

Les Vingt-quatre heures d'un fumeur.

Numéro d'inventaire : 1984.00122

Type de document : jeu, jouet

Éditeur : Ligue nationale française contre le cancer

Date de création : 1983

Inscriptions :

• nom d'illustrateur inscrit : Leduc (Anne-Marie)

Description : Photogravure. Cf. image numérique

Mesures : hauteur : 280 mm ; largeur : 290 mm

Notes : Spirale de 63 cases numérotées, entourant la règle. Le jeu représente la journée d'un fumeur. Mention au dos: "Offert par le Comité des Hauts-de-Seine. 17 rue de Colombes-92000 Nanterre-Téléphone: 204.75.75-CCP La Source 3144718. Ligue nationale contre le cancer".

Dessins: Anne-Marie Leduc; le studio CLC pour l'exécution et Graphic-Maillot pour la photogravure. Les cases favorables ont un fond vert (ex : vous venez de refuser une cigarette que votre secrétaire vous a offerte, avancez de 3 cases") ; les accidents, un fond rouge (ex : "pour la digestion vous allumez un gros cigare. Reculez de 8 cases"). Au verso, mise en garde contre les dangers du tabagisme. Réalisé par l'agence Ted Bates.

Mots-clés : Jeux de l'oie

Morale (y compris morale corporelle : hygiène)

Filière : aucune

Niveau : aucun

Autres descriptions : Langue : Français

Mention d'illustration

ill. en coul.

Les 24 heures d'un fumeur.

Ce jeu se joue avec deux dés. Chaque joueur jette les dés à tour de rôle, et celui qui amène le plus de points commence le premier. (*) Celui qui, du premier coup, jette 6 et 3 se place au numéro 26, et celui qui jette 4 et 5 va se placer au numéro 53.

6. Vous prenez une cigarette avec vos croissants, passez un tour. 9. Vous êtes entré dans un wagon pour non fumeurs avec une cigarette, reculez de 2 cases. 12. Vous venez de refuser une cigarette que votre secrétaire vous a offerte, avancez de 3 cases. 15. Vous toussiez au téléphone, passez un tour. 18. Vous passez un coup de fil à votre médecin pour avoir un rendez-vous, rejouez. 21. Votre paquet est terminé. Vous n'en demandez pas à vos collègues, avancez de 2 cases. 24. Vous venez de retrouver un fond de paquet dans votre tiroir, vous allumez un mégot, passez un tour. 27. Votre directeur vous convoque, vous éteignez votre cigarette avant de le rencontrer, avancez de 2 cases. 30. Pour la digestion vous allumez un gros cigare. Reculez de 3 cases. 33. Vous acceptez un chewing-gum de votre secrétaire, avancez de 3 cases. 36. Vous vous essouffez en montant l'escalier de votre médecin, passez 1 tour pour récupérer. 39. Vous demandez à votre médecin le moyen d'arrêter de fumer, avancez de 2 cases. 42. Vous allumez une cigarette en regardant la télévision, revenez au point de départ.

Celui qui est rejoint par un autre va se mettre à la place d'où ce dernier est venu. Le joueur qui dépasse le numéro 63 retourne d'autant de points qu'il a en trop.

Celui qui atteint juste le numéro 63 gagne la partie et joue le premier à la partie suivante.

(*) A chaque fois qu'un joueur verra se placer sur une case rouge ou verte il devra respecter les légendes inscrites au centre.