

Grand jeu du Cirnoir. Nouveau jeu de l'oie perfectionné.

Numéro d'inventaire : 1983.00775

Type de document : jeu, jouet

Éditeur : Poulain et Seguy (Paris)

Date de création : 1930 (vers)

Description : Publicité. Impression typographique, mise en couleurs. Taches brunes sur le jeu et un trou au niveau de la règle du jeu. Cf. image numérique

Mesures : hauteur : 197 mm ; largeur : 295 mm

Notes : Spirale de 31 cases illustrées, numérotées et légendées entourant la règle du jeu. Le jeu se joue avec un seul dé. Les oies traditionnelles sont remplacées par des corbeaux tenant dans leur bec une boîte de cirage "cirnoir" et placés de 6 en 6. Le "Cirnoir" est mêlé à tous les "accidents". Ex : "le n° 26, pour avoir refusé de vendre du Cirnoir dont les prix très réduits font de la vie chère un mauvais rêve, Omer Canti paie l'amende et reste jusqu'à ce qu'un joueur arrivé au même n° prenne sa place". En revanche "celui qui arrive au n° 31 affirme qu'avec le "Cirnoir" et tous les autres produits de la "Sultane" tout brille sans effort et encaisse le montant des mises et amendes".

Mots-clés : Jeux de l'oie

Jeux et concours publicitaires

Filière : aucune

Niveau : aucun

Autres descriptions : Langue : Français

Mention d'illustration

ill. en coul.

GRAND JEU DU "CIRNOIR" Nouveau Jeu de l'Oie Perfectionné

31



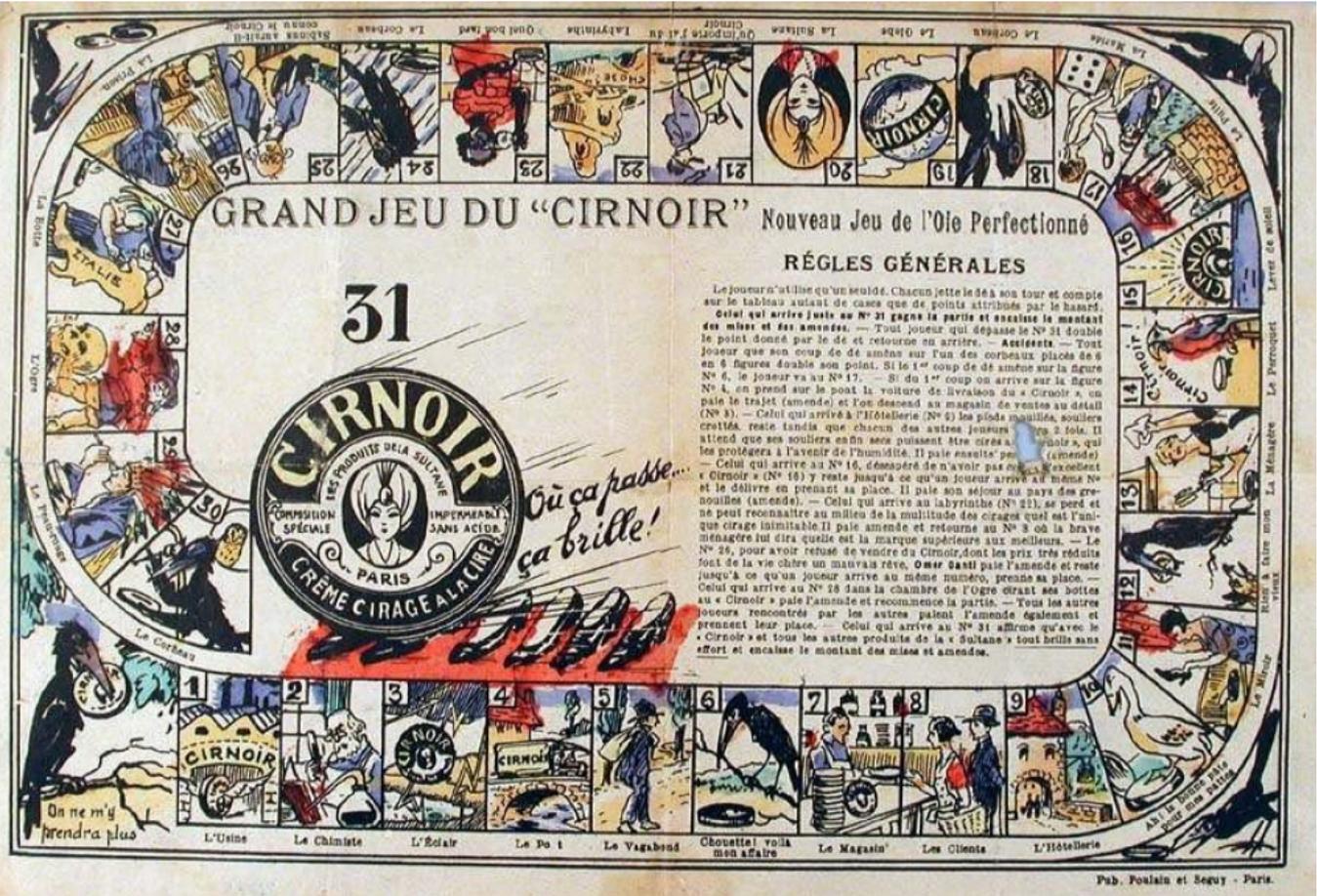
*Où ça passe...
ça brille!*

RÈGLES GÉNÉRALES

Le joueur n'utilise qu'un seul dé. Chacun jette le dé à son tour et compte sur le tableau autant de cases que de points attribués par le hasard.

Celui qui arrive juste au N° 31 gagne la partie et encaisse le montant des mises et des amendes. — Tout joueur qui dépasse le N° 31 double le point donné par le dé et retourne au arrière. — Arrêtés. — Tout joueur que son coup de dé amène sur l'un des corbeaux placés de 6 en 6 figures double son point. Si le 1^{er} coup de dé amène sur la figure N° 6, le joueur va au N° 17. — Si du 1^{er} coup on arrive sur la figure N° 4, on prend sur le pont la voiture de livraison du « Cirnoir », on paie le trajet (amende) et l'on descend au magasin de ventes au détail (N° 8). — Celui qui arrive à l'Hôtelier (N° 5) les pieds mouillés, soulera croûtes, reste tandis que chacun des autres joueurs aura 3 toles. Il attend que ses souliers enfin secs puissent être cirés. — Celui qui se protègera à l'avance de l'humidité. Il paie ensuite par (amende).

— Celui qui arrive au N° 14, désemparé de n'avoir pas encore rencontré « Cirnoir » (N° 18) y reste jusqu'à ce qu'un joueur arrive au moins N° et le délivre en prenant sa place. Il paie son séjour au pays des grenouilles (amende). — Celui qui arrive au labyrinthe (N° 21), se perd et ne peut reconnaître au milieu de la multitude des cirages quel est l'unique cirage inimitable. Il paie amende et retourne au N° 3 où la brave ménagère lui dira quelle est la marque supérieure aux meilleurs. — Le N° 26, pour avoir refusé de vendre du Cirnoir, dont les prix très réduits font de la vie chère un mauvais rêve. Oser sans payer l'amende et reste jusqu'à ce qu'un joueur arrive au même numéro, prenne sa place. — Celui qui arrive au N° 18 dans la chambre de l'Œgre durant ses bottes au « Cirnoir » paie l'amende et recommence la partie. — Tous les autres joueurs rencontrés par les autres paient l'amende également et prennent leur place. — Celui qui arrive au N° 31 affirme qu'avec le « Cirnoir » et tous les autres produits de la « Sultane » tout brille sans effort et encaisse le montant des mises et amendes.



Pub. Foulain et Seguy - Paris.