

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.

JEU INTRIGUES AU CHÂTEAU

Pour imprimer les règles du jeu, imprimez **de la page 3 à la page 7**.

Pour économiser de l'encre, vous pouvez imprimer **les pages 9 et 25 en recto**.

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.

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)

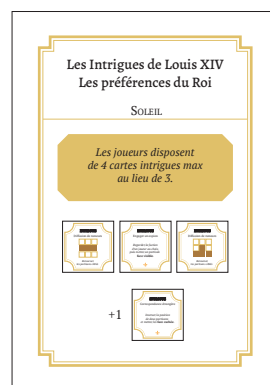


16 cartes Partisan
(8 rouges et 8 bleues)



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** :

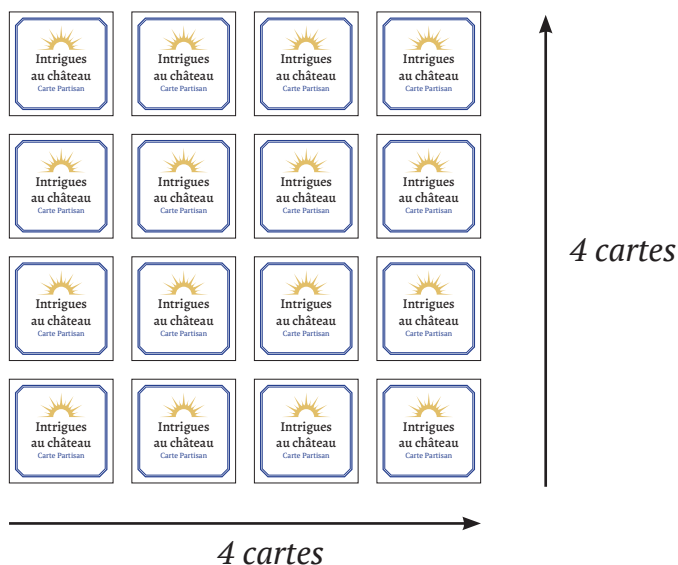
- Versailles est le centre du pouvoir politique de l'époque. Les oppositions d'opinions sont nombreuses et les intrigues vont bon train pour influencer les courtisans.
- Chaque époque a eu ses factions :
Sous Louis XIV, les **partisans de l'Édit de Nantes** et les **Protestants**
Sous Louis XV, les **partisans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

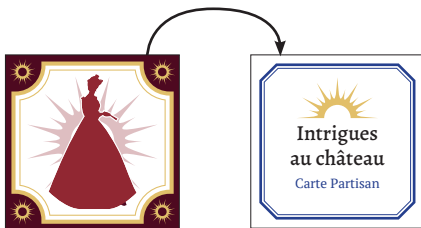


Désignez un premier joueur.

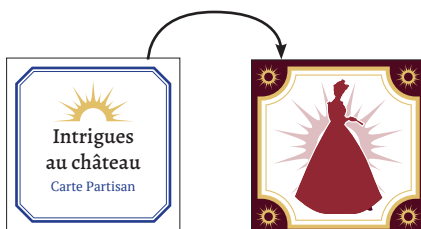
5. À tour de rôle, chaque joueur joue une carte Intrigues de sa main et applique immédiatement l'effet demandé.

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.



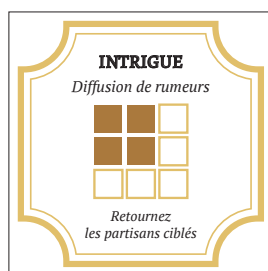
Une carte face cachée « retournée »
devient une carte face visible.

Mettre « face visible »
une carte Partisan :

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

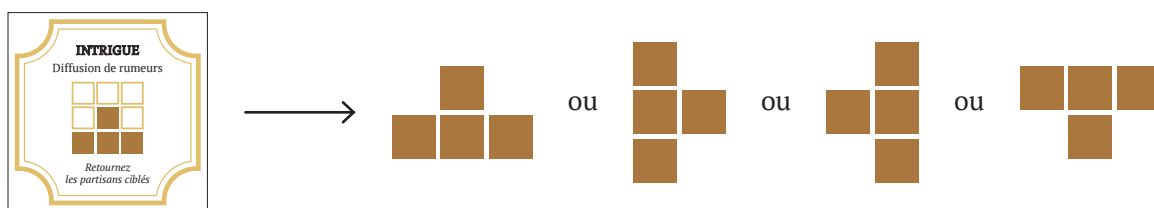


Parmi les cartes Intrigues se trouvent des « **Diffusion de rumeurs** » :

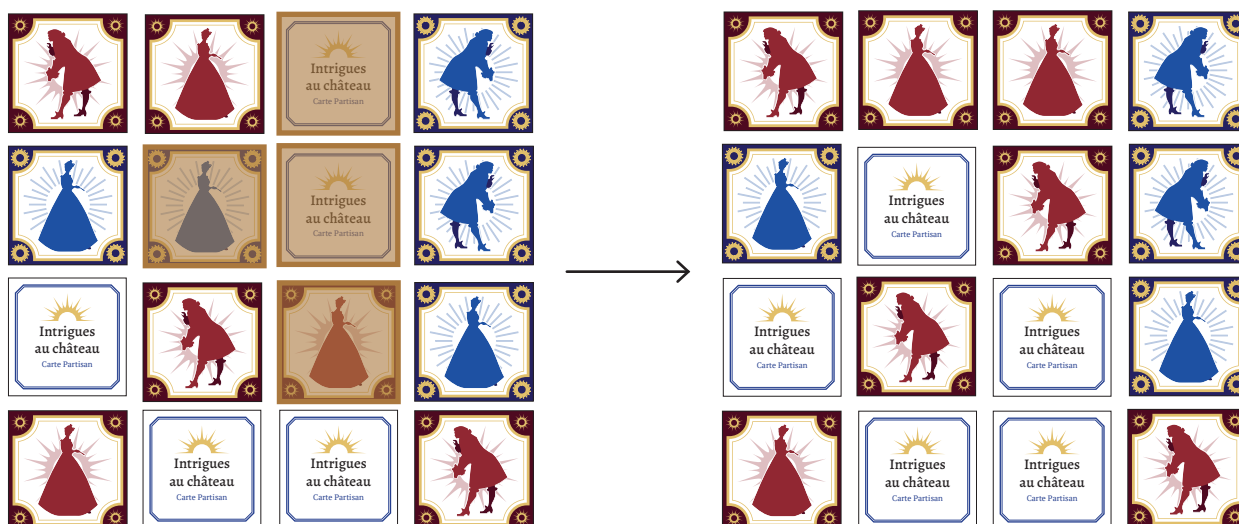


Voici comment elles fonctionnent :

- 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*

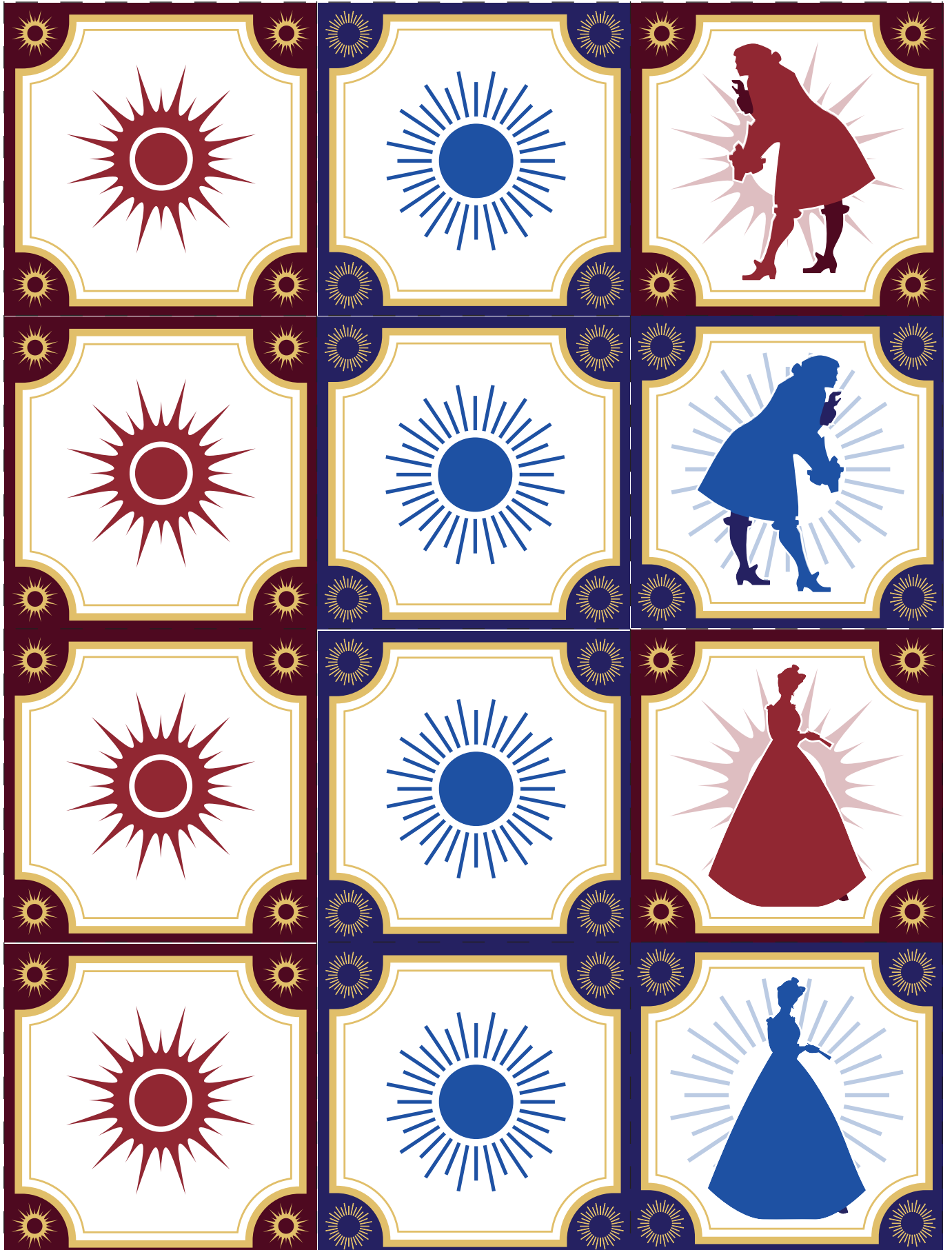
Pourquoi les alliances entre les factions ne peuvent pas être face visible ?
*Parce que le secret fait partie intégrante des intrigues
et que les intrigants risquent gros !*

Ressources additionnelles :

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

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**

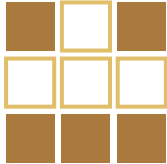
Carte Partisan

Intrigues au château - Recto

Matériel de jeu

INTRIGUE

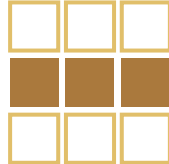
Diffusion de rumeurs



Retournez
les partisans ciblés

INTRIGUE

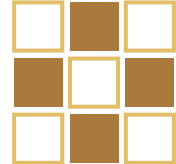
Diffusion de rumeurs



Retournez
les partisans ciblés

INTRIGUE

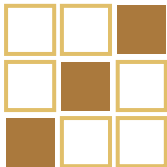
Diffusion de rumeurs



Retournez
les partisans ciblés

INTRIGUE

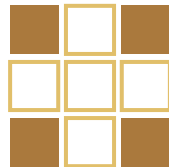
Diffusion de rumeurs



Retournez
les partisans ciblés

INTRIGUE

Diffusion de rumeurs



Retournez
les partisans ciblés

INTRIGUE

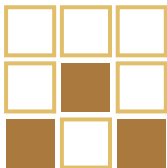
Diffusion de rumeurs



Retournez
les partisans ciblés

INTRIGUE

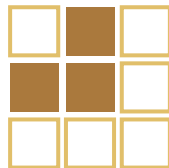
Diffusion de rumeurs



Retournez
les partisans ciblés

INTRIGUE

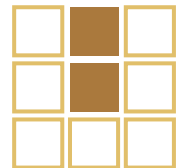
Diffusion de rumeurs



Retournez
les partisans ciblés

INTRIGUE

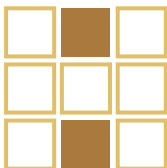
Diffusion de rumeurs



Retournez
les partisans ciblés

INTRIGUE

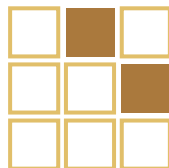
Diffusion de rumeurs



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**

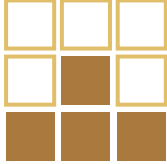
Carte Intrigue

Intrigues au château - Recto

Matériel de jeu

INTRIGUE

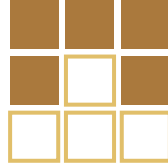
Diffusion de rumeurs



Retournez
les partisans ciblés

INTRIGUE

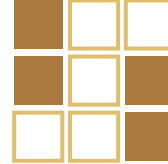
Diffusion de rumeurs



Retournez
les partisans ciblés

INTRIGUE

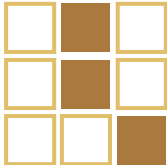
Diffusion de rumeurs



Retournez
les partisans ciblés

INTRIGUE

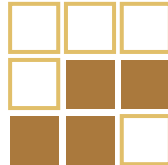
Diffusion de rumeurs



Retournez
les partisans ciblés

INTRIGUE

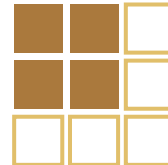
Diffusion de rumeurs



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

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**



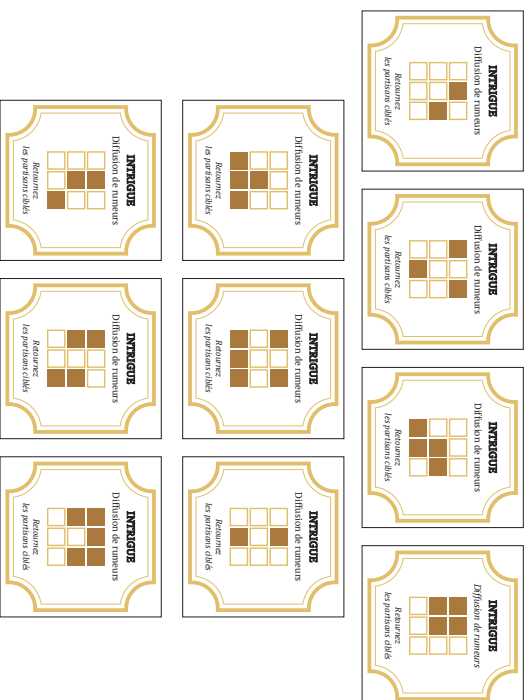
Les Intrigues de Louis XVI

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

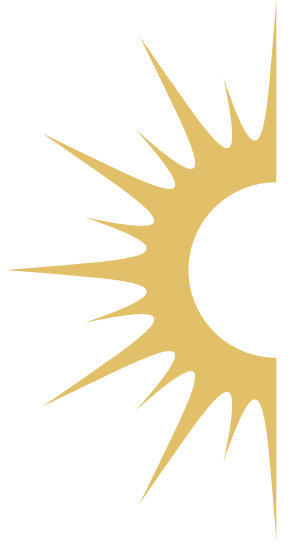
Les préférences du Roi

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**

