

Mémoriser et localiser les différents ouvrages  
du Canal du Midi sur le parcours  
du Grand Bief sur le territoire Sud-Hérault.

**Durée d'une partie : 5 à 10 minutes**

2 à 4 joueurs



11 - Épanchoir à siphon du Fer à Mulet      3 - Pont de Sériège

6 - Aqueduc de Quarante

25 - Pont de Régimont

5 - Pont de Pirasse

2 - Aqueduc de Sériège

Cruzy

Quarante

Capestang

4 - Aqueduc de l'étang de Quarante

14 - Pont de Sâisse

1 - Aqueduc de Frénicoupe

22 - Aqueduc reverseoit de Notre-Seigne

13 - Aqueduc de Nostre-Seigne

12 - Déversoir del Rey

10 - Aqueduc de Roubiolas

7 - Aqueduc de Malviès

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

100

© Melkan Bassil pour la Communauté de communes Sud-Hérault



## RÈGLES DU JEU :

L'objectif du jeu est d'être le premier à arriver exactement sur la dernière case du parcours du grand Bief.

Commencer par fabriquer votre pion-cube.  
Chaque joueur joue chacun son tour en lançant le dé.  
Suivant le chiffre obtenu, le joueur avance son pion case par case en suivant l'ordre des numéros.  
Si tu arrives sur une case occupée, place ton cube sur celui de ton adversaire, il devra passer son tour.

**Important :** Le numéro de chaque case correspond à une légende qui se trouve sur le plateau de jeu. Chaque joueur doit repérer le numéro de la case sur laquelle il s'arrête et chercher le nom du lieu. Il doit le mémoriser jusqu'au tour suivant. Avant de relancer le dé, il doit annoncer à haute voix la phrase : « Je quitte + le nom du lieu » - par exemple « Je quitte l'épanchoir de Piétat ». S'il oublie, les autres joueurs peuvent lui demander : « Où étais-tu ? », si le joueur ne peut répondre sans regarder le plateau, il devra passer son tour.

Le joueur qui tombe sur une case planète se téléporte directement sur la planète suivante.

Pour gagner une partie de jeu, il faut être le premier à arriver sur la dernière case - numéro 25 - mais avec l'obligation d'arriver pile sur cette case. Au cas où le joueur fait un score de dé supérieur au nombre de cases le séparant de la victoire, il devra reculer d'autant de cases supplémentaires.



Ne pas découper la bande verte - A coller sous la première partie du plateau de jeu.





© Melkan Bassil pour la Communauté de communes Sud-Hérault



*Quarante*  
- Pont de Pigasse



*Règles  
du Jeu*

L'objectif du jeu est d'être le premier à arriver exactement sur la dernière case du parcours du **grand Bief**.

1. Chaque joueur joue chacun son tour en lançant le dé. Suivant le chiffre obtenu, le joueur avance son pion case par case en suivant les numéros.
2. Chaque joueur devra repérer le numéro de la case sur laquelle il s'arrête et chercher la légende correspondante. Au tour suivant, il devra nommer sa case avant de pouvoir relancer le dé. Sinon, il devra passer son tour.
3. Le joueur qui tombe sur une case **planète** se téléporte directement sur la **planète** suivante.
4. Pour gagner une partie de jeu, il faut être le premier à arriver sur la dernière case 25 mais avec l'obligation d'arriver pile sur cette case. Au cas où le joueur fait un score de supérieur au nombre de case le séparant de la victoire, il devra reculer d'autant de cases supplémentaires.

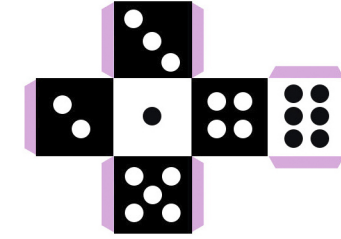


*Chuby*  
- Pont de Sérège

© Melkan Bassil pour la Communauté de communes Sud-Hérault



*Capestang*  
- Pont de Saisse



*Poilhès*  
- Pont de Poilhès