

Case « canotier »



Relancer les dés.

Case « palette »



Avancer jusqu'à la prochaine palette.

Case 19 :

Bal dans une guinguette.



Passer un tour.

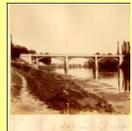
Case 31 :

Déjeuner dans une auberge.



Attendre qu'un autre joueur s'arrête sur la case pour repartir.

Case 40 : Pont de Chatou.



Avancer jusqu'à la case 55.

Case 52 :

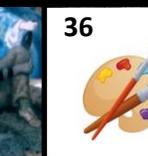
Déraillement du train.



Recommencer au début.

Départ

1



Pions à découper



MUSÉE FOURNAISE
ÎLE DES IMPRESSIONNISTES - CHATOU