

Les cases du Mirabellum



Les cases du Mirabellum

Adaptation du jeu de l'oie

But du jeu :

Avec un seul dé, tu joueras

Depuis la case 0 Mirabellum, tu partiras jusqu'au 31 à la case "arrivée", tu iras

Nombreuses étapes, tu passeras

Ton chemin, tu trouveras

Par des pièges, tu tomberas

Le gagnant est le premier qui arrivera

- Lorsqu'un joueur fait 6 avec le dé, il rejouera.
- Si lors de la partie, le joueur tombe sur la "femelle de l'aigle botté", il avance de nouveau du nombre de points réalisés. (Case 4,8,17,22)
- Si un des joueurs tombe sur la case 3 : la découverte "les fouilles de Mirebeau", il fera, et un tour, il passera.
- Si un joueur tombe sur la case 5, (l'intérieur de la Principia) à la case départ, il retournera.
- Si un joueur tombe sur la case 10, pendant un tour, le Mirabellum-Centre d'Interprétation, il visitera.
- Si un joueur se rend sur la case 13 : la grotte de Sabinus, 3 nuits, il dormira et avec la légende de Sabinus, il vivra. Seul moyen pour ne pas attendre 3 nuits, c'est qu'un autre joueur l'aide à sortir de la grotte en dépassant la case. Le sort en décidera !
- Si un joueur tombe sur la case 15, (CAD à la porte fortifiée d'une des entrées de la forteresse du camp), un saut dans le temps, tu feras et à la case 24, tu iras.
- Si un joueur se rend sur la case 19, tout comme le 10, Le Mirabellum, il visitera. (et oui une seule visite au Mirabellum ne suffira pas).
- Si un joueur tombe sur la case 24, la case des photos aériennes du camp de la Ville Légion Auguste, un bon dans le temps, il fera, et à la case 15 (porte fortifiée), il retombera. *Car cette seule photo ne lui suffira pas pour aborder l'histoire de Mirebeau-Sur-Bèze, il faudra aller dans la forteresse du camp, et mieux l'histoire le joueur comprendra.*
- Si un joueur se rend sur la case 28, (aux tentes en peaux de chèvre pour 8 légionnaires), il restera, et il dormira, au temps de la Ville Légion Auguste, jusqu'à ce qu'un autre joueur se retrouve à sa place (CAD au camp). Donc seul un autre joueur, se rendant exactement sur la case "du camp", pourra alors prendre sa place. Le sort en décidera !
- Lorsqu'un joueur dépasse le nombre de cases qu'il doit faire, pour aller jusqu'à la case "arrivée", alors en arrière, il retournera, et du nombre de points inscrits sur son dé, il fera.