



O.T.S.I.

JEU DE LA PROMENADE NANTAISE

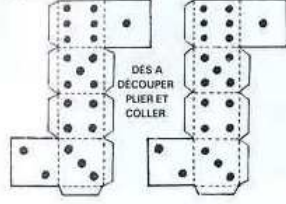
Réalisé par l'Office de Tourisme Syndicat d'Initiative de Nantes

A l'occasion de l'année du patrimoine 1980

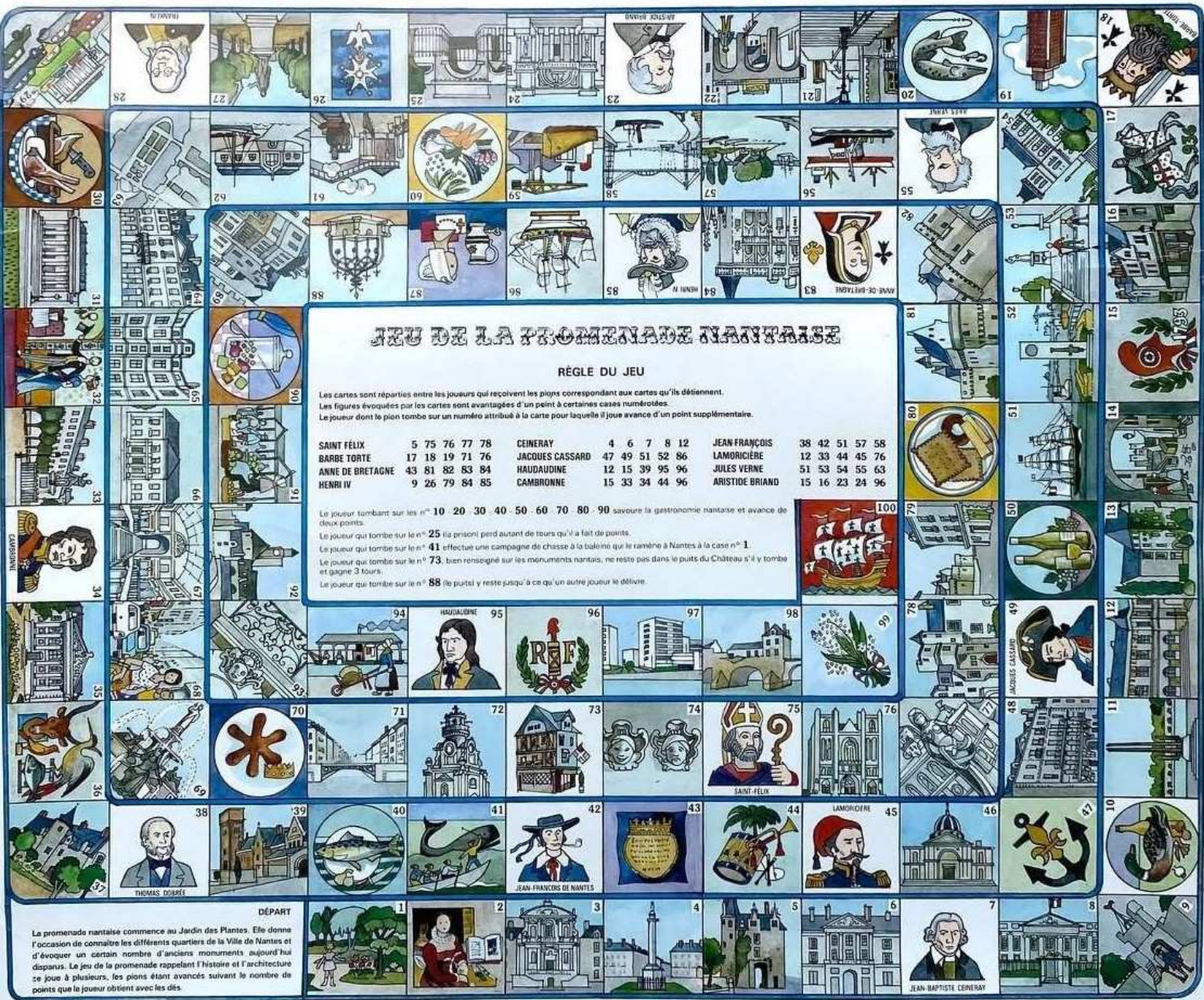


- JEU DE LA PROMENADE NANTAISE**
- 1. LE JARDIN DES PLANTES
 - 2. MUSÉE BIBLIOTHÈQUE
 - 3. L'ORATOIRE
 - 4. COLONNE LOUIS XVI
 - 5. PORTE ST PIERRE
 - 6. HÔTEL MONTAUBERT
 - 7. J. BAPTISTE CEINERAY
 - 8. PRÉFECTURE
 - 9. JEU DU PAPEGAULT
 - 10. LE CANARD NANTAIS
 - 11. LE PONT MORAND
 - 12. L'HÔTEL DE VILLE
 - 13. L'HÔTEL DE MONTI
 - 14. LA COUR LEROUX
 - 15. LA PLACE VIVARIE
 - 16. RUE DU MARCHE
 - 17. PLACE BRETAGNE
 - 18. BARBE TORTE
 - 19. TOUR BRETAGNE
 - 20. LE BROCHET BEURRE BLANC
 - 21. L'ARBEUVIN
 - 22. LE PONT SAUVETOUT
 - 23. ARISTIDE BRIAND
 - 24. LE PALAIS DE JUSTICE
 - 25. LA PRISON
 - 26. RUE HARROLUIS
 - 27. GUSPIN
 - 28. RUE FRANKLIN
 - 29. PLACE GRIGNON
 - 30. LE LARIB NANTAIS
 - 31. THÉÂTRE GRASLIN
 - 32. LA DIGALE
 - 33. COURS CAMBRONNE
 - 34. CAMBRONNE
 - 35. MUSÉUM
 - 36. L'HISTOIRE NATURELLE
 - 37. MANOIR JEAN V
 - 38. THOMAS DOBRÉ
 - 39. MUSÉE DOBRÉ
 - 40. L'ALDIE NANTAISE
 - 41. CHASSE À LA BALÈNE
 - 42. J. FRANÇOIS DE NANTES
 - 43. LE HYDROAIRE
 - 44. LA RUE D'ALDIE
 - 45. LAMORICIÈRE
 - 46. NOTRE DAME DE BON PORT
 - 47. LES MAINS DU ROI
 - 48. HÔTEL DU XVIII
 - 49. JACQUES CASSARD
 - 50. MUSICAÛTE ET GROS PLANT
 - 51. VOLIER NANTAIS
 - 52. MONUMENT CASSARD
 - 53. MARCHES DE STE ANNE
 - 54. MUSÉE JULES VERNE
 - 55. ALLES VERNE
 - 56. LE PORT
 - 57. L'É MARON
 - 58. PONT TRANSBORDEUR
 - 59. LES CHANTIERS
 - 60. PRIMEURS NANTAISES
 - 61. GARE DE LA BOURSE
 - 62. LA POISSONNERIE
 - 63. LE FETEAU
 - 64. HÔTEL VILLESTREUX
 - 65. COUR DVALE
 - 66. PALAIS DE LA BOURSE
 - 67. PASSAGE POMMEYAT
 - 68. RUE CHERLON
 - 69. PLACE ROTALE
 - 70. FOULAGE NANTAISE
 - 71. L'ÉCRIN ET LA LORDE
 - 72. SAINTE CROIX
 - 73. O.T.S.I.
 - 74. PLACE DU PLEDR
 - 75. SAINT-FÉLIX
 - 76. CATHÉDRALE
 - 77. TOMBEAU FRANÇOIS I
 - 78. LA PALETTE
 - 79. RUE MATHIEU ROCHE
 - 80. ESCALIER NANTAIS
 - 81. CHÂTEAU DES DUCS
 - 82. ENTRÉE DU CHÂTEAU
 - 83. ANNE DE BRETAGNE
 - 84. LA COURONNE D'OR
 - 85. HENRI IV
 - 86. MUSÉE DES SALONGES
 - 87. MUSÉE BRETON
 - 88. LE PUIT
 - 89. RUE DE LA JUVERIE
 - 90. BÉPANGOTS NANTAIS
 - 91. MARCHÉ DU BOUFFAY
 - 92. CHÂTEAU DU BOUFFAY
 - 93. RUE KERVICAN
 - 94. BATEAU LAVOR
 - 95. HAUDAUDINE
 - 96. PLACE DE LA RÉPUBLIQUE
 - 97. LE BEAUBIEU
 - 98. PONT DE PIRMI
 - 99. MUGUET NANTAIS
 - 100. NEF NANTAISE

cartes à découper



- JEU DE LA PROMENADE NANTAISE**
- 51. VOLIER NANTAIS
 - 52. MONUMENT CASSARD
 - 53. MARCHES DE STE ANNE
 - 54. MUSÉE JULES VERNE
 - 55. ALLES VERNE
 - 56. LE PORT
 - 57. L'É MARON
 - 58. PONT TRANSBORDEUR
 - 59. LES CHANTIERS
 - 60. PRIMEURS NANTAISES
 - 61. GARE DE LA BOURSE
 - 62. LA POISSONNERIE
 - 63. LE FETEAU
 - 64. HÔTEL VILLESTREUX
 - 65. COUR DVALE
 - 66. PALAIS DE LA BOURSE
 - 67. PASSAGE POMMEYAT
 - 68. RUE CHERLON
 - 69. PLACE ROTALE
 - 70. FOULAGE NANTAISE
 - 71. L'ÉCRIN ET LA LORDE
 - 72. SAINTE CROIX
 - 73. O.T.S.I.
 - 74. PLACE DU PLEDR
 - 75. SAINT-FÉLIX
 - 76. CATHÉDRALE
 - 77. TOMBEAU FRANÇOIS I
 - 78. LA PALETTE
 - 79. RUE MATHIEU ROCHE
 - 80. ESCALIER NANTAIS
 - 81. CHÂTEAU DES DUCS
 - 82. ENTRÉE DU CHÂTEAU
 - 83. ANNE DE BRETAGNE
 - 84. LA COURONNE D'OR
 - 85. HENRI IV
 - 86. MUSÉE DES SALONGES
 - 87. MUSÉE BRETON
 - 88. LE PUIT
 - 89. RUE DE LA JUVERIE
 - 90. BÉPANGOTS NANTAIS
 - 91. MARCHÉ DU BOUFFAY
 - 92. CHÂTEAU DU BOUFFAY
 - 93. RUE KERVICAN
 - 94. BATEAU LAVOR
 - 95. HAUDAUDINE
 - 96. PLACE DE LA RÉPUBLIQUE
 - 97. LE BEAUBIEU
 - 98. PONT DE PIRMI
 - 99. MUGUET NANTAIS
 - 100. NEF NANTAISE



JEU DE LA PROMENADE NANTAISE

RÈGLE DU JEU

Les cartes sont réparties entre les joueurs qui reçoivent les pions correspondant aux cartes qu'ils détiennent.
Les figures évoquées par les cartes sont avantagées d'un point à certaines cases numérotées.
Le joueur dont le pion tombe sur un numéro attribué à la carte pour laquelle il joue avance d'un point supplémentaire.

SAINT FÉLIX	5 75 76 77 78	CEINERAY	4 6 7 8 12	JEAN FRANÇOIS	38 42 51 57 58
BARBE TORTE	17 18 19 71 76	JACQUES CASSARD	47 49 51 52 86	LAMORICIÈRE	12 33 44 45 76
ANNE DE BRETAGNE	43 81 82 83 84	HAUDAUDINE	12 15 39 95 96	JULES VERNE	51 53 54 55 63
HENRI IV	9 26 79 84 85	CAMBRONNE	15 33 34 44 96	ARISTIDE BRIAND	15 16 23 24 96

Le joueur tombant sur les n° 10 20 30 40 50 60 70 80 90 savoure la gastronomie nantaise et avance de deux points.
Le joueur qui tombe sur le n° 25 (le prisonnier) perd autant de tours qu'il a fait de points.
Le joueur qui tombe sur le n° 41 effectue une campagne de chasse à la baléine qui le ramène à Nantes à la case n° 1.
Le joueur qui tombe sur le n° 73, bien renseigné sur les monuments nantais, ne reste pas dans le puits du Château s'il y tombe et gagne 3 tours.
Le joueur qui tombe sur le n° 88 (le puits) et reste jusqu'à ce qu'un autre joueur le délivre.

Dans la brochure de l'O.T.S.I. 1980 que vous pouvez demander gratuitement à l'Office de Tourisme Syndicat d'Initiative, Place du Change, vous trouverez toutes les informations détaillées sur chacune des illustrations du jeu de la promenade nantaise.



pions à découper correspondant aux cartes