

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.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Il doit **obligatoirement** s'engager sur la piste rouge qui fait suite au chiffre et aller occuper le lieu correspondant au nombre de points réalisés.

Exemple : partant de la **Bastille**, un coup de dé de 3 ou de 5 enverra sur **Halle aux Vins** ; un coup de dé de 6 sur **Couronnes** (avec renvoi, bien entendu, sur Cimetière Montmartre) ; un coup de dé de 1, 2 ou 4 laissera l'entière liberté sur le choix de la direction à prendre, y compris les pistes rouges.

En effet, ces pistes rouges sont praticables à tous moments au même titre que les autres pistes et l'on peut circuler et stationner librement sur les différents points qui y figurent, si ces points ne comprennent pas de chiffres rendant l'embûche obligatoire.

En cas de doute sur la direction à prendre lors du départ d'un lieu chiffré, l'Agent devra consulter le tableau ci-dessous afin de renseigner le joueur.

Du lieu ci-dessous :	Vous irez stationner sur :	Si votre dé sort :
Arts et Métiers	Couronnes	6
Asile d'Aliénés	Glacière	6
Auteuil (Porte)	Muette	4 ou 5
Bagnolet (Porte)	Maraichers	4
Bastille	Halle aux Vins	3 ou 5
Bastille	Couronnes	6
Buities-Chaumont	Couronnes	5
Cimetière Montmartre	Bruant	4, 5 ou 6
Champerré (Porte)	Caserne de Pompiers	1
Chapelle (Porte)	Bruant	6
Clichy-la-Croix (Porte)	Bruant	4 ou 5
Dauphine (Porte)	Muette	5
Faire du Trône	Maraichers	2 ou 4
Halle aux Vins	Glacière	6
Halles (Les)	Bruant	6
Hôpital Boucicaut	Cambronne	4 ou 6
Invalides	Cambronne	2, 3 ou 6
Italie (Porte)	Asile d'Aliénés	5
Jardin des Plantes	Glacière	6
Jardin des Plantes	Halle aux Vins	3
Luna-Park	Caserne des Pompiers	2
Luxembourg	Glacière	4
Luxembourg	Halle aux Vins	3
Marché aux Puces	Bruant	6
Montreuil (Porte)	Maraichers	1
Muette (Porte)	Muette	2, 3 ou 6
Opéra	Bruant	5 ou 6
Orléans (Porte)	Asile d'Aliénés	4
Palais de Chaillot	Muette	2 ou 6
Parc des Princes	Muette	5 ou 6
Parc Montsouris	Asile d'Aliénés	2 ou 5
Pasteur	Cambronne	6
Père-Lachaise	Couronnes	3
Piscine des Tourelles	Couronnes	6
Pompe	Muette	4
Pré-St-Gervais (Porte)	Couronnes	6
Prison de la Santé	Glacière	1
Prison de la Santé	Halle aux Vins	5
Prison de la Santé	Asile d'Aliénés	1, 3 ou 5
Sacré-Cœur	Bruant	6
St-Cloud (Porte)	Muette	6
Sèvres	Cambronne	6
Tour Eiffel	Muette	4
Vanves (Porte)	Asile d'Aliénés	6
Vél' d'Hiv'	Muette	6
Vél' d'Hiv'	Cambronne	2 ou 5
Vincennes (Porte)	Maraichers	3 ou 5
Vitry (Porte)	Glacière	6
Zoo	Maraichers	6

IV. - L'Agent

ROLE GÉNÉRAL. — Il distribue tous les accessoires, contrôle l'exactitude des points visités, surveille la bonne exécution des versements à la caisse et y fait les prélèvements au bénéfice des Touristes.

ROLE PARTICULIER. — Il circule à sa fantaisie à travers Paris et le **paragraphe 3 est sans valeur** pour lui. Lorsqu'il rattrape ou dépasse un Touriste, il lui dresse **contravention** et délivre au délinquant un **avertissement taxé** extrait de son carnet à souche (1) contre remise de 10 picaillos dont il garde la moitié, le reste allant à la caisse.

Il ne peut infliger deux amendes de suite au même Touriste. Il lui faut donc intercaler une contravention à un autre joueur avant de s'attaquer à nouveau au précédent. Il n'y a pas de limites du nombre des amendes et l'Agent, quoique n'ayant ni lieux à visiter, ni gare à atteindre, joue jusqu'au dernier moment de la partie.

V. - La Partie se termine

Lorsqu'un Touriste a terminé ses visites de lieux, il reçoit de l'Agent un **ticket de chemin de fer** qui lui donne le nom de la **gare** par laquelle il va quitter Paris. Il s'élance donc vers la gare et tente de l'atteindre par un **coup direct**. Si le nombre de points que lui amène son dé est supérieur à celui qu'il lui faudrait, il passe **obligatoirement** par dessus sa gare et s'arrête plus loin. Exemple : sujet arrêté sur **Pasteur** et devant atteindre la **Gare Montparnasse**, coup de dé de 2 : obligation de passer par la gare et par conséquent, d'aller stationner sur l'un des 3 points marqués d'un verre (voir paragraphe 3).

Dès qu'un Touriste est parvenu à sa **gare**, il prélève la **totalité de la caisse** et la partie est finie.

Il ne restera plus aux joueurs qu'à désigner un nouvel Agent pour commencer une autre partie.

PETITES REMARQUES

1. Il est interdit de traverser la Seine autrement que par les Ponts.
2. Un Touriste condamné au **mutisme** par son arrêt sur la **Muette**, se doit, néanmoins, de respecter les exigences du **Cabaret Bruant** ou de l'**Asile d'Aliénés (Ste-Anne)**, s'il vient à y stationner.
3. En aucun cas, un joueur n'a le droit de jouer deux fois ou de laisser passer son tour.
4. Deux Touristes ne peuvent séjourner sur un même point. Si un point est déjà occupé, le nouvel arrivant doit l'éviter en s'engageant dans une autre direction. Ceci n'est pas valable pour l'Agent qui peut, lui, se placer sur le même point qu'un joueur.
5. Au même titre que les petits carrés noirs qui jalonnent les pistes, les Lieux de Visite, Gares, Portes, Lieux d'embûche, Verres, etc., compte chacun pour 1 point dans la marche des Touristes et de l'Agent.
6. La Gare d'**Orsay** ne peut être atteinte directement que par le bord de la Seine et non par la rue oblique située sous la locomotive (voir le jeu).

LE JEU DE PARIS



JEU CRÉÉ ET RÉALISÉ PAR PAUL BARROIS

121 Bd. Félix-Faure

St-DENIS (Seine)

(1) Le talon de ce carnet comporte la date de la partie et les noms du délinquant et de l'Agent. Nous avons pensé que bien des joueurs trouveront intéressant d'y porter ces indications afin de fixer dans le temps les souvenirs des parties qu'ils auront faites et de ceux qui y auront pris part.

IDÉE GÉNÉRALE DU JEU

Les Joueurs (représentés par les petits sujets décorés) sont des habitants de différentes provinces partis de chez eux **par la route** pour visiter PARIS. Ils atteignent la capitale par une Porte et se rendent aux différents lieux ou Monuments désignés par une remise individuelle de cartes.

Mais cela ne va pas sans difficultés ! En effet, ils ont d'abord à se méfier continuellement du zèle quelque peu intempestif d'un joueur nommé, lui **Agent de Police** (représenté par un sujet légendaire) dont l'activité n'est pas toujours tendre à leur égard. Ils ont ensuite à subir des **péripéties aussi diverses qu'inattendues** au cours de leurs promenades (voir paragraphe 3 : Mauvaises et bonnes Fortunes).

Lorsque leurs excursions ont pris fin, les Touristes se dirigent vers une **gare** déterminée, car s'ils sont venus **par la route**, ils doivent quitter Paris **par chemin de fer**.

C'est l'approche du dénouement ! Après quelques derrières péripéties et l'absorption de quelques verres aux débits situés près de sa gare, l'un d'eux, par un ultime coup de dé pourra prendre le train et s'approprier le montant bien mérité de la caisse sous l'œil amusé de l'Agent, toujours **second gagnant**.



I. - Avant de Jouer

Nota : Pour provoquer, au cours de vos parties le maximum d'**entrain** et de **rires**, soyez au moins cinq, c'est-à-dire quatre Touristes et l'Agent.

L'Agent est désigné au coup de dé ou par tout autre moyen. Dès sa nomination, il distribue à chaque Touriste une **Carte de Voyage routier** mentionnant sa Ville, la Porte par laquelle il arrive à Paris et le coût du trajet. Le Touriste place le sujet qu'il a choisi sur la Porte désignée et **paie** à la Caisse le montant de son voyage à l'aide des **billets « Picaillos »** préalablement répartis entre **tous** les joueurs.

L'Agent remet ensuite à chaque Touriste une **carte** d'un premier lieu à visiter.

II - La partie commence

Nota : La façon la meilleure et la plus simple d'apprendre à jouer est de commencer une partie en suivant au fur et à mesure les explications sur la Règle du Jeu.

L'Agent jette son dé et quitte la **Préfecture** (carré rouge près de Notre-Dame) en avançant d'autant de points que lui en indique le dé vers un Touriste quelconque pour verbaliser (voir paragraphe 4 : l'Agent).

Puis le Touriste à gauche de l'Agent joue à son tour. Il quitte sa Porte et prend, bien entendu, le chemin le plus court qui le conduira à son premier lieu à visiter. Le Touriste suivant joue et ainsi de suite...

Les Lieux de visite sont représentés par de grands cercles noirs avec, au centre, l'**image exacte** des cartes bleues comportant le nom des Lieux. Il est donc facile, **sans même connaître Paris**, de se repérer.

Lorsque le Lieu de visite est atteint **exactement**, le Touriste met sa carte de côté et demande à l'Agent une seconde carte pour une seconde excursion. Ceci, jusqu'à épuisement des 30 cartes, étant entendu que tous les Touristes devront visiter un nombre égal de lieux.

(Variante : Après entente entre les joueurs, l'Agent peut procéder à une **seule** distribution de **toutes** les cartes. Dans ce cas, les Touristes établiront mentalement, avant de commencer à jouer, le circuit le plus court pour atteindre successivement leurs lieux de visite. A chaque réussite, ils remettront à l'Agent la carte correspondante.)

Il n'y a pas obligation de suivre une ligne droite lors de la recherche d'un lieu, et tel Touriste qui, par exemple, serait à **Luna-Park** et voudrait se rendre à l'**Arc de Triomphe**, y pourrait parvenir par un seul coup de dé de 2, 3, 4, 5 ou 6 (voir sur le jeu) en empruntant la rue appropriée.

Lors d'un même coup de dé, on ne peut passer plusieurs fois sur les mêmes points, c'est-à-dire avancer puis reculer dans une même rue. Par contre, il est permis de revenir au point de départ en empruntant plusieurs rues. Exemple : Ayant fait 6, un Touriste en station sur **Bercy** peut y retourner en longeant la Seine par les deux rives et les deux ponts.

III. - Mauvaises et bonnes fortunes

Tous les Lieux mentionnés ci-dessous sont (comme les Portes d'arrivées à Paris), représentés par de petits ronds noirs comportant au centre un petit croquis et autour le nom.

CABARET BRUANT. — Revenons à la tradition ! Le Touriste venu ici exhibera ses talents de **chanteur** en « poussant » au moins un couplet d'une chanson de son choix. S'il ne s'exécute pas, il versera à la Caisse 20 picaillos et 5 à chacun de ces confrères et à l'Agent. Et allez donc !

MUETTE. — Voilà qui est terrible. Le fait de s'arrêter ici condamne sa victime au **silence complet** jusqu'à son arrivée sur son prochain lieu de visite. Quel repos pour les autres Touristes. Et ne tentez pas, surtout, d'en « placer une » au cours de la partie car il vous en coûterait chaque fois 5 picaillos qui iraient grossir la caisse.

CAMBRONNE. — Certes, le Général de ce nom l'a dit un certain jour ! Mais rien ne vous autorise à en faire autant. Aussi, pour vous rappeler aux règles de la plus élémentaire civilité, **vous paierez** 5 picaillos à chaque Touriste et à l'Agent, et en verserez 10 à la caisse.

GLACIÈRE. — Atmosphère glaciale (Brr !...), sol glissant, il n'en faut pas plus pour que vous attrapiez une bronchite ou que vous vous cassiez quelque chose ! Vite à l'hôpital Boucicaut. **Frais d'hospitalisation :** 10 picaillos pour la caisse.

ASILE D'ALIÉNÉS. — Passant à Sainte-Anne, comment ne seriez-vous pas en mesure de raconter à vos confrères une de ces **bonnes histoires de fous**, ou à défaut de gens censés (s'il en existe !) qui font toujours la joie d'un auditoire. Si vous en êtes incapable, mettez 20 picaillos dans la caisse et donnez-en autant à un autre Touriste qui voudra bien en raconter une à votre place.

HALLE AUX VINS. — Vous quittez ce lieu en parfait état d'ébriété. L'Agent veille et verbalise pour **délit d'ivresse**. Coût : 10 picaillos à la caisse et 10 au Représentant de l'Ordre. Et ce n'est pas tout : l'Agent vous impose un **gage** de son choix à exécuter de suite.

COURONNES. — Point d'argent pour tenter d'échapper à l'issue fatale, pauvres mortels ! **Ne payez donc pas**, mais allez au **Cimetière Montmartre**.

CASERNE DES POMPIERS. — (Porte Champerret). En cas d'incendie, il faut être parfaitement équipé. Aussi, allez chercher la pompe... à la **Pompe**.

VAUGIRARD. — Que votre dernière volonté soit respectée ! Puisque vous avez manifesté le désir de choisir le lieu de votre... abattoir, soyez comblé et choisissez : restez ici ou allez à la **Villette**.

MARAICHERS. — Allez aux **Halles**.

POISSONNIERS. — Allez aux **Halles**.

COMMERCE. — Quand on en exploite un, c'est, en principe, pour réaliser des bénéfices. **Prélevez donc 5 picaillos** sur la caisse. Et si le cœur vous en dit, revenez autant de fois que vous pourrez en ce lieu bienveillant. Vous gagnerez chaque fois vos 5 picaillos.

BOURSE. — La **chance** vous sourit ici (n'en cherchez pas la cause surtout !). Comme sur « **COMMERCE** » vous **toucherez 5 picaillos** chaque fois que vous stationnerez ici.

DÉBITS DE BOISSON. — Situés aux points les plus proches des 7 gares de départ, et qu'ils soient ou non marqués d'un verre (c'est le cas pour **Pasteur** et **Opéra**), les **verres à boire** exigent le versement de **10 picaillos** à la caisse chaque fois qu'un Touriste s'arrête dessus, mais **seulement** lorsqu'il cherche sa gare pour quitter Paris.

REMARQUE IMPORTANTE. — Les **pistes rouges** et les **chiffres noirs** sont faits pour obliger les Touristes à rencontrer les principales embûches qui agrémentent les parties. Ils conduisent **uniquement** aux lieux suivants : Bruant, Muette, Cambronne, Glacière, Asile d'Aliénés, Halle aux Vins, Couronnes, Maraichers, Poissonniers, Pompe.

LIEUX ENTOURÉS DE CHIFFRES NOIRS ET D'OU PARTENT DES PISTES ROUGES

Lorsqu'un joueur, en station sur un lieu comportant un ou plusieurs chiffres, sort au dé l'un de ces chiffres,

il doit **obligatoirement** s'engager sur la piste rouge qui fait suite au chiffre et aller occuper le lieu correspondant au nombre de points réalisés.

Exemple : partant de la **Bastille**, un coup de dé de 3 ou de 5 enverra sur **Halle aux Vins** ; un coup de dé de 6 sur **Couronnes** (avec renvoi, bien entendu, sur Cimetière Montmartre) ; un coup de dé de 1, 2 ou 4 laissera l'entière liberté sur le choix de la direction à prendre, y compris les pistes rouges.

En effet, ces pistes rouges sont praticables à tous moments au même titre que les autres pistes et l'on peut circuler et stationner librement sur les différents points qui y figurent, si ces points ne comprennent pas de chiffres rendant l'embûche obligatoire.

En cas de doute sur la direction à prendre lors du départ d'un lieu chiffré, l'Agent devra consulter le tableau ci-dessous afin de renseigner le joueur.

Du lieu ci-dessous :	Vous irez stationner sur	Si votre dé sort :
Arts et Métiers	Couronnes	6
Asile d'Aliénés	Glacière	6
Auteuil (Porte)	Muette	4 ou 5
Bagnolet (Porte)	Maraichers	4
Bastille	Halle aux Vins	3 ou 5
Bastille	Couronnes	6
Buttes-Chaumont	Couronnes	5
Cimetière Montmartre	Bruant	4, 5 ou 6
Champerrêt (Porte)	Caserne de Pompiers	1
Chapelle (Porte)	Bruant	6
Clichancourt (Porte)	Bruant	4 ou 5
Dauphine (Porte)	Muette	5
Faire du Trône	Maraichers	2 ou 4
Halle aux Vins	Glacière	6
Halles (Les)	Bruant	6
Hôpital Boucicaut	Cambronne	4 ou 6
Invalides	Cambronne	2, 3 ou 6
Italie (Porte)	Asile d'Aliénés	5
Jardin des Plantes	Glacière	6
Jardin des Plantes	Halle aux Vins	3
Luna-Park	Caserne des Pompiers	2
Luxembourg	Glacière	4
Luxembourg	Halle aux Vins	3
Marché aux Puces	Bruant	6
Montreuil (Porte)	Maraichers	1
Muette (Porte)	Muette	2, 3 ou 6
Opéra	Bruant	5 ou 6
Orléans (Porte)	Asile d'Aliénés	4
Palais de Chaillot	Muette	2 ou 6
Parc des Princes	Muette	5 ou 6
Parc Monssouris	Asile d'Aliénés	2 ou 5
Pasteur	Cambronne	6
Père-Lachaise	Couronnes	3
Piscine des Tourelles	Couronnes	6
Pompe	Muette	4
Pré-St-Gervais (Porte)	Couronnes	6
Prison de la Santé	Glacière	1
Prison de la Santé	Halle aux Vins	5
Prison de la Santé	Asile d'Aliénés	5
Sacré-Cœur	Bruant	1, 3 ou 5
St-Cloud (Porte)	Muette	6
Sèvres	Cambronne	6
Tour Eiffel	Muette	4
Vanves (Porte)	Asile d'Aliénés	6
Vél' d'Hiv'	Muette	6
Vél' d'Hiv'	Cambronne	2 ou 5
Vincennes (Porte)	Maraichers	3 ou 5
Vitry (Porte)	Glacière	6
Zoo	Maraichers	6

IV. - L'Agent

ROLE GÉNÉRAL. — Il distribue tous les accessoires, contrôle l'exactitude des points visités, surveille la bonne exécution des versements à la caisse et y fait les prélèvements au bénéfice des Touristes.

ROLE PARTICULIER. — Il circule à sa fantaisie à travers Paris et le **paragraphe 3 est sans valeur** pour lui. Lorsqu'il rattrape ou dépasse un Touriste, il lui dresse **contravention** et délivre au délinquant un **avertissement taxé** extrait de son carnet à souche (1) contre remise de 10 picaillos dont il garde la **moitié**, le reste allant à la caisse.

Il ne peut infliger deux amendes de suite au même Touriste. Il lui faut donc intercaler une contravention à un autre joueur avant de s'attaquer à nouveau au précédent. Il n'y a pas de limites du nombre des amendes et l'Agent, quoique n'ayant ni lieux à visiter, ni gare à atteindre, joue jusqu'au dernier moment de la partie.

V. - La Partie se termine

Lorsqu'un Touriste a terminé ses visites de lieux, il reçoit de l'Agent un **ticket de chemin de fer** qui lui donne le nom de la **gare** par laquelle il va quitter Paris. Il s'élance donc vers la gare et tente de l'atteindre par un **coup direct**. Si le nombre de points que lui amène son dé est supérieur à celui qu'il lui faudrait, il passe **obligatoirement** par dessus sa gare et s'arrête plus loin. Exemple : sujet arrêté sur **Pasteur** et devant atteindre la **Gare Montparnasse**, coup de dé de 2 : obligation de passer par la gare et par conséquent, d'aller stationner sur l'un des 3 points marqués d'un verre (voir paragraphe 3).

Dès qu'un Touriste est parvenu à sa **gare**, il prélève la **totalité de la caisse** et la partie est finie.

Il ne restera plus aux joueurs qu'à désigner un nouvel Agent pour commencer une autre partie.

PETITES REMARQUES

1. Il est interdit de traverser la Seine autrement que par les Ponts.
2. Un Touriste condamné au **mutisme** par son arrêt sur la **Muette**, se doit, néanmoins, de respecter les exigences du **Cabaret Bruant** ou de l'**Asile d'Aliénés (Ste-Anne)**, s'il vient à y stationner.
3. En aucun cas, un joueur n'a le droit de jouer deux fois ou de laisser passer son tour.
4. Deux Touristes ne peuvent séjourner sur un même point. Si un point est déjà occupé, le nouvel arrivant doit l'éviter en s'engageant dans une autre direction. Ceci n'est pas valable pour l'Agent qui peut, lui, se placer sur le même point qu'un joueur.
5. Au même titre que les petits carrés noirs qui jalonnent les pistes, les Lieux de Visite, Gares, Portes, Lieux d'embûche, Verres, etc., compte chacun pour 1 point dans la marche des Touristes et de l'Agent.
6. La Gare d'**Orsay** ne peut être atteinte directement que par le bord de la Seine et non par la rue oblique située sous la locomotive (voir le jeu).

(1) Le talon de ce carnet comporte la date de la partie et les noms du délinquant et de l'Agent. Nous avons pensé que bien des joueurs trouveront intéressant d'y porter ces indications afin de fixer dans le temps les souvenirs des parties qu'ils auront faites et de ceux qui y auront pris part.

LE JEU DE PARIS



JEU CRÉÉ ET RÉALISÉ PAR PAUL BARROIS

121 Bd. Félix-Faure

St-DENIS (Seine)

IDÉE GÉNÉRALE DU JEU

Les Joueurs (représentés par les petits sujets décorés) sont des habitants de différentes provinces partis de chez eux **par la route** pour visiter PARIS. Ils atteignent la capitale par une **Porte** et se rendent aux différents lieux ou Monuments désignés par une remise individuelle de cartes.

Mais cela ne va pas sans difficultés ! En effet, ils ont d'abord à se méfier continuellement du zèle quelque peu intempestif d'un joueur nommé, lui **Agent de Police** (représenté par un sujet légendaire) dont l'activité n'est pas toujours tendre à leur égard. Ils ont ensuite à subir des **péripéties aussi diverses qu'inattendues** au cours de leurs promenades (voir paragraphe 3 : Mauvaises et bonnes Fortunes).

Lorsque leurs excursions ont pris fin, les Touristes se dirigent vers une **gare** déterminée, car s'ils sont venus **par la route**, ils doivent quitter Paris **par chemin de fer**.

C'est l'approche du dénouement ! Après quelques derrières péripéties et l'absorption de quelques verres aux débits situés près de sa gare, l'un d'eux, par un ultime coup de dé pourra prendre le train et s'approprier le montant bien mérité de la caisse sous l'œil amusé de l'Agent, toujours **second gagnant**.



I. - Avant de Jouer

Nota : Pour provoquer, au cours de vos parties le maximum d'**entrain** et de **rires**, soyez au moins cinq, c'est-à-dire quatre Touristes et l'Agent.

L'Agent est désigné au coup de dé ou par tout autre moyen. Dès sa nomination, il distribue à chaque Touriste une **Carte de Voyage routier** mentionnant sa Ville, la Porte par laquelle il arrive à Paris et le coût du trajet. Le Touriste place le sujet qu'il a choisi sur la Porte désignée et **paie** à la Caisse le montant de son voyage à l'aide des **billets « Picaillos »** préalablement répartis entre **tous** les joueurs.

L'Agent remet ensuite à chaque Touriste une **carte** d'un premier lieu à visiter.

II - La partie commence

Nota : La façon la meilleure et la plus simple d'apprendre à jouer est de commencer une partie en suivant au fur et à mesure les explications sur la Règle du Jeu.

L'Agent jette son dé et quitte la **Préfecture** (carré rouge près de Notre-Dame) en avançant d'autant de points que lui en indique le dé vers un Touriste quelconque pour verbaliser (voir paragraphe 4 : l'Agent).

Puis le Touriste à gauche de l'Agent joue à son tour. Il quitte sa Porte et prend, bien entendu, le chemin le plus court qui le conduira à son premier lieu à visiter. Le Touriste suivant joue et ainsi de suite...

Les Lieux de visite sont représentés par de grands cercles noirs avec, au centre, l'image exacte des cartes bleues comportant le nom des Lieux. Il est donc facile, **sans même connaître Paris**, de se repérer.

Lorsque le Lieu de visite est atteint **exactement**, le Touriste met sa carte de côté et demande à l'Agent une seconde carte pour une seconde excursion. Ceci, jusqu'à épuisement des 30 cartes, étant entendu que tous les Touristes devront visiter un nombre égal de lieux.

(Variante : Après entente entre les joueurs, l'Agent peut procéder à une **seule** distribution de **toutes** les cartes. Dans ce cas, les Touristes établiront mentalement, avant de commencer à jouer, le circuit le plus court pour atteindre successivement leurs lieux de visite. A chaque réussite, ils remettront à l'Agent la carte correspondante.)

Il n'y a pas obligation de suivre une ligne droite lors de la recherche d'un lieu, et tel Touriste qui, par exemple, serait à **Luna-Park** et voudrait se rendre à l'**Arc de Triomphe**, y pourrait parvenir par un seul coup de dé de 2, 3, 4, 5 ou 6 (voir sur le jeu) en empruntant la rue appropriée.

Lors d'un même coup de dé, on ne peut passer plusieurs fois sur les mêmes points, c'est-à-dire avancer puis reculer dans une même rue. Par contre, il est permis de revenir au point de départ en empruntant plusieurs rues. Exemple : Ayant fait 6, un Touriste en station sur **Bercy** peut y retourner en longeant la Seine par les deux rives et les deux ponts.

III. - Mauvaises et bonnes fortunes

Tous les Lieux mentionnés ci-dessous sont (comme les Portes d'arrivées à Paris), représentés par de petits ronds noirs comportant au centre un petit croquis et autour le nom.

CABARET BRUANT. — Revenons à la tradition ! Le Touriste venu ici exhibera ses talents de **chanteur** en « poussant » au moins un couplet d'une chanson de son choix. S'il ne s'exécute pas, il versera à la Caisse 20 picaillos et 5 à chacun de ces confrères et à l'Agent. Et allez donc !

MUETTE. — Voilà qui est terrible. Le fait de s'arrêter ici condamne sa victime au **silence complet** jusqu'à son arrivée sur son prochain lieu de visite. Quel repos pour les autres Touristes. Et ne tentez pas, surtout, d'en « placer une » au cours de la partie car il vous en coûterait chaque fois 5 picaillos qui iraient grossir la caisse.

CAMBRONNE. — Certes, le Général de ce nom l'a dit un certain jour ! Mais rien ne vous autorise à en faire autant. Aussi, pour vous rappeler aux règles de la plus élémentaire civilité, **vous paierez** 5 picaillos à chaque Touriste et à l'Agent, et en verserez 10 à la caisse.

GLACIÈRE. — Atmosphère glaciale (Brr !...), sol glissant, il n'en faut pas plus pour que vous attrapiez une bronchite ou que vous vous cassiez quelque chose ! Vite à l'hôpital Boucicaut. **Frais d'hospitalisation :** 10 picaillos pour la caisse.

ASILE D'ALIÉNÉS. — Passant à Sainte-Anne, comment ne seriez-vous pas en mesure de raconter à vos confrères une de ces **bonnes histoires de fous**, ou à défaut de gens censés (s'il en existe !) qui font toujours la joie d'un auditoire. Si vous en êtes incapable, mettez 20 picaillos dans la caisse et donnez-en autant à un autre Touriste qui voudra bien en raconter une à votre place.

HALLE AUX VINS. — Vous quittez ce lieu en parfait état d'ébriété. L'Agent veille et verbalise pour **délit d'ivresse**. Coût : 10 picaillos à la caisse et 10 au Représentant de l'Ordre. Et ce n'est pas tout : l'Agent vous impose un **gage** de son choix à exécuter de suite.

COURONNES. — Point d'argent pour tenter d'échapper à l'issue fatale, pauvres mortels ! **Ne payez donc pas**, mais allez au **Cimetière Montmartre**.

CASERNE DES POMPIERS. — (Porte Champerret). En cas d'incendie, il faut être parfaitement équipé. Aussi, allez chercher la pompe... à la **Pompe**.

VAUGIRARD. — Que votre dernière volonté soit respectée ! Puisque vous avez manifesté le désir de choisir le lieu de votre... abattoir, soyez comblé et choisissez : restez ici ou allez à la **Villette**.

MARAICHERS. — Allez aux **Halles**.

POISSONNIERS. — Allez aux **Halles**.

COMMERCE. — Quand on en exploite un, c'est, en principe, pour réaliser des bénéfices. **Prélevez donc 5 picaillos** sur la caisse. Et si le cœur vous en dit, revenez autant de fois que vous pourrez en ce lieu bienveillant. Vous gagnerez chaque fois vos 5 picaillos.

BOURSE. — La **chance** vous sourit ici (n'en cherchez pas la cause surtout !). Comme sur « **COMMERCE** » vous **toucherez 5 picaillos** chaque fois que vous stationnerez ici.

DÉBITS DE BOISSON. — Situés aux points les plus proches des 7 gares de départ, et qu'ils soient ou non marqués d'un verre (c'est le cas pour **Pasteur** et **Opéra**), les **verres à boire** exigent le versement de **10 picaillos** à la caisse chaque fois qu'un Touriste s'arrête dessus, mais **seulement** lorsqu'il cherche sa gare pour quitter Paris.

REMARQUE IMPORTANTE. — Les **pistes rouges** et les **chiffres noirs** sont faits pour obliger les Touristes à rencontrer les principales embûches qui agrémentent les parties. Ils conduisent **uniquement** aux lieux suivants : Bruant, Muette, Cambronne, Glacière, Asile d'Aliénés, Halle aux Vins, Couronnes, Maraichers, Poissonniers, Pompe.

LIEUX ENTOURÉS DE CHIFFRES NOIRS ET D'OU PARTENT DES PISTES ROUGES

Lorsqu'un joueur, en station sur un lieu comportant un ou plusieurs chiffres, sort au dé l'un de ces chiffres,