

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# PictuRally

Un jeu de Pierre-André Dewitte - Illustrations de Stivo

Un jeu pour 2 à 10 joueurs à partir de 10 ans sans permis obligatoire.

**NB :** Pour des parties à deux joueurs, nous vous conseillons d'ajouter la règle « Rouler en duo » page 4

## Principe général du jeu

Muni de son passeport, chaque touriste cherchera à visiter un maximum de sites touristiques appartenant à ses centres d'intérêt et se situant sur le parcours du voyage préalablement défini. Sur la route se mêlent des sites touristiques connus de tous indiqués sur le plateau, et d'autres que les joueurs connaissent uniquement grâce aux cartes qu'ils ont en main. Chaque soir, autour d'un bon repas, chacun pourra échanger avec les autres les bons tuyaux que lui seul connaît contre d'autres plus intéressants. Dès le lendemain matin, les hostilités sont ouvertes, et il faudra prendre les meilleures décisions pour vivre un séjour inoubliable et surtout unique !

**But du jeu :**  
marquer un maximum de **points Souvenirs**

## Matériel

- 10 passeports de touriste
- 5 voitures
- 5 cylindres pour la piste des scores
- 10 pions étapes
- 100 cartes touristiques
- 20 cartes rencontres
- 70 disques « appareils photo »
- 7 cubes Gastronomie & Hôtel de charme
- 7 cubes Vieilles Pierres
- 7 cubes Routes bucoliques
- 7 cubes Paysages & Lieux pittoresques
- 7 cubes Sports
- 10 leviers de Curiosité
- 1 plateau de jeu et 1 règle de jeu

## Règles de base

### Installation

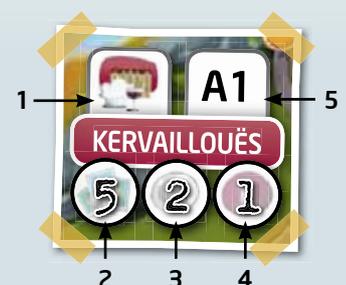
Chaque joueur choisit son passeport, et une couleur de joueur en prenant la voiture, les 14 disques «appareils photo», le(s) deux leviers de Curiosité, et le cylindre des scores (qu'il place sur la case 100 de la piste). Sur le passeport, on retrouve vos deux centres d'intérêt. C'est en visitant ces types d'endroits et **seulement** ceux-ci que vous pourrez gagner les précieux **points souvenirs**. Mettez ensuite votre compteur de **curiosité** à 10. Constituez ensuite les 9 pioches faces cachées de cartes Touristiques sur le côté du plateau en reproduisant le zonage du plateau comme ci-contre.

Les touristes choisissent ensemble le nombre d'étapes que comptera le voyage puis définissent l'itinéraire que tout le monde devra suivre en posant à tour de rôle un pion d'étape sur une ville de leur choix. Pour vous aider dans votre choix, sachez qu'il est bon de laisser une distance de deux à trois tronçons de route (voir définition page 2). Une étape se fait en une **journée** (deux tours de jeu) qui se décompose en un dîner d'avant-départ (la veille au soir), une **matinée** (premier tour), la pause-déjeuner, et une **après-midi** (deuxième tour).

Chaque case/ville du plateau et chaque **carte touristique** fournit les informations suivantes :

- 1 - **Type** de curiosité locale (Gastronomie, ...);
- 2 - Nombre de **points souvenirs** gagnables;
- 3 - Nombre de **points curiosité** que consomme la visite;
- 4 - Le nombre de **cartes touristiques** disponibles à l'office de tourisme local.
- 5 - Le rappel du code géographique de la case

Chaque touriste pioche ensuite **cinq cartes touristiques** indiquant des lieux supplémentaires que lui seul connaît. Notez bien que dans le cas général, vous ne pouvez pas avoir en main plus de cartes que de points curiosité. (Exemple 4 **points curiosité** = 4 cartes maximum)



## Dîner d'avant-voyage

Le voyage va bientôt commencer, et c'est l'occasion d'**échanger** les **cartes touristiques** que l'on a en main, se débarrasser de cartes dont le type de curiosité locale ne nous passionne pas, en échange de cartes plus intéressantes. L'échange se fait à raison d'une carte contre une carte. Libre à chacun de « vendre » la qualité des bons coins dont il se débarrasse en exagérant plus ou moins et en bluffant, il doit uniquement indiquer à l'autre joueur :

- La famille de centre d'intérêt de la carte ;
- La zone géographique générale de la carte inscrite au dos (Nord, Centre...).

## Début du voyage

### L'heure du départ

Au **premier tour**, commence celui qui est allé **le plus loin en voiture pour ses vacances**, en faisant ensuite le tour de table dans le sens des aiguilles d'une montre.

Pour **les tours suivants**, on joue par **ordre décroissant de points curiosité**. En cas d'**égalité**, celui qui a le moins de **points souvenirs** jouera avant.

### Prendre la route

Pour se déplacer, il n'y a pas de dé, mais il faut puiser dans notre **curiosité**.

Le capital de 10 points du début du jeu s'amenuise au fil des déplacements au rythme de **1 point** par tronçon de route.



Entre Foigrac et Caradosse, il y a deux tronçons, entrecoupés d'un fanion blanc : le déplacement coûtera **2 points curiosité**.

Entre Caradosse et Aspanitz, il n'y a qu'un tronçon, donc **1 point curiosité** requis.

## A l'approche d'une localité

Lorsqu'un touriste est sur une case du plateau, il peut, si cela correspond à ses centres d'intérêt :

- Visiter le lieu inscrit sur le plateau : il gagne **les points souvenirs** inscrits et perd les **points curiosité** requis. Il pose un disque **appareil photo** de sa couleur et gagne un bonus en **points souvenirs** suivant la position du disque : **1<sup>er</sup> : +2 / 2<sup>ème</sup> : +0 / 3<sup>ème</sup> : -1 / 4<sup>ème</sup> : -2**. Il ne pourra plus visiter le lieu inscrit sur le plateau par la suite.
- Visiter des lieux inscrits sur les cartes qu'il a en main : il gagne les **points souvenirs** inscrits et perd les **points curiosité** requis, puis remet la carte sous sa pioche.
- Visiter un lieu dévoilé par un autre joueur (voir le paragraphe suivant «Lorsque la curiosité fond au soleil»). Le fonctionnement est identique au cas précédent de la carte en main. On retire ensuite le cube et remet la carte sous sa pioche.
- Décider de poursuivre sa route sans rien visiter. Auquel cas il perdra un **point curiosité** s'il n'a pas déjà posé un **appareil photo** sur la case où il se situe.



Carte sur le bord du plateau



### EXEMPLE :

Franck joue en rouge. Il aime la Gastronomie et les Paysages. A son tour, il peut visiter Nogent-Thuillaume, poser un disque par-dessus le disque vert d'un joueur déjà passé avant lui, gagner **4 points souvenirs** (contre **2 points curiosité**). Il aura **zéro point souvenirs** de bonus car il passe second, après le joueur vert. Il peut également jouer sa carte Paysages qui est sur sa case, en C3 pour gagner **4 points souvenirs** (contre **1 point curiosité**).

Emmanuelle joue ensuite. Elle joue en jaune. Elle aime le Sport et les Vieilles Pierres. Elle pourra visiter la carte qu'elle a en main, qui lui rapportera **2 points souvenirs** contre **1 point curiosité**. Il y a également une carte Sports qu'un autre joueur a dévoilé, puisqu'un cube jaune est posé sur le plateau. Elle pourra visiter le lieu qui lui rapportera **4 points souvenirs** contre **2 points curiosité**. Après quoi, on retirera le cube et la carte sera remise sous sa pioche.



Main d'Emmanuelle



Main de Franck



## Lorsque la curiosité fond au soleil

**Rappel :** vous ne pouvez pas avoir en main plus de cartes que vous n'avez de **points curiosité**.

**Lorsque vous approchez la limite, deux solutions s'offrent à vous :**

- Conclure votre tour (voir chapitre « La Pause-déjeuner »)
- Poursuivre votre chemin en dévoilant des cartes

Vous pouvez continuer à vous déplacer/visiter et faire baisser votre curiosité en dessous du nombre de cartes en main en **dévoilant** autant de cartes que nécessaire pour retrouver cet équilibre. Mettez la (les) carte(s) à côté du plateau face découverte et posez un cube Lieu Touristique de la couleur correspondant à la catégorie de la carte en guise d'aide mémoire sur la case du plateau où il devrait se situer (un cube Jaune pour la catégorie Sport & bien-être, etc...). Dorénavant, n'importe quel joueur, vous ou un adversaire, pourra visiter ce lieu. Dans ce cas, dès qu'un joueur le visite et gagne les points associés, la carte est remise sous la pioche et le cube retiré du plateau !

Si votre curiosité tombe à zéro en cours de journée sans être arrivé à l'étape, reportez-vous au chapitre « Pénalités » pour plus de détails sur la peine encourue.

Si votre niveau de curiosité **tombe à zéro en fin de journée et que vous finissez en même temps sur la case de l'étape**, vous **devez** garder en main les cartes que vous aviez juste avant de faire cette dernière action (exemple : vous aviez 2 points de curiosité, avec donc 2 cartes. Si vous rejoignez l'étape par une route en diagonale coûtant 2 points, ou si vous visitez sur place un lieu coûtant 2 points de Curiosité, vous devez garder ces deux cartes en main).

## La pause-déjeuner

Lorsqu'un joueur souhaite mettre un terme à sa matinée, il peut, avant de conclure, passer au syndicat d'initiative locale. Il peut alors :

**Piocher** de nouvelles cartes contre un point curiosité avec la possibilité de remettre tout ou partie en pioche aussitôt après (piocher uniquement dans la zone où vous êtes situé, sans jamais dépasser 5 cartes en main ni votre curiosité) ;

**et/ou Défausser** des cartes qu'il a en main contre **un autre point curiosité** ;

Le total de cartes piochées **et** défaussées ne peut dépasser le chiffre du symbole **i** se trouvant soit sur la case du plateau où est le joueur s'il y a disposé un **appareil photo**, soit sur la dernière carte qu'il a joué sur cette case. Une fois que tous les joueurs ont pris leur pause-déjeuner, chacun récupère **5 points de curiosité** et le tour de l'après-midi commence.

## Fin d'étape

Grâce au repas et au repos, chaque touriste s'apprête à attaquer la journée suivante d'un oeil neuf, et regagne **10 points curiosité**. Les touristes arrivant à l'étape avec une curiosité de zéro « pile » recevront **+3 points souvenirs**.

Chaque joueur peut tour à tour, par ordre décroissant de curiosité, piocher des cartes touristiques jusqu'à en avoir cinq en main. On procède de nouveau au dîner d'avant-voyage comme précédemment expliqué, avec les échanges. Seulement après on peut défausser des cartes jugées obsolètes (relatives à des zones qui ne risqueront plus d'être traversées).

## Pénalités pour non-ralliement de l'étape

Si un touriste n'arrive pas à rallier l'étape, il **dévoile** toutes ses cartes, **jouera dernier le lendemain matin** et subit une pénalité en **points souvenirs** suivant ce barème :

**1 point souvenir + autant de points souvenirs** qu'il lui manque de points curiosité pour rallier au plus court l'arrivée (veillez à compter les points de curiosité de pénalité lors des passages dans des localités sans visite s'il y a lieu !)

## Fin du voyage

Lorsque toutes les étapes ont été parcourues et que l'on arrive au terme du voyage, il est l'heure de faire les comptes. Chaque joueur satisfait de son voyage a gagné en dépaysement, certes. Mais **le grand gagnant** est celui qui a **le plus de points souvenirs**. En cas d'**égalité**, c'est celui qui a déposé sur le plateau **le plus d'appareils photos**. En cas de **nouvelle égalité**, celui qui a **le plus haut niveau de curiosité** l'emporte. En cas de **nouvelle égalité** (décidément, c'est une partie très serrée !), c'est celui qui a **le bras gauche le plus bronzé** qui remporte définitivement le jeu.



Des joueurs ont dévoilé une carte Sport (cube jaune) et une carte Gastronomie (cube rouge) qui se situent toutes deux à Picardilly, en C2.



Si le joueur le souhaite, il a le choix entre 1 (sur la carte) et 3 (sur le plateau) cartes « Infos » puis qu'il a visité le lieu sur le plateau **et** que sa dernière carte jouée est en D5.

Il va logiquement retenir 3. Il peut par exemple décider de piocher (-1 point Curiosité) 2 cartes dans la pioche Sud (car D5 est au Sud) dont il ne conservera qu'une ; et défausser (-1 point Curiosité) une carte qu'il avait en main. Le total cartes piochées/cartes défaussées vaut 2+1=3.



Pour rallier l'étape, il manque 4 points (2 en diagonale pour rallier Foigrac, 1 pour le passage sans visite, + 1 en ligne droite pour rallier Laymonarc). La **pénalité** sera donc de 1 + 4 = 5 **points Souvenirs**. S'il avait posé un disque appareil photo sur Foigrac, il n'aurait pas eu la pénalité de 1 pour le passage sans arrêt, et n'aurait eu que **4 points Souvenirs de pénalité**.

# Voyager plus loin... Règles optionnelles

## Changement de programme

Si un joueur dispose d'une carte « Gastronomie/hôtel de charme » au sujet d'une localité située à moins de 2 tronçons de route de la localité étape (hors pénalité pour passage sans visite), il peut au plus tard à la fin de la pause-déjeuner de tous les joueurs, dévoiler la carte, et décréter que cette localité fera office d'étape de fin de journée.

On procède alors à un tour de table : les joueurs peuvent faire une autre proposition de carte à **condition** que le lieu suggéré ait une valeur de **points souvenirs** supérieure à celle de la carte du joueur qui a initié le changement de programme. En cas d'égalité, il s'agira de celle qui a le plus de points « information ».

La nouvelle ville étape sera la plus forte de celles proposées successivement par les joueurs. **La carte se traite alors comme une curiosité dévoilée** et on déplace le pion étape sur la nouvelle ville. La partie reprend ensuite son cours normal. Il ne peut pas y avoir plus d'un changement de programme par jour de voyage, et les changements proposés non retenus reviennent dans la main de leurs joueurs respectifs.

Dans ce cas, en fin d'étape, **les bonus habituels de fin d'étape n'ont plus cours**, et il y aura un bonus de **+3 points souvenirs** pour le ou les équipages qui arriveront avec **la plus haute curiosité** en fin d'étape.



Admettons que l'étape était prévue en E3. Un joueur propose un changement en F4. Il peut car F4 est exactement à 2 points curiosité de l'étape initiale. Un autre joueur propose ensuite E4. Il a autant le droit car elle est à 1 point curiosité de l'étape initiale. L'étape sera finalement en E4, car E4 rapporte plus de points souvenirs que la carte en F4.

## Rouler en duo

Il est possible de rouler à deux par voiture. Un joueur peut gérer lui-même deux touristes (**recommandé** pour une partie à deux joueurs), ou deux joueurs peuvent se mettre ensemble avec un touriste chacun. Nous leur conseillons de se placer côte-à-côte car ils n'auront alors qu'un seul véhicule pour deux, une seule main de cartes, mais un passeport chacun. L'équipage en duo ne piochera que **trois cartes** à chaque dîner, ce sera la nouvelle taille limite de leur main. La curiosité retenue pour déterminer leur tour de jeu sera **la plus faible des deux touristes de la voiture**. En cas d'égalité avec un autre équipage en duo, on comparera les curiosités des compagnons de voyage. Dès que **la curiosité d'un des deux équipiers** tombe à zéro s'applique le retour automatique à l'étape de fin de journée, le dévoilement des cartes, l'impossibilité de jouer, le fait de jouer dernier le lendemain et la pénalité pour cause de non-ralliement de l'arrivée est **doublée**.

**Cas des visites :** Visiter un lieu n'intéressant qu'un seul touriste fera perdre 2 points curiosité supplémentaires à celui qui n'est pas intéressé, et visiter un lieu d'intérêt commun aux deux touristes permet de gagner deux fois les **points souvenirs**. Attention : les bonus correspondant à **l'ordre de visite** ne se cumulent **pas** !

En fin d'étape, les pénalités sont doublées, et les duos suivent ce barème de bonus :

- Un des deux touristes à curiosité 0 : **+2 points souvenirs**
- Les deux touristes à curiosité égale (hors zéro) : **+4 points souvenirs**
- Les deux touristes à curiosité égale ET à zéro : **+5 points souvenirs**

## A la rencontre des locaux

Il est possible de piocher des **cartes Rencontres** à la place des **cartes touristiques**.

- Pour piocher une carte **Rencontres**, il faut en piocher trois (défausser et repiocher en cas de carte menant hors du plateau jusqu'à en obtenir une faisable) avec l'obligation d'en **conserver une**. Remettre les autres cartes librement au dessus **et/ou** en dessous de la pioche. Procéder ainsi autant de fois que l'on souhaite piocher de cartes **Rencontres**
- Il est impossible d'échanger ni de défausser sciemment une carte Rencontres
- Les coordonnées relatives se lisent ainsi : carte piochée le soir : les coordonnées sont relatives à l'étape de départ ; carte piochée à midi, elles sont relatives à l'étape d'arrivée
- Visiter une **carte Rencontres** correspondant à vos centres d'intérêt rapportera un bonus supplémentaire de **+2 points souvenirs** (non cumulable en duo)
- Visiter une **carte Rencontres** ne correspondant **pas** à vos centres d'intérêt rapportera le nombre normal de **points souvenirs** inscrit sur la carte mais coûtera **2 points curiosité** supplémentaires
- Les **cartes Rencontres** doivent être visitées durant la journée où elles ont été piochées (sauf en duo si elles ne correspondent à **aucun** centre d'intérêt des deux touristes). Sinon, les cartes sont **défaussées** en fin de journée et une pénalité en points souvenirs égale au gain présumé est infligée



Passeport de Marc



Passeport de Camille



S'ils visitent Gifigny en premier, l'équipe gagnera deux fois 2 points souvenirs plus 2 points souvenirs bonus car ils sont les premiers (soit 6 au total). Chacun perdra 2 points curiosité.

S'ils visitent cette carte, l'équipe gagnera 4 points souvenirs.

Marc perdra 4 points curiosité (2 + 2 de pénalité pour inintérêt).

Camille perdra juste 2 points curiosité.



Une carte Rencontres sur la Gastronomie. Contre 1 point Curiosité, elle rapporte 4 points Souvenirs. Elle pourrait en rapporter 2 de plus, soit 6, pour peu que notre touriste soit intéressé par la Gastronomie.

Elle se situe à une case à l'ouest et une au nord par rapport à :

- la ville de départ si elle a été piochée le soir
- la ville d'arrivée si elle a été piochée à midi

## Mot de l'éditeur

Ipsoludo a traité l'édition de PictuRally avec les plus hautes exigences de qualité, aussi bien pour ce qui est du matériel que du travail éditorial. En plus de cela, Ipsoludo met en place un service après-vente que vous pouvez contacter par courrier à l'adresse suivante : IPSO LUDO – ZAL Saint Amé rue de l'Abregain – 62800 LIEVIN – France, ou par e-mail : [sav@ipsoludo.fr](mailto:sav@ipsoludo.fr). Même pleinement satisfait de nos jeux, vous avez également le droit de nous contacter, en visitant [www.ipsoludo.fr](http://www.ipsoludo.fr)

## Remerciements

L'auteur tient à remercier toutes les personnes ayant contribué de près ou de loin à faire de PictuRally ce qu'il est devenu aujourd'hui, notamment entre autres : Stivo, Jesse, J-FD, Julien, Fred, Virginie, J-C « Loeb » Bouvier, Pascal, Stéphane, Martin, Juliette, LG, les associations Créo Ludo, Chamboulou, Ludopoly et plein d'autres personnes encore (voir ci-après).

## Crédits photographiques

Un jeu sur le voyage n'aurait certainement pas eu le même impact visuel sans photographies de qualité. Nous tenons donc à remercier très chaleureusement tous les photographes et organismes qui ont collaboré avec nous sur ce projet. N'ayant pas la prétention d'être un ouvrage académique à prendre au premier degré sur la France, nous avons pris le parti dès le début du projet d'aborder des lieux réels que nous avons détourné et habillé de noms et descriptifs fantaisistes et humoristiques sans jamais se départir d'une grande rigueur dans la recherche de passerelles sérieuses entre les lieux du jeu et leur source d'inspiration réelle. **Nous invitons donc les plus curieux d'entre vous à visiter le site de PictuRally <http://picturally.ipsoludo.fr> pour explorer cette face cachée du jeu et découvrir bien d'autres choses encore !**

Curiosité	Localisation	Copyright
 <b>Gastronomie &amp; hôtels de charme</b>	A2	° Mimon
	A3	° IBIS
	A5	° Anne FENEAU
	A6	° Lars HAYER - <a href="http://www.bertouneche.com">www.bertouneche.com</a>
	B1	° Anne FENEAU
	B2	° Kurt MISAR
	B3	° Claude COQUILLEAU
	B6	° Thomas PARISOT
	C2	° BD Graphic - La Grangette
	C5	° David LEFRANC - Coll. CDT Vaucluse
	D1	° Atmosphère Photo / Confiserie Afchain
	D3	° Jean-Pierre VAZELLE - Gîte Pailhès
	D5	° Philippe GIRAUD - Coll. CDT Vaucluse
	E1	° Champagne SAINTOT
	E2	° Mimon
	E4	° Cyril RUCHET
	F3	° Andrea SACHS
	F4	° Le Chaudron d'Or
F5	° Pierre-André DEWITTE	
F6	° David LEFRANC - Coll. CDT Vaucluse	
 <b>Paysages &amp; localités pittoresques</b>	A2	° Emmanuelle GUILLOU
	A4	° Victor LERAY / Village troglodyte de Rochemenier
	B1	° Patrice LE BRIS
	B2	° Jacques LUCE Photographies
	B3	° S. PILOY
	B4	° Franck CADEAU
	B5	° Bernard BOHN
	C1	° Régis Lenglos / <a href="http://www.mincoin.com">www.mincoin.com</a>
	C3	° Pierre-André DEWITTE
	C4	° Thomas PARISOT
	D4	° Thomas PARISOT
	D5	° Thomas PARISOT
	E1	° J-M PERRAUX / Ville de Verdun
	E2	° Pascal BOURGUIGNON - Coll. OT Lac du Der
	E5	° Thomas PARISOT
	E6	° Dominique BOTTANI / Coll. CDT Vaucluse
	F1	° OT Colmar
	F3	° SMGS
F4	° Voisin/Anney Tourisme	
F6	° L. SALEMI - Saint Raphaël	
 <b>Routes bucoliques</b>	A1	° Dominique VERNIER
	A3	° Philippe DEVANNE
	A4	° Jacques LUCE Photographies
	A6	° Laurent PRAT
	B3	° Brounch
	B4	° gnico-2010
	B5	° Thierry CHAUZY
	C1	° Claire CHRIQUI
	C2	° Nathalie et Frédérique MICHEL / Coll. CDT Vaucluse
	C4	° Benoît ROUMET - BIVC

Curiosité	Localisation	Copyright
 <b>Routes bucoliques</b>	C6	° Pascal MICHEL - <a href="http://www.routenapoleon.fr">www.routenapoleon.fr</a>
	D2	° Pierre-André DEWITTE
	D3	° Jean-Charles BANCAREL - SALERS PHOTOS
	D4	° François GARANDET - Flying Puy de Dôme
	D6	° Yann De FAREINS
	E2	° Frédéric PROCHASSON
	E3	° Pascal MICHEL - <a href="http://www.routenapoleon.fr">www.routenapoleon.fr</a>
	F1	° HOSTOMME
	F3	° Anne-Sophie GAMET / Coll. Maison du tourisme du Parc du Morvan
	F5	° G. DERIVIERE - Saint Raphaël
 <b>Sports &amp; bien-être</b>	A1	° MICHEL Nathalie & Frédérique / Coll. CDT Vaucluse
	A2	° Patrice LE BRIS
	A5	° Sébastien HOVAQUIMIAN
	B4	° Jim JAG
	B5	° Eléonore HENRY
	B6	° Jean Christophe CABUT
	C2	° Montgolfières de Gascogne
	C3	° Parapente Puy Mary
	C5	° G. DERIVIERE - Saint Raphaël
	C6	° Marie ANDREANI
	D1	° Stéphanie HECQUEFEUILLE
	D2	° Patrice LE BRIS
	D4	° Jean-Denis GITTON - FFTA
	D6	° Office de Tourisme de Vernet-les-Bains
	E4	° Office de Tourisme des Gorges de l'Ardèche
	E5	° Philippe BAR / Coll. CDT Vaucluse
	F1	° Laurie ROSSIN
	F2	° Philippe BAR / Coll. CDT Vaucluse
F3	° Julien CERO / <a href="http://www.speleo-canyon-chartreuse.fr">www.speleo-canyon-chartreuse.fr</a>	
F6	° Serge DUFFAU	
 <b>Vieilles pierres &amp; musées</b>	A1	° S. PILOY
	A4	° Thierry PLANCHE
	A6	° Jim JAG
	B1	° C. Laure
	B5	° lolloj - Fotolia.com
	C2	° Jonathan DODEMONT
	C3	° Sylvie POULIQUEN - Mairie de Descartes
	C4	° Elisa BONATO
	C6	° Serge DUFFAU
	D2	° Pauline BINCTEUX / NAUSICAA
	D3	° Yvan WEMAERE
	D5	° Florian VILLESECHE
	D6	° Thomas PARISOT
	E1	° Jean-Luc STADLER
	E3	° Gaud / Abbaye de Fontenay
E4	° Antoine MAILLIER / Bibracte	
E5	° MICHEL Nathalie & Frédérique / Coll. CDT Vaucluse	
E6	° David LEFRANC - Coll. CDT Vaucluse	
F2	° JOLYOT	
F5	° Karolos TRIVIZAS	



400 IPSO

GUIDE  
VACANCES

IPSO

CRÈME  
IPSOLAIRE

Indice  
50