des P. T. T., etc...

Il vous invite à vous attarder dans ses **Casinos** - Valse-les-Bains, Palm Academic, etc... - dans ses **Stations balnéaires** - le Toupet, Pari-Plage, etc... - à visiter ses **monuments**, ses **sites** remarquables...

Ce voyage vous tente? en route pour...

la course au bonheur...

COSMORAMA peut comporter de trois à six joueurs.

Le but de chaque MANCHE ? Atteindre le plus vite possible le Phare de L'ARRIVEE, où se trouve le quai d'embarquement pour les Iles Fortunées.

Pour ce voyage, le **Meneur de Jeu**, qui a été choisi tout d'abord, vous donnera à chacun une somme de **700 francs** ainsi répartie :

3 billets de 100 fr.
5 billets de 50 fr.
4 billets de 20 fr.
5 billets de 10 fr.
4 billets de 5 fr.

Attention ! Celui qui sera ruiné avant d'arriver au but devra abandonner la **partie.**

Sitôt qu'un joueur a atteint le Phare de l'Arrivée, le jeu s'arrête : la manche est terminée. Chacun des autres joueurs paie alors 25 fr. au gagnant, et celui-ci reçoit la totalité du contenu de la BANQUE DE TOURISME (voir ci-dessous).

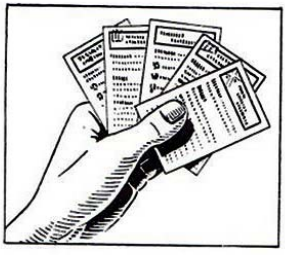
Puis tous les joueurs non encore éliminés recommencent une nouvelle manche.

Le but final de la PARTIE ? Ou bien : rester le dernier en piste, **tous** les autres joueurs ayant été successivement ruinés;
ou bien : avoir gagné **deux fois** la course.

Après la distribution des fortunes, le Meneur de Jeu retire de la circulation les billets non répartis, prend en main la BANQUE DE TOURISME - qui doit être vide à ce moment - et procède aux ENCHERES.

Nota. — Si vous n'êtes pas assez nombreux, le Meneur de Jeu peut participer lui-même au jeu.

cinq portefeuilles aux enchères!



COSMORAMA compte cinq grandes **Sociétés** (représentées chacune par une des **cartes-tarifs** incluses dans le **portefeuille)**, dont l'exploitation est mise aux enchères entre les joueurs :

Transports en commun,
Poste, Téléphone, Télégraphe,
Syndicat des Hôteliers et Restaurateurs,
Société des Casinos et Champs de Courses,
Sites et Monuments.

Le Meneur de Jeu met successivement aux enchères chacune de ces cartes. En aucun cas, l'enchère ne peut être inférieure à la mise à prix indiquée sur la carte.

Le montant de l'enchère doit être aussitôt versé à la Caisse de Tourisme par le joueur qui l'a obtenue.

Vous ne pouvez pas à vous seul affermer, au **début** d'une manche, **plus de deux** Sociétés.

Une fois les enchères terminées, vous devrez veiller, durant tout le cours de la manche, et chaque fois qu'il y aura lieu, à percevoir les droits prévus par la carte-tarif de la ou des Sociétés que vous aurez affermées.

CESSION DES DROITS : Attention ! A tout moment de la partie, et en cas de besoin, tout joueur - sauf s'il est **immobilisé** pour un ou plusieurs tours à un endroit quelconque - peut se rendre à **l'Hôtel des Ventes** et mettre ses droits aux enchères pour une ou plusieurs Sociétés. Pour cette enchère, il n'y a plus de mise à prix minimum. Puis le joueur reprend sa course au tour suivant à partir de l'Hôtel des Ventes.

COSMORAMA comporte six marques de six couleurs différentes destinées à indiquer la place respective des joueurs à chaque moment de la partie.

le jeu est ouvert...

Chaque joueur choisit une de ces marques et lance le dé : si vous obtenez le point le plus élevé, vous ouvrez la manche.

Placez-vous au DEPART : vous avez le choix entre la route et le train. Préférez-vous le train ? Choisissez entre la ligne de Cœur, la ligne de Vie et la ligne de Tête. Vous avancez alors d'une ou de deux stations au plus à partir de la gare de Départ, en vous conformant au tarif indiqué (voir carte-tarif Transports). Placez alors votre marque en face de la borne correspondant à la gare d'arrivée.

Préférez-vous la route ? Lancez le dé à nouveau, choisissez votre route, et **progressez d'autant de bornes** (bornes noires, bornes rouges, bornes d'angle ou poteau) **que vous avez obtenu de points,** en commençant à compter par la première borne après le Rond-Point du Départ. Placez alors votre marque sur la route, à la hauteur de la borne d'arrivée.

Les autres joueurs jouent ensuite chacun leur tour, suivant le sens des aiguilles d'une montre.

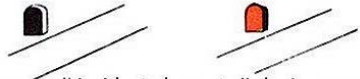
Les routes, sauf certaines **routes à sens unique,** indiquées par des flèches rouges, peuvent être parcourues dans un sens ou dans l'autre. **En aucun cas, vous ne pouvez reculer,** c'est-à-dire revenir sur vos pas dans une voie où vous vous êtes engagé : vous devez aller au moins jusqu'au carrefour suivant, où vous empruntez une autre route.

Si vous arrivez à un cul de sac, vous perdez les points qui vous restent, et vous devez vous conformer aux " prescriptions " du Guide Routier (voir page 7) correspondant à ce cul de sac.

Si un joueur s'arrête sur la borne même où vous êtes arrêté, vous êtes immédiatement renvoyé à l'endroit d'où il est parti à ce même tour.

Ce sont les bornes et les poteaux qui guideront votre marche d'un bout à l'autre du jeu. Prêtez-leur toute votre attention.

deux sortes de bornes...
... trois genres de carrefours

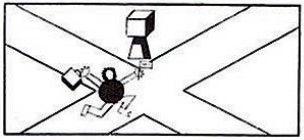


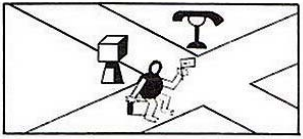
Borne noire : rien à signaler.

Borne rouge : attention ! elle indique un " incident de route " (voir page suivante).

A UN CARREFOUR :

(1) Si votre point d'arrivée se trouve situé plus loin que ce carrefour, vous pouvez, **à votre choix,** continuer votre route ou en emprunter une autre jusqu'à ce point d'arrivée.





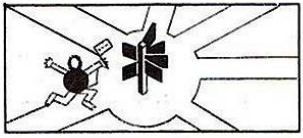
(2) Si votre point d'arrivée tombe justement sur ce carrefour, trois cas peuvent se présenter :

Borne d'angle : vous devez **obligatoirement** changer de route au prochain tour.

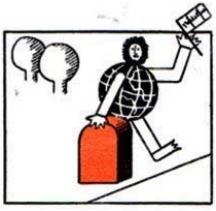
Borne d'angle avec téléphone : attendez le tour suivant; téléphonez alors au Service routier pour demander votre route : à cet effet, payez votre communication (voir carte-tarif P. T. T.) et lancez le dé :

si vous obtenez un chiffre **impair,** vous allez à **gauche;** si vous obtenez un chiffre **pair,** vous allez à **droite.**

Rejouez alors immédiatement le dé, et, au même tour, déplacez-vous, dans cette direction, d'autant de bornes que vous aurez obtenu de points.



Poteau multiple : attendez le tour suivant, puis lancez le dé : le chiffre obtenu vous indiquera le numéro de la route que vous devez prendre. Lancez à nouveau le dé, au même tour, et déplacez-vous sur cette route dans les conditions normales.



une borne rouge : un "incident de route"...

hôtels, restaurants
auberges, tavernes,
bars, cafés.
(voir carte tarif)

châteaux, monuments
sites, curiosités

casinos
champ de courses
(voir carte tarif)

Vous devez alors sans attendre :

(1) télégraphier votre arrivée (voir carte-tarif) ;

(2) descendre à l'hôtel pour y passer la nuit (voir carte-tarif) ;

Nota. La carte ne signale pas les hôtels situés dans les localités.

(3) vous reporter au Guide Routier pour les prescriptions particulières à la localité.

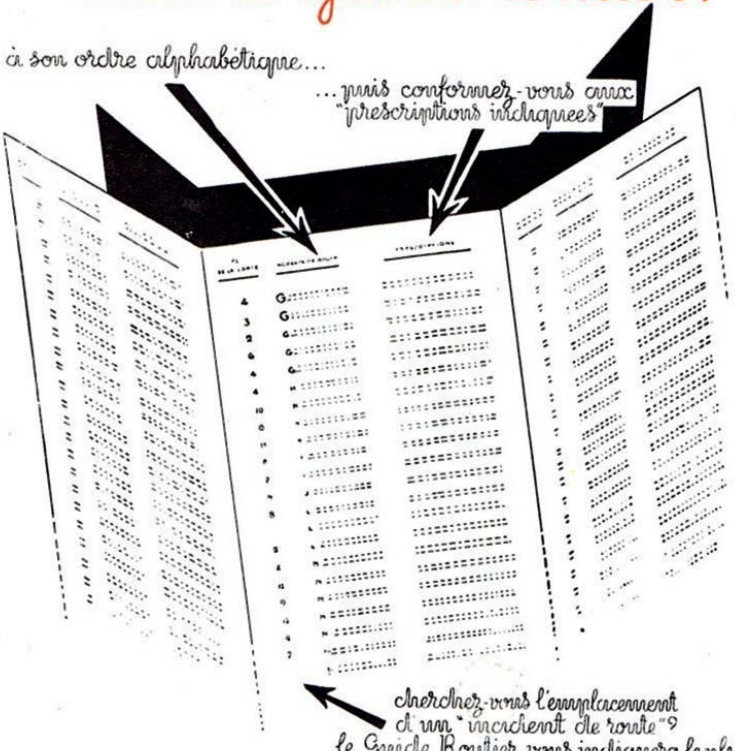
panneau indicateur
de localité

Radio S. O. S. ! Si vous êtes tombé dans le lac du Gran'Fiasco ou dans la Réserve (Parc National), vous pouvez, au tour suivant, envoyer un Radio S. O. S. (voir carte-tarif P. T. T.) et en sortir suivant les conditions indiquées sur cette carte.

... cherchez-le dans le guide routier.

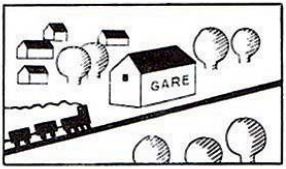
à son ordre alphabétique...

...puis conformez-vous aux "prescriptions indiquées"



cherchez-vous l'emplacement d'un "marchand de route"? le Guide Routier vous indiquera le pln de la carte où il se trouve

et voici les moyens de transport



Le chemin de fer, que vous ne pouvez emprunter qu'un tour sur trois, et jamais pour plus de deux stations (sans compter la gare de départ). Vous pouvez changer de ligne, dans un même parcours, aux gares de correspondance.

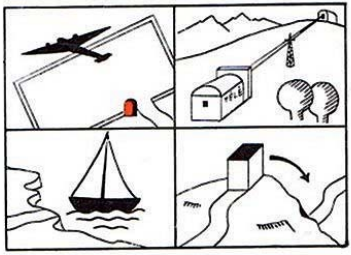
Nota. la Halte du Râteau ne compte pas pour une station.

L'avion, que vous avez :

(1) soit le **devoir** d'emprunter, si vous tombez sur une des bornes rouges qui correspondent à l'entrée d'un aérodrome;

(2) soit la **faculté** d'emprunter en vous rendant exprès à un aérodrome.

Dans les deux cas, le passage vous donne droit d'atterrir sur **n'importe quel autre** aérodrome (sauf atterrissages forcés indiqués aux " prescriptions ").



Le bateau, que vous devez prendre dans les cas indiqués au Guide Routier. **Le téléférique** du Mont de Vénus, qui vous montera à la route des Crêtes. **L'ascenseur**, qui vous conduira à l'ARRIVEE.

Pour emprunter un moyen de transport (quel qu'il soit) :

(1) Vous devez être arrivé, au tour précédent, exactement sur la borne correspondant à la gare de départ, à l'aérodrome ou à l'embarcadère. Pour cela, vous avez la faculté, exceptionnellement, d'avancer d'un nombre de bornes **inférieur** au nombre de points obtenu par le dé.

(2) Vous n'avez plus alors à lancer le dé. Vous vous déplacez selon les règles indiquées ci-dessus ainsi que sur la carte-tarif et sur le Guide Routier, et ce déplacement tient lieu d'un déplacement. normal.

(3) Vous payez votre voyage au concessionnaire des Transports conformément aux indications portées sur la carte-tarif.

Aérodromes 8
Arrivée 2
Ascenseur 8

Banque de Tourisme 2
Bateaux 8
Bornes 5

Carrefours 5
Cartes-tarifs 3
Casinos 3, 6
Cession de droits 3
Chemins de fer 8

Départ 4

Enchères 3

Gares 8
Guide routier 7

Hôtel des Ventes 3
Hôtels, restaurants 3, 6

Incidents de route 6, 7

Localités 6

Manche 2
Marche du jeu 4
Meneur de jeu 2
Monuments 3, 6

Panneaux indicateurs 6
Partie 2
Plis de la carte 7
Portefeuille 3
Poteaux multiples 5
P. T. T. 3

Sens unique 4
Sites et Monuments 3, 6
Sociétés 3

Téléférique 8
Téléphone 5
Transports 3, 8

Visa du Contrôle des Informations Q. O. 1.265 A

Guide routier

PLI DE LA CARTE	INCIDENT DE ROUTE	PRESCRIPTIONS
12	Amendes (Taverne des)	Voir tarif. Ajoutez une amende de 50 fr. payable à la Caisse de Tourisme.
5	Arrivistes (Hôtel des)	Voir tarif. Puis allez immédiatement au Temple de l'Orgueil.
5	Ascenseur	Voir tarif Transports. L'ascenseur vous mène à L'ARRIVEE au tour suivant.
11	Bas de laine (Auberge du)	Voir tarif. Allez au tour suivant à la Plage des Petits Rentiers.
11	Bas de l'Echelle (Restaurant du)	Voir tarif.
2	Beaume-les-Dames	Hôtel et télégramme. Puis vous prenez le train au tour suivant (voir tarif) pour l'Abbaye de Thélème.
2	Beaume-sur-le-Cœur (Grottes de)	Vous payez 20 fr. aux Monuments et Sites pour la visite.
2	Bec de Gaz	Voir Gaz.
6	Belle-Beach (Casino)	Voir tarif. Si vous perdez (c'est-à-dire si vous obtenez 1, 2 ou 3), vous vous rendez aussitôt par le chemin des Décavés, à la Halte du Râteau (voir ce mot), où vous prenez le train au tour suivant
4	Blanc (Mont)	Vous passez un tour pour la cérémonie du mariage.
11	Bonne-Espérance (Cap de)	Si vous arrivez par terre, embarquez-vous au tour suivant pour le Bar du Soleil.
5	Bosse (la)	Allez aussitôt au Phare de Ste-Maladresse, d'où vous revenez au tour suivant vers le Havre.
10	Bourse Plate (Restaurant de)	Vous lancez le dé et vous vous rendez sans retard : si vous obtenez 1 ou 2 : au lac du Gran'Fiasco si vous obtenez 3 ou 4 : au Restaurant à Fond de Cale si vous obtenez 5 ou 6 : à la Source du Fric.
12	Bride Abattue (Auberge de)	Voir tarif. Puis vous allez aussitôt au Casse-Cou.
4	Butte (la)	Vous y restez un tour pour rendre des actions de grâce à N. D. de la Palette.
5	Calomnie (Baie de la)	Vous vous embarquez au tour suivant pour le Plongeoir de Trou-sur-Mer.
7	Carrière des Armes	Vous payez 10 fr. aux Monuments et Sites et vous allez aussitôt à la Tôle.
12	Casse-Cou (Point de vue du)	Vous allez aussitôt à la Réserve.
12	Champ de Courses	Voir Jockey-Club.
2	Champ de Tir (au Flanc)	Vous y restez un tour, puis vous allez à Lanterneau.
4	Château-Gaillard	Voir Gaillard.
1	Cheval Borgne (Auberge du)	Voir tarif.
3	Colombier (Grand)	Vous allez aussitôt à l'Hôtel de la Lune de Miel.
4	Consolation (Phare de la)	La Caisse de Tourisme vous paie 30 fr. Puis embarquez-vous pour le Bec de Gaz (sauf si vous arrivez par mer).
10	Coucy-Couça (Château de)	Payez 25 fr. aux Monuments et Sites pour la visite, et ressortez au tour suivant du côté opposé.
3	Coup de Foudre (Défilé du)	Allez immédiatement à l'Hostellerie des Tourtereaux.
6	Coup de Fusil (Hostellerie du)	Attention ! tarif double ! Puis allez au tour suivant à Pari-Plage.
6	Coup dur (Restaurant du)	Voir tarif. Puis vous recommencez toute la partie au tour suivant.
5	Défaillance (Pont de la)	Payez 15 fr. aux Monuments et Sites, et allez aussitôt à la Source d'Ennuis.
4	Déveine Armand (Gouffre de la)	Payez 25 fr. aux Monuments et Sites, et allez aussitôt au lac du Gran'Fiasco.
5	Disgrâce (Hôtel de la)	Voir tarif. Puis allez aussitôt au Cap Nez-Long.
5	Dissonance (Temple de la)	Voir Point d'Orgue.
9	Docks	Vous déchargez pendant un tour, la Caisse de Tourisme vous paie 50 fr., puis vous allez au second tour à la Flemme-les-Bains.
6	Embarquement (Quai d')	Vous avez gagné la manche (voir Code de la Route, p. 2).
8	Faculté de Travail	Vous passez un tour pour achevez vos études et la Caisse vous paie 50 fr. pour votre diplôme.
4	Faillite (Défilé de la)	Allez aussitôt dans le lac du Gran'Fiasco.
8	Far Niente (Rade du)	Passez un tour. Puis embarquez-vous (voir tarif) pour le Restaurant à Fond de Cale.
11	Faux Pas	Il vous jette dans le lac du Gran'Fiasco.
5	Fil à retordre	Lancez le dé une fois à chaque tour jusqu'à ce que vous obteniez 5 ou 6. Vous allez alors aussitôt à l'extrémité opposée.
3	Filles de l'Air (Aérodrome des)	Voir tarif.
8	Flemme-les-Bains (La)	Hôtel, télégramme et casino. Voir tarif.
2	Flirts (Hôtel-Villa des)	Voir tarif. Puis vous vous engagez dans l'Imbroglio Sentimental, où vous passez un tour, et vous ressortez par l'Auberge de la Petite Vertu.
9	Fond de Cale (Restaurant A)	Voir tarif.
4	Fontaine de Jouvence	Allez aussitôt au Bassin de Radoub.
8	Fric (Source du)	La Caisse de Tourisme vous paie 100 fr. et vous descendez immédiatement le cours du Fric jusqu'au Restaurant de Vogue-la-Galette.

PLI DE LA CARTE	INCIDENT DE ROUTE	PRESCRIPTIONS
8	Fric (Perte du)	Vous versez à la Caisse de Tourisme t[illegible] e fortune, sauf 50 fr., et vous allez aussitôt au Re[illegible] d de Cale.
9	Gagne-Petit (Restaurant du)	Voir tarif.
4	Gaillard (Ruines de Château)	Vous payez 20 fr. aux Monuments et Sites pour la visite. Puis vous allez au tour suivant à la Fontaine de Jouvence.
3	Galette (Moulin de la)	Payez 50 fr. aux Monuments et Sites pour la visite.
2	Gaz (Bec de)	Vous vous embarquez au tour suivant (voir tarif) pour le Phare de la Consolation.
6	Golf du Toupet	Payez 20 fr. à la Caisse de Tourisme pour jouer au golf.
4	Grande Casse	Allez aussitôt à Morne l'Etang.
4	Grande Vie	Hôtel, télégramme et Casino. Voir tarif.
10	Gran'Fiasco (Lac du)	Attendez qu'un autre joueur prenne votre place ou envoyez un radio S. O. S. (voir tarif P. T. T.).
8	Grève Perlée	Vous passez un tour et vous vous embarquez (voir tarif) pour le Phare de Ste Malladresse.
11	Gribouillis-sur-Paperasse	Hôtel et télégramme. Au tour suivant, vous partez par la Route Lente.
5	Haut du Pavé (Le)	Voir tarif. Puis, au tour suivant, vous redescendez la Rampe.
2	Haute Voltige (Aérodrome de la)	Voir tarif.
9	Havre (Le)	Hôtel et télégramme.
8	Hésitations (Carrefour des)	Voir Code de la Route, page 5.
1	Homme de Troupe (Point de vue de l')	Allez immédiatement au bain, c'est-à-dire au Plongeoir de Trou-sur-Mer.
2	Imbroglio Sentimental	Passez un tour.
2	Indifférence (Digue de l')	Embarquez-vous au tour suivant (v. tarif) pour le Bec de Gaz.
12	Jockey-Club	Vous payez l'entrée du Champ de Courses (50 fr.) Puis vous jouez comme au Casino.
2	Lanterneau	Hôtel et télégramme. Vous passez un tour. Puis vous allez au Bec de Gaz.
9	Libre-Echange (Hôtel du)	Voir tarif. Puis vous allez aussitôt à la Tour Prends-Garde.
12	Lune (Mont de la)	Passez un tour pour admirer le point de vue.
4	Lune de Miel (Hôtel de la)	Voir tarif. Puis allez au tour suivant au Bar du Soleil.
2	Madelon (Auberge de la)	Voir tarif. Puis vous allez au tour suivant au Champ de Tir (au Flanc).
4	Mariage (Loterie du)	Vous rejouez le dé et vous êtes transporté sur le Mont de Vénus : à l'Hôtel de la Lune de Miel, si vous obtenez 6, 5 ou 4; à la Grande Casse, si vous obtenez 3, 2 ou 1.
8	Mercure (Temple de)	10 fr. pour la visite aux Monuments et Sites.
11	Mirandole (Pic de la)	Allez aussitôt à la première borne de la Montée des Pouvoirs, d'où vous partez au tour suivant.
8	Morne l'Etang	Hôtel et télégramme.
2	Nez-Long (Cap)	Embarquez-vous au tour suivant pour Bec de Gaz.
5	Orgueil (Temple de l')	Payez aux Monuments et Sites 50 fr. pour la visite. Puis vous allez aussitôt passer le week-end au Splendid-Toupet. Voir tarif et passez deux tours.
10	Palm Academic (Casino)	Voir tarif. Puis embarquez-vous aussitôt pour le Cap de Bonne Espérance.
12	Pari Plage	Hôtel et télégramme. Voir Jockey-Club.
4	Parno (Mont)	Allez consommer aussitôt au Bar du Soleil.
1	Passage à Tabac	Allez en tôle.
4	Patachon-sur-Guillerette	Hôtel, télégramme et casino.
9	Pêcheurs en eau trouble (Restaurants des)	Voir tarif. Puis lancez à nouveau le dé : chiffre impair : allez aussitôt au Bec de Gaz et embarquez-vous au tour suivant; chiffre pair : allez à la gare du Toupet.
5	Pénitence (Grande)	Vous la gravirez d'un degré à chaque tour.
4	Perte du Fric	Voir Fric.
2	Petite Vertu (Auberge de la)	Voir tarif. Puis vous entrez, au même tour, dans l'Imbroglio Sentimental, où vous passez un tour, et vous ressortez par la Villa des Flirts.
11	Petits Rentiers (Plage des)	La Caisse de Tourisme vous paie 20 fr., que vous allez jouer au prochain tour au Palm Academic Casino.
4	Piété (Mont de)	La Caisse de Tourisme vous prête 100 fr., que vous rembourserez pendant 4 tours à raison de 30 fr. par tour (si la manche se termine avant, le solde vous restera acquis).
5	Pignon-sur-Rue	Hôtel et télégramme.
6	Plage du Toupet	Payez à la Caisse de Tourisme 20 fr. pour l'entrée. Puis vous vous embarquez au tour suivant pour la Rade du Far Niente.
2	Plomb dans l'aile (Aérodrome du)	Voir tarif. Vous faites un atterrissage forcé au Bassin de Radoub.
1	Plongeoir	Embarquez-vous au tour suivant pour le Bec de Gaz.
5	Point d'Orgue	Passez un tour.
6	Pompe (Château la)	Payez 20 fr. aux Monuments et Sites pour visiter le château et le parc. Puis sortez par l'autre porte.
7	Premier Jus (Café du)	Voir tarif.
3	Prends Garde (Tour)	Payez 15 fr. aux Monuments et Sites pour la visite.
11	Procès Verbaux (Cascade des)	Passez un tour et payez 100 fr. à la Caisse de Tourisme.

PLI DE LA CARTE	INCIDENT DE ROUTE	PRESCRIPTIONS
11	Puits de Science	Payez 20 fr. aux Monuments et Sites pour la visite. Puis allez aussitôt au Mont de la Lune.
4	Quat'z'Arts (Les)	Hôtel et télégramme. Puis voyez le Code de la Route page 5.
8	Rade (Grand Hôtel de la)	Voir tarif. Vous restez un tour " en rade ".
10	Radoub (Bassin de)	Passez un tour pour vous " refaire ".
6	Râteau (Halte du)	Le train vous ramène au tour suivant à Soucis-sur-Cure (vous payez pour 4 stations).
12	Réserve (La)	Attendez 5 tours ou envoyez un radio S. O. S. (voir tarif P. T. T.).
11	Révocation (Halte de la)	Le train vous ramène au tour suivant au Havre (vous payez pour 3 stations).
11	Ronds-de-Cuir (Carrefour des)	Voir Code de la Route, page 5.
3	Rose (Mont)	Allez aussitôt au Mont Blanc.
10	Sainte-Maladresse (Phare de)	Vous vous embarquez pour le Grand Hôtel de la Rade.
3	Sans-Souci (Moulin)	Vous payez 10 fr. d'entrée aux Monuments et Sites. Puis vous allez au tour suivant au Casino de Grande-Vie.
12	Soleil (Bar du)	Voir tarif (double !). Puis vous allez au tour suivant au Casino Belle-Beach.
9	Soucis-sur-Cure	Hôtel et télégramme. Puis vous descendez de Cure en bateau au tour suivant (voir tarif) jusqu'au Château de Coucy-Couça.
5	Souffleur (Trou du)	Vous y tombez et rejoignez par une rivière souterraine le lac du Gran'Fiasco.
2	Soupirs (Pont des)	Continuez dans la direction du Cap Nez-Long ou de Lanterneau, à votre choix.
11	Source d'Ennuis	Allez immédiatement à la Cascade des Procès-Verbaux.
6	Splendid Toupet	Voir tarif (double !).
10	Taxe-les-Thermes	Hôtel, télégramme et casino. Et payez à la Caisse de Tourisme 50 fr. de taxe.
6	Tennis	Payez à la Caisse de Tourisme 25 fr. pour la journée.
6	Terminus (Hôtel)	Voir tarif. Si vous êtes arrivé par la route, reprenez le train pour deux stations dans la direction préférée.
8	Terre à Terre (Embarcadère)	Embarquez-vous sur l'étang (voir tarif Transports), passez un tour et débarquez à Morne l'Etang.
3	Thélème (Abbaye de)	On y " fait ce qu'on veut " : c'est-à-dire que vous retournez aussitôt au Carrefour des Hésitations, où vous aurez au tour suivant, le **choix** de votre route.
8	Tôle	Passez-y un tour. En sortant, vous irez directement au Cabaret des 36 Chandelles.
6	Toupet (Le)	Hôtel et télégramme.
5	Toupet (Aérodrome du)	Voir tarif.
8	Tourlourou-les-Feuillées	Hôtel et télégramme. Puis vous prenez l'avenue du Capitaine Hurluret.
4	Tourne-Bride (Restaurant de)	Voir tarif. Puis vous prenez obligatoirement au tour suivant, le Chemin des Infidélités.
3	Tourtereaux (Hostellerie des)	Voir tarif.
6	Trafalgar (Coup de)	Vous recommencez la partie au tour suivant.
9	Trafic-sur-Cure	Hôtel et télégramme. Puis vous prenez obligatoirement le train (voir tarif) pour Soucis-sur-Cure au tour suivant.
7	Train de 8 h. 47	Vous êtes obligé d'aller par le train jusqu'à Grande-Vie et vous payez pour 3 stations.
8	Travail (Faculté de)	Allez aussitôt au Puits de Sciences.
4	Trébuchet (Virage du)	Allez aussitôt au Gouffre de la Déveine Armand.
1	Trente-six-Chandelles (Cabaret des)	Voir tarif.
1	Trou-sur-Mer	Hôtel et télégramme. Puis embarquez-vous au Plongeoir au tour suivant pour le Bec de Gaz.
12	Vaches Maigres (Falaise des)	Allez aussitôt à Trafic-sur-Cure.
8	Vague à l'âme (Etang du)	Passez un tour.
3	Valse-les-Bains	Hôtel, télégramme et casino, où vous passez un tour (de Valse). Puis vous descendez la Guillerette jusqu'à
3	Vent en poupe (Restaurant du)	Voir tarif. Vous allez, au tour suivant, par la Route des Crêtes, au Sommet du Mont Rose.
9	Ventes (Hôtel des)	Voir tarif. On peut y vendre aux enchères la concession d'une ou plusieurs Sociétés. (Si l'on s'y rend exprès pour cela, on ne paie pas l'hôtel).
10	Vide-Gousset (Bois du)	Vous donnez à la Caisse de Tourisme toute votre fortune, moins 50 fr.
4	Vie (Grande)	Hôtel et télégramme. Au tour suivant, vous prenez le train pour les Quat'z'Arts et arrivez aussitôt au Rond-Point du Toupet.
3	Vie de Bâton de Chaise	Hôtel et télégramme. Puis vous prenez le train au tour suivant pour Grande Vie.
4	Vie de Patachon	Hôtel et télégramme. Puis vous prenez au tour suivant le train pour la Voie sans issue (pli 7; 4 stations à payer).
11	Vieux-Relais (Auberge du)	Voir tarif.
9	Vogue-la-Galette (Restaurant de)	Voir tarif. Puis une visite s'impose au tour suivant au Moulin de la Galette.
10	Vol à la tire (Aérodrome du)	Voir tarif. Mais vous faites un atterrissage forcé à la Taverne des Voleurs.
9	Voleurs (Taverne des)	Voir tarif. Puis, au tour suivant, le tenancier vous envoie sur la Route de la Contrescarpe.

SITES ET MONUMENTS

ENCHERES

Mise à prix : **50** fr.

TARIFS

Voir dans le "Guide Routier" le tarif indiqué pour chaque Site ou Monument.

TRANSPORTS EN COMMUN

ENCHERES

Mise à prix : **100** fr.

TARIF

CHEMIN DE FER : d'une gare à la suivante **20** fr
(Maximum : deux gares)

AERODROMES :
le passage .. **100** fr.

BATEAUX :
la traversée .. **30** fr.
Sur l'étang du Vague à l'Ame **10** fr.

TELEFERIQUE :
la montée ... **50** fr.

ASCENSEUR : **50** fr.

POSTE TÉLÉPHONE TÉLÉGRAPHE

ENCHERES

Mise à prix : **50** fr.

TARIFS

Télégramme ..... **10** fr.
(utilisé dans chaque localité)

Téléphone ..... **15** fr.

Radio - S. O. S. ..... **200** fr.

SYNDICAT DES HOTELIERS ET RESTAURATEURS

ENCHERES

Mise à prix : **150** fr.

TARIF

Hôtel, la journée : **60** fr.

Auberge,
la journée : **40** fr.

Restaurant,
le repas : **20** fr.

Café, Bar, Taverne,
la consommation : **5** fr.

ATTENTION ! Tarif double pour le **Splendid Toupet, l'Hostellerie du Coup de Fusil** et le **Bar du Soleil.**

SOCIÉTÉ DES CASINOS ET CHAMP DE COURSES

ENCHERES

Mise à prix : **50** fr.

TARIFS

Entrée (obligatoire) : .... **20** fr.
(Pour le champ de courses : **50** fr.).

Mise (obligatoire) : minimum **50** fr.

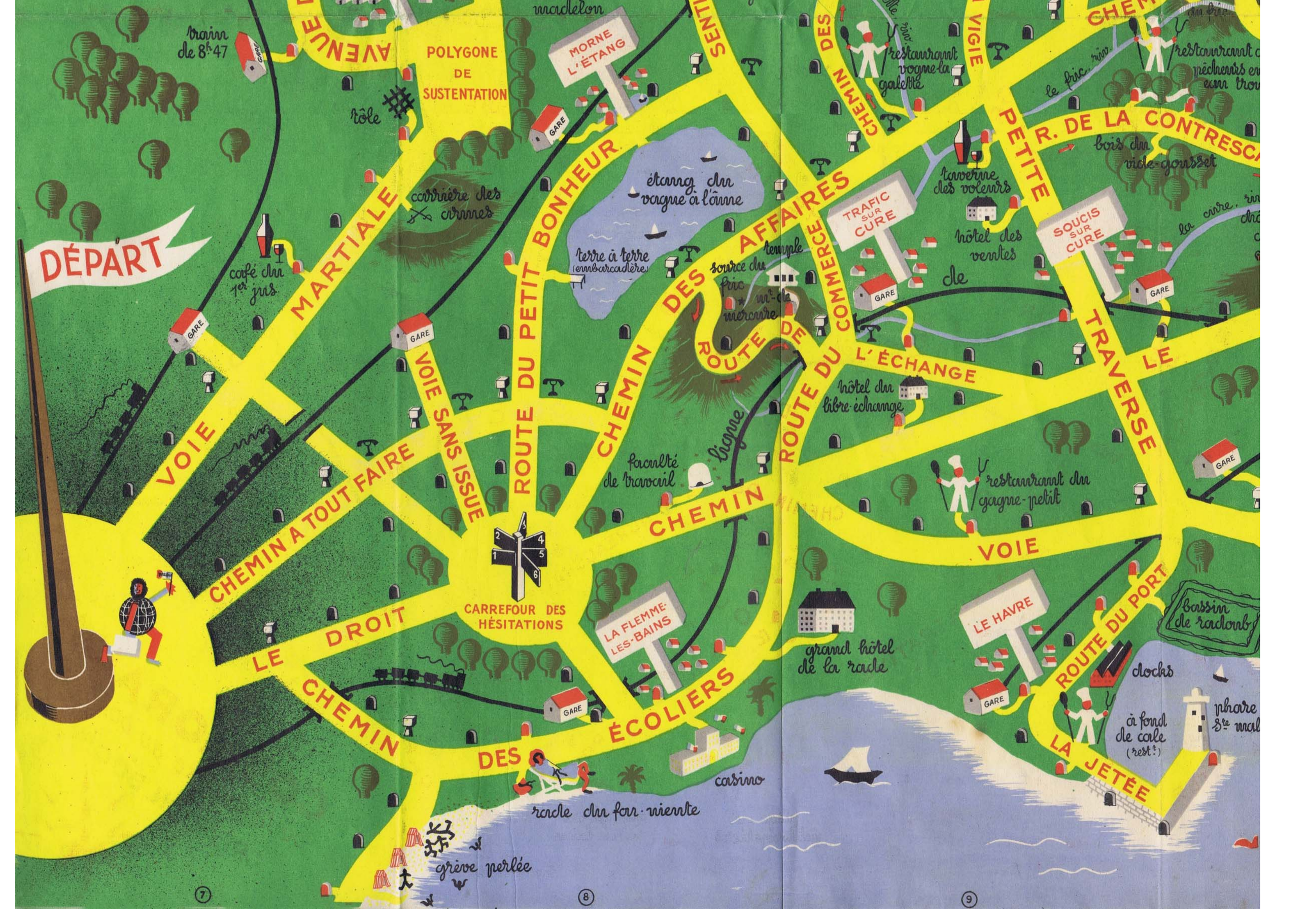
Puis le joueur lance le dé. S'il obtient :

6 on lui donne 3 fois sa mise,
5 on lui donne 2 fois sa mise,
4 il reprend sa mise,
3 il perd sa mise,
2 il paie à nouveau sa mise,
1 il paie à nouveau 2 fois sa mise.

1
2
3
bec de gaz
cap nez-long
digue de l'indifférence
restaurant du vent en poupe
loterie du mariage
TROU SUR MER
plongeoir
Casino
LANTERNEAU
CHEMIN DU CAMOUFLET
CH. DU CAP
ROUTE DES DÉSILLUSIONS
ROUTE DES PRÉSENTATIONS
ROUTE DES
gd colombier
mont rose
hostellerie des tourtereaux
grand hôtel de la lune d
mont de vénus
pont des soupirs
aérodrome du plomb dans l'aile
CHEMIN CAMBRONNE
BEAUME LES DAMES
CHEMIN DES DÉSIRS
CH. DE LA FOLIE
défilé du coup de foudre
TÉLÉ
aérodrome des filles de l'air
ROUTE DE L'ENLÈVEMENT
PATACHON SUR GUILLERETTE
GARE
point de vue de l'homme de trompe
ligne de coeur
auberge de la petite vertu
grottes de beaume-sur-le-coeur
moulin sans-souci
VALSE LES BAINS
la guillerette, riv.
GARE
casino
GRANDE VIE
GUILLAUMETTE
AV. DU CAPITAINE HURLURET
SENTIER DES DAMES
camp de tir (au flanc)
auberge du cheval-borgne
cabaret des 36 chandelles
aérodrome de la haute voltige
imbroglio sentimental
hôtel-villa des flirts
ROUTE DES CABRIOLES
abbaye de thélème
VIE DE BÂTON DE CHAISE
ligne de vie
SENTIER DES DEMOISELLES
passage à tabac
TOURLOUROU LES FEUILLÉES
auberge de la madelon
moulin de la galette
ROUTE DES PETITS EXCÈS
tour prends-garde
la galette
ROUTE DE LA VIE
défilé de la foullit
ROUTE
CHEMIN DES
perle du pré

iles fortunées

loterie du mariage
phare de la consolation
virage du trébuchet
PIGNON SUR RUE
GARE
baie de la calomnie
ARRIVÉE
quai d'embarquement
UTE DES RACCORDAILLES
mont rose
mont blanc
restaurant du tourne-bride
AVENUE DE LA RESPECTABILITÉ
pont de la défaillance
ascenseur
UTE DES CRÊTES
grande casse
grand hôtel de la lune de miel
CH. DES INFÉLITÉS
LA GRANDE PÉNITENCE
la rue rire
hôtel de la disgrâce
le haut du pavé (rest.)
FAÎTE DES HONNEURS
BOULEVARD DE LA RÉUSSITE
restaurant du coup-dur
VIE DE PATACHON
grande pénitence
temple de l'orgueil
coup de trafalgar
hôtel terminus
château gaillard (ruines)
BOMBE
PATACHON SUR GUILLERETTE
GARE
trou du souffleur
hôtel des arrivistes
la guillerette : riv.
la bosse
LES QUAT'Z'ARTS
fontaine de jouvence
le château (halte)
CHEMIN DES DÉCAVÉS
GRANDE VIE
casino
la butte (n. d. de la pralette)
point d'orgue
le lit à retordre
splendid-toupet
tennis
casino de belle-beach
LE TOUPET
CHEMIN DE LA BOHÊME
PLACE DES 4 Z'ARTS
mont de piété
temple de la dissonance
mont parno
ROUTE DES MONTÉES DES POUVOIRS
AVENUE DE LA FARANDOLE
plage du toupet
golf
château-la pompe
gouffre de la déveine armand
défilé de la faillite
mont de la lune
hostellerie du coup de fusil
ROND POINT DU TOUPET
DORÉE
GRANDE CORNICHE
ROUTE DE LA MER
CHEMIN DES AFFAIRES
aérodrome du toupet
PARI-PLAGE
bar du


DÉPART
VOIE
CHEMIN A TOUT FAIRE
LE DROIT
CHEMIN
DES
ÉCOLIERS
AVENUE
MARTIALE
train de 8h 47
GARE
POLYGONE DE SUSTENTATION
tôle
carrière des armes
café du 1er jus
VOIE SANS ISSUE
ROUTE DU PETIT BONHEUR
MORNE L'ÉTANG
étang du vague à l'âme
terre à terre (embarcadère)
CHEMIN DES AFFAIRES
source du fric
temple m. de mercure
faculté de travail
bigne
ROUTE DE L'ÉCHANGE
CHEMIN DES
restaurant vogue la galette
VIGIE
ROUTE DU COMMERCE
TRAFIC SUR CURE
hôtel du libre-échange
PETITE
R. DE LA CONTRESCA
le fric, riv.
taverne des voleurs
hôtel des ventes
bois du vide-gousset
SOUCIS SUR CURE
la curre, riv.
TRAVERSE
LE
restaurant du gagne-petit
VOIE
CARREFOUR DES HÉSITATIONS
LA FLEMME-LES-BAINS
grand hôtel de la rade
LE HAVRE
ROUTE DU PORT
bassin de radoub
docks
à fond de cale (rest.t)
phare Sre mal
LA JETÉE
casino
rade du fait-vienne
grève perlée
7
8
9

CHEMIN DE LA CONTRESCARPE
AFFAIRE
GRANDE
CHEMIN
VOIE HIERARCHIQUE
ROUTE DU PARI
ROUTE DE LA DILIGENCE
TRAVERSE LE DROIT
TRAVERSE
ROUTE
CHEMIN DE LA LENTE BUREAUCRATIE
CHEMIN DES DOUANIERS
CHEMIN DES CONTREBANDIERS
ROUTE ADMINISTRATIVE
ROUTE DU PORT
JETÉE
ROUTE DU CAP
restaurant des pêcheurs en eau trouble
lac du gran' fiasco
restaurant de la bourse plate
bois du vide-gousset
puits de science
pic de la mirandole
trompet
GARE
bar du soleil
jockey-club
champ de courses
le casse-cou (pt de vue)
auberge de bride-abattue
DUCIS SUR CURE
la cure, riv.
château de concy-sonnca
fonnac-pas
halte de la révocation
auberge du vieux-relais
vol à la tire (aérodrome)
GRIBOUILLIS SUR PAPERASSE
tête
la réserve
parc national
taverne des amendes
source d'ennuis
la paperasse riv.
marais de la procédure
restaurant du bas de l'échelle
cascade des procès-verbaux
TAXE-LES-THERMES
bassin de radoub
casino (palm académie)
casino
CARREFOUR DES RONDS DE CUIR
falaise des vaches maigres
docks
à fond de cale (rest.t)
phare de Ste maladresse
plage des petits rentiers
auberge du bas de laine
cap de bonne-espérance
COSMORAMA
ou la course au bonheur...
CRÉATION BOOM
D.M.
10
11
12