

Nos partenaires



Université
Fédérale
Toulouse
Midi-Pyrénées



Le Canal du Midi est un des trésors du patrimoine mondial de l'UNESCO. Notre ambition est de favoriser la transmission et le partage de ces biens au delà des frontières.

Le Canal du Midi est l'une des réalisations d'ingénierie civile les plus extraordinaires de l'ère moderne. Elle fait référence, d'une part au génie de Pierre-Paul Riquet et de ses successeurs pour en définir le tracé, l'alimenter en eau et gérer sa construction, d'autre part à son perfectionnement de manière constante depuis 352 ans.

Depuis 2016, l'État a lancé en collaboration avec les collectivités territoriales un grand projet de protection, de préservation et de valorisation du canal du Midi, de Toulouse à Sète.

Comme Pierre-Paul Riquet, apprenez à observer, découvrir, coordonner un chantier d'envergure colossale et complétez vos connaissances en visitant le site d'information de l'État :

<http://espacecanaldumidi.si2su.com/>

maurthos

Pacal MAILHOS

Préfet de Région Occitanie



Auteurs

Cédric Faure
Cédric Vandaele

Illustration

Camille Perreau

éditions du
CABARDÈS

© 2018 ÉDITIONS DU CABARDÈS, 11610 Ventenac-Cabardès.
Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.
Danger d'étouffement. Petites pièces. Informations à conserver.
Façonneur FERRIOT CRIC, France — numéro de lot 0318
www.editions-du-cabardès.fr



Canal du Midi

15 ans de chantier
en 15 min de jeu



éditions du
CABARDÈS

Principe du jeu

La partie de jeu se déroule en 1667 après la signature, par Louis XIV, de l'édit ordonnant la construction du canal destiné à joindre l'Océan à la Méditerranée. Pierre-Paul Riquet est en charge de coordonner la construction de cet ouvrage gigantesque mais il aura besoin de votre aide.

Dans la peau de l'un des ingénieurs qui l'accompagnent, vous aurez pour mission de réaliser le maximum de tronçons du canal en y affectant au plus juste les moyens disponibles. Face aux autres concurrents, il s'agit d'évaluer la main-d'œuvre nécessaire pour remporter chaque tronçon et gagner en notoriété auprès de Pierre-Paul Riquet. Mais des renforts peuvent arriver à tout moment et changer la donne !

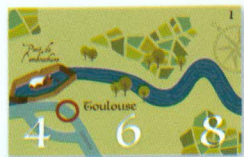
Une fois le canal du Midi achevé, le joueur qui comptabilise le plus de « points de notoriété » sur les tronçons qu'il a contribué à construire remporte la partie.

Matériel

- 36 cartes « ouvriers » réparties en quatre couleurs : 9 par couleur
- 9 cartes « chantiers » représentant les tronçons du canal du Midi
- 28 pions répartis en quatre couleurs : 7 par couleurs
- 12 pièces Riquet



carte « ouvriers » x36



carte « chantier » x9



pions x28



pièce de monnaie Riquet x12



Mise en place

Chaque joueur choisit une couleur.

À chaque couleur est attribué le nom d'un ingénieur ayant contribué à la construction du canal du Midi. Une présentation de chaque ingénieur est proposée en annexe de la règle du jeu.



les 9 cartes « chantiers »



3 cartes « ouvriers » face cachée



3 cartes « ouvriers » face visible



3 cartes « ouvriers » dans la main



2 pièces Riquet



7 pions



Chaque joueur récupère ses cartes « ouvriers » et pions de jeu. Il constitue ensuite sa pioche en posant au hasard 3 cartes, face visible, devant lui et 3 cartes à côté, face cachée. Il garde en main les 3 dernières cartes restantes à l'abri de la vue des autres joueurs.

On distribue ensuite à chaque joueur deux pièces de monnaie « Riquet ». Leur utilisation est expliquée dans la phase E.

Les cartes « chantiers » du canal du Midi sont mélangées et posées face cachée au milieu de la table.

Déroulement du jeu

Le jeu se déroule en 9 tours.

Chaque tour comprend plusieurs phases :

A • découverte d'un chantier du canal

Un joueur révèle la première **carte « chantier »** de la pioche. Cette découverte se fait de façon aléatoire jusqu'au 9^e tour où l'ensemble du canal sera construit. Une fois que la **carte « chantier »** est visible, les joueurs prennent connaissance du nombre de **points « ouvriers »** nécessaires pour construire ce chantier. Les **points « ouvriers »** sont indiqués en bas de la carte.

Selon le nombre de joueurs, le nombre de points « ouvriers » à atteindre est différent. *Une description de chacune des cartes et des ouvrages qui y figurent est proposée en annexe de la règle du jeu.*



B • prise en main d'une nouvelle carte « ouvriers »

Lorsqu'un joueur possède moins de 3 **cartes « ouvriers »** en main, il doit en prendre une nouvelle de son choix parmi les cartes posées devant lui. Il peut prendre une carte face visible, ou bien une carte face cachée.

S'il prend ainsi une carte face visible, il devra révéler une des cartes face cachée. Il faut toujours avoir trois cartes face visible (sauf pour les derniers tours de jeu).

C • mise

Chaque joueur choisit une **carte « ouvriers »** de sa main et la pose face cachée devant le chantier du canal.

Les **cartes « ouvriers »** possédant des valeurs différentes, il faut user de stratégie pour apprécier la main-d'œuvre nécessaire pour construire chaque tronçon en collaboration avec les autres joueurs, mais aussi pour remporter ce tronçon et gagner en notoriété auprès de Pierre-Paul Riquet.

On ne peut pas passer son tour, toutes les cartes doivent être jouées au bout des 9 tours.



L'ingénieur x1

Aux côtés de Riquet, l'ingénieur a largement contribué à la construction du Canal ou à la surveillance de sa réalisation. Du fait de sa fonction, **aucun point « ouvriers »** ne lui est attribué.



Le géomètre x1

Le travail du géomètre consiste à niveler le terrain. Il s'agit de déterminer le tracé du canal et d'en dresser des plans utiles pour son creusement. Le géomètre rapporte **1 point « ouvriers »**.



Le tailleur de pierre x1

Le tailleur de pierre prépare les blocs de pierre, principal matériau de construction des écluses. Sa valeur est de **2 points « ouvriers »**.



Le porteur x2

À l'aide de bayards ou civières, de hottes ou de paniers, les porteurs transportent les déblais. Ils rapportent **3 points « ouvriers »**.



Le terrassier x2

Le terrassier utilise une pioche, une pelle ou une houe pour les travaux de terrassement de la cuvette du canal. Cette main-d'œuvre vaut **4 points « ouvriers »**.



Le charpentier x1

Le charpentier construit du matériel de levage et des échafaudages. Il réalise aussi les parties en bois des ouvrages du canal : les pieux de fondation, le fond et les portes d'écluses. Sa force est évaluée à **5 points « ouvriers »**.



Le pétardier x1

Le pétardier est chargé de faire exploser les terrains rocheux pour façonner la cuvette du canal et le fond des écluses. Il rapporte **6 points « ouvriers »**.

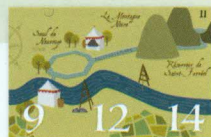


Déroulement du jeu

D • décompte de points

Une fois que tous les joueurs ont présenté leur carte face cachée, celles-ci sont révélées. On procède à la somme des points des **cartes « ouvriers »** de tous les joueurs.

Pour que le chantier puisse se réaliser, il faut que le nombre de points additionnés soit égal ou supérieur au nombre de points indiqué sur la carte du chantier en construction (en référence au nombre de joueurs).



== 10 points ouvrier
pour ce chantier.

C'est une partie à 2 joueurs.

Il fallait 9 points « ouvriers », le chantier sera donc construit.

Le joueur bleu remporte le chantier.

Si les points « ouvriers » sont insuffisants, le tour s'arrête et l'on débute le prochain. Ce tronçon est alors mis en attente. À la fin de la partie, il reviendra au(x) joueur(s) qui possède(nt) les deux cartes adjacentes. Il est toutefois toujours possible pour les joueurs d'envoyer des renforts (cf. phase E) afin d'augmenter leurs points « ouvriers ».

Si les points « ouvriers » sont suffisants, le chantier du canal peut se construire. **Le joueur qui a présenté la carte « ouvrier » avec le plus grand nombre de points remporte le chantier.** Il pose alors un pion de sa couleur sur ce tronçon. En cas d'égalité, chaque joueur concerné pose un de ses pions sur ce tronçon.

Une fois les **cartes « ouvriers »** jouées elles sont placées dans la défausse. On réorganise ensuite les **cartes « chantiers »** en fonction de leur numérotation pour respecter le tracé du canal.

E • renforts (phase facultative)

Les renforts servent à augmenter les points « ouvriers » pour pouvoir construire un tronçon ou départager des joueurs ex-æquo. Avant l'attribution d'un tronçon, n'importe quel joueur a la possibilité, **une fois par tour**, d'envoyer des renforts grâce à sa **pièce de monnaie Riquet**.

De son temps, Riquet a d'ailleurs fait des avances d'argent pour certains chantiers, en attendant de percevoir des fonds du roi et de la province, afin de ne pas retarder la construction du canal.



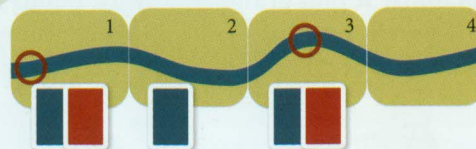
Lorsqu'un joueur décide de jouer une pièce, les autres doivent se positionner immédiatement et décider si eux aussi souhaitent utiliser des renforts.

En respectant l'ordre dans lequel les pièces de monnaie Riquet ont été jouées, les joueurs ayant décidé d'envoyer des renforts tirent chacun leur tour une carte au hasard de la défausse. S'il n'y a plus de carte dans la défausse, il n'y a pas de renfort et la pièce est dépensée.

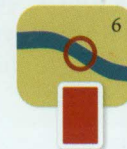
Les points « ouvriers » de la carte tirée s'ajoutent à ceux de la carte jouée. On procède alors au décompte définitif des points. Une fois jouée, la pièce de monnaie Riquet est défaussée.

F • Gagner de nouvelles pièces de monnaie « Riquet »

Certains tronçons du canal du Midi traversent des villes, matérialisées par un **cercle rouge**. Lorsqu'un joueur arrive à **connecter 2 villes**, il remporte une **pièce de monnaie**. La connexion est effective lorsque les pions d'un joueur sont sur les cartes des deux villes **et** sur les éventuelles cartes intermédiaires qui les séparent.



Le joueur bleu gagne une pièce de monnaie car il a su connecter les villes des cartes tronçons 1 et 3.



Le joueur rouge ne gagne pas de pièce de monnaie car il lui manque le tronçon 2.

Déroulement du jeu

6. échanger une carte « ouvrier » avec celle d'un autre joueur



Lorsque vous obtenez votre deuxième (ou plus) cartes avec des tentes de chantier vous pouvez échanger une carte « ouvriers » posée face visible devant vous avec une carte face visible d'un autre joueur. Lorsqu'il n'y a plus de carte face visible devant les joueurs, il est possible d'échanger une carte de son choix tirée de son jeu avec une carte tirée au sort chez l'adversaire.

Fin du jeu

La fin du jeu intervient lorsque le 9^e tour se termine. On compte alors les « points de notoriété » des joueurs de la façon suivante :

Chaque joueur additionne les points « ouvriers » des cartes « chantiers » qu'il a remportées. On prendra toujours en compte les points d'une partie à 2 joueurs.

- Si plusieurs joueurs détiennent le même tronçon, les points sont divisés par deux quel que soit le nombre de joueurs. Cette valeur est arrondie au nombre entier inférieur. Ainsi, si deux, trois ou quatre joueurs doivent se partager 9 points de notoriété, ils remporteront finalement chacun 4 points.
- Un tronçon obtenu en possédant les deux tronçons adjacents ne rapporte que la moitié des points de notoriété, arrondis au nombre inférieur.

Chaque pièce de monnaie non utilisée rajoute 2 points de notoriété au score final.

Le joueur qui comptabilise le plus grand nombre de points de notoriété remporte la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur qui détient le plus grand nombre de cartes « chantiers » qui remporte la partie.

Annexe

Description des ingénieurs



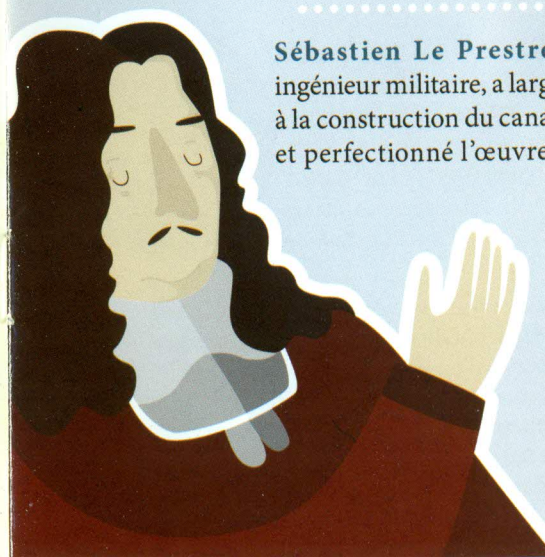
Le chevalier Louis-Nicolas de Clerville, ingénieur des fortifications, élaborera le premier devis concernant le canal royal du Languedoc et fut chargé par Colbert de la surveillance de sa réalisation. Missionné pour déterminer le meilleur lieu pour la construction d'un port, on lui doit le choix de l'emplacement de Sète.

François Andréossi a été le principal adjoint de Riquet durant la construction du canal.



Pierre-Alexis Ponce de La Feuille était chargé de seconder le chevalier de Clerville et de surveiller les travaux sur le terrain. Il recevait parfois directement les ordres de Colbert.

Sébastien Le Prestre dit Vauban, ingénieur militaire, a largement participé à la construction du canal. Il a parachevé et perfectionné l'œuvre de Riquet.



points de notoriété



somme des points « ouvriers » d'une partie à 2 joueurs



2 points par pièce non utilisée



Annexe

Description des cartes « chantier » et des ouvrages

Carte I – Dans son projet, Riquet prévoyait de relier la mer Méditerranée et l’océan Atlantique. Pour cela, il a réuni le canal du Midi et le fleuve Garonne au niveau du **port de l’embouchure**, dans la ville de Toulouse.



Carte II – **Le seuil de Naurouze**, aussi appelé point de partage des eaux, est le point le plus élevé du Canal du Midi. Les eaux de la Montagne Noire, stockées notamment dans le réservoir de Saint-Ferréol, y sont conduites par la rigole de la plaine. Elles s’écoulent ensuite d’un côté vers l’océan, de l’autre côté vers la mer Méditerranée. Avec la construction du bassin octogone, Riquet avait le projet d’accueillir un port et une ville à Naurouze.

Carte III – La ville de Castelnaudary ayant demandé le passage du canal sous ses murs, un **grand port** y fut construit, remplaçant celui prévu au départ à Naurouze.



Carte IV – Au début du projet, la ville de Carcassonne refusa que le canal passe dans les murs de la ville. Le tracé initial suivait donc la vallée du Fresquel. Il a fallu attendre 1810 pour que le canal soit détourné au niveau de **l’épanchoir de Foucaud** (un épanchoir est un ouvrage qui permet d’évacuer le trop plein des eaux du canal).

Carte V – Construit en 1676 à proximité de la commune de Paraza, **le pont canal du Répudre** permet au canal du Midi de franchir la rivière du Répudre sans que les eaux ne se mélangent. C’est le premier aqueduc navigable construit en France.



Carte VI – **Le Somail** marque une étape importante dans le tracé du canal. Il s’agissait à l’époque d’une auberge de couchée. Une chapelle, une glacière et d’autres bâtiments y furent construits, ainsi que le pont, dont la forme en dos d’âne est caractéristique des ponts construits au XVII^e siècle.

Carte VII – **Le tunnel du Malpas** permet au canal de franchir la colline du Malpas, non loin de l’étang asséché de Montady et de son système de canaux disposés en rayons. La réalisation de cet ouvrage constitua une étape difficile dans la construction du canal du Midi. C’est le premier tunnel de navigation construit au monde.



Carte VIII – Une écluse est un ouvrage permettant aux embarcations de franchir des dénivellations. Aux abords de Béziers, le dénivelé étant très important, Riquet fit construire **l’écluse de Fonserannes** composée de huit bassins et neuf portes. Cet « escalier d’eau » permet de franchir une dénivellation de 21,50 m sur une longueur d’environ 300 m.

Carte IX – **L’écluse ronde d’Agde** fut bâtie en 1676. C’est une écluse particulière car elle possède non pas deux portes, comme une écluse simple classique, mais trois portes. Elle dessert trois directions et permet ainsi au canal d’avoir deux débouchés maritimes : l’un passant par l’Hérault, l’autre par l’étang de Thau, où l’on retrouve le Port de Sète, dont la construction par Riquet a également été initiée en 1666.



Aide de jeu

1. début de tour.....

Révéler une nouvelle **carte chantier**.
Piocher pour avoir **3 cartes ouvriers** en main.

2. mise.....

Choisir une **carte ouvrier** de votre main et la poser **face cachée** devant la nouvelle **carte chantier**.

3. décompte.....

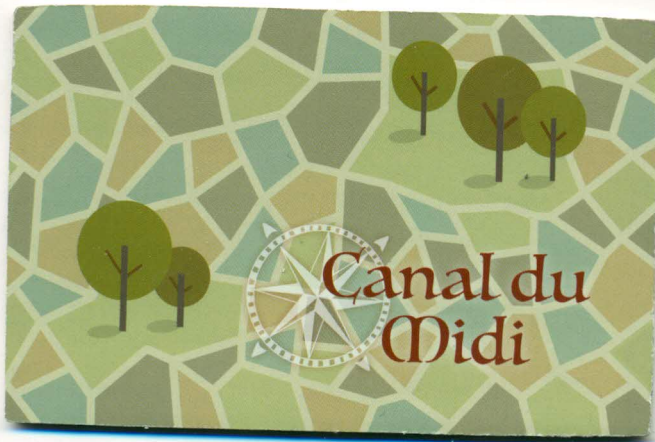
Additionner les points ouvriers de tous les joueurs.


Facultatif : jouer une **pièce Riquet** pour obtenir un renfort de la défausse.

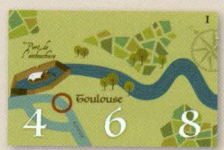
Si les points ouvriers sont égaux ou supérieurs à ceux de la **carte chantier**, le chantier est construit. Le joueur ayant présenté la plus haute valeur gagne le chantier et place un de ses pions sur celui-ci (ex-æquo possible).


Si un joueur connecte ainsi 2 villes il gagne une **pièce Riquet**.


Si un joueur obtient sa 2^e tente de chantier, il peut échanger une de ses cartes avec celle d'un autre joueur.





 pièce Riquet
 carte ouvrier


 pion
 carte chantier


 ville


 tente de chantier

