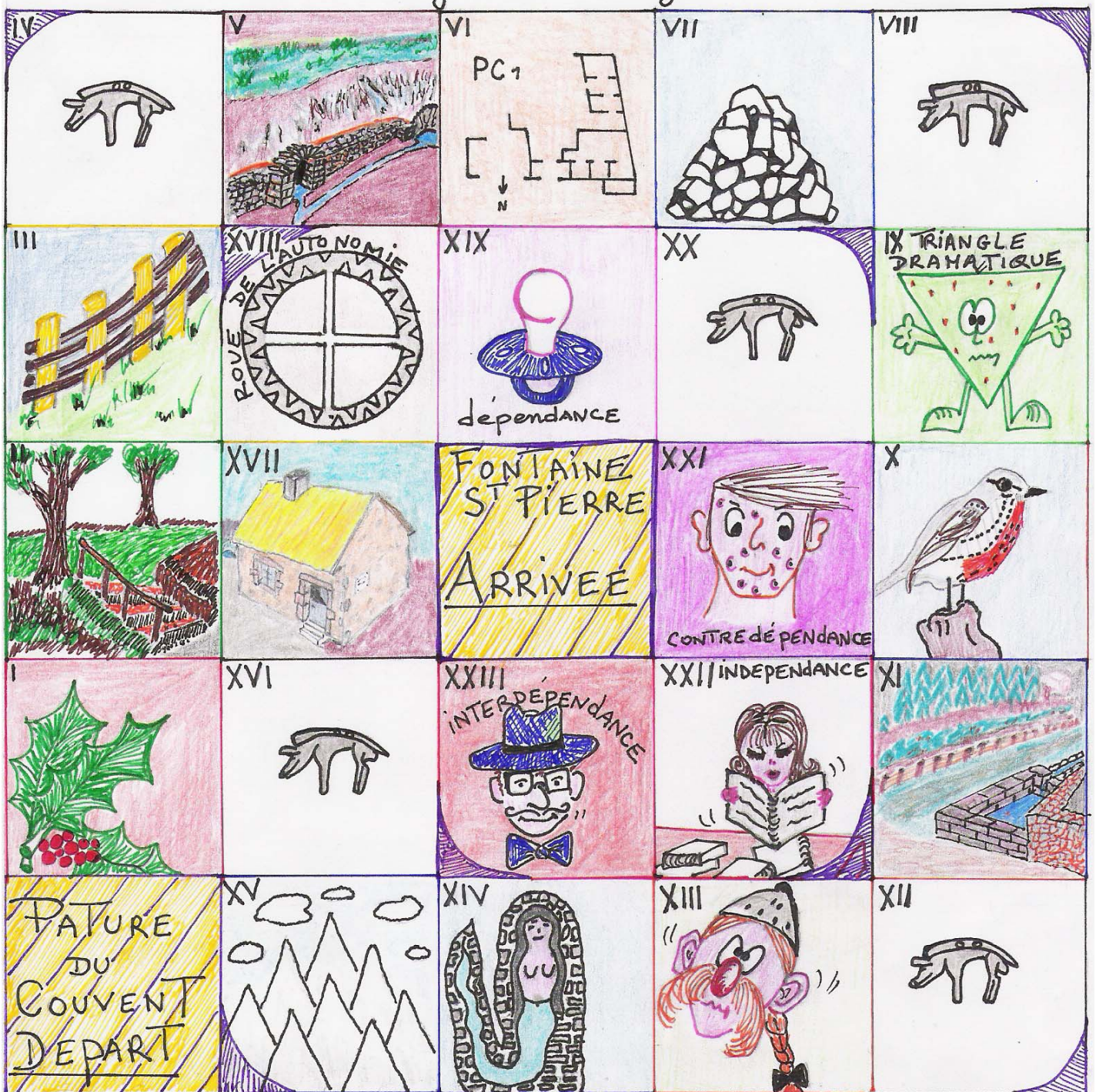


DOMUS PHENIX 9

La feuille du Beuvray

"Le jeu du sang'hier"



Jeu du Sang'hier

Il se joue avec un seul dé et le plus de participants possibles, de la Pâture du Couvent à la Fontaine saint-Pierre. Le joueur doit obligatoirement faire un six pour poser son pion et relancer le dé pour débiter le jeu.

- La case II (l'escalier) mène à la case VI (PC1) directement.
- Quand vous tombez sur l'une des cases du Sang'hier, avancez du même nombre de cases, une seule fois, par rapport au dernier lancé de dé.
- La case V (la source) vous emmène droit à la case XI (le bassin) vous devez attendre qu'un autre joueur vous délivre ou vous passez cinq fois votre tour.
- La case IX, Aie Aie Aie ! Vous êtes tombé dans le triangle dramatique :
 - ▣ Vous devez en sortir à tout prix ; En faisant l'as vous sortez immédiatement avec la puissance du triangle gagnant et vous accédez à la roue de l'autonomie, case XVIII.
 - ▣ En faisant le deux vous êtes victime et vous restez dans le triangle.
 - ▣ En faisant le trois vous obtenez le oui de la permission, vous relancez le dé et si vous faites le cinq vous obtenez le non de la protection, vous pouvez alors sortir au prochain tour, sinon vous restez dans le triangle (vous capitalisez votre trois pour les tours suivants).
 - ▣ En faisant le quatre vous êtes sauveur et vous restez dans le triangle.
 - ▣ En faisant le cinq vous obtenez le non de la protection, vous relancez le dé, et si vous faites le trois vous obtenez le oui de la permission, vous pouvez alors sortir au prochain tour, sinon vous restez dans le triangle (vous capitalisez votre cinq pour les tours suivants).
 - ▣ En faisant le six vous êtes persécuteur et vous restez dans le triangle.
- A la case XIV (la wouivre) vous êtes « digéré » à la pâture du couvent (case départ).
- A la case XVII (l'Hôtel des Gaules) vous tombez dans une embuscade et vos compères vous ramènent au triangle dramatique.
- A la case XVIII (la roue de l'autonomie) vous ne pouvez avancer qu'avec l'as afin de passer chaque étape de la roue (dépendance, contre dépendance, indépendance et interdépendance) jusqu'à la Fontaine saint Pierre (l'arrivée).

Partenaires :

Conseil Général de la Nièvre
Direction Départementale
Du Travail de l'Emploi et de la Formation Professionnelle
Direction Régionale des Affaires Culturelles de Bourgogne
ANPE de la Nièvre
Centres Sociaux de la Nièvre
Fonds Social Européen

Contacts :

BIBRACTE
Centre archéologique européen
58370 GLUX-EN-GLENNE / 03 86 78 69 00

TREMPLIN Homme et Patrimoine
5, Rue Sous-Les-Halles
71710 MONTCENIS / 03 85 80 42 24
Tremplin.hp@free.fr
Www.tremplinhp.com