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.



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











SATARALLYE

Modèle Déposé, breveté S. G. D. G. France et Étranger, Made in France

JEU DE SOCIÉTÉ

Le plus original

Le plus imprévu

des RALLYES

Un Jeu signé: DIAMINO

"LE SATARALLYE"

"LE SATARALLYE", jeu de société absolument nouveau et original, tire son puissant intérêt de ce que chaque joueur peut, en même temps, faire valoir sa chance, mettre en valeur son esprit de combinaison, et, grâce aux nombreuses transactions possibles, faire montre de flair commercial.

Autrement dit, le "bien joué" y a sa place au même titre que le hasard.

Ce jeu consiste, pour chaque joueur, à partir par étapes, d'une des 6 villes frontières désignées sur la carte par des cercles tricolores, et, après être passé par Paris, à gagner celle de ces villes sur laquelle le joueur aura fixé son choix. Tout cela au milieu de péripéties heureuses ou malheureuses, d'incidents ou même d'accidents, qui ont pour effet, soit d'enrichir le joueur ou de l'avancer dans son voyage, soit de l'appauvrir ou de le retarder.

La partie est terminée dès qu'un joueur est de retour à la frontière.

RÈGLE DU JEU

NOMBRE DE JOUEURS:

La partie se joue en principe à 2, 3, 4, 5 ou 6 joueurs, mais le nombre de ceux-ci peut être porté jusqu'à 12 et même davantage.

CAISSE - BILLETS DE BANQUE - TICKETS DE CHEMIN DE FER :

Au départ, chaque joueur reçoit de la caisse :

- 5.000 francs de billets de banque (les joueurs arrêteront d'un commun accord, la valeur réelle à attribuer à ces billets);

10 Tickets de chemin de fer (non remboursables en fin de partie).
 Ces tickets sont exigés pour certains parcours ainsi qu'il sera expliqué plus loin.

En cours de partie, les joueurs ont la faculté d'acheter à la caisse des tickets de chemin de fer au prix de 100 francs en les payant au moyen de billets de banque. A noter que ces tickets doivent être pris d'avance, et non pas au moment seulement de les utiliser. Il est donc prudent d'en avoir toujours en réserve, car le joueur qui en est démuni ou n'en a pas suffisamment risque, s'il tire le DIABLE, de ne pouvoir effectuer le parcours auquel il aurait eu droit.

Les tickets peuvent également faire l'objet de transactions de joueur à joueur, et ce, au cours normal ou à un cours inférieur, un joueur qui prévoit ne pas avoir l'emploi de tout ou partie de ses tickets, ayant intérêt à en céder, même à un prix réduit. Mais, pas plus qu'à la caisse, un joueur n'a le droit de se les procurer au moment seulement où il en a besoin pour effectuer un parcours.

Si un joueur se trouve, en cours de partie, démuni de billets de banque, c'est à un autre joueur qu'il en demandera en les lui payant au taux convenu, Si tous les joueurs ont leur réserve de billets à peu près épuisée, la caisse en fera une nouvelle répartition à chacun d'eux de : 2.000 ou 3.000 francs par exemple

POSITION DE DÉPART :

La Carte étant étalée, de préférence sur une grande table de jeu, les joueurs jettent successivement le dé blanc pour savoir qui commence.

Celui qui tire le DIABLE ou à défaut le plus haut point, choisit son voyageur avec son insigne et sa valise de même couleur, et sa ville de départ frontière (encerclée tricolore), et joue le premier.

Puis, c'est le tour du joueur qui est à sa gauche, et ainsi de suite, le sens adopté pour le jeu étant celui des aiguilles d'une montre.

Pour les parties qui suivront, chaque joueur débutera à tour de rôle.

Une ville frontière peut être adoptée comme point de départ par 2 ou même 3 joueurs. Le jeu s'en trouve encore plus animé du fait de l'évolution de plusieurs voyageurs dans un même secteur.

Chaque joueur doit épingler sur lui son insigne d'une façon très apparente. Ces insignes sont destinés à rappeler la couleur du voyageur choisi.

Les valises servent à indiquer les villes frontières d'arrivée arrêtées par les joueurs. Dès qu'un joueur a fixé son choix, il dépose sa valise sur la ville en question.

MARCHE DU JEU

Comme il est dit précédemment, chaque joueur personnifié par un VOYAGEUR, doit s'efforcer, après être parti de la ville frontière de son choix, d'atteindre Paris et de gagner ensuite une ville frontière également de son choix : celle d'où il est parti ou une autre.

La ville d'arrivée doit être désignée par le joueur avant qu'il n'ait

quitté Paris (il y déposera alors sa valise).

Une même ville frontière peut être choisie par plusieurs joueurs

aussi bien pour l'arrivée que pour le départ.

La partie est terminée des qu'un voyageur est de retour à la frontière.

Au cours de ce voyage-rallye, non seulement il importe d'aller vite pour tenter de gagner la somme de 3.000 francs allouée au premier joueur qui regagne la frontière, il faut encore rechercher les villes qui procurent des avantages pécuniaires, et éviter par contre celles comportant des pénalités.

Les routes maritimes ou hors frontières peuvent être empruntées au

même titre que les autres et sont soumises aux mêmes règlements,

Le voyage se fait par étapes, c'est-à-dire que chaque joueur effectue un certain parcours chaque fois que revient son tour de jouer.

ÉTAPES:

A chaque coup, c'est le dé blanc qui détermine l'étape à parcourir. Chaque joueur, lorsque viendra son tour de jouer, jettera donc le dé blanc.

- S'il tire 1, 2, 3, 4 ou 5, il prendra :

- la route portant sur la carte le numéro correspondant :

ou, s'il le préfère, une suite de routes dont les numéros totalisés correspondent au point amené par le dé, même si l'étape ainsi déterminée l'écarte de son chemin ou le fait revenir sur ses pas.

En	tirant	3, il	pourra	par	courir	un	e route	Nº	1	et	une	No	2
		4,						No	1	et	une	No	3
	_	5,	_								une		
					ou			N٥	2	et	une	Νo	3
		ou	encore	une	route	Νo	2, une	Νo	1	et	une	No	2
(Vo	oir Exe	emple	e I).										

EXEMPLE I. — Un voyage	our qui est à	l	St-Etienne	(route Nº 1
Lyon jette le dé blanc.	ur qui est a		Duis	(route 14- 1
S'il tire 1 il va à St-Etienne	(route No 1	ou à	Privas Privas puis Le Puy	(route No 2)
S'il tire 2 il va à Mâcon	(route No 2)		Le Puv	(route No 1)
S'il tire 3 il va à Roanne	(route No 3)		Letray	(Toute IV I)
	(route No 1)	S'il tire 5 il va à	Valence	(route No 5)
ou à St-Etienne puis Privas	(route No 2)		Mâcon	(route No 2)
ou à Mâcon puis Roanne	(route No 2)	ou a	Mâcon puis Bourg	(route No 3)
Roanne	(route No 1)		Roanne	(route No 3)
S'il tire 4 il va à Château-Chinon	(route No 4)	ou à	Roanne puis Vichy	, ,
) St-Etienne	(route No 1)		Vichy	(route Nº 2)
ou à St-Etienne puis Le Puy	(route No 3)	* *	Mâcon puis	(route No 2)
ou à Poanne	(route No 3)	ou à	Roanne	(route No 1)
Mâcon	(route No 1)	,	puis Vichy	(route No 2)

Il est interdit de choisir une étape traversant une ville à spécialités gastronomiques (à moins d'avoir le sauf-conduit correspondant) ou à aérodrome, car cela aurait pour conséquence de "couper" l'étape, du fait qu'un joueur passant dans ces villes peut être obligé de se rendre dans une autre et d'abandonner par conséquent son trajet initial. Par contre les parcours aboutissant à ces deux catégories de villes sont naturellement autorisés. (Voir Exemple II).

 S'il tire le DIABLE, il choisira un itinéraire à sa guise, dont le total des numéros de routes empruntées ne pourra toutefois être supérieur à 10.

Il remettra par ailleurs à la caisse un nombre de tickets de chemin de fer égal à ce total (tickets à avoir d'avance puisqu'ils ne peuvent être pris immédiatement avant leur emploi).

Le joueur qui a tiré le DIABLE, rejoue immédiatement. Dès qu'il aura effectué sa première étape, il jettera donc encore le dé blanc pour établir l'itinéraire de sa deuxième étape. (Voir Exemples III.)

Il ne peut toutesois se réapprovisionner en tickets de chemin de fer tant que dure le coup, et doit attendre pour s'en procurer à nouveau que le tour de jouer soit passé à un autre. D'où l'intérêt de posséder toujours une certaine quantité de ces tickets, sans exagération cependant, puisqu'en fin de partie, ceux non utilisés comptent pour zéro.

Le joueur qui tire le DIABLE et qui ne veut pas se déplacer, ou ne peut le faire faute de tickets de chemin de fer, reste sur place et reçoit de la caisse 5 tickets à titre d'indemnité. Il conserve néanmoins son droit de rejouer immédiatement.

EXEMPLE II. Un voyageur qui est à Angoulême et qui tire 5 ne peut pas choisir :

l'étape | Libourne (route Nº 3) Bergerac (route Nº 2).

car Libourne, ville à spécialités gastronomiques, risque de le faire partir pour une station climatique, et donc de l'empêcher de continuer sur Bergerac.

Il peut choisir par contre

l'étape | Périgueux (route N° 2) Bergerac (route N° 1) Libourne (route N° 2), car Libourne est placée cette fois en fin d'étape et il peut sans inconvénient partir maintenant pour une station climatique.

De même il peut choisir

l'étape | Périgueux (route N° 2) Tulle (route N° 3) Limoges (route N° 1) ou { Aubusson (route N° 1) Tulle (route N° 1)

car Tulle (aérodrome) se trouve dans ces 2 cas en fin d'étape et le voyageur peut alors partir pour un autre aérodrome.

EXEMPLES III. Un voyageur qui est à Aubusson tire le DIABLE. S'il n'est pas encore passé à Paris, il va l'atteindre en adoptant

l'étape Bourges (route Nº 2) Orléans (route Nº 4) Paris (route Nº 3)

et remettra à la caisse : 9 tickets de chemin de fer (2+4+3).

Comme il a tiré le DIABLE, il rejouera immédiatement et s'il amène cette fois le point 5 avec le dé blanc, il s'en ira à PON-TOISE. C'est de Pontoise qu'il partira à son prochain tour de jouer. 2e Exemple. — Un voyageur qui est à Perpignan tire le DIABLE. Il peut, en donnant 3 tickets de chemin de fer, faire

l'étape Carcassonne (route Nº 1)
Toulouse (route Nº 2)

Toulouse étant un aérodrome, il est immédiatement transporté sur un autre aérodrome. (Alençon, s'il tire le Nº 2).

Arrivé à Alençon, il rejoue sans attendre, puisqu'il avait tiré le DIABLE, et en admettant qu'il amène 5, il choisit:

l'étape Chartres (route N° 2) Rambouillet (route N° 3).

Nota. — Au cours des étapes prévues dans les exemples I, II et III, les voyageurs ont, au passage dans certaines villes, profité de divers avantages, ou supporté au contraire des pénalités. Nous n'en avons pas parlé, tout cela étant traité dans le chapitre suivant.

AVANTAGES ET PÉNALITÉS

Tout joueur faisant étape dans une des villes mentionnées dans le tableau ci-après, ou même y passant simplement, est astreint au règlement de cette ville dont il supporte les inconvénients, ou profite, au contraire, des avantages.

VILLES INDUSTRIELLES



Le voyageur réussira-t-il dans ses affaires? Pour le savoir, il jette le **dé rouge.** Si c'est le **signe** +, il réalise un bénéfice et **touche 500 francs** à la caisse. Si c'est le **signe** -, il échoue et **verse** 100 francs pour frais de séjour.

CASINOS, HIPPODROMES Villes à Sauf-Conduits



Le voyageur joue au Casino ou parie aux courses.

Suivant le signe qu'il amène en jetant le dé rouge:

Avec le signe +, il gagne et touche
 500 francs à la caisse.

— Avec le signe —, il perd et verse 2.000 francs.

CENTRES TOURISTIQUES



Le voyageur touche 100 francs.

AÉRODROMES



 $egin{array}{lll} N^o & 1 & : & Abbeville & ou & Tulle \\ N^o & 2 & : & Alençon & ou & Grenoble \\ N^o & 3 & : & Belfort & ou & Biscarosse \\ \end{array}$

Nº 4 : Toulouse ou Verdun Nº 5 : Etampes ou Istres Le voyageur qui arrive sur un Aérodrome prend immédiatement un avion qui le conduit gratuitement sur un autre aérodrome. Pour savoir lequel, il jette à nouveau le dé blanc.

S'il tire 1, 2, 3, 4 ou 5, il a à choisir, pour chacun de ces points, entre 2 aérodromes S'il amène le **DIABLE**, il décide à son gré celui où il veut aller.

Le voyageur, à sa descente d'avion, séjourne à l'Aérodrome jusqu'au tour de jouer suivant

VILLES à SPÉCIALITÉS GASTRONOMIQUES Villes à Sauf-Conduits



BEAUNE: Daube - Bourgogne CAEN: Tripes - Calvados COGNAC: Pré-salé - Eau-de-vie COLMAR: Foie gras - Kirsch

COLMAR: Foie gras - Kirsch DIEPPE: Soles - Cidre EPERNAY: Poulettes douchées -Champagne

LIBOURNE : Cêpes - Bordeaux SÈTE : Bouillabaisse - Vins d'Algérie A son arrivée dans cette ville, le voyageur jette le **dé rouge.**

S'il tire le signe +, il fait un excellent déjeuner avec des amis, touche à cet effet 500 francs et reste sur place.

S'il tire le signe —, il s'en va immédiatement, sans rien toucher, dans une station climatique. Pour savoir laquelle, il jette le dé blanc, chaque point du dé correspondant à une station déterminée (voir ci-après liste des Stations climatiques). S'il tire le DIABLE, il va dans celle de son choix.

STATIONS CLIMATIQUES





Nº 1 St-Jean-de-Luz

Nº 2 Luchon Nº 3 Font-Romeu

No 4 Chamonix

Nº 5 Evian

Voir explication au chapitre des Villes à Spécialités Gastronomiques.

CLINIQUES



Le voyageur verse 100 francs pour les soins qu'il y reçoit.

ROUTES à ACCIDENTS



Victime d'un grave accident, le voyageur est transporté dans la plus proche clinique non occupée où il séjourne jusqu'au prochain tour et verse 1.000 francs pour les frais médicaux et de réparation (plus les 100 francs de frais de clinique habituels.)

PARIS



Le voyageur qui arrive à PARIS, touche 2.000 francs à titre de prime pour avoir effectué la première partie du rallye. S'il y revient ensuite, il n'a pas droit à de nouvelles primes.

VILLES FRONTIÈRES DE DÉPART ET D'ARRIVÉE



Le premier voyageur qui, après être passé par PARIS, arrive dans la ville frontière qu'il a choisie, touche 3.000 francs. La partie est alors terminée.

IMPASSES:

Quelques villes (Le Mont-Saint-Michel, Salies de Béarn, etc.) sont en impasse, c'est-à-dire desservies par une route unique.

Pour en sortir, le voyageur devra tirer, soit le numéro de cette route. soit le DIABLE. S'il amène autre chose, son tour de jouer passera. Mais au 2e tour, il sortira même si le point tiré lui est défavorable, et dans ce cas s'arrêtera dans la ville la plus proche.

VILLES A RÉSEAU DE ROUTES INCOMPLET:

Ces villes, PARIS et le MONT-DORE sont seulement desservies :

la 1^{re} par des routes N° 3, N° 4 et N° 5
 la 2^e
 N° 3 et N° 4.

Pour en sortir, il est nécessaire de tirer, soit un des numéros des routes d'accès, soit le DIABLE. Le voyageur y séjournera donc tant qu'il n'aura pas amené les points convenables.

SAUF-CONDUITS:

Le voyageur qui passe dans une ville à fond rouge (sont ainsi figurées sur la carte les villes à spécialités gastronomiques et les villes à casinos et hippodromes), reçoit un sauf-conduit au nom de cette ville qui lui permet, s'il y revient, de ne plus en subir les risques ou pénalités :

- Dans les villes à spécialités gastronomiques, il n'aura pas la possibilité de toucher 500 francs, mais ne sera pas exposé à être envoyé dans une station climatique qui le détournerait de son itinéraire normal.
- Dans les villes à casinos-hippodromes, il ne courra pas le risque du jeu (perte de 2.000 francs pour un gain possible de 500 francs seulement).

Tout voyageur qui ne demande pas immédiatement son saufconduit n'y a plus droit.

Au moment de leur utilisation, les sauf-conduits doivent être rendus à la caisse.

Tout voyageur détenteur d'un sauf-conduit a la faculté de le vendre à un autre voyageur qui, arrivant dans la ville correspondante, veut en éviter les inconnients, ou qui, se trouvant même seulement dans son voisinage, désirerait "se couvrir " par avance, pour le cas où il y viendrait plus tard. Les transactions se font de gré à gré entre joueurs. En cas d'offres concurrentes, le sauf-conduit sera mis aux enchères.

Le nouveau possesseur d'un sauf-conduit a le droit de le revendre à son tour, s'il ne l'a pas utilisé.

RENCONTRES:

Lorsqu'un voyageur arrive, ou passe même simplement dans une ville (Paris excepté) déjà occupée par un autre voyageur, celui-ci se trouve renvoyé dans la ville d'où le premier est parti au début du coup (ne pas confondre avec le début de la partie), et il supporte toutes les conséquences du trajet qui lui est ainsi imposé : les pénalités comme les avantages.

Si ce déplacement lui est particulièrement dommageable, il peut proposer à son "perturbateur" une transaction sous forme d'un paiement en argent ou d'une remise de tickets de chemins de fer.

En cas d'accord, les 2 voyageurs intéressés restent dans leurs villes respectives. Cependant, si le "perturbateur "dispose d'un autre itinéraire ne passant pas par la ville du voyageur avec qui il vient de conclure le marché, il a le droit de prendre ce nouvel itinéraire, et de cette façon, ne perd pas son tour.

REGLEMENT DES COMPTES:

Les comptes sont arrêtés à la fin de chaque partie.

Les joueurs comptent alors ce qu'il leur reste respectivement dans leur caisse (les tickets de chemin de fer et sauf-conduits étant considérés comme ayant une valeur nulle).

On additionne toutes les sommes ainsi trouvées et on divise le total par le nombre de joueurs, de façon à obtenir la moyenne.

Les joueurs dont le montant de la caisse est inférieur à la moyenne, paient la différence en argent, d'après le taux convenu. Les autres, au contraire, encaissent le surplus.

Exemple : En fin de partie :

```
le 1er joueur a : 2.900 francs de billets,
le 2e — a : 3.800 — —
le 3e — a : 600 — —
le 4e — a : 7.100 — —
Total général 14.400 francs
```

Cette somme divisée par 4 donne une moyenne de 3.600 francs.

Dans ces conditions:

```
le 1<sup>er</sup> joueur perd 700 francs (3.600—2.900) le 2<sup>e</sup> — gagne 200 — (3.800—3.600) le 3<sup>e</sup> — perd 3.000 — (3.600—600) le 4<sup>e</sup> — gagne 3.500 — (7.100—3.600)
```

NOTA. - Pour jouer à plus de 6 joueurs, il est mis en vente des boîtes contenant :

- les unes des voyageuses, avec insignes et valises;
- les autres des billets de banques, des tickets de chemin de fer et des sauf-conduits.

Ces accessoires supplémentaires servent également de rechange si nécessaire.

RENCONTRE:

Quand un voyageur s'arrête, ou passe dans une ville occupée par un autre voyageur, le 2^e va prendre la place que le 1^{er} occupait au début du coup, à moins que les intéressés ne se mettent d'accord sur la somme que le 2^e voyageur devra payer au 1^{er} pour éviter ce déplacement.

Les 2 voyageurs restent alors dans leurs villes respectives. Toutefois si le ler voyageur dispose d'un autre itinéraire évitant la ville du voyageur avec lequel il vient de s'entendre, il a la faculté de prendre ce nouvel itinéraire.

RÈGLEMENT:

Les comptes sont arrêtés à la fin de chaque partie.

Chaque joueur compte sa caisse (tickets de chemin de fer et sauf-conduits sont considérés pour zéro). On fait la moyenne : c'est-à-dire le total des caisses divisé par le nombre de joueurs. Ceux qui ont moins que la moyenne perdent la différence. Ceux qui ont plus que la moyenne gagnent la différence.

NOTA.

Tickets de chemin de fer et sauf-conduits peuvent faire l'objet de transactions amiables entre joueurs.

Pour jouer à plus de 6, procurez-vous nos boîtes d'accessoires supplémentaires :

- Voyageuses avec insignes et sacs;
- Billets de banque, tickets de chemin de fer et saufconduits.

Pour renseignements plus complets, se reporter à la RÈGLE DE JEU détaillée.

~~

Imp. M. Schiffer 56, pass, du Caire, Paris

Un Jeu signé : DIAMINO

"LE SATARALLYE"

Des Combinaisons variées

Les multiples péripéties d'un Voyage

en font le plus attrayant des Jeux

RÈGLE DU JEU (RÉSUMÉ)

BUT:

Partir d'une ville frontière encerclée tricolore au choix, atteindre Paris, puis regagner une ville frontière également au choix, mais désignée avant le départ de Paris. Plusieurs joueurs peuvent partir d'une même ville frontière, ou y arriver. La partie est terminée dès qu'un joueur est de retour à la frontière.

CAISSE:

Chaque joueur reçoit (5.000 francs de billets de banque au début de la partie (et 10 tickets de chemin de fer.

MARCHE DU JEU:

Chaque joueur jette le dé blanc à tour de rôle et prend

- la route correspondant au point tiré: 1, 2, 3, 4 ou 5,

 ou la suite des routes dont les numéros totalisés donnent ce point.

Interdiction de choisir un parcours d'étape traversant une ville à spécialités gastronomiques (à moins d'avoir le sauf-conduit correspondant), ou à aérodrome. Par contre les par-cours aboutissant à ces villes sont autorisés.

S'il tire le DIABLE, le joueur choisit un itinéraire à son gré dont le total des numéros de routes ne soit pas supérieur à 10, et donne un nombre de tickets de chemin de fer égal à ce total.

Le DIABLE rejoue immédiatement. Le joueur qui l'a tiré jette donc à nouveau le **dé blanc** pour poursuivre sa route.

Le joueur qui amène le DIABLE et ne peut ou ne veut avancer reçoit 5 tickets de chemin de fer. Il conserve cependant son droit de rejouer immédiatement.

Les tickets de chemin de fer (valeur 100 francs) se prennent d'avance, jamais au moment de les employer. Ils ne sont pas remboursables en fin de partie.

AVANTAGES ET PÉNALITÉS:

Tout joueur faisant étape dans une des villes mentionnées dans le tableau ci-après, ou même y passant simplement, est astreint au règlement de cette ville dont il supporte les inconvénients, ou profite, au contraire, des avantages.

Villes Frontières de Départ et d'arrivée



Le ler joueur qui atteint, après être passé par Paris, la ville frontière choisie par lui, gagne 3.000 francs. La partie est alors terminée.

Villes Industrielles



Jetez le dé rouge :

Signe + gagne 500 francs. Signe - perd 100 francs.

Casinos - Hippodromes

Villes à sauf-conduits



Jetez le dé rouge :

Signe + gagne 500 francs. Signe - perd 2.000 francs. Prendre un sauf-conduit qui vous évitera de jouer, et par conséquent de risquer de perdre si vous revenez dans cette ville. Dans ce cas le sauf-conduit utilisé sera rendu à la caisse.

Centres Touristiques



Le joueur touche 100 francs.

Aérodromes



Nº 1 : Abbeville ou Tulle Nº 2 : Alencon ou Grenoble

No 3 : Belfort ou Biscarosse No 4 : Toulouse ou Verdun

No 5.: Etampes ou Istres

Jetez à nouveau le **dé blanc** pour connaître l'aérodrome sur lequel vous partirez immédiatement.

Pour 1, 2, 3, 4 ou 5 vous avez 2 aérodromes à choisir. Pour le DIABLE, celui que vous voudrez.

Villes à spécialités gastronomiques

Villes à sauf-conduits



BEAUNE: Daubes - Bourgogne CAEN: Tripes - Calvados COGNAC: Pré-salé - Eaux-de-vie COLMAR: Foies gras - Kirsch DIEPPE: Soles - Cidre EPERNAY: Poulettes douchées -Champagne LIBOURNE: Cèpes - Bordeaux

SETE: Bouillabaisse -Vins d'Algérie

Jetez le dé rouge :

- Signe + gagne 500 francs et reste sur place.

— Signe — part dans une station climatique.

Jetez le **dé blanc** pour savoir laquelle : 1, 2, 3, 4, 5 vous en désigne une (voir tableau des Stations climatiques ci-dessous).

Le DIABLE vous donne le choix.

Prendre un sauf-conduit qui vous évitera risque de déplacement, si vous revenez dans cette ville. Dans ce cas le sauf-conduit utilisé sera rendu à la caisse.

Stations climatiques





Nº 1 St-Jean-de-Luz

Nº 2 Luchon

No 3 Font-Romeu No 4 Chamonix

No 5 Evian

Voir explications ci-dessus.

Cliniques



Le joueur paie 100 francs.

Accidents



Le joueur paie 1.000 francs (plus 100 francs pour les frais de clinique habituels) et part dans la plus proche clinique non occupée.

Paris



Lorsqu'il arrive à Paris pour la première fois, le joueur touche 2.000 fr. N'encaisse rien s'il y revient.