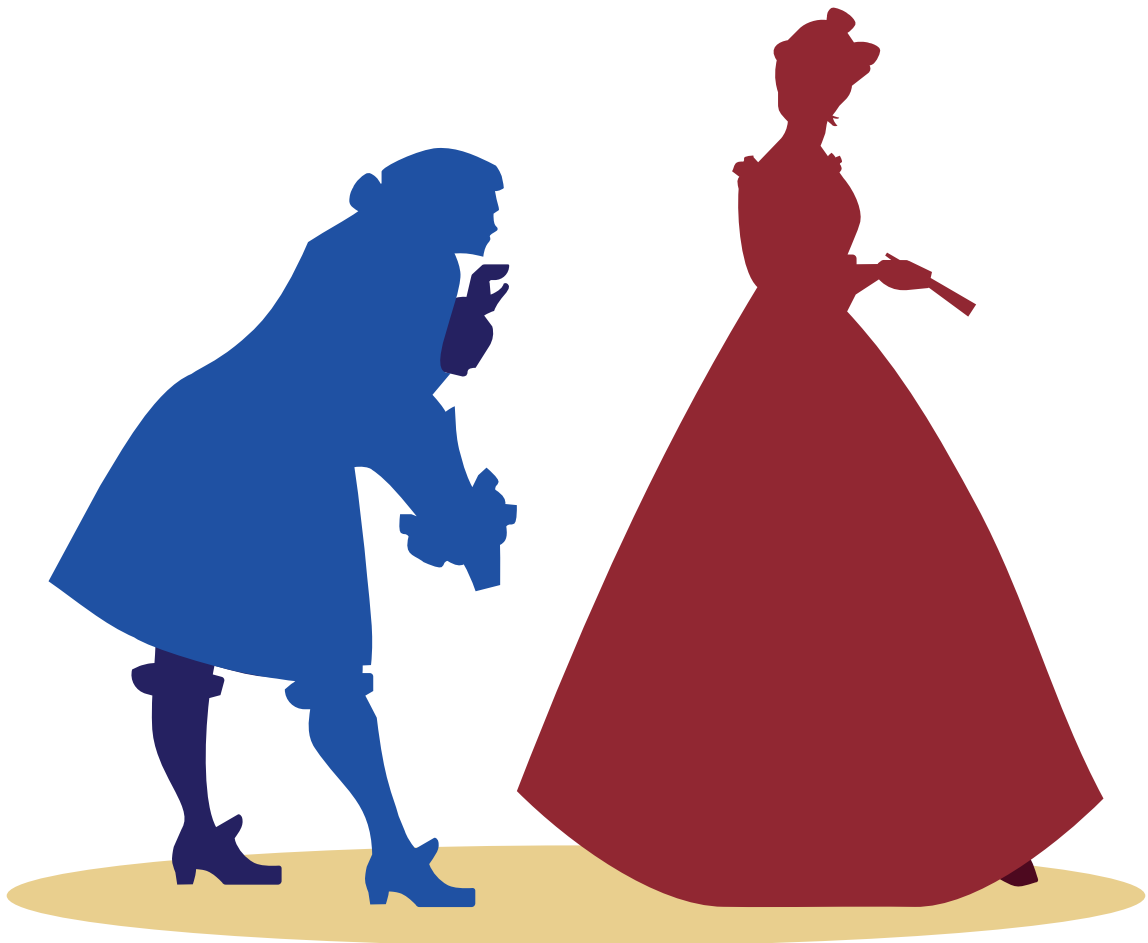


Versailles

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 INTRIGUES AU CHÂTEAU

Pour imprimer le jeu, référez-vous au PDF : [IntriguesAuChateau_Materiel.pdf](#)
Imprimez alors uniquement les **pages impaires de 9 à 25**.

JEU BÂTI POUR DURER

Pour imprimer le jeu, référez-vous au PDF : [BatiPourDurer_Materiel.pdf](#)
Pour économiser de l'encre et n'imprimer que le recto des cartes, imprimez alors uniquement les **pages impaires de 9 à 19**.
Si vous jouez avec la variante « Des Privilèges », imprimez **jusqu'à la page 21**.

JEU DU PARC AUX BOSQUETS

Pour imprimer le jeu, référez-vous au PDF : [DuParcauxBosquets_Materiel.pdf](#)
Pour économiser de l'encre et n'imprimer que le recto des cartes, imprimez alors uniquement les **pages impaires de 9 à 17**.

JEU LA COLLECTION DU ROI

Pour imprimer le jeu, référez-vous au PDF : [LaCollectionduRoi_Materiel.pdf](#)
Pour économiser de l'encre, vous pouvez imprimer **les pages 19 et 21 en recto**.

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

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 (détaillé 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'émergent :
les règles ne prévoient pas toujours toutes les situations de jeu.

DU PARC AUX BOSQUETS

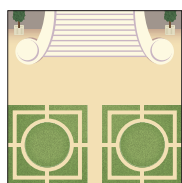
Lors de ce jeu, le groupe sera amené à se promener dans les jardins du château de Versailles et à découvrir les préférences des différents rois.

Appports pédagogiques

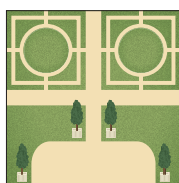
- **Découvrir** la différence entre jardins à la française et à l'anglaise.
- **Identifier** les périodes reliées aux styles de jardins.
- **Comprendre** l'importance de la place des jardins dans le château de Versailles.

Matériel

1 carte Départ

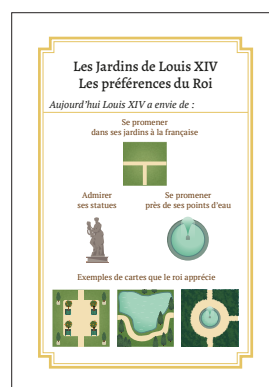


1 carte Arrivée

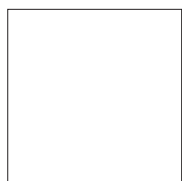


3 cartes Préférences du Roi :

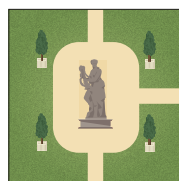
Louis XIV, Louis XV et Louis XVI



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.

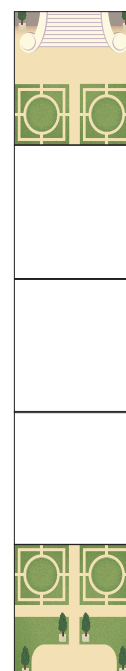
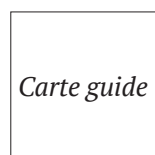
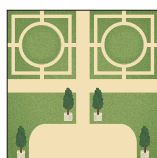
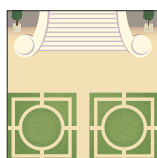
Pour une classe de 30, prévoyez 4 groupes, donc 4 exemplaires du jeu.

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 essaye 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.

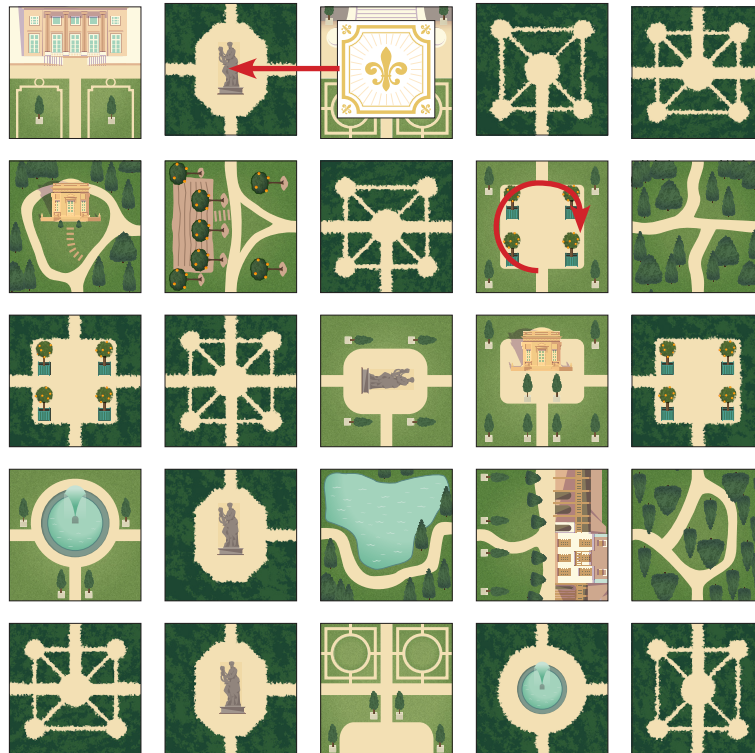


Déroulement du jeu



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.

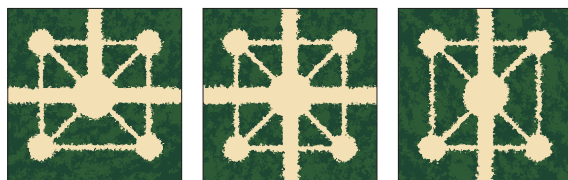
8. Quand le Roi quitte une carte Jardin on la retire du plateau et :

- 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. Elle 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>

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.

Appports 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



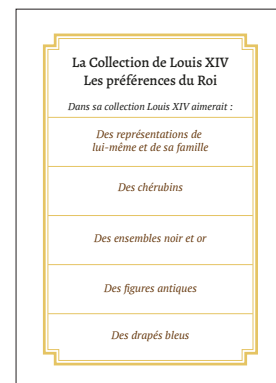
Recto
Face œuvre



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 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

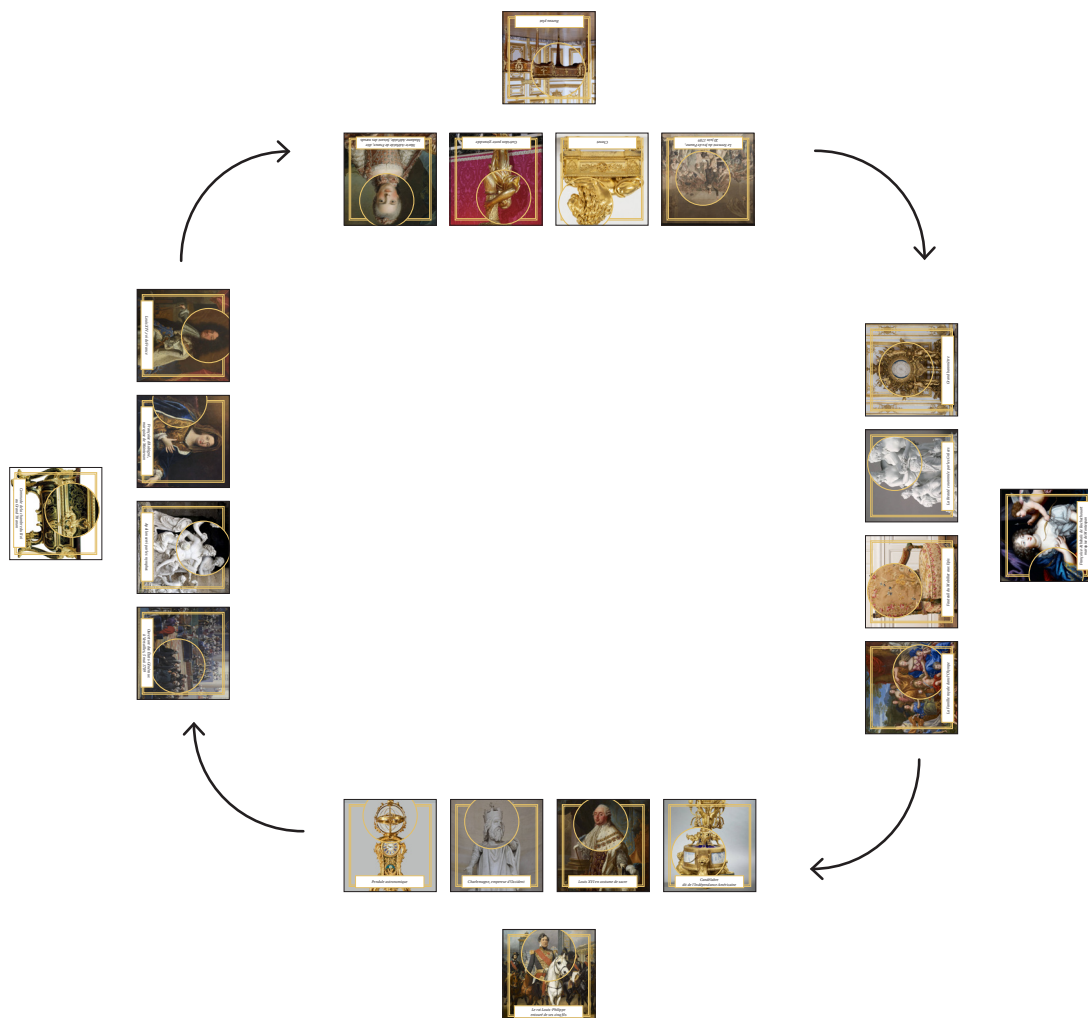


Désignez le joueur qui commence.

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

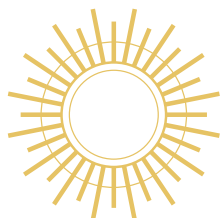
La partie se termine dès que vous avez sélectionné ou défaussé toutes les cartes œuvres et que la pioche est vide.

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



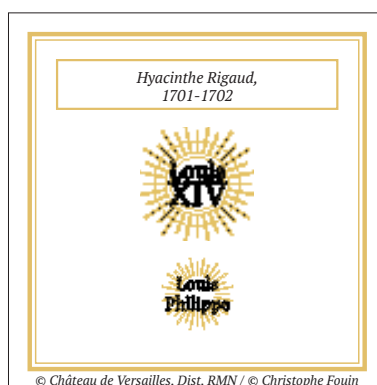
qui correspond au
roi que vous jouez.

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>

BÂTI POUR DURER

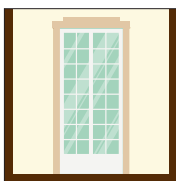
Pendant ce jeu, le groupe sera amené à découvrir les grands éléments architecturaux du château de Versailles et leur évolution au fil des époques en fonction des préférences des rois.

Appports pédagogiques

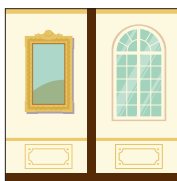
- **Découvrir** les goûts des rois par le prisme de l'architecture.
- **S'immerger** dans l'atmosphère de couleurs et de formes d'une partie du Château.

Matériel

2 cartes
Porte principale



36 cartes Château



4 cartes Préférences du roi :

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

1 carte Roi



10 cartes Privilège



(variante)





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.

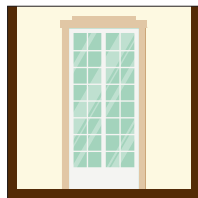
Pour une classe de 30, prévoyez 5 groupes, donc 5 exemplaires.

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.

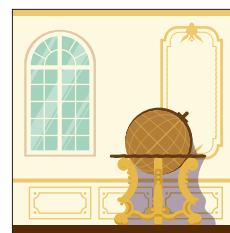
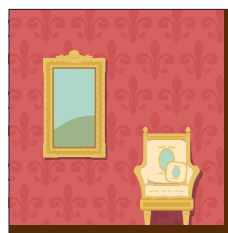
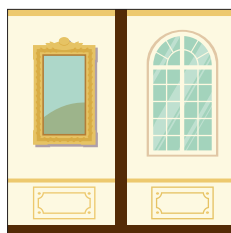
Placez 1 carte Porte principale devant chaque équipe.



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.



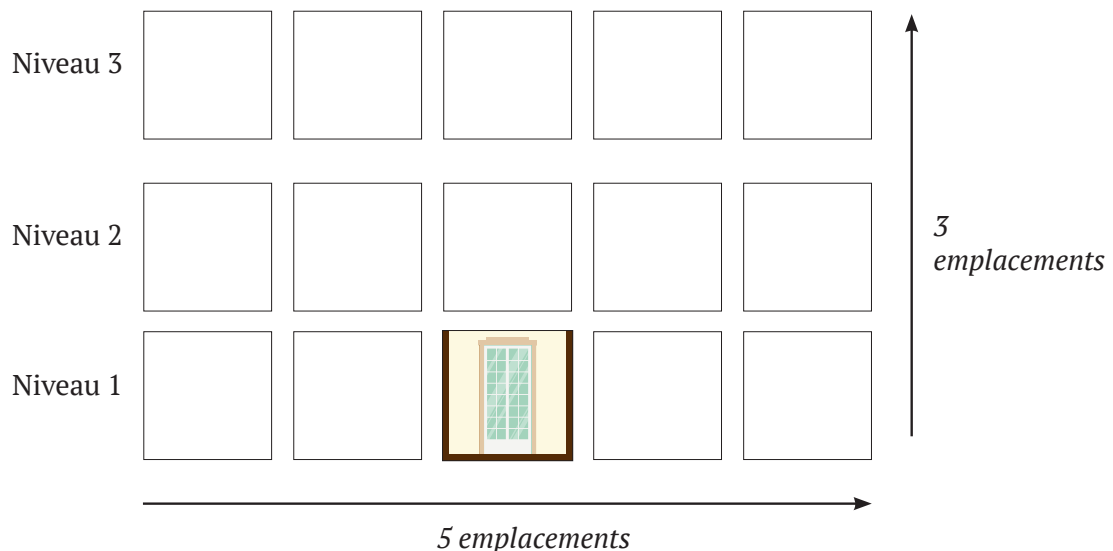
Déroulement du jeu



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 :

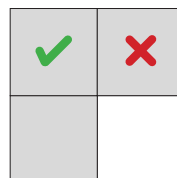


Attention ! Pour être posée, chaque carte doit respecter les critères suivants :

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 défusse 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 Privilèges 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>

INTRIGUES AU CHÂTEAU

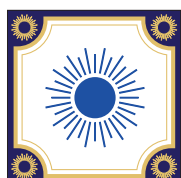
Lors de ce jeu, le groupe sera amené à découvrir un des multiples aspects de la vie au château : la politique, ses jeux d'influences et ses intrigues.

Appports 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)

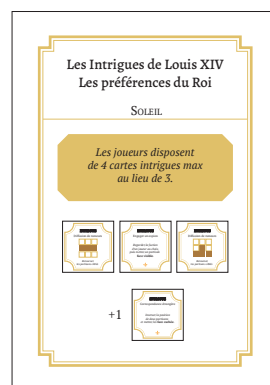


16 cartes Partisan
(8 rouges et 8 bleues)



4 cartes Préférences du Roi :

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



56 cartes Intrigue
de plusieurs sortes





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** :

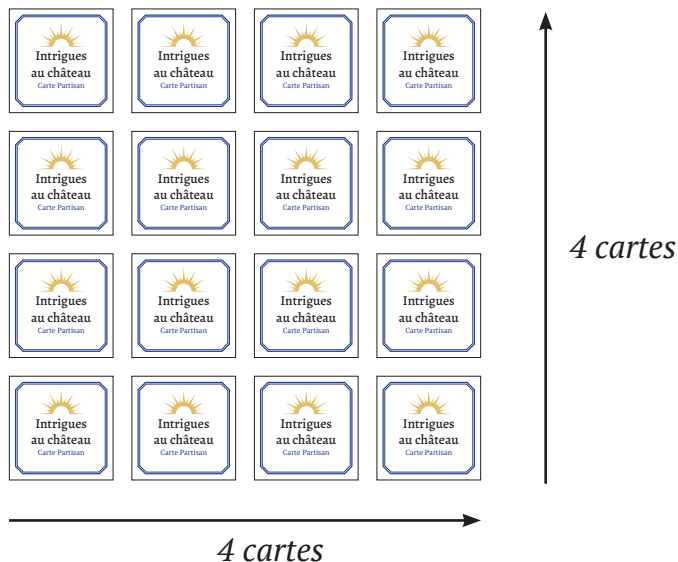
- Versailles est le centre du pouvoir politique de l'époque. Les oppositions d'opinions sont nombreuses et les intrigues vont bon train pour influencer les courtisans.
- Chaque époque a eu ses factions :
Sous Louis XIV, les **partisans de l'Édit de Nantes** et les **Protestants**
Sous Louis XV, les **partisans 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

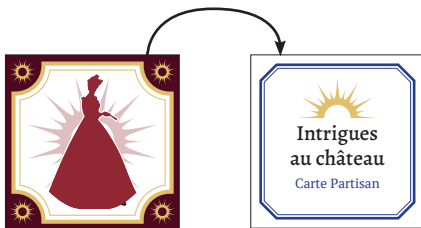


Désignez un premier joueur.

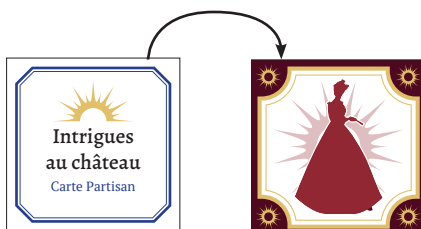
5. À tour de rôle, chaque joueur joue une carte Intrigues de sa main et applique immédiatement l'effet demandé.

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

« **Retourner** »
une carte Partisan :



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



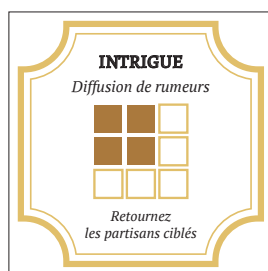
Une carte face cachée « retournée » devient une carte face visible.

Mettre « face visible »
une carte Partisan :

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

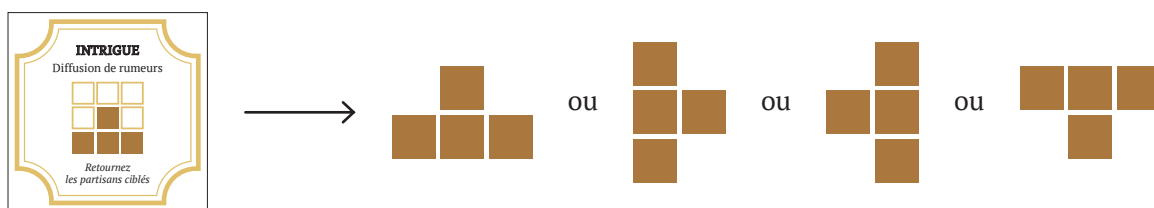


Parmi les cartes Intrigues se trouvent des « **Diffusion de rumeurs** » :

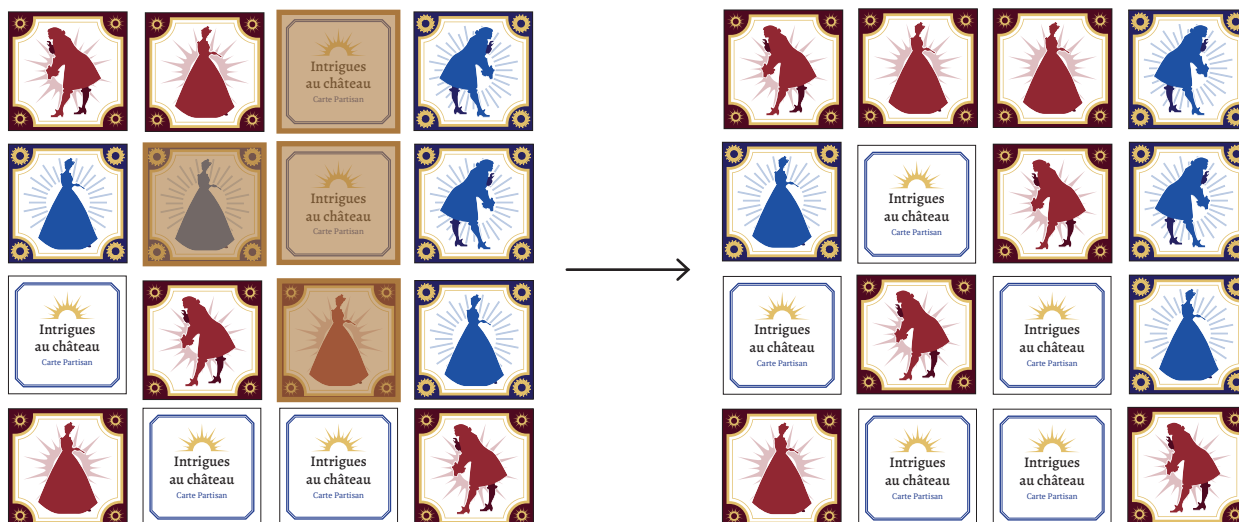


Voici comment elles fonctionnent :

- 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

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 nœuds, 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 Manai
Bureau plat, Bernard II Vanrisamburgh (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 Manai.

Louis-Philippe

Torchère en malachite offerte par le tsar,

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

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

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

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