

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

1 - Aqueduc de Malviès

10 - Aqueduc de Roubiolas

7 - Aqueduc de Notre-Seigne

13 - Aqueduc de Nostre-Seigne

12 - Déversoir del Rey

14 - Pont de Sâisse

1 - Aqueduc de Frénicoupe

4 - Aqueduc de l'étang de Quarante

**Cruzy**      **Quarante**      **Capestang**

© Melkan Bassil pour la Communauté de communes Sud-Hérault



© Melkan Bassil pour la Communauté de communes Sud-Hérault



*Quarante*  
- Pont de Pigasse

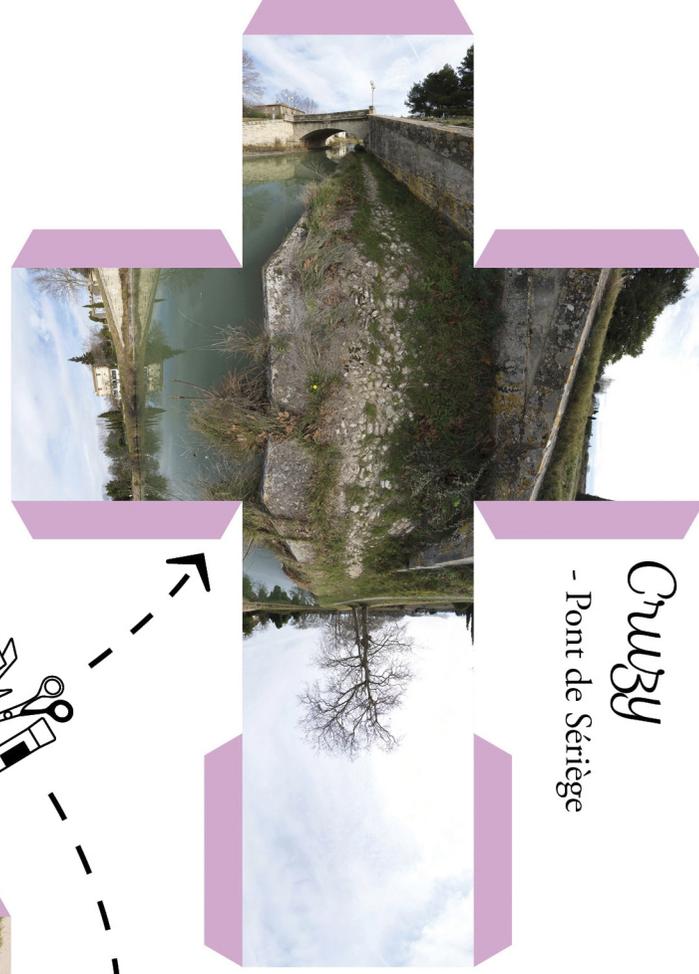


*Règles  
du Jeu*

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.

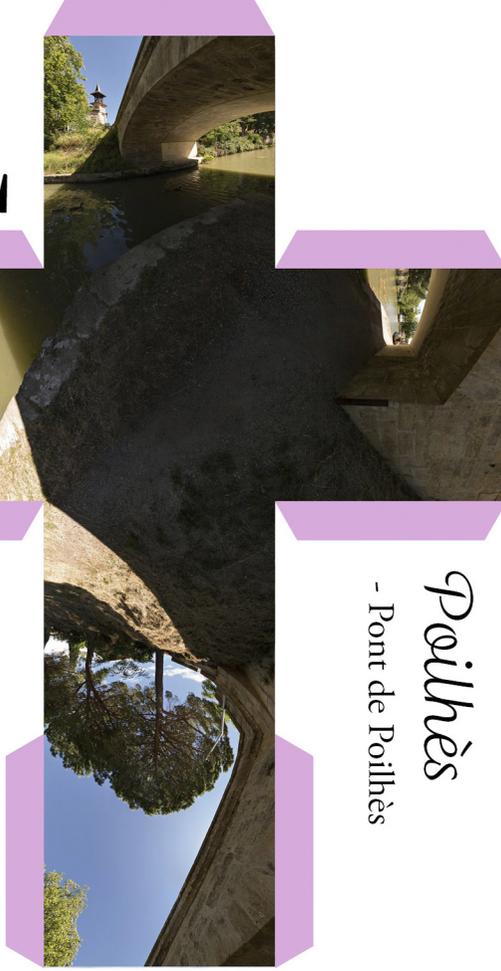
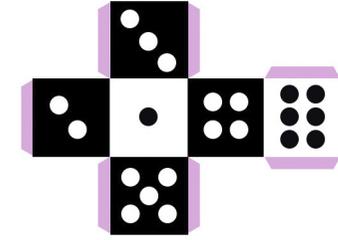
*Chuby*  
- Pont de Sérège



© Melkan Bassil pour la Communauté de communes Sud-Hérault



*Capestang*  
- Pont de Saisse



*Poilhès*  
- Pont de Poilhès