

*Sur le jeu traditionnel au lieu de retrouver les éléments du Mirabellum nous pouvions retrouver des lettres sur chaque case. Celles-ci correspondent aux phrases ci-dessous*

*LUDITE SECURI QUIBUS AESEST SEMPER INARCA  
INVIDA PUNCTA JUBENT FELICE AUDERE DOCTUM  
VIRTUS IMPERI HOSTES VINCTI LUDANT ROMANI*

*« Joue sans souci quand ta bourse est pleine »*

*« De mauvais points obligent le joueur habile à bien jouer ! »*

*« La puissance de l'empire, les ennemis sont vaincus, les Romains doivent jouer »*



### **Matériel :**

Un plateau de jeu avec 36 marques sur 3 rangées de 12 colonnes.

30 pions (15 blancs et 15 noirs) 3 dés à six faces standard (numérotées de 1 à 6)

Le parcours est commun aux deux joueurs. Ils doivent parcourir la ligne centrale de gauche à droite, puis la ligne supérieure de droite à gauche, puis la ligne inférieure de gauche à droite.

Le parcours complet est donc formé de 36 cases. Les 6 premières cases forment la table d'entrée et les 6 dernières cases forment la table de sortie.

→ Voir schéma ci-contre sur le plateau du jeu.

### **Le jeu se déroule en trois temps.**

D'abord, il faut faire rentrer tous ses jetons sur la table d'entrée, ensuite il faut tous les amener sur la table de sortie, enfin, il faut tous les sortir du tablier.

Le premier joueur à y parvenir est le vainqueur.

Les chiffres obtenus doivent être joués séparément. Si un jeton reçoit les points de deux ou trois dés, chacun doit correspondre à un coup légal. Un jeton peut s'arrêter sur une case vide ou sur une case occupée par un ou plusieurs jetons de son propre camp sans aucune autre conséquence. Un jeton peut s'arrêter sur une case occupée par un jeton adverse esseulé, qui est alors « frappée » et doit être rentrée à nouveau. Son propriétaire ne peut pas exécuter un autre coup avant d'avoir rentré ce jeton. Un jeton ne peut pas s'arrêter sur une case occupée par deux pièces adverses, ou davantage. Les doubles et les triples sont joués normalement (une seule fois) et ne permettent pas de rejouer. Les trois dés doivent être impérativement mis en action, chaque fois que cela est possible. Les dés qui ne peuvent pas être joués le sont par l'adversaire. On ne peut commencer à sortir ses jetons qu'une fois qu'ils sont tous réunis dans la table de sortie. Un jeton pourra être sorti par un dé lui permettant de parvenir au-delà de la dernière case. Si un jeton est frappé pendant le processus de sortie et doit recommencer le parcours en entier, la sortie