



Versailles
Les Clefs du Château



INSTRUCTIONS D'IMPRESSION

Chaque jeu est imprimable sur n'importe quel copieur ou n'importe quelle imprimante au format A4. C'est ce qu'on appelle un *Print and Play*.

Pour améliorer la prise en main des cartes, nous vous recommandons d'imprimer les jeux sur du papier assez épais (**100g/m² ou plus**) et de plastifier les impressions avant de les découper.

Le fichier est pensé pour être imprimé en **recto/verso sur le bord long**, les versos sont optionnels pour les cartes de jeu sauf pour le jeu La Collection du Roi.

JEU DU PARC AUX BOSQUETS

Pour imprimer le jeu, imprimez les **pages de 15 à 24**.

Pour économiser de l'encre et n'imprimer que le recto des cartes, imprimez alors uniquement les **pages impaires de 15 à 23**.

JEU LA COLLECTION DU ROI

Pour imprimer le jeu, imprimez les **pages de 31 à 44**.

Pour économiser de l'encre, vous pouvez imprimer les **pages 41 et 43 en recto**.

Le reste du jeu doit être imprimé en recto/verso.

JEU BÂTI POUR DURER

Pour imprimer le jeu, imprimez les **pages de 51 à 62**.

Pour économiser de l'encre et n'imprimer que le recto des cartes, imprimez alors uniquement les **pages impaires de 51 à 61**.

JEU INTRIGUES AU CHÂTEAU

Pour imprimer le jeu, imprimez les **pages de 71 à 88**.

Pour économiser de l'encre et n'imprimer que le recto des cartes, imprimez alors uniquement les **pages impaires de 71 à 87**.

PRÉSENTATION DE LA DÉMARCHE

Versailles : Les Clefs du Château est un dispositif ludo-pédagogique (ou *Serious Game*). Son objectif est de faire découvrir la riche histoire du Château de Versailles sous différents angles.

Il propose d'explorer 4 époques différentes : les règnes de **Louis XIV, Louis XV, Louis XVI et Louis-Philippe**.

Le jeu se présente comme un ensemble de 4 jeux distincts et complémentaires :

- l'architecture du château > **Bâti pour durer**
- ses jardins > **Du Parc aux Bosquets**
- ses collections artistiques > **La Collection du Roi**
- les enjeux de pouvoir > **Intrigues au Château**

Certains jeux proposent une variante. Vous pouvez la mettre en oeuvre en début de partie pour augmenter sa portée stratégique, ou encore la présenter en milieu de partie une fois que le reste du jeu est bien acquis.

Chaque jeu est indépendant.

Vous pouvez animer 1 ou plusieurs jeux à la suite, chacun proposant une expérience entièrement différente.



Ce présent guide d'animation vous permettra de :

- **choisir** quels jeux déployer lors de votre session de jeu
- les **préparer** en amont et les mettre en place facilement
- comprendre les **règles** des jeux et comment les transmettre efficacement
- faciliter la **transmission pédagogique** à la suite de votre session

Nous vous souhaitons de belles parties de jeu !

LES QUATRE JEUX EN UN CLIN D'ŒIL

— ♀ Principes généraux ♀ —

- **Préparation** du jeu en amont : **30 mn** pour impression, plastification et découpe pour 1 exemplaire du jeu
- **Animation** d'une partie : **20 mn** de jeu, explication des règles incluses
- **Débriefing** : **10 mn**



Répartissez vos joueurs en petits groupes (maximum 4 groupes, 8 personnes max par groupe). Cette configuration ne changera pas, mais au sein de chaque groupe :

- 2 jeux sont conçus pour être joués **en équipe** : Du Parc aux Bosquets et Bâti pour durer
- les 2 autres, La Collection du Roi et Intrigues au château, sont prévus pour être joués **individuellement**.



Chaque jeu est prévu pour être joué selon les **règles spécifiques d'un roi** : **Louis XIV, Louis XV, Louis XIV, Louis-Philippe** (ce dernier n'étant pas présent dans le jeu Du Parc aux Bosquets).



Dans le cadre d'une classe, si vous souhaitez **focaliser l'attention des élèves sur un roi** en particulier, vous pouvez animer plusieurs jeux successifs en suivant le même roi.



Alternativement, vous pouvez aussi choisir de vous **focaliser sur une thématique** donnée, en jouant plusieurs parties d'affilée au même jeu et avec des rois différents.

COMMENT ANIMER ?

L'animation des jeux requiert une posture particulière, à mi-chemin entre l'animation ludique et l'enseignement. Voici quelques recommandations pour votre séance :

Distinguez les séquences de jeu et d'apprentissage.

Nous vous recommandons de laisser la partie se dérouler telle quelle, l'expérience de chaque jeu étant conçue pour maximiser un engagement plaisant. En revanche, vous pouvez tout à fait annoncer en début de séance son intention pédagogique, et proposer aux groupes de porter attention aux contenus du jeu qui seront revus à l'issue de la partie.



Présentez les règles du jeu « en entonnoir ».

Commencez par présenter le contexte du jeu (détailé dans les règles) : où se passe le jeu et qu'est-ce que les joueurs cherchent à faire, d'un point de vue scénaristique ? Présentez ensuite l'objectif de la partie, les conditions de victoire. Terminez enfin par le déroulement d'un tour de jeu, en évitant au maximum les détails.



Restez disponible pour préciser les règles du jeu.

N'allez pas trop loin sur les apports pédagogiques en début de partie afin de laisser l'expérience de jeu prendre le pas, et ne présentez pas les stratégies de jeu aux groupes. Restez sur des règles simples et factuelles, et soyez ensuite à disposition pour toutes les questions additionnelles en cours de partie.

Sentez-vous libre aussi d'adapter le jeu à l'émergeant :
les règles ne prévoient pas toujours toutes les situations de jeu.

DU PARC AUX BOSQUETS

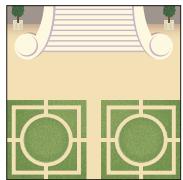
Lors de ce jeu, le groupe sera amené à se promener dans les jardins du château de Versailles et à découvrir les préférences des différents rois.

❖ Apports pédagogiques ❖

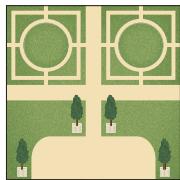
- **Découvrir** la différence entre jardins à la française et à l'anglaise.
- **Identifier** les périodes reliées aux styles de jardins.
- **Comprendre** l'importance de la place des jardins dans le château de Versailles.

❖ Matériel ❖

1 carte Départ



1 carte Arrivée

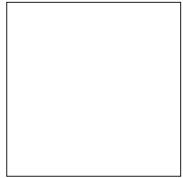


3 cartes Préférences du Roi :

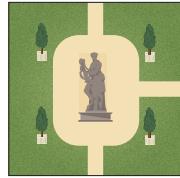
Louis XIV, Louis XV et Louis XVI



Carte guide



23 cartes Jardins



1 carte Roi



2 cartes
Accompagner le Roi



(variante)

*Pour des raisons historiques,
le roi Louis-Philippe n'est pas
présent dans ce jeu.*



Mise en place



Nous recommandons de déployer 1 exemplaire du jeu pour un groupe de 8 personnes max, réparties en 2 équipes de 4 personnes.

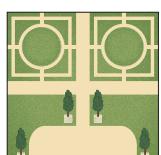
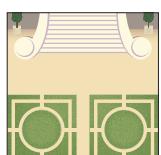
Pour une classe de 30, prévoyez 4 groupes, donc 4 exemplaires du jeu.

1. Présentez l'objectif du jeu :

- Le roi annonce vouloir se promener dans ses jardins royaux.
- Deux équipes s'affrontent : les Favoris et les Intrigants.
- Les Favoris ont pour mission de faire vivre au roi la promenade la plus agréable possible en le faisant passer par les décors qu'il aime le plus.
- Les Intrigants veulent nuire à l'équipe Favorite. Ils vont tout faire pour que le roi se promène dans des décors qu'il n'aime pas particulièrement.
- Chaque roi a ses préférences : jardin à la française ou à l'anglaise, arbres fruitiers, points d'eau, etc.
- **Le jeu se déroule en 2 phases :**
 - phase 1 : composition du jardin
 - phase 2 : promenade du Roi

2. Choisissez la carte Préférences du roi que vous voulez jouer pour cette partie. *Les joueurs peuvent consulter les préférences du roi à tout moment durant la partie.*

- 3. Placez la carte Départ et la carte Arrivée** au centre de la table. Espacez-les de 3 espaces en prenant la carte-guide blanche comme unité de mesure.



4. Mélangez les cartes Jardin pour faire une pioche, face cachée.

5. Chaque équipe à tour de rôle, en commençant par l'équipe Intrigante, pioche une carte Jardin. Collez la à une autre déjà placée, dans l'orientation de votre choix jusqu'à ce que toutes les cartes soient placées. À chaque pioche, l'équipe favorite essaie de connecter le chemins, et l'équipe Intrigante fait l'inverse pour lui nuire.



Le plateau doit respecter le schéma suivant :



Pour accélérer le déroulement de la partie, vous pouvez effectuer la mise en place du plateau (le placement des cartes Jardins) en amont de la séance de jeu, afin que les groupes n'aient pas à le faire et se consacrent directement au temps de déplacement.

6. Placez le Roi sur la carte Départ.

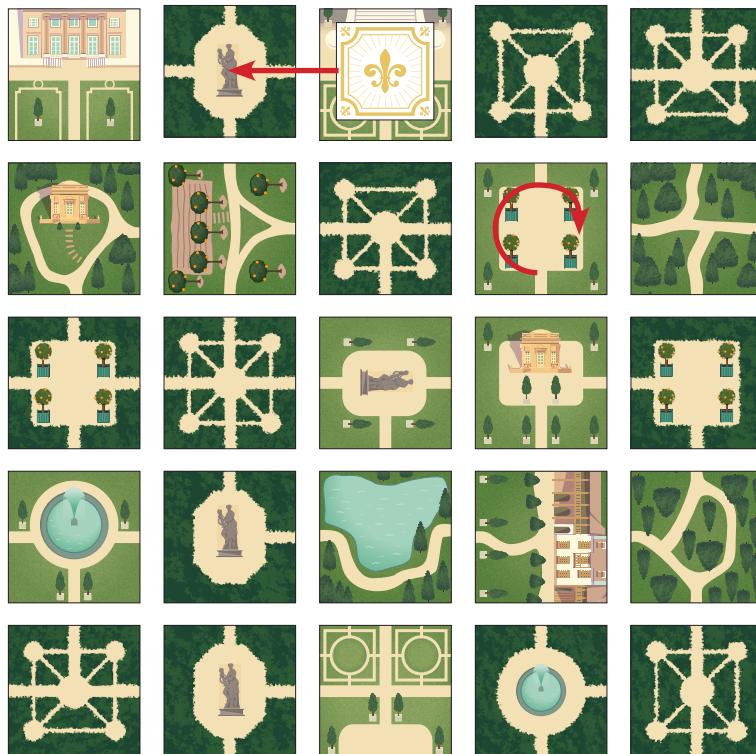


Déroulement du jeu



7. Chaque équipe doit successivement :

- Faire tourner 1 carte Jardin
- Déplacer le roi d'1 case en suivant les chemins connectés.



Il est interdit de tourner ou retirer les cartes Départ et Arrivée du plateau.

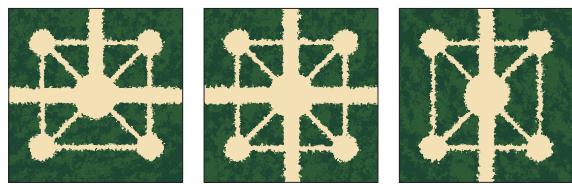
8. Quand le Roi quitte une carte Jardin on la retire du plateau et :

- si elle correspond à ses goûts (voir carte Préférences du Roi), elle est donnée à l'équipe Favorite
- si non, elle est donnée à l'équipe Intrigante.

Il suffit qu'1 seul élément préféré figure sur une carte pour que l'équipe Favorite remporte la carte.

Exemple : lorsqu'un roi aime les bassins, tous les bassins sont comptabilisés, peu importe le jardin dans lequel il se trouve.

Une carte sur laquelle figure une statue ne représente aucun type de jardin particulier.



Attention : les cartes Jardins de ce type représentent des **croisements**. Ce sont des cartes neutres, nécessaires au bon fonctionnement du jeu. Elles ne comptent pas comme un jardin à la française. Elles ne correspondent à aucune préférence. **Elles sont défaussées, et non données à une équipe.**

— ♀ Fin de partie ♀ —

9. La partie s'arrête quand le Roi atteint l'Arrivée ou s'il ne peut plus se déplacer.

Comptage des points : 1 carte = 1 point

L'équipe avec le plus de cartes Jardin en sa possession remporte la partie. Les joueurs de l'équipe gagnante remportent chacun autant de points que de cartes qu'ils ont récupérées.

— ♀ Variante de jeu ♀ —

« Balade avec le Roi »

Matériel additionnel :
2 cartes
Accompagner le Roi



À la **mise en place du jeu**, distribuez à chaque équipe une carte Accompagner le roi.

1 fois par partie et après le premier tour, chaque équipe peut utiliser son privilège Accompagner le roi et ainsi déplacer le roi 2 fois de suite. L'équipe prend alors les 2 cartes.

Une fois votre privilège utilisé, retournez la carte Accompagner le roi pour signifier que vous l'avez utilisée.

❖ Après la partie ❖

Demandez les scores de chaque équipe au sein de chaque groupe.
Déclarez vainqueur l'équipe ayant le plus de points.

Vous pouvez ensuite poser des questions à vos groupes ou rebondir sur des contenus de jeu pour ancrer les connaissances.

Voici quelques exemples de questions pouvant être posées :

Qu'est-ce qui distingue un jardin à la française et un jardin à l'anglaise ?

Quels étaient les rois associés à ces jardins ? À quelle époque ?

À part la végétation, qu'est-ce qu'on peut trouver
dans les jardins du Château ?

À votre avis, quels sont les arbres fruitiers principaux du jardin actuel ?
Pourquoi ?

Ressources additionnelles :

- Portail des Ressources pédagogiques du château :
www.chateauversailles.fr/ressources-pedagogiques
- Portail « Jardins et environnement » :
<https://www.chateauversailles.fr/ressources-pedagogiques/jardins-environnement>

Du Parc aux Bosquets - Recto

Matériel de jeu



Carte
guide



Matériel de la variante
« Balade avec le Roi »

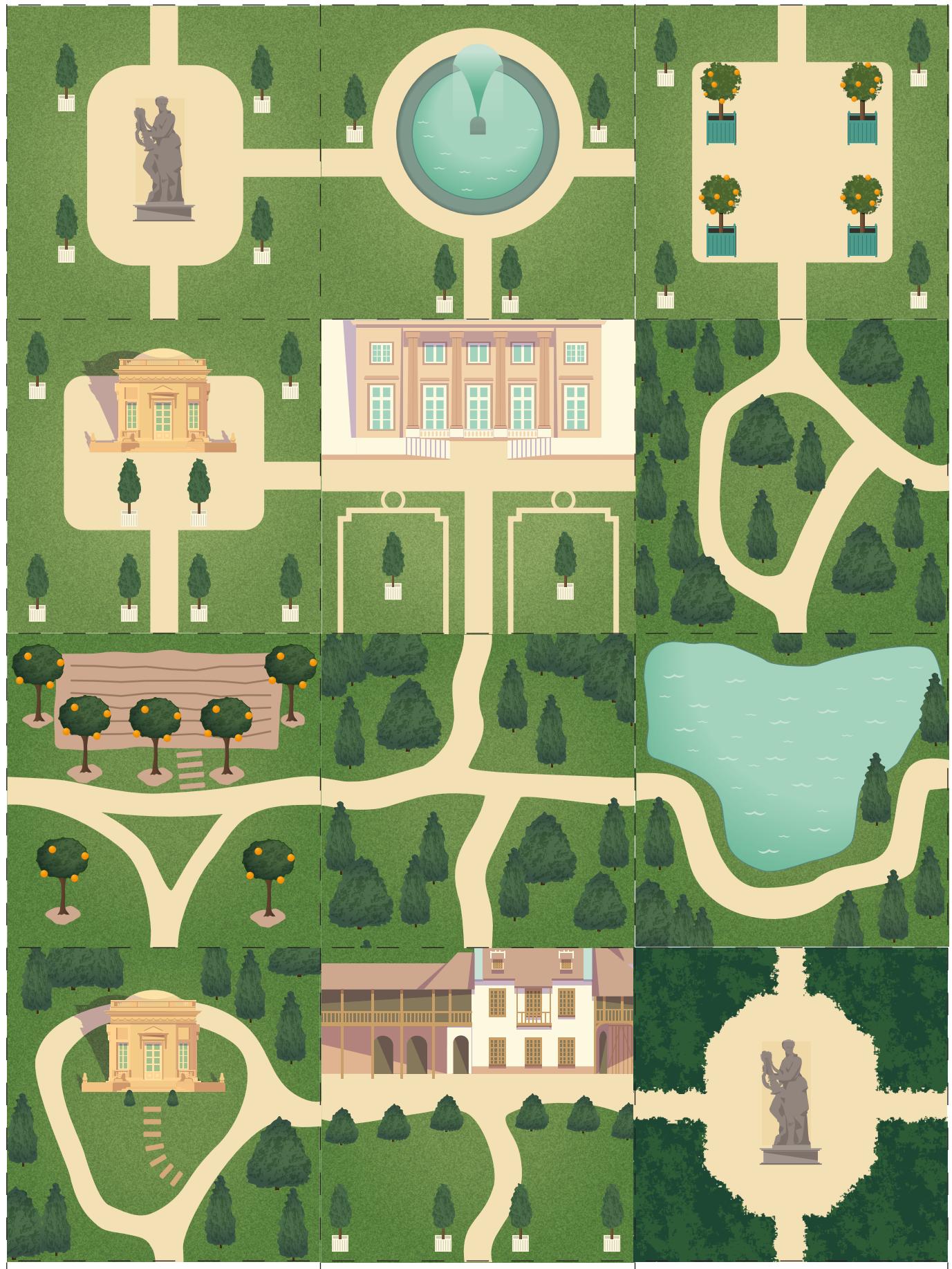
Du Parc aux Bosquets - Verso

Matériel de jeu



Du Parc aux Bosquets - Recto

Matériel de jeu



Du Parc aux Bosquets - Verso

Matériel de jeu



Du Parc aux
Bosquets
Carte Jardin



Du Parc aux
Bosquets
Carte Jardin



Du Parc aux
Bosquets
Carte Jardin



Du Parc aux
Bosquets
Carte Jardin



Du Parc aux
Bosquets
Carte Jardin



Du Parc aux
Bosquets
Carte Jardin



Du Parc aux
Bosquets
Carte Jardin



Du Parc aux
Bosquets
Carte Jardin



Du Parc aux
Bosquets
Carte Jardin



Du Parc aux
Bosquets
Carte Jardin



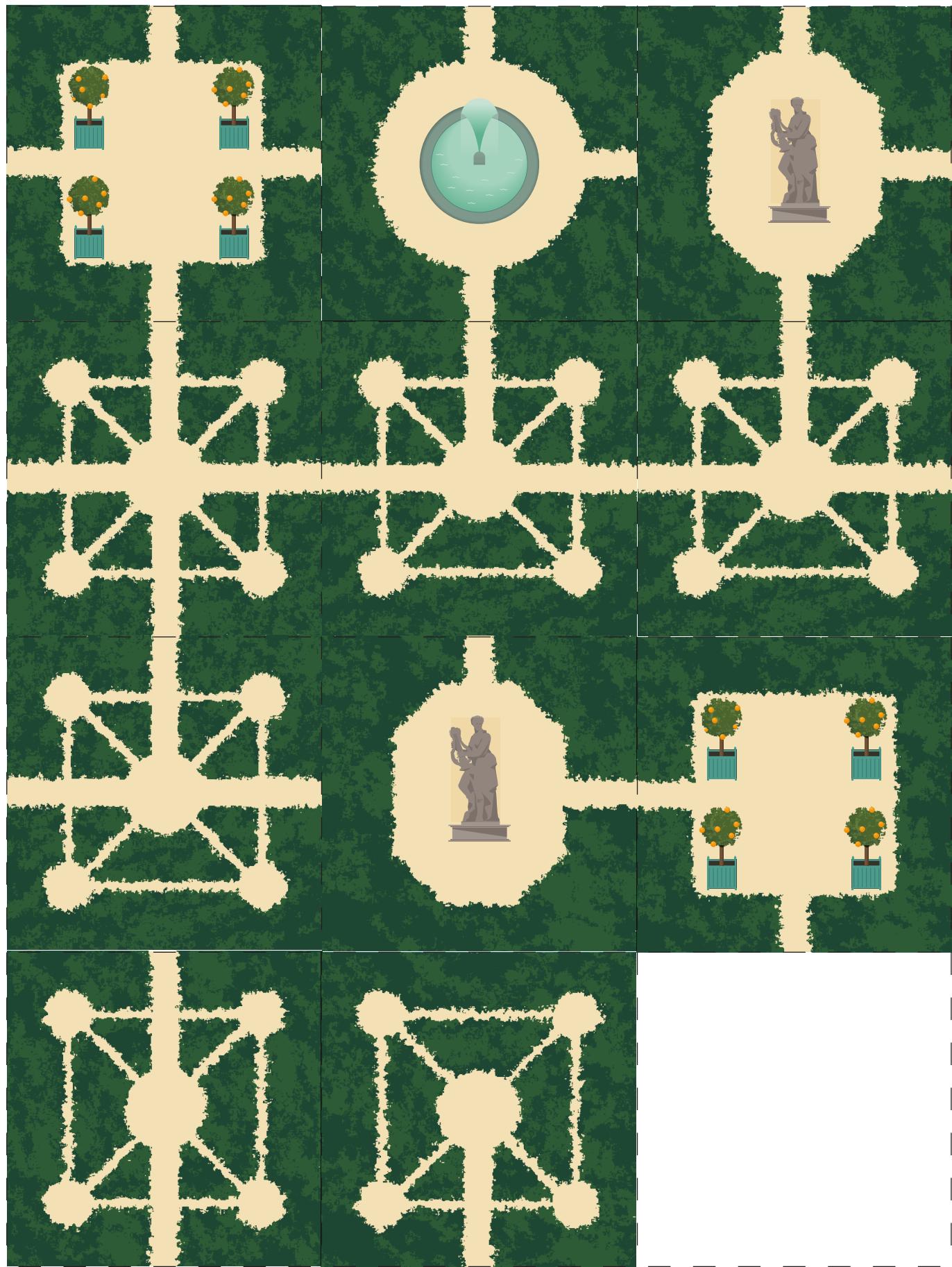
Du Parc aux
Bosquets
Carte Jardin



Du Parc aux
Bosquets
Carte Jardin

Du Parc aux Bosquets - Recto

Matériel de jeu



Du Parc aux Bosquets - Verso

Matériel de jeu



Du Parc aux
Bosquets
Carte Jardin



Du Parc aux
Bosquets
Carte Jardin



Du Parc aux
Bosquets
Carte Jardin



Du Parc aux
Bosquets
Carte Jardin



Du Parc aux
Bosquets
Carte Jardin



Du Parc aux
Bosquets
Carte Jardin



Du Parc aux
Bosquets
Carte Jardin



Du Parc aux
Bosquets
Carte Jardin



Du Parc aux
Bosquets
Carte Jardin



Du Parc aux
Bosquets
Carte Jardin



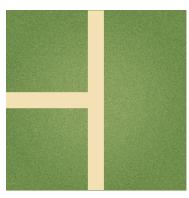
Du Parc aux
Bosquets
Carte Jardin

Les Jardins de Louis XIV

Les préférences du Roi

Aujourd'hui Louis XIV a envie de :

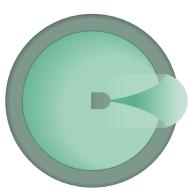
Se promener
dans ses jardins à la française



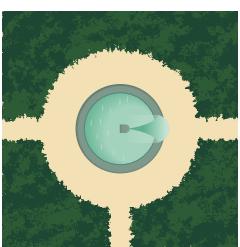
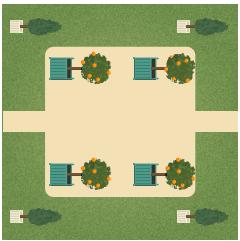
Admire
ses statues



Se promener
près de ses points d'eau



Exemples de cartes que le roi apprécie

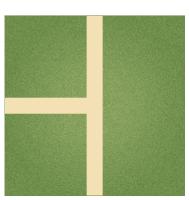


Les Jardins de Louis XV

Les préférences du Roi

Aujourd'hui Louis XV a envie de :

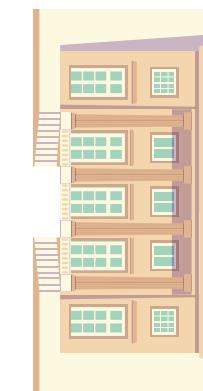
Se promener
dans ses jardins à la française



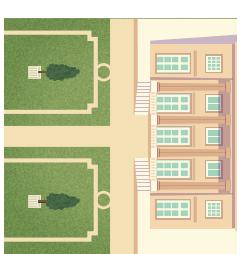
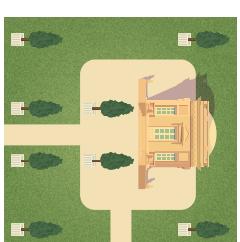
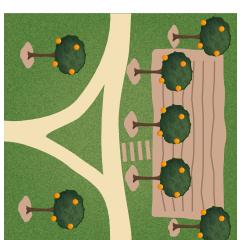
Admire
ses arbres fruitiers

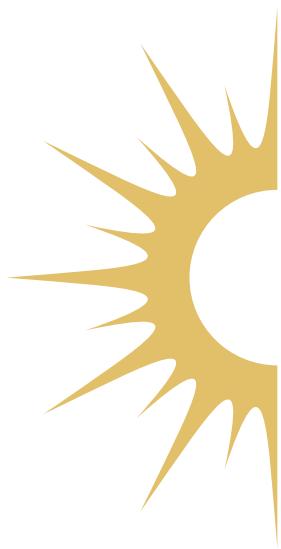


Se promener
près des bâtiments



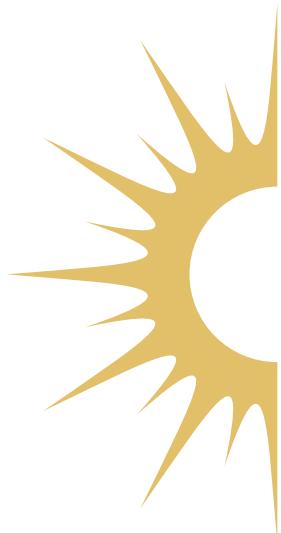
Exemples de cartes que le roi apprécie





Du Parc aux Bosquets

Les Préférences
du roi



Du Parc aux Bosquets

Les Préférences
du roi



Les Jardins de Louis XVI

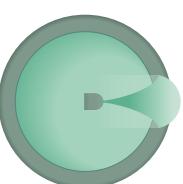
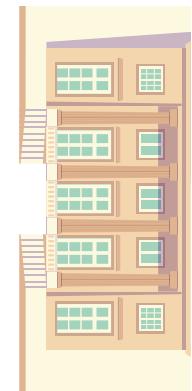
Les préférences du Roi

Aujourd'hui Louis XVI a envie de :

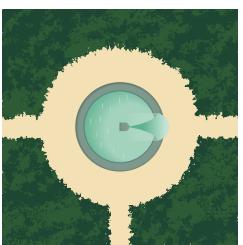
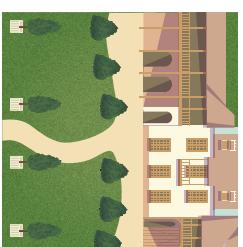
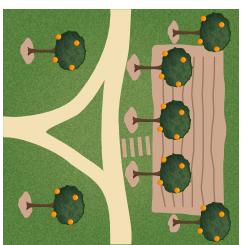
Se promener
dans ses jardins à l'anglaise

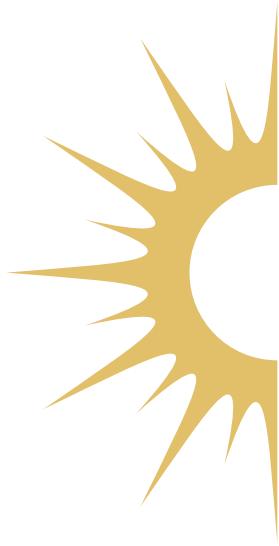


Se promener
près des bâtiments
près de ses points d'eau



Exemples de cartes que le roi apprécie





Du Parc aux Bosquets

Les Préférences
du roi



LA COLLECTION DU ROI

Pendant ce jeu, le groupe sera amené à découvrir la diversité des œuvres d'art du château de Versailles, ainsi que certains codes artistiques communs à différentes pièces.

❖ Apports pédagogiques ❖

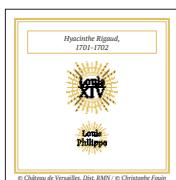
- **Découvrir** la diversité des œuvres d'art du château de Versailles.
- **Comparer** les styles artistiques d'œuvres d'un format proche (différentes pièces de mobilier par exemple).

❖ Matériel ❖

60 cartes Œuvres



Recto
Face œuvre



Verso
Face solution

4 cartes Préférences du roi :

Louis XIV, Louis XV,
Louis XVI et Louis-Philippe



Mise en place

Nous recommandons de déployer un exemplaire du jeu pour un groupe de 6 personnes max.

Pour une classe de 30 élèves, prévoyez 5 groupes, donc 5 exemplaires.

Présentez l'**objectif du jeu** :

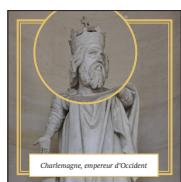
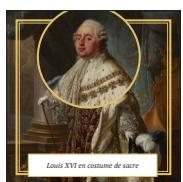
- Afin de mettre en lumière l'art et l'artisanat de la France, le roi décide d'enrichir son palais avec des œuvres d'art dignes de Versailles.
- Les joueurs s'affrontent pour créer chacun une collection d'œuvres d'art capable de plaire le plus au Roi.
- Chaque roi dispose de ses préférences : à vous de deviner quelles œuvres seront les plus adaptées à chaque Roi !
- Observez bien les œuvres, c'est la clef pour satisfaire le Roi.

Les joueurs jouent chacun pour soi.

1. Choisissez la carte Préférences du roi que vous voulez jouer pour cette partie.
Les joueurs peuvent consulter les préférences du Roi à tout moment durant la partie.

2. Mélangez les cartes face œuvre et distribuez en 5 à chaque joueur.

*Les cartes doivent rester posées sur la table sur leur face œuvre.
La face solution de l'autre côté servira en fin de partie pour compter les points.*





Déroulement du jeu

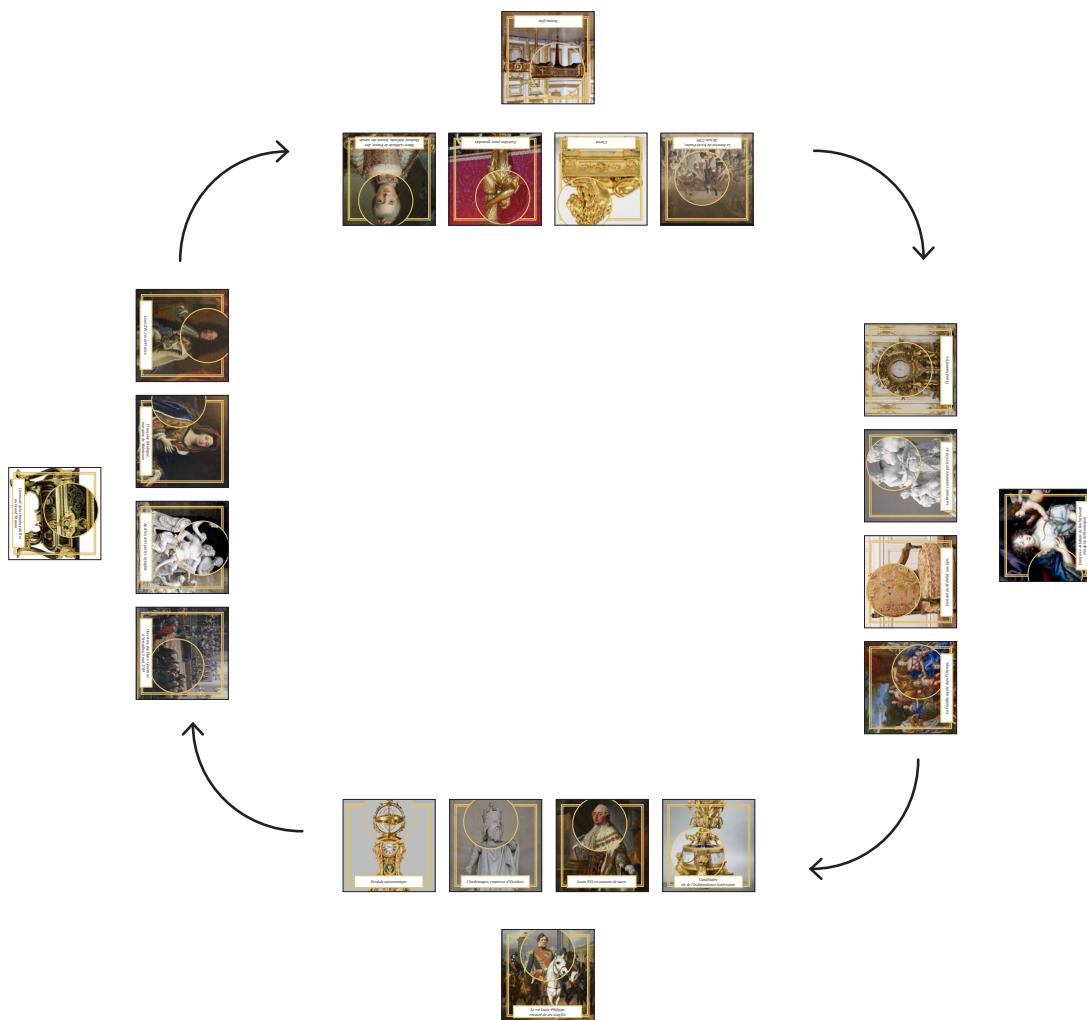


Désignez le joueur qui commence.

Tous les joueurs jouent simultanément.

3. Chacun observe attentivement les 5 cartes qui lui ont été distribuées et recherche celles qui correspondent aux Préférences du Roi

- **Il en choisit 1** qui lui semble correspondre et la glisse sur la table devant lui sans révéler la solution. Il doit prendre une carte même si aucune ne lui semble correspondre. *Ces cartes constituent sa collection.*
- **Puis chaque joueur donne le reste de ses cartes** à son voisin de gauche et récupère donc les cartes de son voisin de droite.



4. Répétez les 2 étapes précédentes jusqu'à n'avoir plus qu'1 seule carte en main : défaussez-la.

5. Recommencez jusqu'à épuisement de la pioche.



Fin de partie



La partie se termine dès que vous avez sélectionné ou défaussé toutes les cartes œuvres et que la pioche est vide.

Consultez votre collection puis retournez vos cartes face solution.

Comptage des points :

2 points pour chaque gros logo + 1 point pour chaque petit logo présent au verso de chaque carte de votre collection :

Gagnez
2 points
pour chaque grand logo



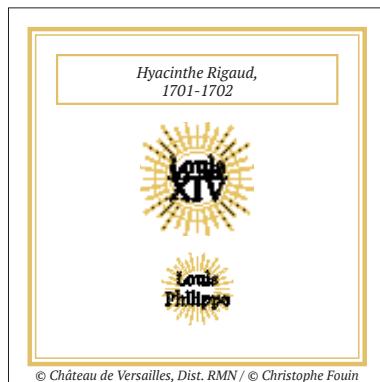
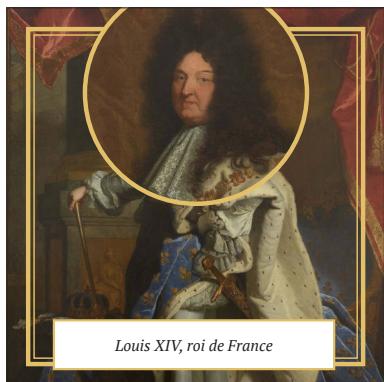
qui correspond au
roi que vous jouez.

Gagnez
1 point
pour chaque petit logo



qui correspond au
roi que vous jouez.

Exemple :



Cette carte vous rapporte 2 points si vous jouez à l'époque de Louis XIV, car selon ses préférences, il aime « les représentations de lui-même et de sa famille ». Cette œuvre a de plus été créée pendant son règne.

Aux époques de Louis XV et Louis XVI, cette carte ne vous rapporterait aucun point, puisque les logos de ces rois sont absents.

À l'époque de Louis-Philippe, cette carte vous rapporterait 1 point, car, selon ses préférences, il aime « les représentations de monarques français ». Cependant, cette œuvre n'a pas été créée pendant son règne, donc elle ne vaut qu'1 point.

Après la partie

Demandez les scores de chaque joueur et déclarez vainqueur la personne ayant le plus de points.

Vous pouvez ensuite poser des questions à vos groupes ou rebondir sur des contenus de jeu pour ancrer les connaissances.

Voici quelques exemples de questions pouvant être posées :

De quels objets sont constituées les collections de Versailles ?

Quels étaient les sujets favoris de chaque roi ?

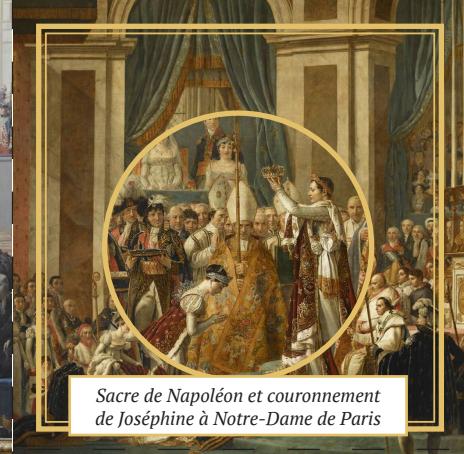
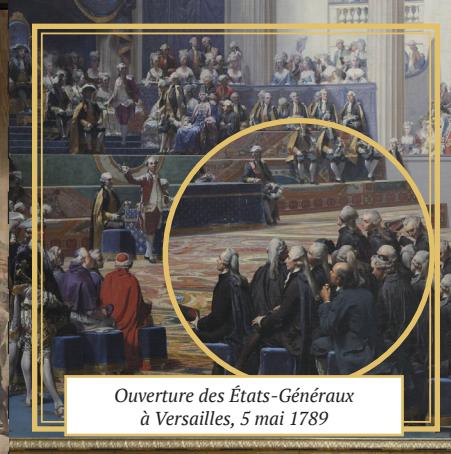
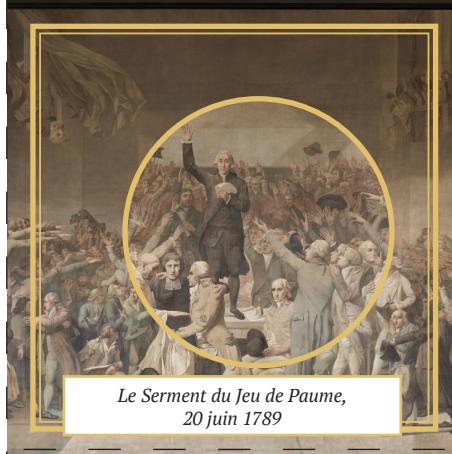
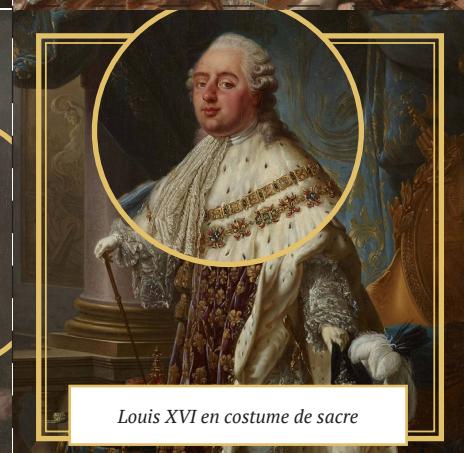
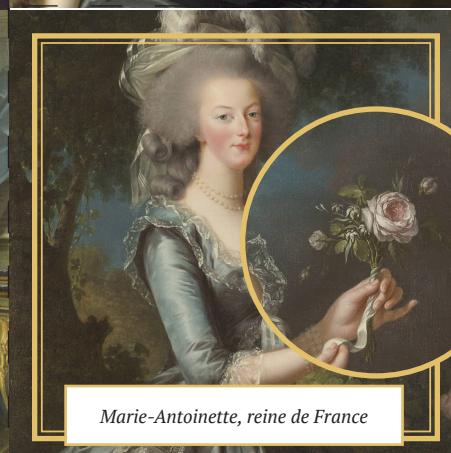
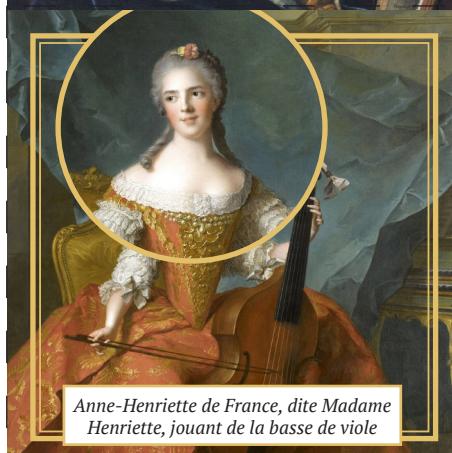
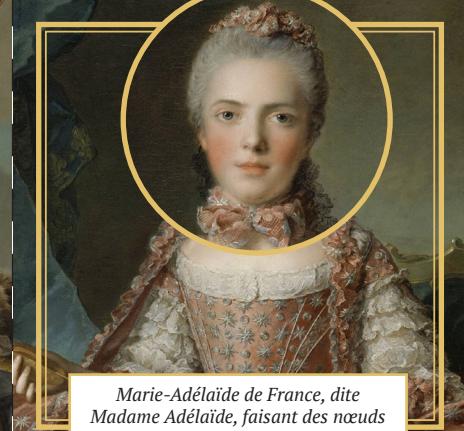
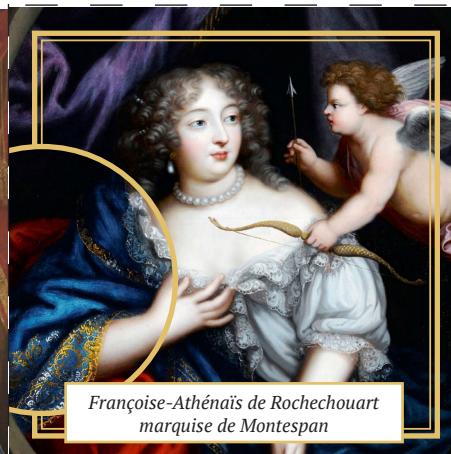
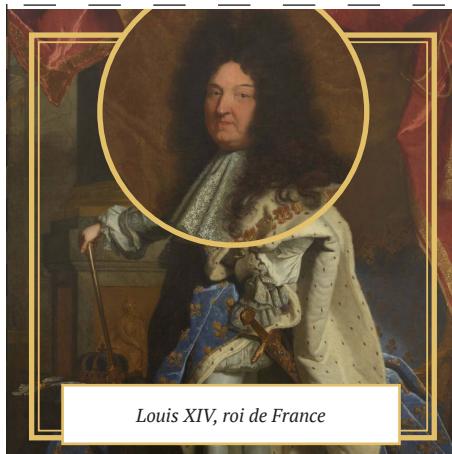
Quel est le terme utilisé pour désigner les représentations de personnes peintes ?

Ressources additionnelles :

- Portail des Ressources pédagogiques du château :
www.chateauversailles.fr/ressources-pedagogiques
- Portail « Domaines artistiques » :
<https://www.chateauversailles.fr/ressources-pedagogiques/domaines-artistiques>

La collection du Roi - Recto

Matériel de jeu



La collection du Roi - Verso

Matériel de jeu

Jean Nocret, Pierre Mignard,
1670



Pierre Mignard,
1676-1700



Hyacinthe Rigaud,
1701-1702



© Château de Versailles, Dist. RMN / © Christophe Fouin

Jean-Marc Nattier,
1756



Jean-Marc Nattier,
1746



Pierre Mignard,
vers 1694



© RMN-Grand Palais (Château de Versailles) / Daniel Arnaudet

Antoine-François Callet,
1779



Elisabeth-Louise Vigée Le Brun,
1783



Jean-Marc Nattier,
1754



© Château de Versailles, Dist. RMN / © Christophe Fouin

Jacques-Louis David, Georges Rouget,
1808-1822



Auguste Couder,
1839



Jacques-Louis David,
1808-1825



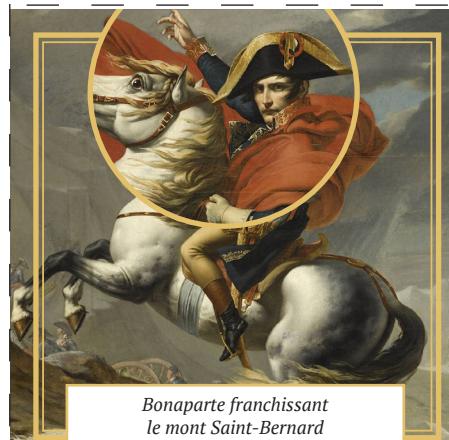
© RMN-GP (Château de Versailles) / © Franck Raux

© Château de Versailles, Dist. RMN / © Jean-Marc Manai

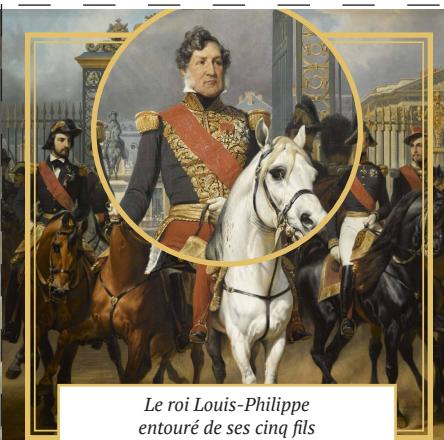
© Château de Versailles, Dist. RMN / © Christophe Fouin

La collection du Roi - Recto

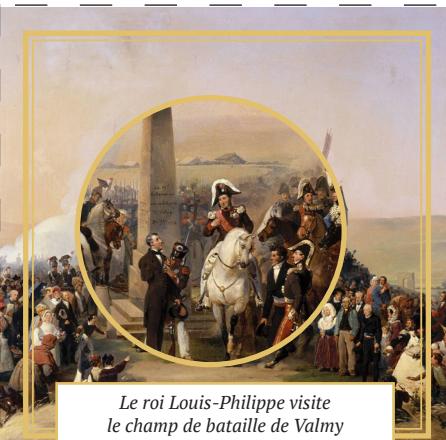
Matériel de jeu



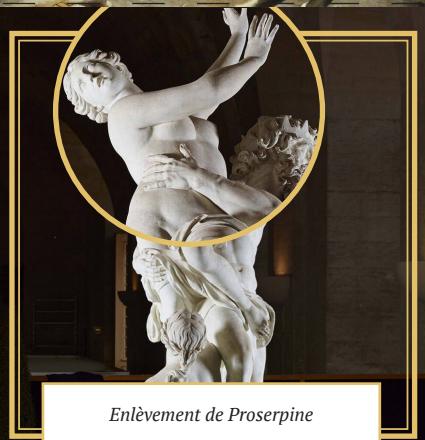
Bonaparte franchissant
le mont Saint-Bernard



Le roi Louis-Philippe
entouré de ses cinq fils



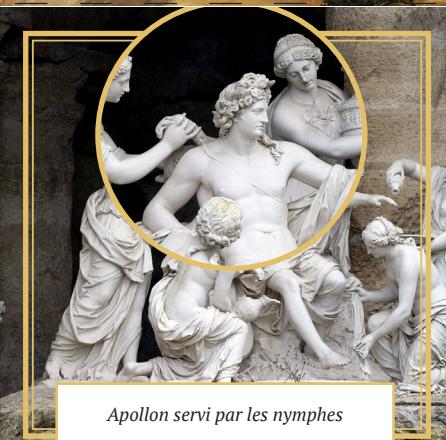
Le roi Louis-Philippe visite
le champ de bataille de Valmy



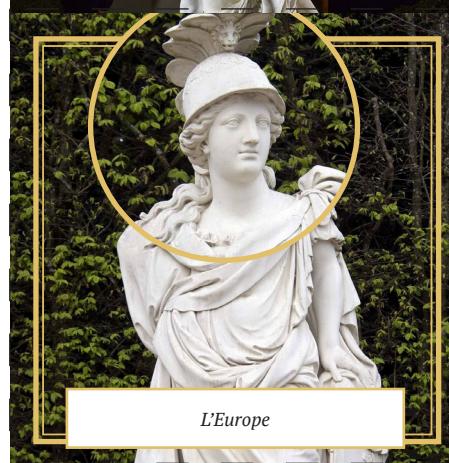
Enlèvement de Proserpine



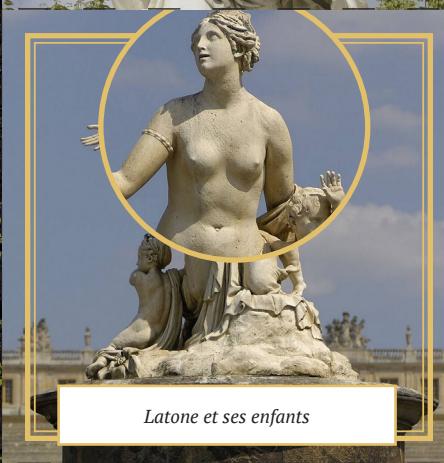
Diane, dite aussi le Soir



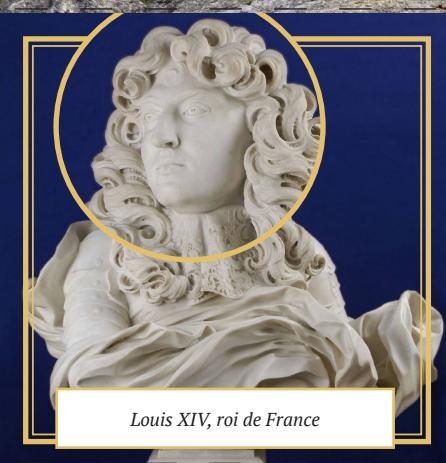
Apollon servi par les nymphes



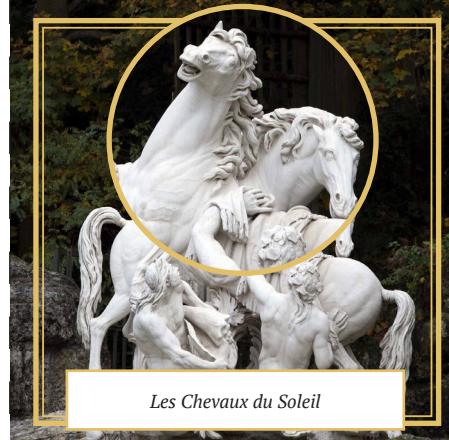
L'Europe



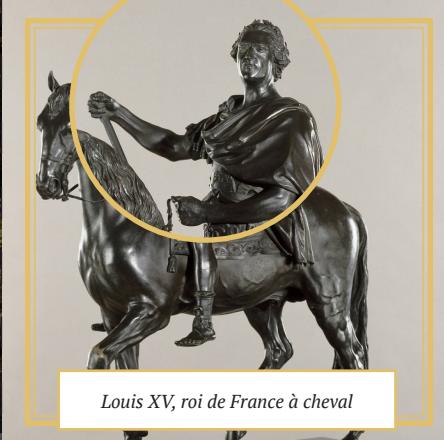
Latone et ses enfants



Louis XIV, roi de France



Les Chevaux du Soleil



Louis XV, roi de France à cheval



La Gloire couronnant le médaillon
de Louis XV

La collection du Roi - Verso

Matériel de jeu

Jean-Baptiste Mauzaisse,
1837



© RMN-Grand Palais (Château de Versailles) / Droits réservés

Horace Vernet,
1846



© RMN-GP (Château de Versailles) / © Franck Raux

Jacques-Louis David, Jérôme-Martin
Langlois, 1802



© RMN-GP (Château de Versailles) / © Franck Raux

François Girardon, Thomas Regnaudin,
1666-1674



© Château de Versailles, Dist. RMN / © Didier Saulnier

Martin Van den Bogaert,
1675-1681



© RMN-Grand Palais (Château de Versailles) / Daniel Arnaudet

François Girardon,
1674-1699



© Château de Versailles, Dist. RMN / © Christophe Fouin

Gian-Lorenzo Bernini,
1665



© Château de Versailles, Dist. RMN / © Jean-Marc Manai

Gaspard et Balthasar Marsy,
1668-1670



© Château de Versailles, Dist. RMN / © Jean-Marc Manai

Pierre Mazeline,
1675-1680



© Château de Versailles, Dist. RMN / © Didier Saulnier

François-Antoine Vassé,
1726-1730



© Château de Versailles, Dist. RMN / © Christophe Fouin

Jean-Baptiste Pigalle,
Edme Bouchardon, 1763



© RMN-Grand Palais (Château de Versailles) / Thierry Ollivier

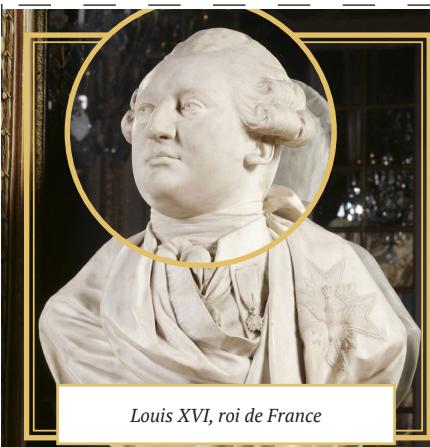
Gaspard et Balthasar,
1667-1772



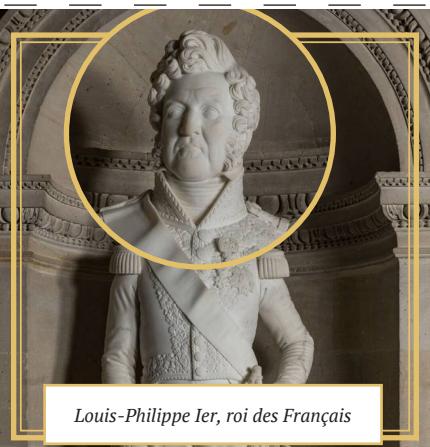
© Château de Versailles, Dist. RMN / © Didier Saulnier

La collection du Roi - Recto

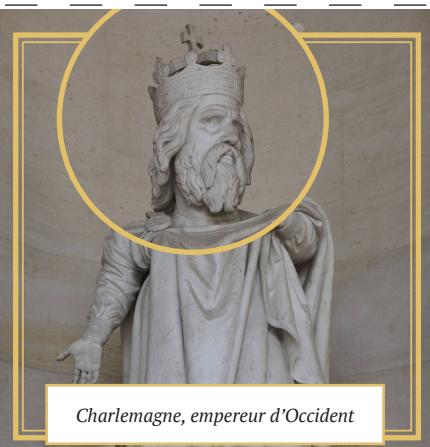
Matériel de jeu



Louis XVI, roi de France



Louis-Philippe Ier, roi des Français



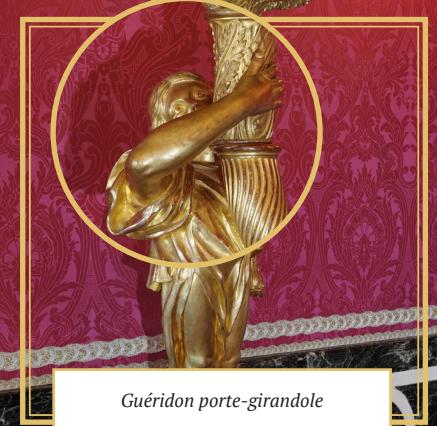
Charlemagne, empereur d'Occident



Commode de la chambre du Roi
au Grand Trianon



Bas d'armoire aux Saisons,
l'Hiver et le Printemps



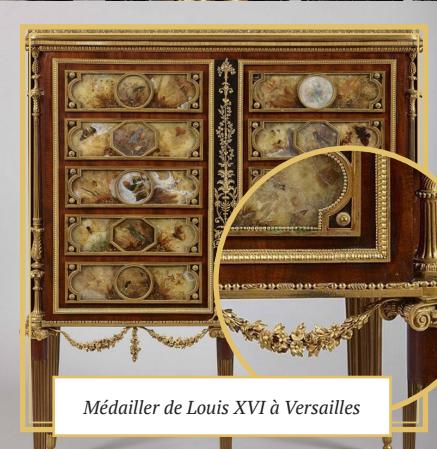
Guéridon porte-girandole



Bureau plat



Bureau du Roi, secrétaire à cylindres



Médailleur de Louis XVI à Versailles



Coffre à bijoux de Marie-Antoinette,
dauphine



Écran de cheminée



Chaise pour le Salon des jeux du Roi

La collection du Roi - Verso

Matériel de jeu

Charles-François Leboeuf,
1840



© Château de Versailles, Dist. RMN / © Jean-Marc Manaï

Augustin-Alexandre Dumont,
1836-1838



© Château de Versailles, Dist. RMN / © Christophe Fouin

Jean-Antoine Houdon,
1790



© RMN-Grand Palais (Château de Versailles) / Gérard Blot

Pierre-Edmé Babel (sculpteur),
1769



© Château de Versailles, Dist. RMN / © Jean-Marc Manaï

André-Charles Boulle,
1725-1729



© RMN-GP (Château de Versailles) / © Franck Raux

André-Charles Boulle,
1708



© RMN-GP (Château de Versailles) / Gérard Blot / Hervé Lewandowski

Jean-Jacques Hetlinger (fabricant),
1780-1789



© Château de Versailles, Dist. RMN / © Christophe Fouin

Jean-François Oeben (ébéniste), Jean-Henri
Riesener (ébéniste), 1760-1769



© RMN-GP (Château de Versailles) / © Mathieu Rabeau

Bernard II Varisamburgh (ébéniste),
1745



© Château de Versailles, Dist. RMN / © Thomas Garnier

François II Foliot (menuisier),
1774



© RMN-GP (Château de Versailles) / Droits réservés

Jean-Baptiste-Claude Sené (menuisier),
1787



© EPV

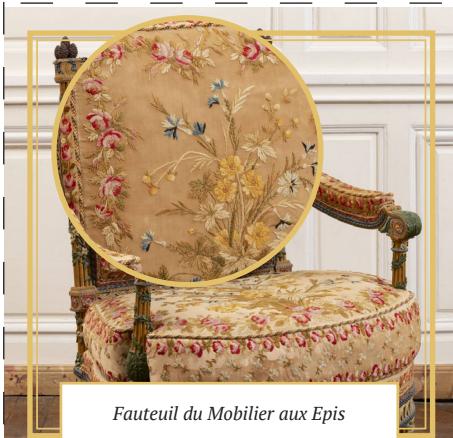
Martin Carlin (ébéniste),
1770



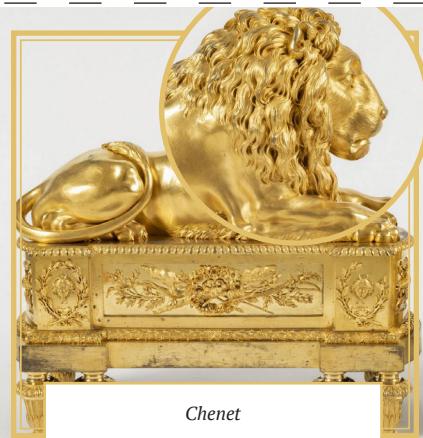
© RMN-Grand Palais (Château de Versailles) / Gérard Blot

La collection du Roi - Recto

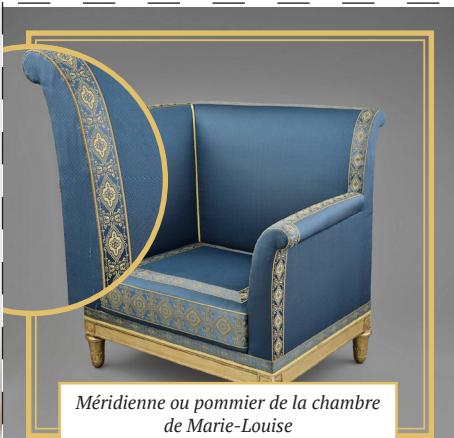
Matériel de jeu



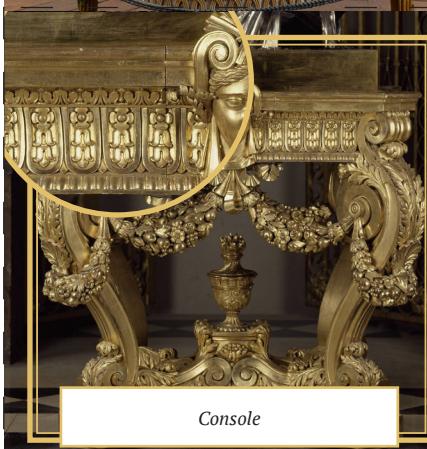
Fauteuil du Mobilier aux Epis



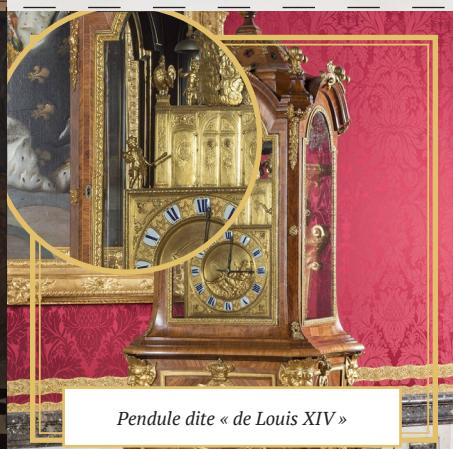
Chenet



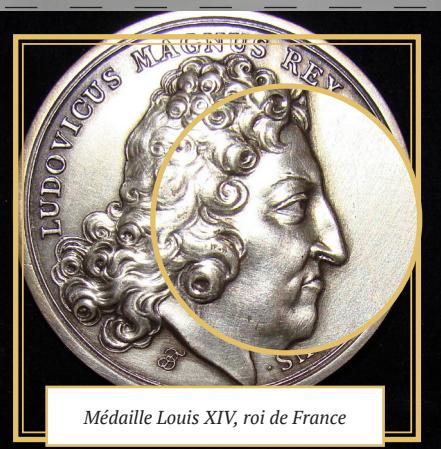
Méridienne ou pommier de la chambre de Marie-Louise



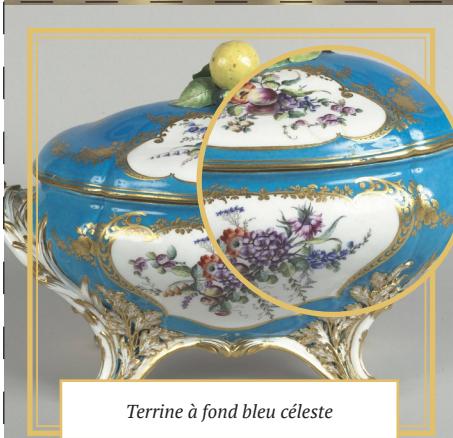
Console



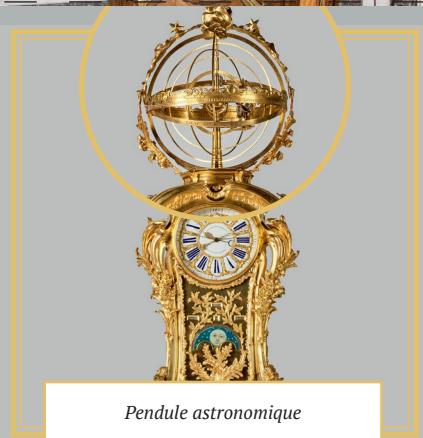
Pendule dite « de Louis XIV »



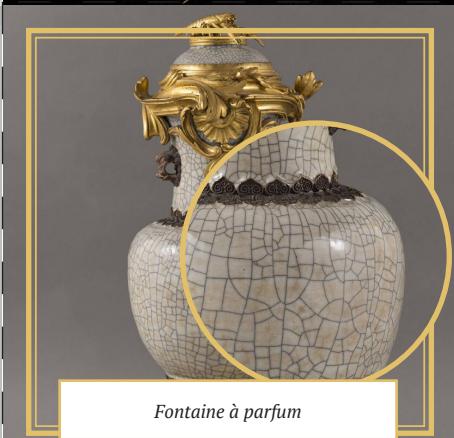
Médaille Louis XIV, roi de France



Terrine à fond bleu céleste



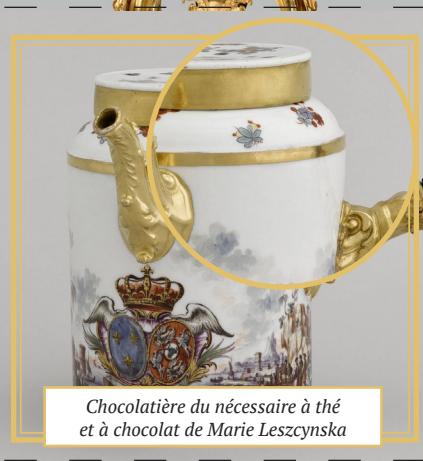
Pendule astronomique



Fontaine à parfum



Pendule au génie de Mars



Chocolatière du nécessaire à thé et à chocolat de Marie Leszczynska



Microscope optique

La collection du Roi - Verso

Matériel de jeu

Pierre-Benoît Marcion
(menuisier-ébéniste), 1809



© RMN-GP (Château de Versailles) / © Benoît Touchard

Louis-Simon Boizot (sculpteur),
1786



© Château de Versailles, Dist. RMN / © Christophe Fouin

Georges Ier Jacob (menuisier),
1787



© Château de Versailles, Dist. RMN / © Christophe Fouin

Jean Duvivier (graveur),
date inconnue



© EPV

Antoine Morand (horloger),
1706



© Château de Versailles, Dist. RMN / © Christophe Fouin

Alexandre-Louis Bellangé,
1834



© RMN-Grand Palais (Château de Versailles) / Droits réservés

Frères Slotz (sculpteurs),
1736-1743



© Château de Versailles, Dist. RMN / © Christophe Fouin

Claude-Siméon Passement (ingénieur),
Louis Dauthiau (horloger), 1749-1753



© Château de Versailles, Dist. RMN / © Christophe Fouin

Manufacture de Vincennes (fabricant),
1753-1754



© RMN-Grand Palais (Château de Versailles) / Gérard Blot

Claude-Siméon Passement (ingénieur),
vers 1750



© Château de Versailles, Dist. RMN / © Christophe Fouin

Manufacture de porcelaine de Meissen,
vers 1737



© RMN-GP (Château de Versailles) / © Franck Raux

Jean Mortinot (horloger), Frères Slotz
(sculpteurs), 1754



© Château de Versailles, Dist. RMN / © Christophe Fouin

La collection du Roi - Recto

Matériel de jeu



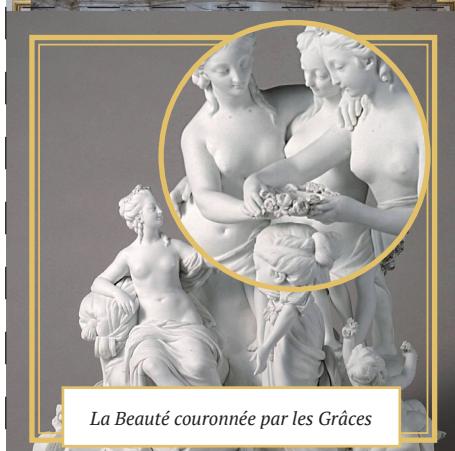
Grand baromètre



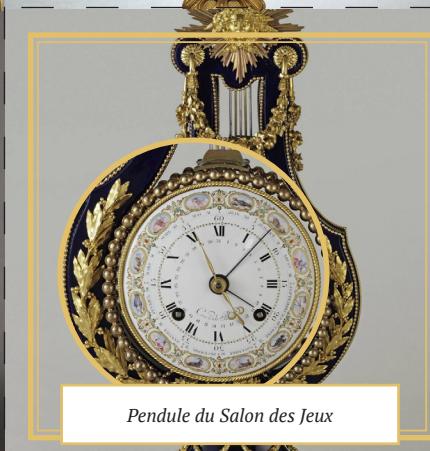
Vase forme Médicis dit de Vénus



Candélabre
dit de l'Indépendance Américaine



La Beauté couronnée par les Grâces



Pendule du Salon des Jeux



Les Chasses de Louis XVI : le cerf aux
abois dans les roches de Franchard



Torchère en malachite offerte par le tsar



Vasque en malachite

La collection du Roi - Verso

Matériel de jeu

Manufacture de Sèvres (fabricant),
1784-1785



© Château de Versailles, Dist. RMN / © Christophe Fouin

Manufacture de Sèvres (fabricant),
1785



© Château de Versailles, Dist. RMN / © Christophe Fouin

Jean-Baptiste Toré (ingénieur),
1772-1775



© Château de Versailles, Dist. RMN / © Thomas Garnier

Manufacture de Sèvres (fabricant),
1780



© Château de Versailles, Dist. RMN / © Jean-Marc Manai

Courieult (horloger),
vers 1780



© Musée du Louvre, Dist. RMN-GP / © Martine Beck-Coppola

Manufacture de Sèvres (fabricant),
vers 1780



© RMN-Grand Palais (Sèvres - Manufacture et musée nationaux) / Martine Beck-Coppola

François-Honoré-Georges Jacob
(menuisier-ébéniste), 1809



© RMN-GP (Château de Versailles) / Gérard Blot

François-Honoré-Georges Jacob
(menuisier-ébéniste), 1809



© Château de Versailles, Dist. RMN / © Jean-Marc Manai

La Collection de Louis XIV

Les préférences du Roi

Dans sa collection Louis XIV aimerait :

Des représentations
de lui-même et de sa famille

Des chérubins

Des ensembles noir et or

Des figures antiques

Des drapés bleus

La Collection de Louis XV

Les préférences du Roi

Dans sa collection Louis XV aimerait :

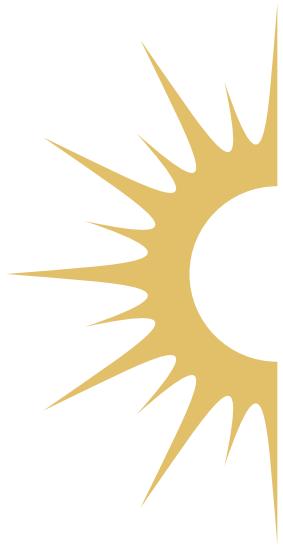
Des représentations
de lui-même

Des horloges et objets scientifiques

De la porcelaine et de la céramique

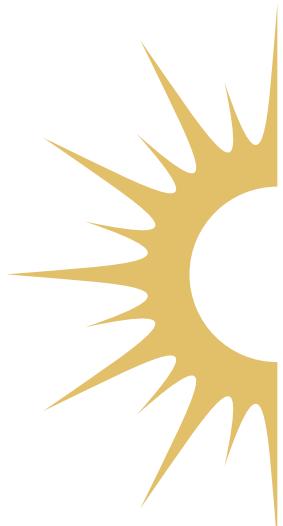
Des représentations de femmes

Des bureaux



La collection du Roi

Les Préférences
du roi



La collection du Roi

Les Préférences
du roi



La Collection de Louis XVI

Les préférences du Roi

Dans sa collection Louis XVI aimerait :

Des représentations de lui-même et de sa famille

Des motifs floraux

Des représentations d'assemblées

Des représentations d'animaux

La Collection de Louis-Philippe

Les préférences du Roi

Dans sa collection Louis-Philippe aimerait :

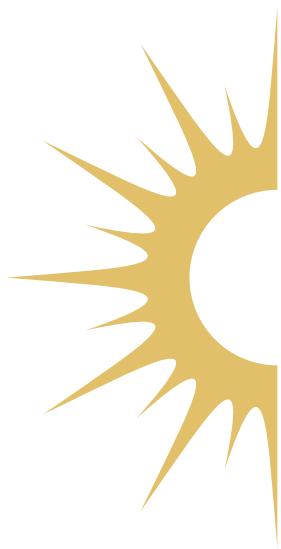
Des représentations de lui-même et de sa famille

Des représentations de monarques français

Des représentations d'événements historiques importants

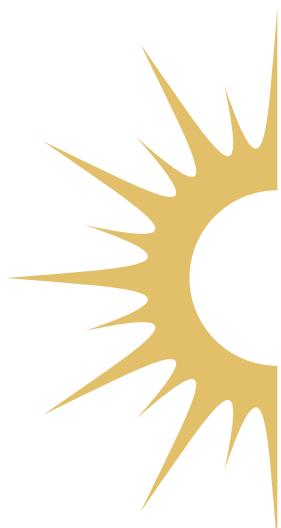
De la malachite verte

De longues frises de fleurs



La collection du Roi

Les Préférences
du roi



La collection du Roi

Les Préférences
du roi



BÂTI POUR DURER

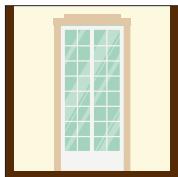
Pendant ce jeu, le groupe sera amené à découvrir les grands éléments architecturaux du château de Versailles et leur évolution au fil des époques en fonction des préférences des rois.

Apports pédagogiques

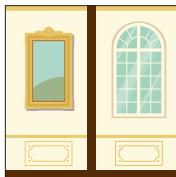
- Découvrir les goûts des rois par le prisme de l'architecture.
- S'immerger dans l'atmosphère de couleurs et de formes d'une partie du Château.

Matériel

2 cartes
Porte principale



36 cartes Château



1 carte Roi



10 cartes Privilège



(variante)

4 cartes Préférences du roi :

Louis XIV, Louis XV,
Louis XVI et Louis-Philippe



Mise en place

Nous recommandons de déployer un exemplaire du jeu pour un groupe de 6 personnes max, réparties en 2 équipes de 3 personnes.

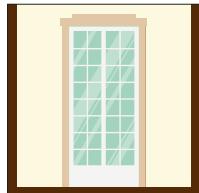
Pour une classe de 30, prévoyez 5 groupes, donc 5 exemplaires.

Présentez l'**objectif du jeu** :

- Vous êtes deux équipes d'architectes s'affrontant pour repenser les plans d'une aile du Château, conformément aux exigences de votre roi.
- Vous allez construire le Château à tour de rôle en tenant compte des Préférences du Roi et gagner ainsi des points de Faveurs.

1. Répartissez-vous en 2 équipes.

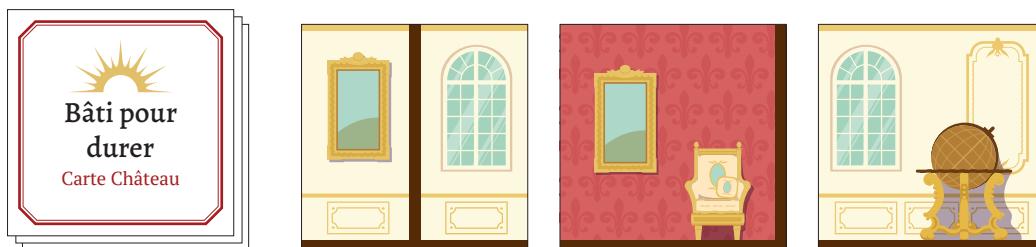
Placez 1 carte Porte principale devant chaque équipe.



2. Mélangez toutes les cartes.

Placez la carte Roi au milieu des 10 dernières cartes du paquet.
Elle signalera l'approche de la fin du jeu.

3. Révélez les 3 premières cartes de la pioche et placez-les en ligne sur la table. Pendant toute la durée du jeu, on appellera ces 3 cartes retournées « la rivière de cartes ».



Observez bien les différentes cartes :

- Les traits épais noirs symbolisent les murs qui séparent les différentes pièces.
- Une grande pièce peut être constituée de cartes avec différents fonds, clairs ou rouges. Dans ce cas, la pièce est bicolore et compte bien pour 1 seule et même pièce.
- Beaucoup de cartes comprennent des « dorures » : le terme est entendu au sens large (sur les fauteuils, sur les murs, sur les objets scientifiques, sur les cadres).

4. Choisissez la carte Préférences du Roi que vous voulez jouer pour cette partie.

Les joueurs peuvent consulter les Préférences du Roi à tout moment de la partie.

Remarques pour vous guider dans votre choix :

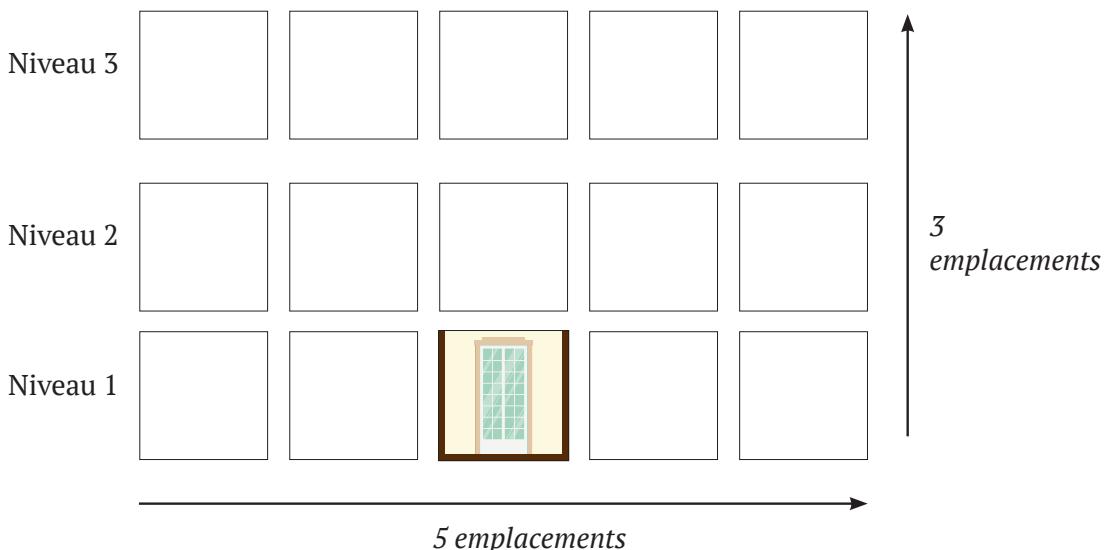
- la carte Préférences du Roi Louis XIV est la plus difficile, il faut respecter la symétrie de part et d'autre de la porte principale
- la carte Préférences du Roi Louis XV est la plus facile.

◆ Déroulement du jeu ◆

Les deux équipes jouent à tour de rôle. Désignez celle qui commence.

Lors de leur tour, les joueurs choisissent une carte Château dans la rivière de cartes, qu'ils jouent immédiatement devant eux selon les contraintes ci-dessous :

Le château doit respecter le schéma suivant :

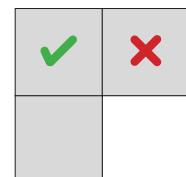


Attention ! Pour être posée, chaque carte doit respecter les critères suivants :

être adjacente
à une autre carte
Château déjà posée



être posée sur un niveau
seulement s'il y a déjà
une carte au niveau
inférieur



À chaque fois qu'1 carte de la rivière est jouée, remplacez-la par une nouvelle carte de la pioche.

 **Fin de partie** 

La partie peut se terminer de 2 manières :

- une fois toutes les cartes posées sur les 3 niveaux du château d'1 joueur, le jeu s'arrête. L'autre joueur peut ne pas avoir fini son château.
- une fois la carte Roi piochée.

Dans ce cas, le joueur la défausse et pioche une autre carte.

Les joueurs effectuent ensuite un dernier tour, puis la partie est finie.

Comptage des points

Référez vous à la carte Préférences du roi que vous avez jouée pour compter vos points de Faveurs.

❖ Variante de jeu ❖

« Des Privilèges en or »

Matériel additionnel :
10 cartes
Privilège



Les cartes Privilège sont à ajouter à la pioche, en les mélangeant bien aux cartes Château.

Lors du déroulement du jeu les joueurs piocheront dans la rivière, au choix :

- soit 1 carte d'architecture ;
- soit 1 carte Privilège.

Pour chaque carte Privilège, ils pourront, encore au choix :

- la placer devant eux pour la garder et la jouer plus tard ;
- jouer une carte Privilège déjà dans leur main.

❖ Après la partie ❖

Demandez les scores de chaque équipe au sein de chaque groupe.
Déclarez vainqueur l'équipe ayant le plus de points.

Vous pouvez ensuite poser des questions à vos groupes ou rebondir sur des contenus de jeu pour ancrer les connaissances.

Voici quelques exemples de questions pouvant être posées :

Quelles sont les couleurs dominantes dans l'architecture du Château ?

Quels éléments le composent majoritairement ?

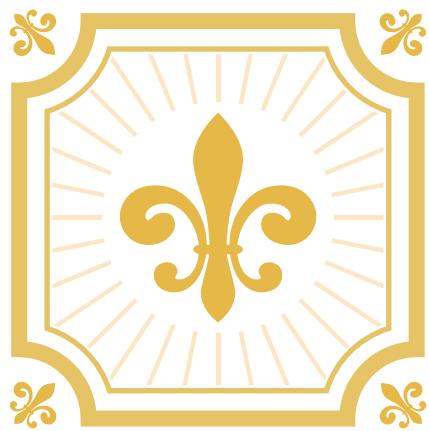
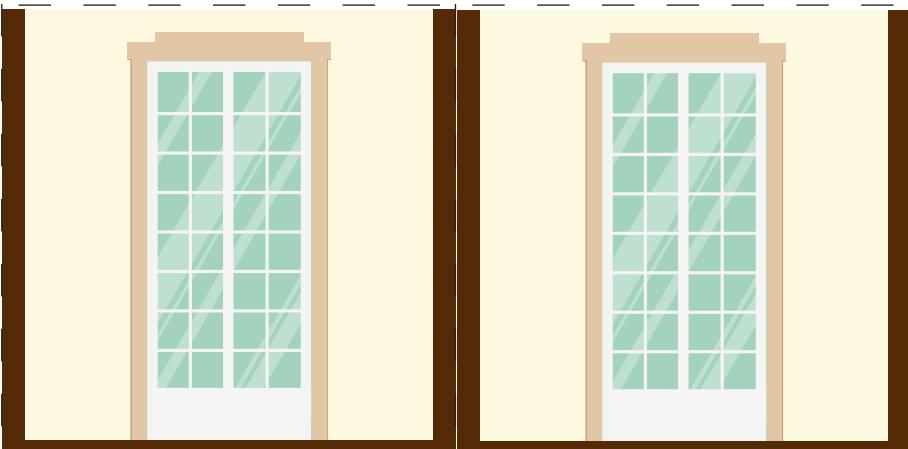
Qu'est-ce qu'une dorure ?

Ressources additionnelles :

- Portail des Ressources pédagogiques du château :
www.chateauversailles.fr/ressources-pedagogiques
- Portail « Châteaux de Versailles et Trianon » :
<https://www.chateauversailles.fr/ressources-pedagogiques/chateaux-versailles-trianon>

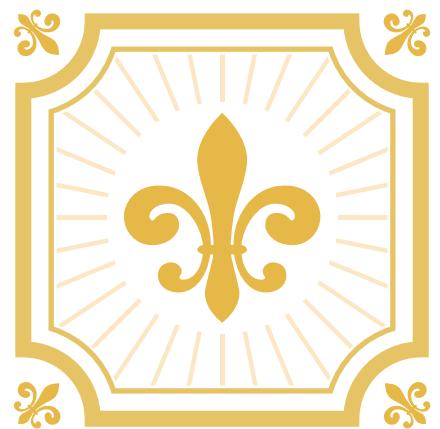
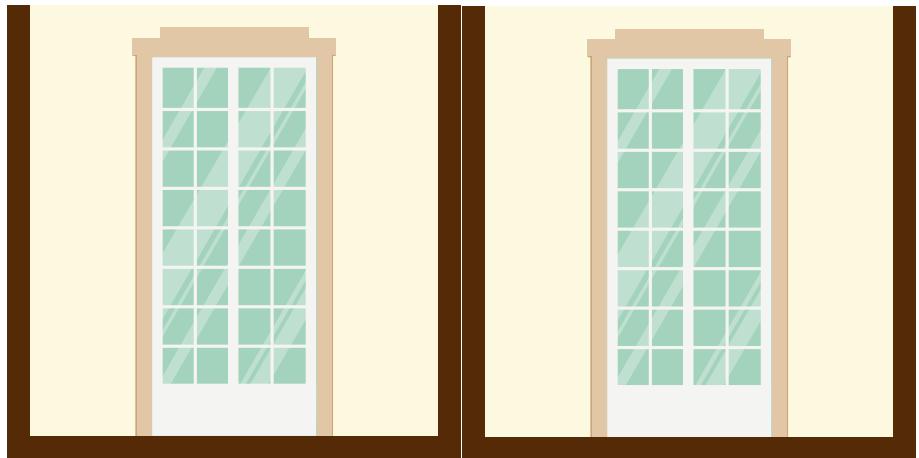
Bâti pour durer - Recto

Matériel de jeu



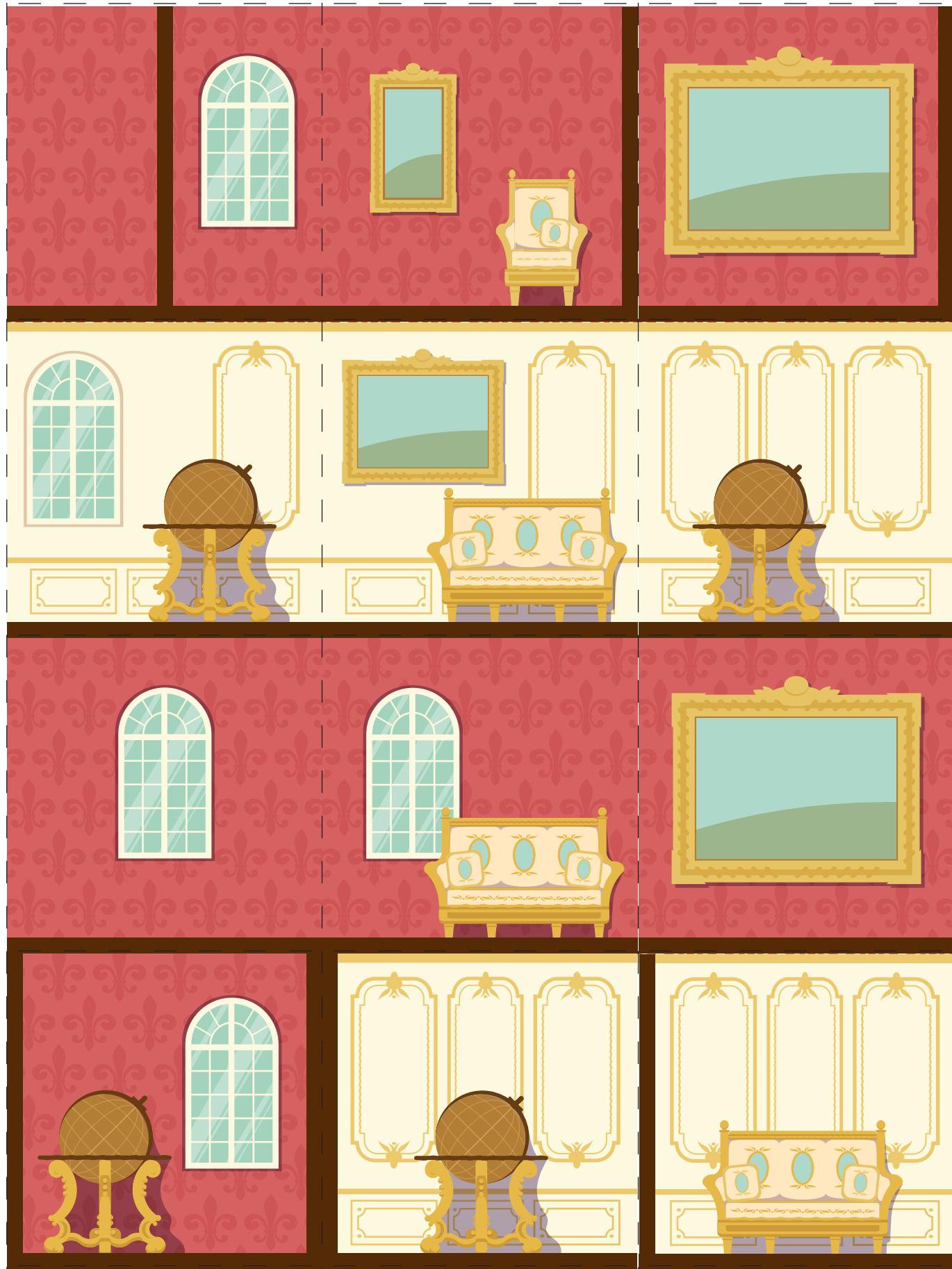
Bâti pour durer - Verso

Matériel de jeu



Bâti pour durer - Recto

Matériel de jeu



Bâti pour durer - Verso

Matériel de jeu



Bâti pour
durer

Carte Château

Bâti pour
durer

Carte Château

Bâti pour
durer

Carte Château



Bâti pour
durer

Carte Château

Bâti pour
durer

Carte Château

Bâti pour
durer

Carte Château



Bâti pour
durer

Carte Château

Bâti pour
durer

Carte Château

Bâti pour
durer

Carte Château



Bâti pour
durer

Carte Château

Bâti pour
durer

Carte Château

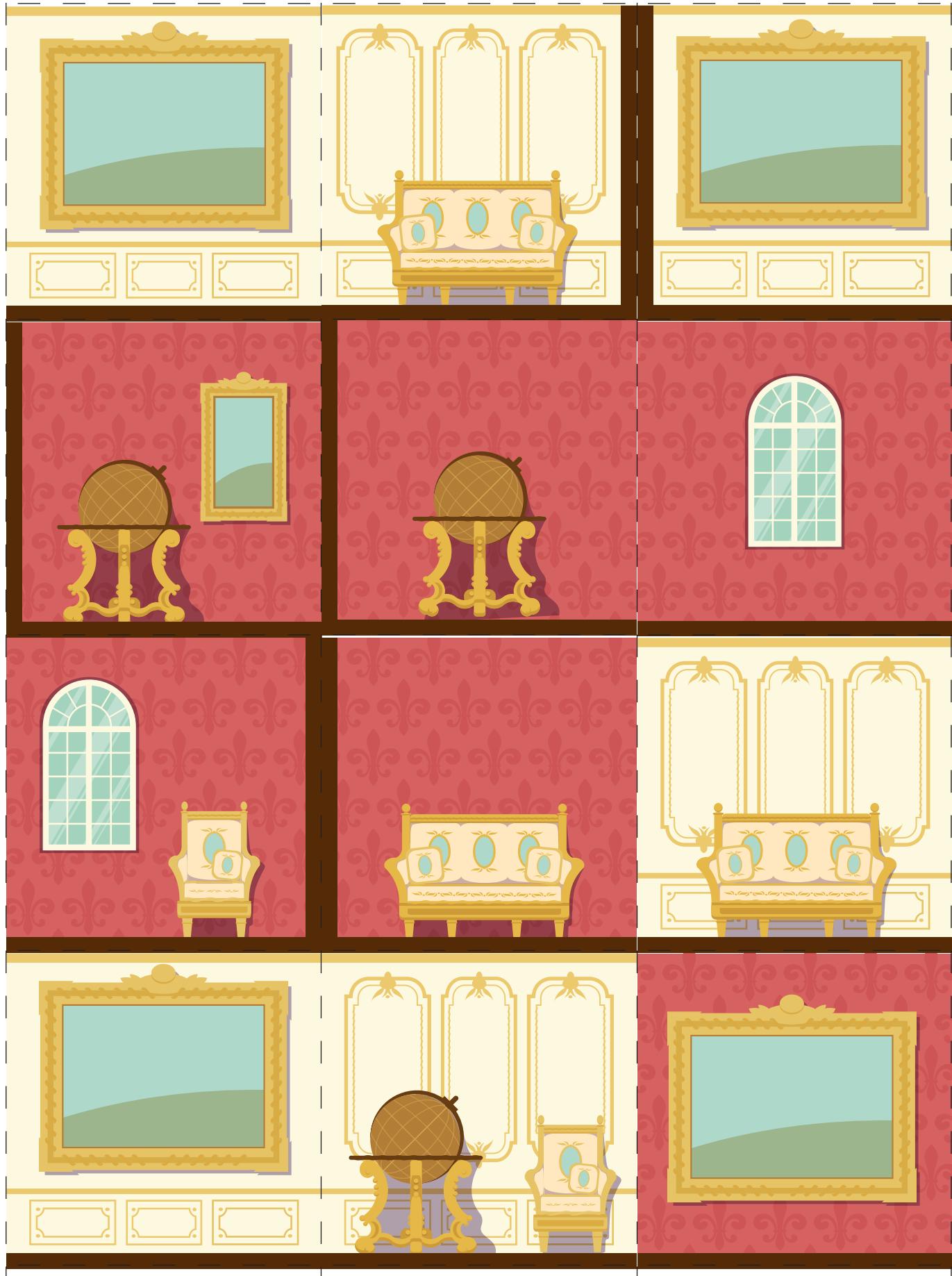


Bâti pour
durer

Carte Château

Bâti pour durer - Recto

Matériel de jeu



Bâti pour durer - Verso

Matériel de jeu



Bâti pour
durer

Carte Château



Bâti pour
durer

Carte Château



Bâti pour
durer

Carte Château



Bâti pour
durer

Carte Château



Bâti pour
durer

Carte Château



Bâti pour
durer

Carte Château



Bâti pour
durer

Carte Château



Bâti pour
durer

Carte Château



Bâti pour
durer

Carte Château



Bâti pour
durer

Carte Château



Bâti pour
durer

Carte Château

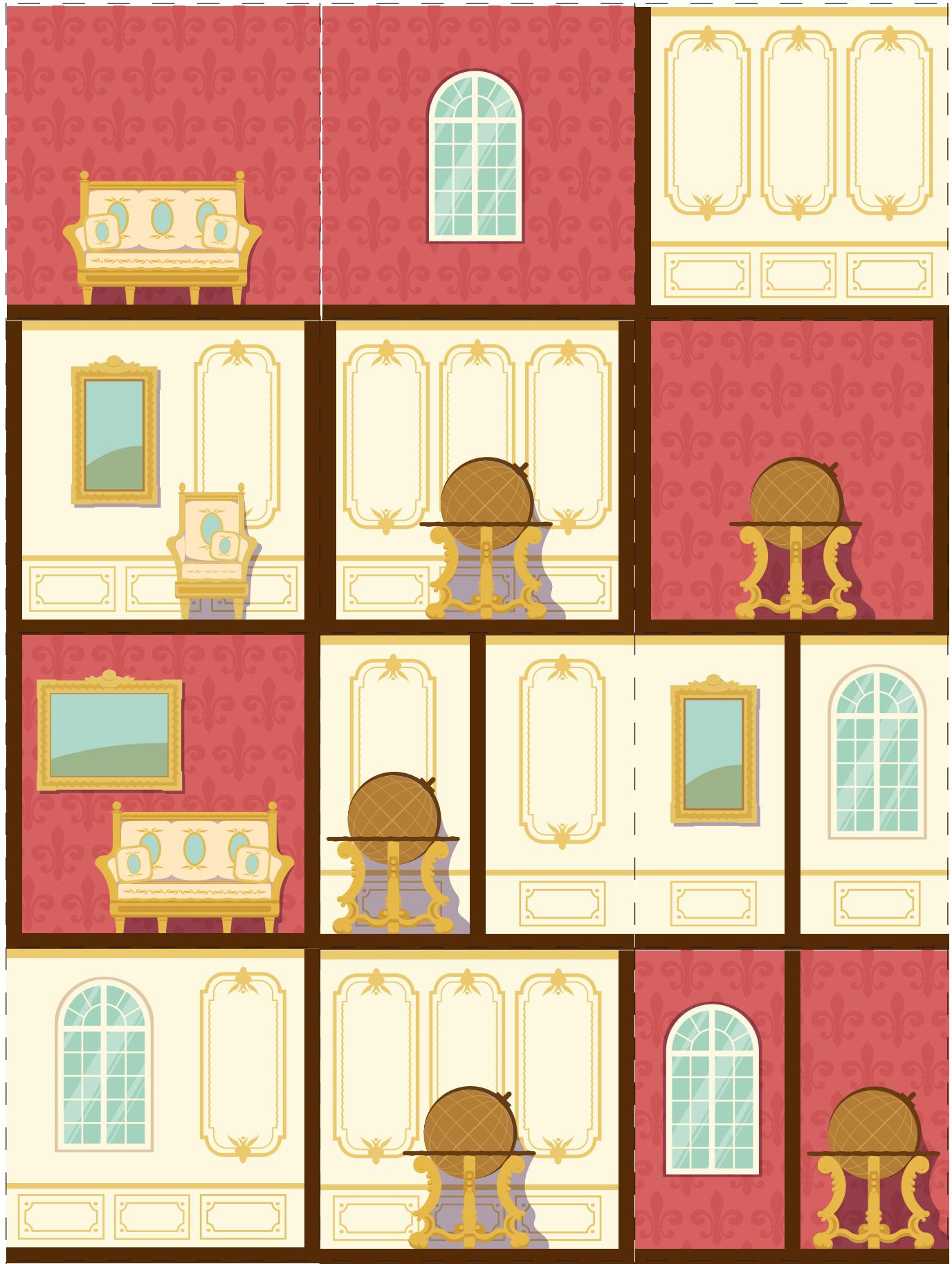


Bâti pour
durer

Carte Château

Bâti pour durer - Recto

Matériel de jeu



Bâti pour durer - Verso

Matériel de jeu



Bâti pour
durer

Carte Château



Bâti pour
durer

Carte Château



Bâti pour
durer

Carte Château



Bâti pour
durer

Carte Château



Bâti pour
durer

Carte Château



Bâti pour
durer

Carte Château



Bâti pour
durer

Carte Château



Bâti pour
durer

Carte Château



Bâti pour
durer

Carte Château



Bâti pour
durer

Carte Château



Bâti pour
durer

Carte Château



Bâti pour
durer

Carte Château

Le Château de Louis XIV

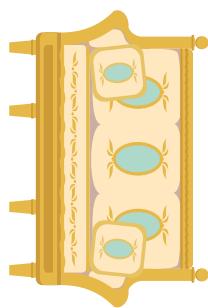
Les préférences du Roi

Louis XIV vous octroie :

1 point
par fenêtre



5 points si vous avez
plus de mobilier d'art
que vos adversaires



3 points par étage
dans lesquels les murs sont symétriques



Axe de symétrie

Le Château de Louis XV

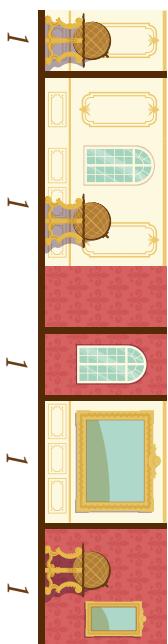
Les préférences du Roi

Louis XV vous octroie :

1 point par
objet scientifique

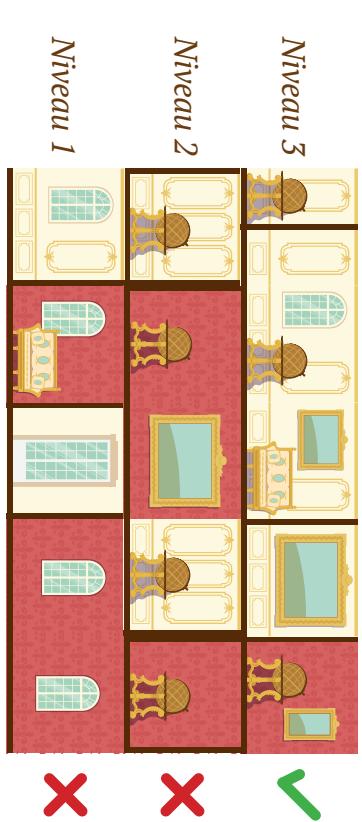


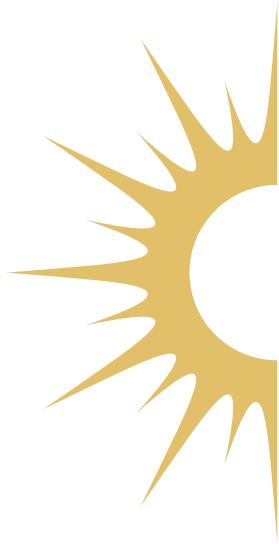
5 points si vous avez plus de pièces
que vos adversaires



= 5 pièces. Les extrémités sont considérées comme des murs.

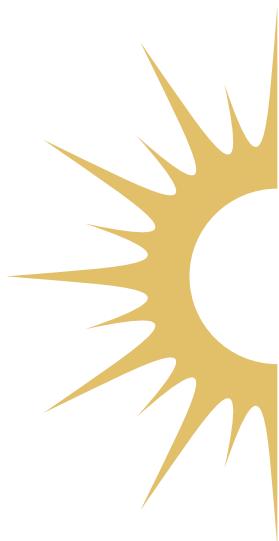
3 points par étage dans lesquels
toutes les pièces ont des dorures





Bâti pour
durer

Les Préférences
du roi



Bâti pour
durer

Les Préférences
du roi

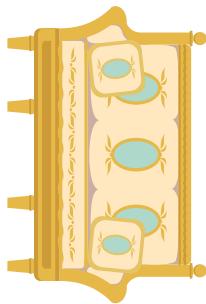


Le Château de Louis XVI

Les préférences du Roi

Louis XVI vous octroie :

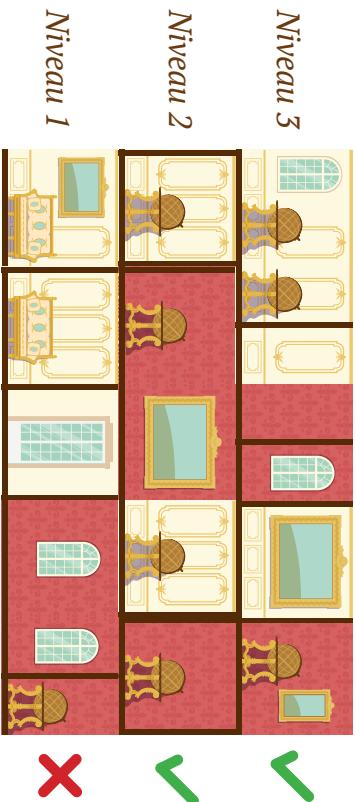
1 point par
mobilier d'art



5 points si vous avez
plus de fenêtres
que vos adversaires



3 points par étage comportant
2 objets scientifiques dans une même pièce

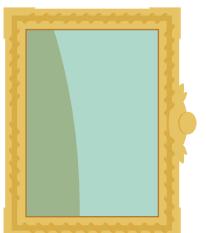


Le Château de Louis-Philippe

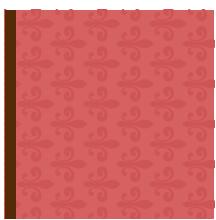
Les préférences du Roi

Louis-Philippe vous octroie :

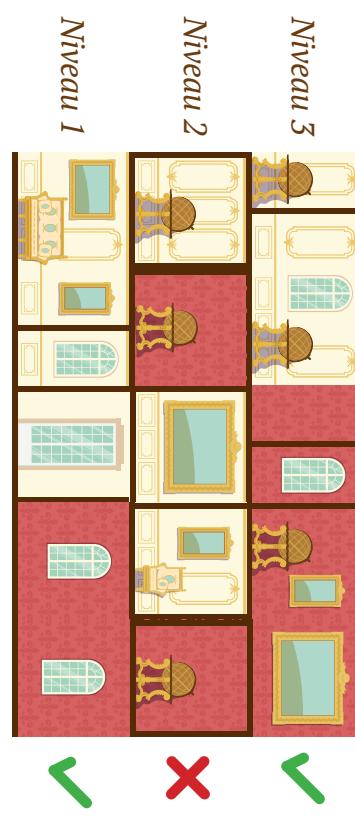
1 point par
tableau

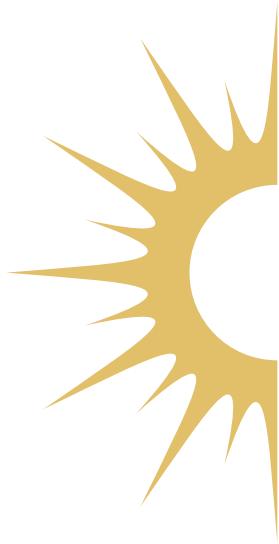


5 points si vous avez
plus de pièces rouges
que vos adversaires



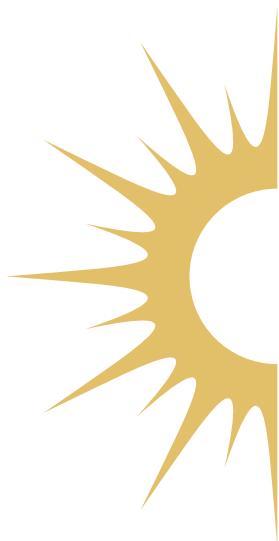
3 points par étage comportant
au moins 2 tableaux dans une même pièce





Bâti pour
durer

Les Préférences
du roi



Bâti pour
durer

Les Préférences
du roi



Bâti pour durer - Recto

Matériel de jeu

Matériel de la variante
« Des priviléges en or »

PRIVILÈGE

Défaussez les 3 cartes
de la pioche, repiochez
en 3 et jouez 1 carte.

PRIVILÈGE

Inversez 2 salles de
votre château.

PRIVILÈGE

Défaussez les 3 cartes
de la pioche, repiochez
en 3 et jouez 1 carte.

PRIVILÈGE

Défaussez les 3 cartes
de la pioche, repiochez
en 3 et jouez 1 carte.

PRIVILÈGE

Détruissez 1 salle de
votre château.

PRIVILÈGE

Inversez 2 salles de
votre château.

PRIVILÈGE

Détruissez 1 salle de
votre château.

PRIVILÈGE

Rejouez un tour après
celui-ci.

PRIVILÈGE

Échangez 1 des salles
de la pioche
avec 1 des salles
de votre château.

PRIVILÈGE

Échangez 1 des salles
de la pioche
avec 1 des salles
de votre château.

Bâti pour durer - Verso

Matériel de jeu



Bâti pour
durer

Carte Privilège



Bâti pour
durer

Carte Privilège

Bâti pour
durer

Carte Privilège

Bâti pour
durer

Carte Privilège



Bâti pour
durer

Carte Privilège

Bâti pour
durer

Carte Privilège

Bâti pour
durer

Carte Privilège



Bâti pour
durer

Carte Privilège

Bâti pour
durer

Carte Privilège

Bâti pour
durer

Carte Privilège

INTRIGUES AU CHÂTEAU

Lors de ce jeu, le groupe sera amené à découvrir un des multiples aspects de la vie au château : la politique, ses jeux d'influences et ses intrigues.

❖ Apports pédagogiques ❖

- **Comprendre** ce qu'est une « Intrigue ».
- **Découvrir** les grands types d'intrigues au sein du Château.
- **Saisir** que certaines époques ont été plus agitées que d'autres.

❖ Matériel ❖

8 cartes Faction
(4 rouges et 4 bleues) 16 cartes Partisan
(8 rouges et 8 bleues)

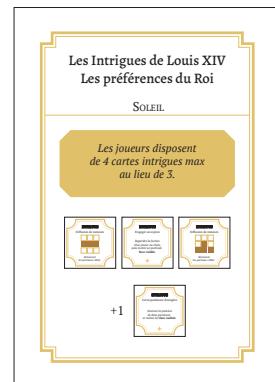


56 cartes Intrigue
de plusieurs sortes



4 cartes Préférences du Roi :

Louis XIV, Louis XV,
Louis XVI et Louis-Philippe





Mise en place



Nous recommandons de déployer un exemplaire du jeu pour un groupe de 8 personnes max.

Pour une classe de 30, prévoyez 4 groupes, donc 4 exemplaires.

Présentez l'**objectif du jeu** :

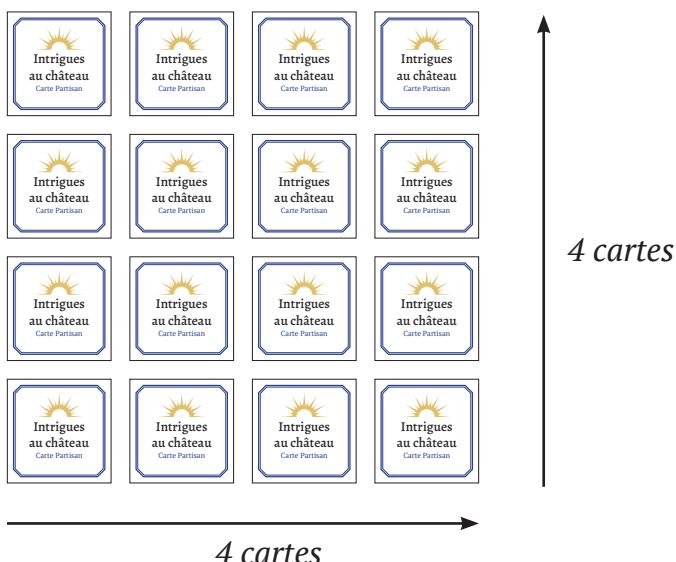
- Versailles est le centre du pouvoir politique de l'époque.
Les oppositions d'opinions sont nombreuses et les intrigues vont bon train pour influencer les courtisans.
- Chaque époque a eu ses factions :
Sous Louis XIV, les **partisans de l'Édit de Nantes** et les **Protestants**
Sous Louis XV, les **partisans du Roi** et les **Lumières**
Sous Louis XVI, les **Royalistes** et les **Révolutionnaires**
Sous Louis-Philippe, les **Royalistes** et les **Bonapartistes**
- Vous jouez des partisans de ces factions.
Cherchez à gagner de l'influence face à votre faction rivale.
Pour cela, vous allez rallier des partisans à votre cause et entraver la route de vos adversaires. Vous ne connaissez pas vos alliés, mais vous allez certainement vite les découvrir...

1. Distribuez une carte **Faction** face cachée à chaque joueur.

Si les joueurs sont en nombre impair, on révèle la carte mise de côté.

Ces rôles sont secrets : chaque joueur consulte sa carte et devra deviner pendant le jeu qui sont ses alliés et ses ennemis.

2. Mélangez les cartes **Partisans** et disposez-les face cachée :



3. Choisissez la carte Préférences du Roi que vous voulez jouer pour cette partie.
Les joueurs peuvent consulter les préférences du roi à tout moment durant la partie.

4. Mélangez les cartes Intrigues et distribuez-en 3 à chaque joueur, constituant sa main.

Placez le reste des cartes en pile cachée, et dévoilez une ligne de 3 cartes face visible. On appelle ces trois cartes retournées « la rivière de cartes ».

Distribuez 2 cartes au lieu de 3 si le roi est Louis XV, 4 au lieu de 3 si le roi est Louis XIV.

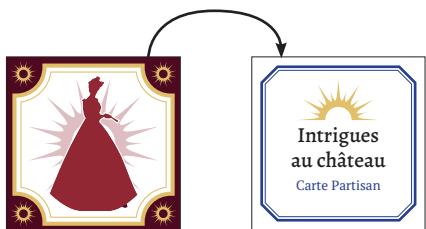
Déroulement du jeu

Désignez un premier joueur.

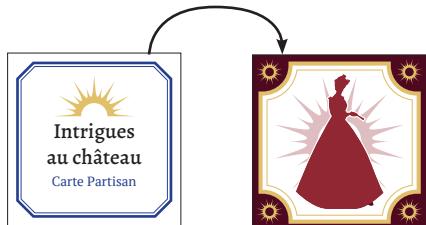
5. À tour de rôle, chaque joueur joue une carte Intrigues de sa main et applique immédiatement l'effet demandé.

Attention : ne pas confondre les cartes qui demandent de « mettre face visible » une carte Partisan et celles qui demandent de « retourner » une carte Partisan.

**« Retourner »
une carte Partisan :**



Une carte visible « retournée » devient une carte face cachée.



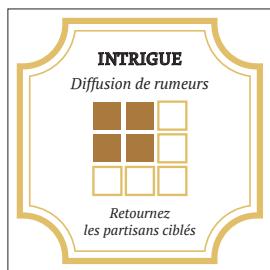
Une carte face cachée « retournée » devient une carte face visible.

**Mettre « face visible »
une carte Partisan :**

Seules les cartes encadrées en rouge peuvent être changées de côté.

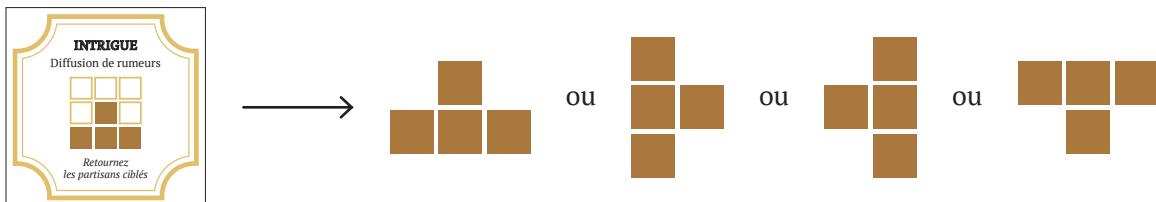


Parmi les cartes Intrigues se trouvent des « Diffusion de rumeurs » :

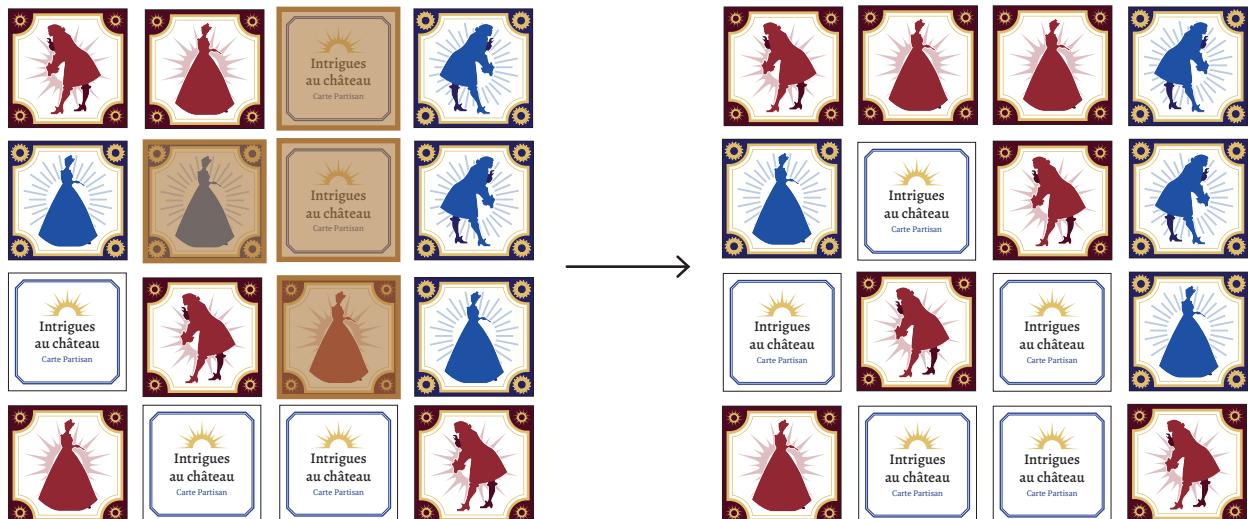


Voici comment elles fonctionnent :

- Retournez les Partisans correspondant aux cases pleines de la grille de votre carte.
- Vous pouvez choisir l'endroit du plateau où appliquer l'effet de la carte, à condition de respecter le nombre de cartes à retourner ET le schéma de la carte.
- Gardez ces cartes visibles à côté du plateau : une fois que 12 cartes Intrigues « Diffusion de rumeurs » ont été jouées, le Château rentre en effervescence et la partie s'arrête immédiatement !



Exemple :



Après avoir joué, le joueur repioche une carte Intrigues, soit face cachée depuis la pioche, soit face visible depuis la rivière de cartes (et, dans ce cas, remet une carte visible dans la rivière depuis la pioche).

Fin de partie

La partie se termine dès que les joueurs se trouvent dans l'une de ces situations :

- 12 cartes « Diffusion de rumeurs » ont été jouées, ou 10 si vous avez joué avec Louis XVI.
- Un joueur ne peut plus piocher de cartes, ni dans la rivière de cartes, ni dans la pioche.
- Si, à tout moment, 12 Partisans sont face visible si vous avez choisi le roi Louis-Philippe.

Comptage des points :

Les joueurs dévoilent alors leurs factions.

L'équipe ayant le plus de Partisans face visible sur le plateau a gagné !

Après la partie

Demandez quelle faction a le plus de Partisans visibles.

Déclarez vainqueur la faction correspondante.

Vous pouvez ensuite poser des questions à vos groupes ou rebondir sur des contenus de jeu pour ancrer les connaissances.

Voici quelques exemples de questions pouvant être posées :

Quelles sont les différentes intrigues du Château ?
Pourquoi font-elles de tels effets sur les courtisans ?

Pourquoi Louis XIV fait piocher plus d'intrigues,
et Louis XV moins d'intrigues ?

*Question de stabilité du pouvoir en place,
plus d'intrigues piochées = plus d'intrigues au Château à cette époque*

Pourquoi les alliances entre les factions ne peuvent pas être face visible ?

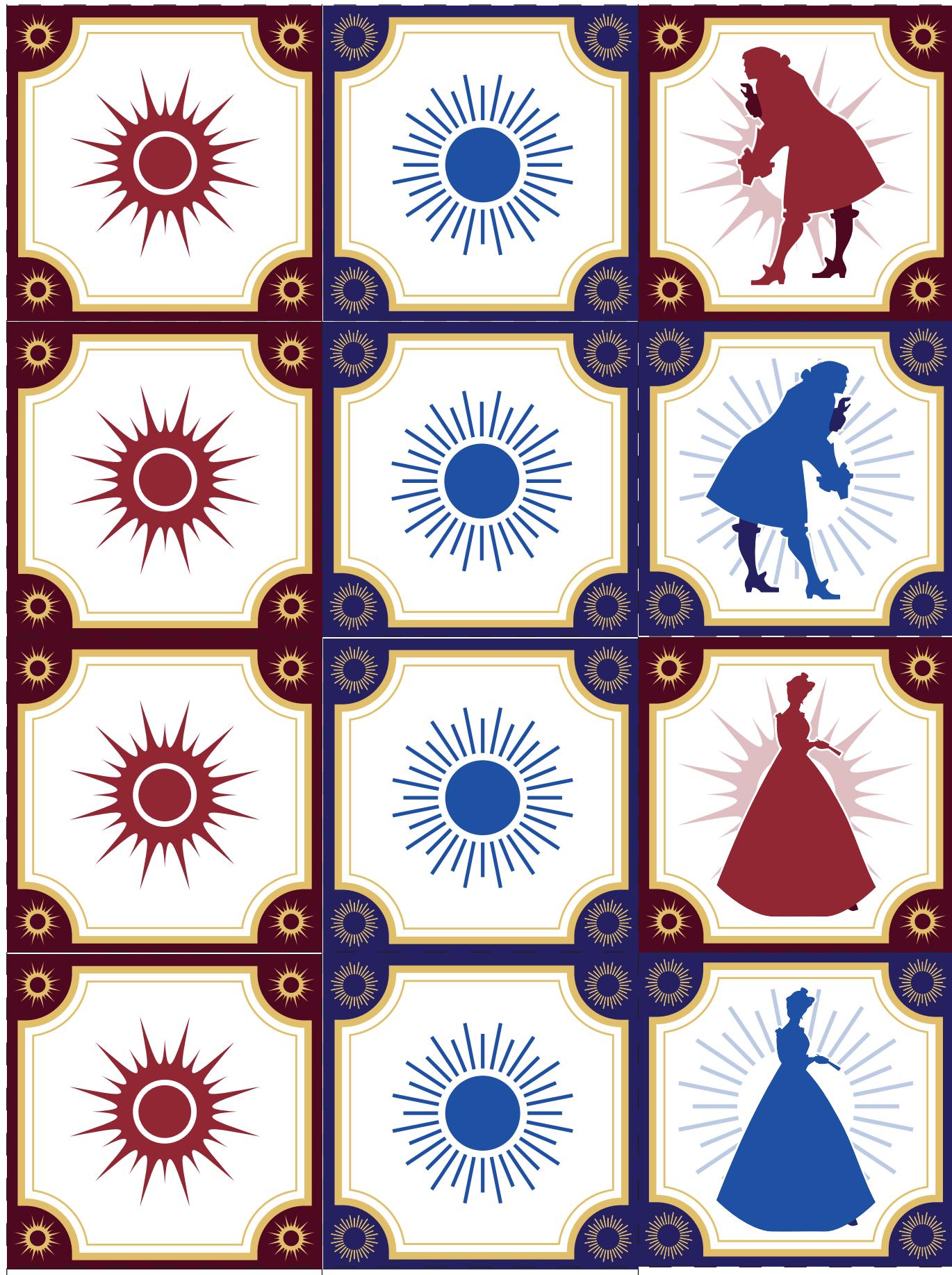
*Parce que le secret fait partie intégrante des intrigues
et que les intrigants risquent gros !*

Ressources additionnelles :

- Portail des Ressources pédagogiques du château :
www.chateauversailles.fr/ressources-pedagogiques
- Portail « Vie politique » :
www.chateauversailles.fr/ressources-pedagogiques/vie-politique

Intrigues au château - Recto

Matériel de jeu



Intrigues au château - Verso

Matériel de jeu



Intrigues
au château
Carte Partisan



Intrigues
au château
Carte Faction



Intrigues
au château
Carte Faction



Intrigues
au château
Carte Partisan



Intrigues
au château
Carte Faction



Intrigues
au château
Carte Faction



Intrigues
au château
Carte Partisan



Intrigues
au château
Carte Faction



Intrigues
au château
Carte Faction



Intrigues
au château
Carte Partisan



Intrigues
au château
Carte Faction



Intrigues
au château
Carte Faction

Intrigues au château - Recto

Matériel de jeu



Intrigues au château - Verso

Matériel de jeu



Intrigues
au château
Carte Partisan



Intrigues
au château
Carte Partisan



Intrigues
au château
Carte Partisan



Intrigues
au château
Carte Partisan



Intrigues
au château
Carte Partisan



Intrigues
au château
Carte Partisan



Intrigues
au château
Carte Partisan



Intrigues
au château
Carte Partisan



Intrigues
au château
Carte Partisan



Intrigues
au château
Carte Partisan



Intrigues
au château
Carte Partisan



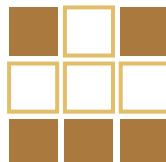
Intrigues
au château
Carte Partisan

Intrigues au château - Recto

Matériel de jeu

INTRIGUE

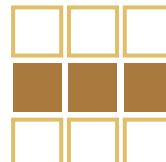
Diffusion de rumeurs



Retournez
les partisans ciblés

INTRIGUE

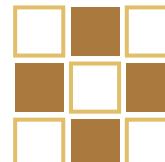
Diffusion de rumeurs



Retournez
les partisans ciblés

INTRIGUE

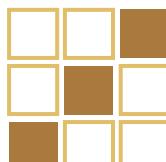
Diffusion de rumeurs



Retournez
les partisans ciblés

INTRIGUE

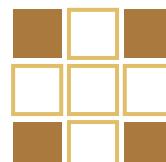
Diffusion de rumeurs



Retournez
les partisans ciblés

INTRIGUE

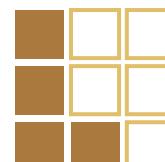
Diffusion de rumeurs



Retournez
les partisans ciblés

INTRIGUE

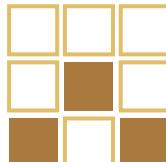
Diffusion de rumeurs



Retournez
les partisans ciblés

INTRIGUE

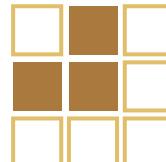
Diffusion de rumeurs



Retournez
les partisans ciblés

INTRIGUE

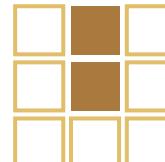
Diffusion de rumeurs



Retournez
les partisans ciblés

INTRIGUE

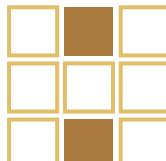
Diffusion de rumeurs



Retournez
les partisans ciblés

INTRIGUE

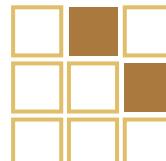
Diffusion de rumeurs



Retournez
les partisans ciblés

INTRIGUE

Diffusion de rumeurs



Retournez
les partisans ciblés

INTRIGUE

Diffusion de rumeurs



Retournez
les partisans ciblés

Intrigues au château - Verso

Matériel de jeu



Intrigues
au château
Carte Intrigue



Intrigues
au château
Carte Intrigue



Intrigues
au château
Carte Intrigue



Intrigues
au château
Carte Intrigue



Intrigues
au château
Carte Intrigue



Intrigues
au château
Carte Intrigue



Intrigues
au château
Carte Intrigue



Intrigues
au château
Carte Intrigue



Intrigues
au château
Carte Intrigue



Intrigues
au château
Carte Intrigue



Intrigues
au château
Carte Intrigue



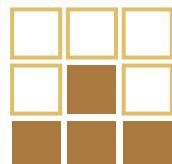
Intrigues
au château
Carte Intrigue

Intrigues au château - Recto

Matériel de jeu

INTRIGUE

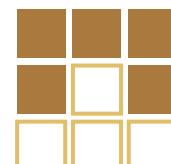
Diffusion de rumeurs



Retournez
les partisans ciblés

INTRIGUE

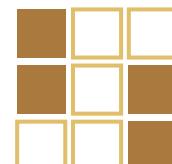
Diffusion de rumeurs



Retournez
les partisans ciblés

INTRIGUE

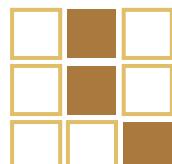
Diffusion de rumeurs



Retournez
les partisans ciblés

INTRIGUE

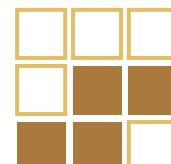
Diffusion de rumeurs



Retournez
les partisans ciblés

INTRIGUE

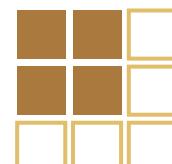
Diffusion de rumeurs



Retournez
les partisans ciblés

INTRIGUE

Diffusion de rumeurs



Retournez
les partisans ciblés

INTRIGUE

Négociation secrète

Consultez secrètement
3 partisans du plateau.



INTRIGUE

Négociation secrète

Consultez secrètement
3 partisans du plateau.



INTRIGUE

Négociation secrète

Consultez secrètement
3 partisans du plateau.



INTRIGUE

Négociation secrète

Consultez secrètement
3 partisans du plateau.



INTRIGUE

Négociation secrète

Consultez secrètement
3 partisans du plateau.



INTRIGUE

Négociation secrète

Consultez secrètement
3 partisans du plateau.



Intrigues au château - Verso

Matériel de jeu



Intrigues
au château
Carte Intrigue



Intrigues
au château
Carte Intrigue



Intrigues
au château
Carte Intrigue



Intrigues
au château
Carte Intrigue



Intrigues
au château
Carte Intrigue



Intrigues
au château
Carte Intrigue



Intrigues
au château
Carte Intrigue



Intrigues
au château
Carte Intrigue



Intrigues
au château
Carte Intrigue



Intrigues
au château
Carte Intrigue



Intrigues
au château
Carte Intrigue



Intrigues
au château
Carte Intrigue

Intrigues au château - Recto

Matériel de jeu

INTRIGUE

Tentative d'assassinat

Défausser les 3 cartes de la rivière et retourner un partisan pour le mettre face cachée.

INTRIGUE

Tentative d'assassinat

Défausser les 3 cartes de la rivière et retourner un partisan pour le mettre face cachée.

INTRIGUE

Tentative d'assassinat

Défausser les 3 cartes de la rivière et retourner un partisan pour le mettre face cachée.

INTRIGUE

Tentative d'assassinat

Défausser les 3 cartes de la rivière et retourner un partisan pour le mettre face cachée.

INTRIGUE

Provoquer en duel

Le joueur de votre choix défausse son jeu et repioche immédiatement depuis la pile face cachée.

INTRIGUE

Provoquer en duel

Le joueur de votre choix défausse son jeu et repioche immédiatement depuis la pile face cachée.

INTRIGUE

Provoquer en duel

Le joueur de votre choix défausse son jeu et repioche immédiatement depuis la pile face cachée.

INTRIGUE

Provoquer en duel

Le joueur de votre choix défausse son jeu et repioche immédiatement depuis la pile face cachée.

INTRIGUE

Provoquer en duel

Le joueur de votre choix défausse son jeu et repioche immédiatement depuis la pile face cachée.

INTRIGUE

Provoquer en duel

Le joueur de votre choix défausse son jeu et repioche immédiatement depuis la pile face cachée.

INTRIGUE

Conspiration

Échangez une carte de votre main avec un autre joueur.

INTRIGUE

Conspiration

Échangez une carte de votre main avec un autre joueur.

Intrigues au château - Verso

Matériel de jeu



Intrigues
au château
Carte Intrigue



Intrigues
au château
Carte Intrigue



Intrigues
au château
Carte Intrigue



Intrigues
au château
Carte Intrigue



Intrigues
au château
Carte Intrigue



Intrigues
au château
Carte Intrigue



Intrigues
au château
Carte Intrigue



Intrigues
au château
Carte Intrigue



Intrigues
au château
Carte Intrigue



Intrigues
au château
Carte Intrigue



Intrigues
au château
Carte Intrigue



Intrigues
au château
Carte Intrigue

Intrigues au château - Recto

Matériel de jeu

INTRIGUE

Conspiration

Échangez une carte
de votre main
avec un autre joueur.

INTRIGUE

Conspiration

Échangez une carte
de votre main
avec un autre joueur.

INTRIGUE

Engager un espion

Regardez la faction
d'un joueur au choix,
puis mettez un partisan
face visible.

INTRIGUE

Engager un espion

Regardez la faction
d'un joueur au choix,
puis mettez un partisan
face visible.

INTRIGUE

Engager un espion

Regardez la faction
d'un joueur au choix,
puis mettez un partisan
face visible.

INTRIGUE

Engager un espion

Regardez la faction
d'un joueur au choix,
puis mettez un partisan
face visible.

INTRIGUE

Correspondance étrangère

Inversez la position
de deux partisans
et mettez les face cachée.

INTRIGUE

Correspondance étrangère

Inversez la position
de deux partisans
et mettez les face cachée.

INTRIGUE

Correspondance étrangère

Inversez la position
de deux partisans
et mettez les face cachée.

INTRIGUE

Correspondance étrangère

Inversez la position
de deux partisans
et mettez les face cachée.

Intrigues au château - Verso

Matériel de jeu



Intrigues
au château
Carte Intrigue



Intrigues
au château
Carte Intrigue



Intrigues
au château
Carte Intrigue



Intrigues
au château
Carte Intrigue



Intrigues
au château
Carte Intrigue



Intrigues
au château
Carte Intrigue



Intrigues
au château
Carte Intrigue



Intrigues
au château
Carte Intrigue



Intrigues
au château
Carte Intrigue



Intrigues
au château
Carte Intrigue



Intrigues
au château
Carte Intrigue



Intrigues
au château
Carte Intrigue

Intrigues au château - Recto

Matériel de jeu

INTRIGUE

Cadeau diplomatique

Mettez deux partisans adjacents de votre choix face visible.

INTRIGUE

Cadeau diplomatique

Mettez deux partisans adjacents de votre choix face visible.

INTRIGUE

Cadeau diplomatique

Mettez deux partisans adjacents de votre choix face visible.

INTRIGUE

Cadeau diplomatique

Mettez deux partisans adjacents de votre choix face visible.

INTRIGUE

Attentat

*Le joueur de votre choix passe son tour.
Mettez cette carte devant lui pour rappel.
Au lieu de jouer il devra la défausser.*

INTRIGUE

Attentat

*Le joueur de votre choix passe son tour.
Mettez cette carte devant lui pour rappel.
Au lieu de jouer il devra la défausser.*

INTRIGUE

Attentat

*Le joueur de votre choix passe son tour.
Mettez cette carte devant lui pour rappel.
Au lieu de jouer il devra la défausser.*

INTRIGUE

Attentat

*Le joueur de votre choix passe son tour.
Mettez cette carte devant lui pour rappel.
Au lieu de jouer il devra la défausser.*

Intrigues au château - Verso

Matériel de jeu



Intrigues
au château
Carte Intrigue



Intrigues
au château
Carte Intrigue



Intrigues
au château
Carte Intrigue



Intrigues
au château
Carte Intrigue



Intrigues
au château
Carte Intrigue



Intrigues
au château
Carte Intrigue



Intrigues
au château
Carte Intrigue



Intrigues
au château
Carte Intrigue

Les Intrigues de Louis XIV

Les préférences du Roi

SOLEIL

Les joueurs disposent
de 4 cartes intrigues max
au lieu de 3.



+1



Les Intrigues de Louis XV

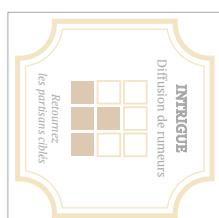
Les préférences du Roi

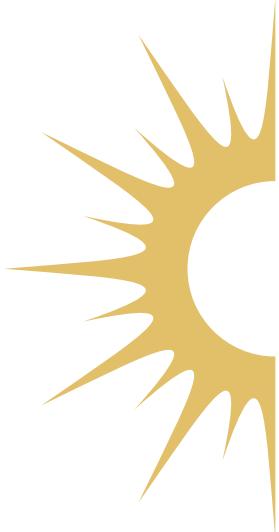
BIEN-AIMÉ

Les joueurs disposent
de 2 cartes intrigues max
au lieu de 3.



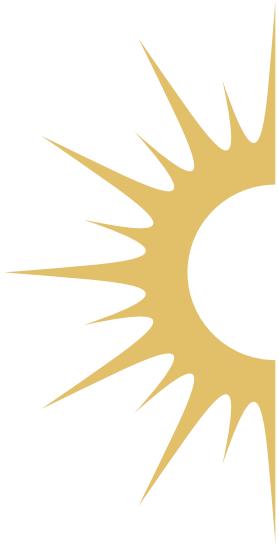
-1





Intrigues au château

Les Préférences
du roi



Intrigues au château

Les Préférences
du roi

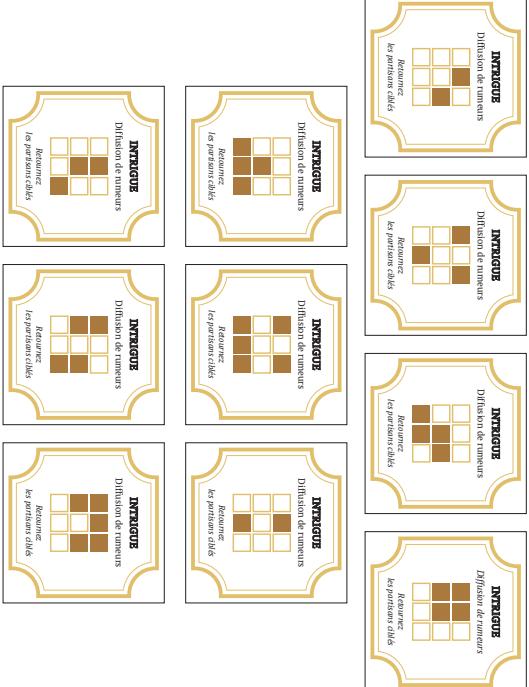


Les Intrigues de Louis XVI

Les préférences du Roi

RÉVOLUTION

La partie s'arrête après 10 cartes
“diffusions de rumeur” posées
(et non 12).



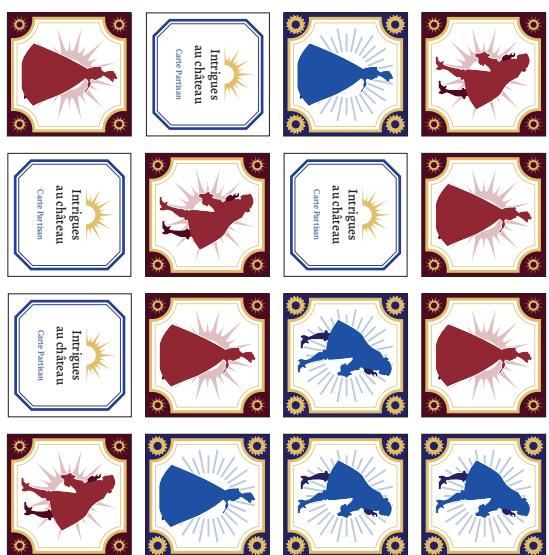
Exemple :

Les Intrigues de Louis-Philippe

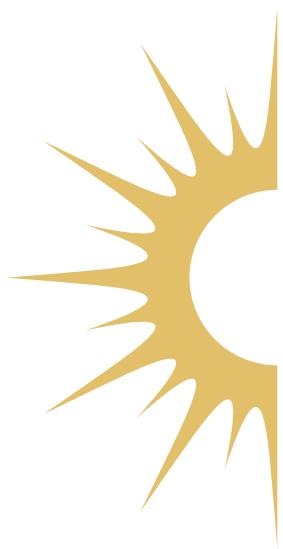
Les préférences du Roi

JUSTE MILIEU

Si 12 partisans sont
face visible, la partie
s'arrête immédiatement.

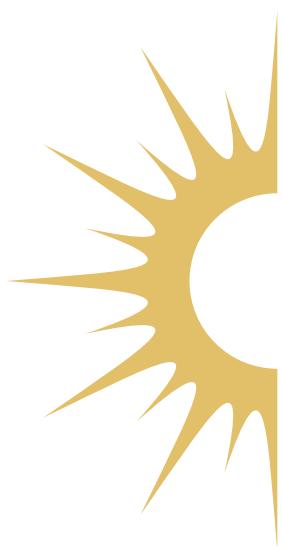


Exemple :



Intrigues au château

Les Préférences
du roi



Intrigues au château

Les Préférences
du roi



MENTIONS LÉGALES ET CRÉDITS

La conception du jeu a été suivie par Servane Hardouin-Delorme et Jacques-Erick Piette, ainsi que leurs collègues de la Direction du développement culturel.

Établissement public du château, du musée et du domaine national de Versailles (EPV)

Projet coordonné par les équipes de l'EPV, Direction du développement culturel, Service des programmes culturels et scolaires
Avec la participation de Sandrine l'Helguen, professeur relais.

Partenaires

Jeu adapté grâce aux tests réalisés par les équipes et bénéficiaires des Ecoles de la 2e Chance (E2C) de Lorraine et de Champagne-Ardenne.

Mécénat

Opération d'action solidaire organisée avec le mécénat de la Fondation d'entreprise FDJ.

L'accompagnement créatif a été assuré par la SCOP Prismatik, spécialisée en création de jeux sérieux sur-mesure.

Le projet a été porté par Amélie Bailly, avec l'assistance d'Aurélien Lefrançois-Fidaly, Léo Capou et Marjolaine Pereira.



Ressources

Polices : Alegreya et PT Serif

Images : Château de Versailles / Réunion des Musées Nationaux – Grand Palais (RMN-GP)

Détails pages suivantes.

PEINTURES

Louis XIV

Louis XIV, roi de France, Hyacinthe Rigaud, 1701-1702.

© Château de Versailles, Dist. RMN / © Christophe Fouin

Entrée à Arras de Louis XIV et de Marie-Thérèse, Adam-Frans Van der Meulen, 1680-1700.

© RMN-GP (Château de Versailles) / © Christian Jean

Françoise-Athénaïs de Rochechouart, marquise de Montespan, Pierre Mignard, 1676-1700.

© RMN-GP (Château de Versailles) / © Gérard Blot

La Famille royale dans l'Olympe, Jean Nocret, Pierre Mignard, 1670.

© Château de Versailles, Dist. RMN / © Christophe Fouin

Françoise d'Aubigné, marquise de Maintenon, Pierre Mignard, vers 1694.

© Château de Versailles, Dist. RMN / © Jean-Marc Manaï.

Louis XV

Jeanne-Antoinette Poisson, marquise de Pompadour en Diane chasseresse,
Jean-Marc Nattier, 1746.

© RMN-GP (Château de Versailles) / © Gérard Blot

Marie-Adélaïde de France, dite Madame Adélaïde, faisant des noeuds, Jean-Marc Nattier, 1756.

© RMN-Grand Palais (Château de Versailles) / Daniel Arnaudet

Anne-Henriette de France, dite Madame Henriette, jouant de la basse de viole,
Jean-Marc Nattier, 1754.

© RMN-GP (Château de Versailles) / © Gérard Blot.

Louis XVI

Marie-Antoinette, reine de France, Elisabeth-Louise Vigée Le Brun, 1783.

© Château de Versailles, Dist. RMN / © Christophe Fouin

Louis XVI en costume de sacre, Antoine-François Callet, 1779.

© Château de Versailles, Dist. RMN / © Christophe Fouin

Le Serment du Jeu de Paume, 20 juin 1789, Jacques-Louis David, 1808-1825.

© Château de Versailles, Dist. RMN / © Christophe Fouin

Ouverture des Etats-Généraux à Versailles, 5 mai 1789, Auguste Couder, 1839.

© Château de Versailles, Dist. RMN / © Jean-Marc Manaï

Louis-Philippe

Sacre de Napoléon et couronnement de Joséphine à Notre-Dame de Paris,
Jacques-Louis David, Georges Rouget, 1808-1822.

© RMN-GP (Château de Versailles) / © Franck Raux

Bonaparte franchissant le mont Saint-Bernard, Jacques-Louis David,
Jérôme-Martin Langlois, 1802.

© RMN-GP (Château de Versailles) / © Franck Raux

Le roi Louis-Philippe entouré de ses cinq fils, Horace Vernet, 1846.

© RMN-GP (Château de Versailles) / © Franck Raux

Le roi Louis-Philippe visite le champ de bataille de Valmy, Jean-Baptiste Mauzaisse, 1837.

© RMN-Grand Palais (Château de Versailles) / Droits réservés.

SCULPTURE

Louis XIV

Enlèvement de Proserpine, François Girardon, 1674-1699.

© Château de Versailles, Dist. RMN / © Christophe Fouin
Diane, dite aussi le Soir, Martin Van den Bogaert, 1675-1681.

© RMN-Grand Palais (Château de Versailles) / Daniel Arnaudet

Apollon servi par les nymphes, François Girardon, Thomas Regnaudin, 1666-16745.

© Château de Versailles, Dist. RMN / © Didier Saulnier
L'Europe, Pierre Mazeline, 1675-1680.

© Château de Versailles, Dist. RMN / © Didier Saulnier

Latone et ses enfants, Gaspard et Balthasar Marsy, 1668-1670.

© Château de Versailles, Dist. RMN / © Jean-Marc Manaï
Louis XIV, roi de France, Gian-Lorenzo Bernini, 1665.

© Château de Versailles, Dist. RMN / © Jean-Marc Manaï
Les Chevaux du Soleil, Gaspard et Balthasar, 1667-1772.

© Château de Versailles, Dist. RMN / © Didier Saulnier.

Louis XV

Louis XV, roi de France à cheval, Jean-Baptiste Pigalle, Edme Bouchardon, 1763.

© RMN-Grand Palais (Château de Versailles) / Thierry Ollivier

La Gloire couronnant le médaillon de Louis XV, François-Antoine Vassé, 1726-1730.

© Château de Versailles, Dist. RMN / © Christophe Fouin.

Louis XVI

Louis XVI, roi de France, Jean-Antoine Houdon, 1790.

© RMN-Grand Palais (Château de Versailles) / Gérard Blot.

Louis-Philippe

Louis-Philippe Ier, roi des Français, Augustin-Alexandre Dumont, 1836-1838.

© Château de Versailles, Dist. RMN / © Christophe Fouin

Charlemagne, empereur d'Occident, Charles-François Leboeuf, 1840.

© Château de Versailles, Dist. RMN / © Jean-Marc Manaï.

MOBILIER

Louis XIV

Commode de la chambre du Roi au Grand Trianon, André-Charles Boulle, 1708.

© RMN-GP (Château de Versailles) / Gérard Blot / Hervé Lewandowski

Bas d'armoire aux Saisons, l'Hiver et le Printemps, André-Charles Boulle, 1725-1729.

© RMN-GP (Château de Versailles) / © Franck Raux.

Louis XV

Guéridon porte-girandole, Pierre-Edmé Babel (sculpteur), 1769.

© Château de Versailles, Dist. RMN / © Jean-Marc Manaï

Bureau plat, Bernard II Varisamburgh (ébéniste), 1745.

© Château de Versailles, Dist. RMN / © Thomas Garnier

Bureau du Roi, secrétaire à cylindres, Jean-François Oeben (ébéniste),

Jean-Henri Riesener (ébéniste), 1760-1769.

© RMN-GP (Château de Versailles) / © Mathieu Rabeau

Bidet de Louis XV à Bellevue, Bernard II Vanrisamburgh, 1751.

© EPV

Louis XVI

Médailleur de Louis XVI à Versailles, Jean-Jacques Hettlinger (fabricant), 1780-1789.

© Château de Versailles, Dist. RMN / © Christophe Fouin

Coffre à bijoux de Marie-Antoinette, dauphine, Martin Carlin (ébéniste), 1770.

© RMN-Grand Palais (Château de Versailles) / Gérard Blot

Ecran de cheminée, Jean-Baptiste-Claude Sené (menuisier), 1787.

© EPV

Chaise pour le Salon des jeux du Roi, François II Foliot (menuisier), 1774.

© RMN-GP (Château de Versailles) / Droits réservés

Fauteuil du Mobilier aux Epis, Georges Ier Jacob (menuisier), 1787.

© Château de Versailles, Dist. RMN / © Christophe Fouin

Chenet, Louis-Simon Boizot (sculpteur), 1786.

© Château de Versailles, Dist. RMN / © Christophe Fouin.

Louis-Philippe

Méridienne ou pommier de la chambre de Marie-Louise,

Pierre-Benoît Marcion (menuisier-ébéniste), 1809.

© RMN-GP (Château de Versailles) / © Benoît Touchard

Console, Alexandre-Louis Bellangé, 1834.

© RMN-Grand Palais (Château de Versailles) / Droits réservés.

OBJET D'ART

Louis XIV

Pendule dite « de Louis XIV », Antoine Morand (horloger), 1706.

© Château de Versailles, Dist. RMN / © Christophe Fouin

Clé de la grande porte de la Chapelle Royale de Versailles, Grettepin (sculpteur), vers 1710.

© Château de Versailles, Dist. RMN / © Christophe Fouin

Médaille Louis XIV, roi de France, Jean Duvivier (graveur), date inconnue. © EPV.

Louis XV

Terrine à fond bleu céleste, Manufacture de Vincennes (fabricant), 1753-1754.

© RMN-Grand Palais (Château de Versailles) / Gérard Blot

Pendule astronomique, Claude-Siméon Passemant (ingénieur), Louis Dauthiau (horloger), 1749-1753.

© Château de Versailles, Dist. RMN / © Christophe Fouin

Fontaine à parfum, Frères Slotz (sculpteurs), 1736-1743.

© Château de Versailles, Dist. RMN / © Christophe Fouin

Pendule au génie de Mars, Jean Mortinot (horloger), Frères Slotz (sculpteurs), 1754.

© Château de Versailles, Dist. RMN / © Christophe Fouin

Chocolatière du nécessaire à thé et à chocolat de Marie Leszcynska,

Manufacture de porcelaine de Meissen, vers 1737.

© RMN-GP (Château de Versailles) / © Franck Raux

Microscope optique, Claude-Siméon Passemant (ingénieur), vers 1750.

© Château de Versailles, Dist. RMN / © Christophe Fouin

Grand baromètre, Jean-Baptiste Toré (ingénieur), 1772-1775.

© Château de Versailles, Dist. RMN / © Thomas Garnier.

Louis XVI

Vase forme Médicis dit de Vénus, Manufacture de Sèvres (fabricant), 1785.

© Château de Versailles, Dist. RMN / © Christophe Fouin

Candélabre dit de l'Indépendance Américaine, Manufacture de Sèvres (fabricant), 1784-1785.

© Château de Versailles, Dist. RMN / © Christophe Fouin

Boîtes en laque, collection de Marie-Antoinette, Anonyme, Japon, XVIIIème siècle.

© RMN-Grand Palais (Château de Versailles) / Thierry Ollivier

La Beauté couronnée par les Grâces, Manufacture de Sèvres (fabricant), vers 1780.

© RMN-Grand Palais (Sèvres - Manufacture et musée nationaux) / Martine Beck-Coppola

Pendule du Salon des Jeux, Courieult (horloger), vers 1780.

© Musée du Louvre, Dist. RMN-GP / © Martine Beck-Coppola

Les Chasses de Louis XVI : le cerf aux abois dans les rochers de Franchard,

Manufacture de Sèvres (fabricant), 1780.

© Château de Versailles, Dist. RMN / © Jean-Marc Manaï.

Louis-Philippe

Torchère en malachite offerte par le tsar,

François-Honoré-Georges Jacob (menuisier-ébéniste), 1809.

© Château de Versailles, Dist. RMN / © Jean-Marc Manaï

Vasque en malachite, François-Honoré-Georges Jacob (menuisier-ébéniste), 1809.

© RMN-GP (Château de Versailles) / Gérard Blot.