JEU DU JEUNE MOINE COPISTE

LES RÈGLES DU JEUX

- Pour tenter d'accéder à la salle du Trésor, chaque joueur doit se munir d'un pion.
- Le premier à lancer les 2 dés est le plus jeune joueur à table.
- Chaque joueur, chacun son tour dans le sens des aiguilles d'une montre, avance son pion d'autant de cases que les points obtenus par les dés.
- Est désigné gagnant celui qui arrive en premier en case 63 à la salle du Trésor. Si le nombre des dés conduit le joueur au-delà, celui-ci doit alors revenir en arrière d'autant de cases qu'il a de points en trop.

RÈGLES EXCEPTIONNELLES

- Le joueur qui fait 9 points par 4 et 5, se rend directement en case 53
- Le joueur qui fait 9 points par 3 et 6, se rend directement en case 26.
- Vous tombez sur l'Archange St-Michel, doublez vos points aux dés !
- Le joueur qui tombe nez à nez avec le Dragon, recule de deux cases.
- Le joueur qui trouve la clé du passage secret, relance les dés !

CASES SPÉCIALES

CASE 20, la nuit tombe votre bougie meurt, vous passez un tour...

CASE 22, votre ventre gargouille... dînez à l'auberge et faites une petite promenade digestive dans les rues du Mont de 4 cases en avant.

CASE 33, la copie vous permet de doubler vos points mais vous devez passer le tour suivant...

CASE 35, vous renversez un encrier dans le scriptorium, retournez à la CASE 24 (balai +seau)

CASE 38, votre lettrine est saluée par vos pairs, félicitations vous avancez de 2 cases supplémentaires

CASE 43, une erreur s'est glissée dans votre copie, repartez d'une feuille blanche (CASE 28)

CASE 44, vous êtes un maître de l'enluminure, avancez de 5 cases

CASE 49, vous n'avez pas digéré l'omelette du réfectoire... oubliez la séance de calligraphie de l'après-midi et passez le tour suivant

CASE 52, les moines Bénédictins vous accueillent à bras ouverts, vous avancez de trois cases...

CASE 57, vous vous prenez à rêver dans le jardin du cloître, votre rêverie fait avancer de deux cases tous les autres joueurs...

CASE 58, vous n'avez pas fait assez de chemin spirituel retournez à la case départ.

CREATION LINER COMMUNICATION - 02 40 20 10 20 • RÉDACTION : PARTIE DE CAMPAGNE - 02 280 180 20 • ILLUSTRATIONS : SOLVEIG LEBRUN

scriptorial d'avranches