

# 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/m<sup>2</sup> 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 BÂTI POUR DURER

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

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**.

# 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.

# BÂTI POUR DURER

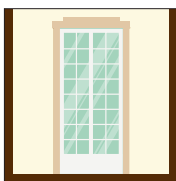
Pendant ce jeu, le groupe sera amené à découvrir les grands éléments architecturaux du château de Versailles et leur évolution au fil des époques en fonction des préférences des rois.

## Appports pédagogiques

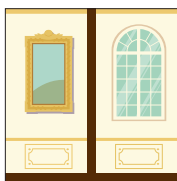
- **Découvrir** les goûts des rois par le prisme de l'architecture.
- **S'immerger** dans l'atmosphère de couleurs et de formes d'une partie du Château.

## Matériel

2 cartes  
Porte principale



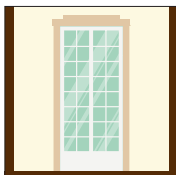
36 cartes Château



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.

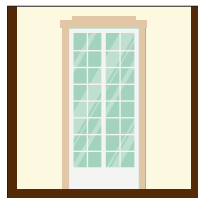
Pour une classe de 30, prévoyez 5 groupes, donc 5 exemplaires.

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.

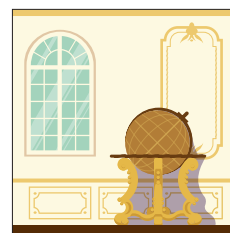
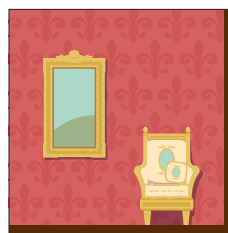
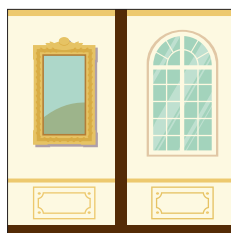
Placez 1 carte Porte principale devant chaque équipe.



### 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.



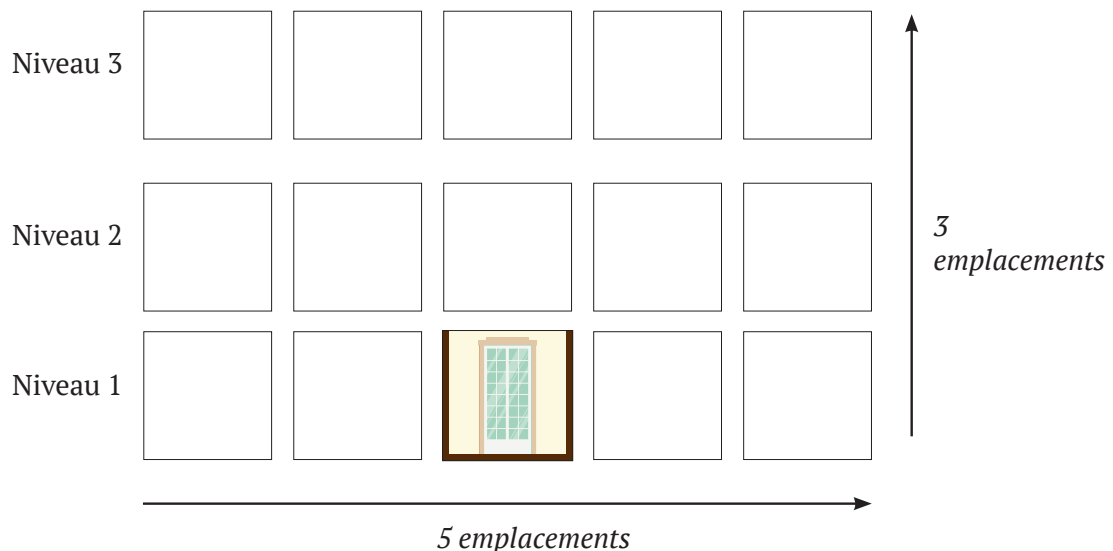
## Déroulement du jeu



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 :

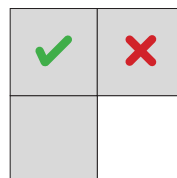


**Attention !** Pour être posée, chaque carte doit respecter les critères suivants :

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 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 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 :

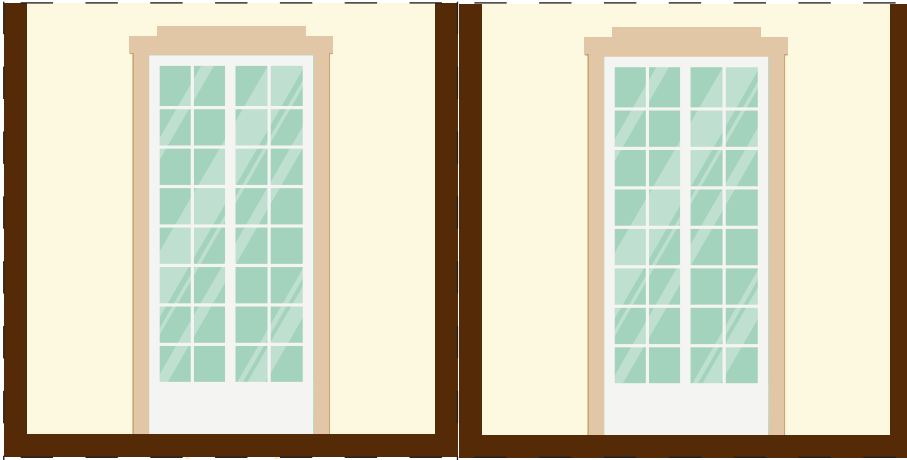
- Portail des Ressources pédagogiques du château : [www.chateauversailles.fr/ressources-pedagogiques](http://www.chateauversailles.fr/ressources-pedagogiques)
- Portail « Châteaux de Versailles et Trianon » : <https://www.chateauversailles.fr/ressources-pedagogiques/chateaux-versailles-trianon>





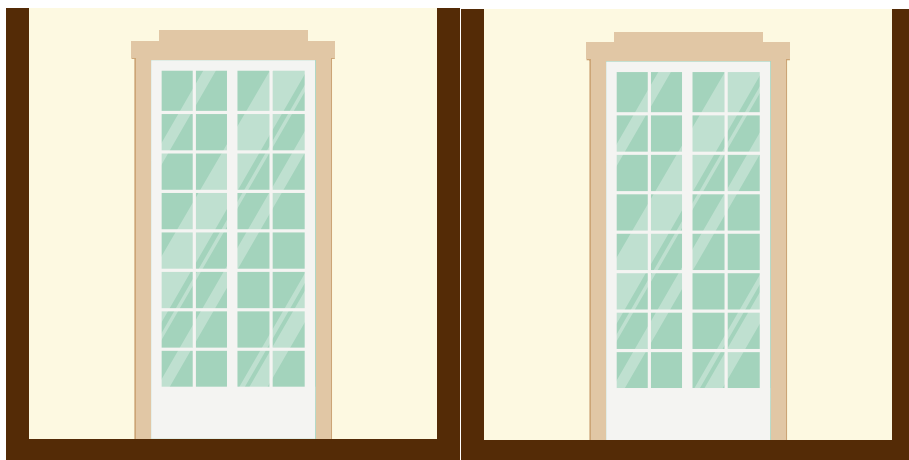
# Bâti pour durer - Recto

Matériel de jeu



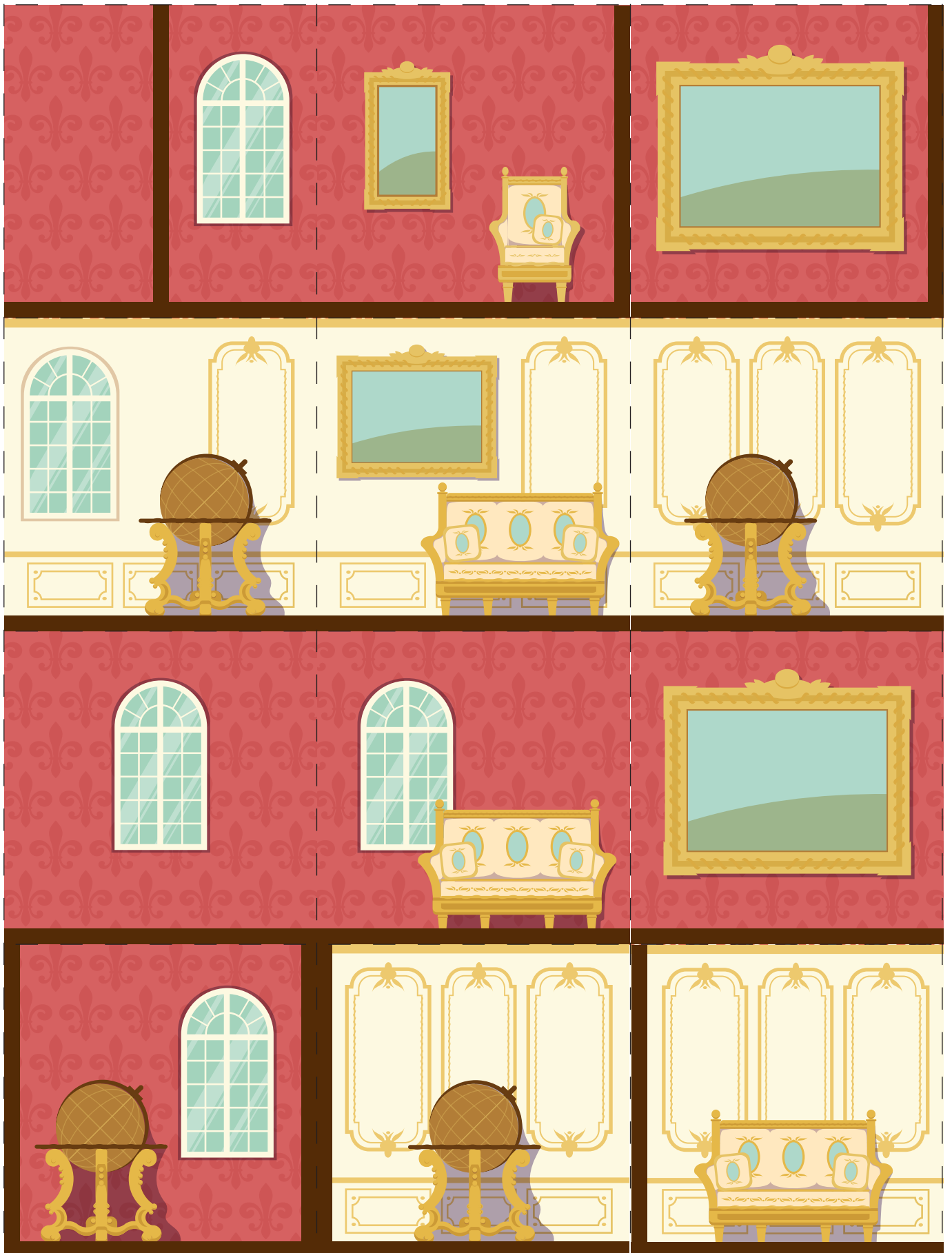
# Bâti pour durer - Verso

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

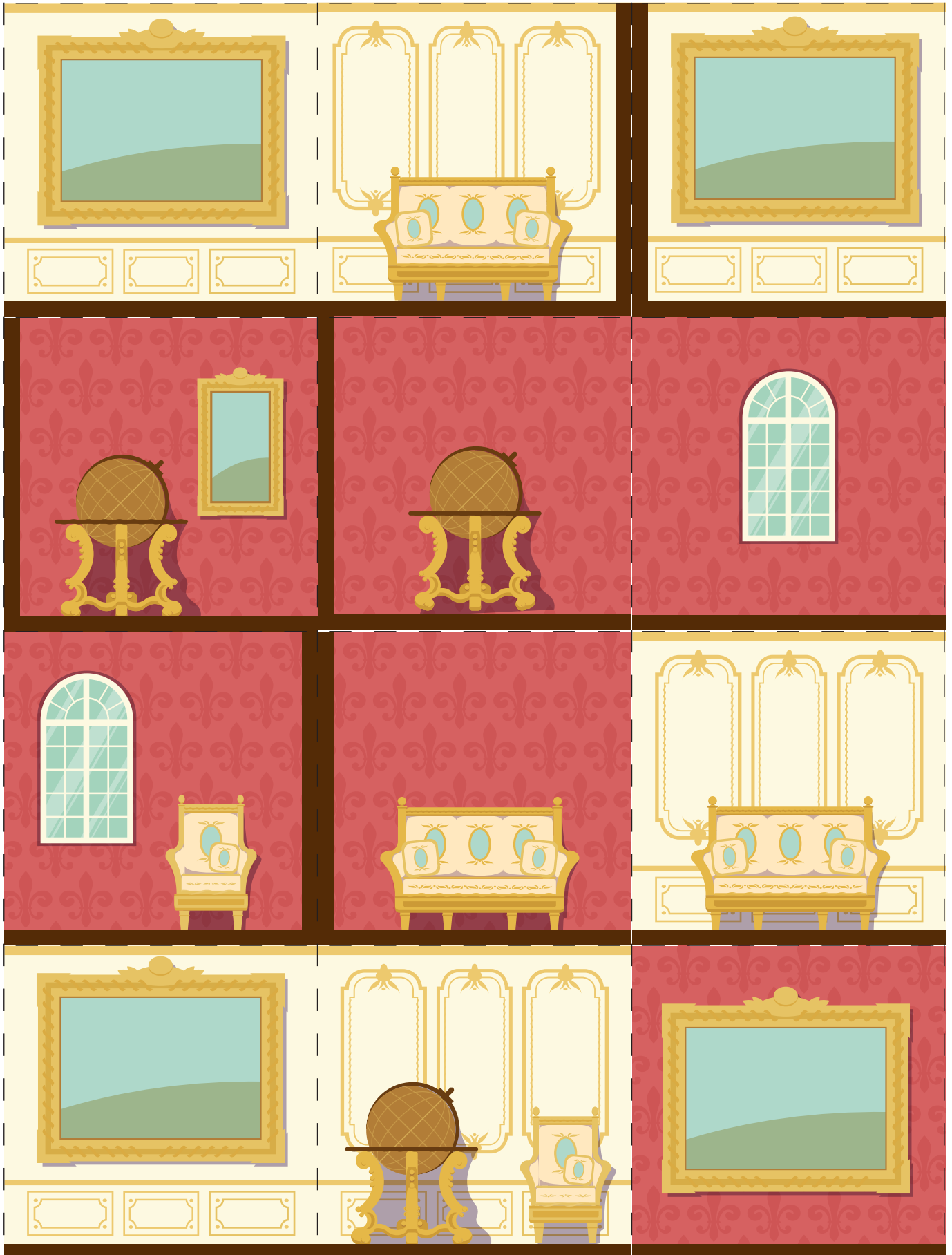


**Bâti pour  
durer**

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

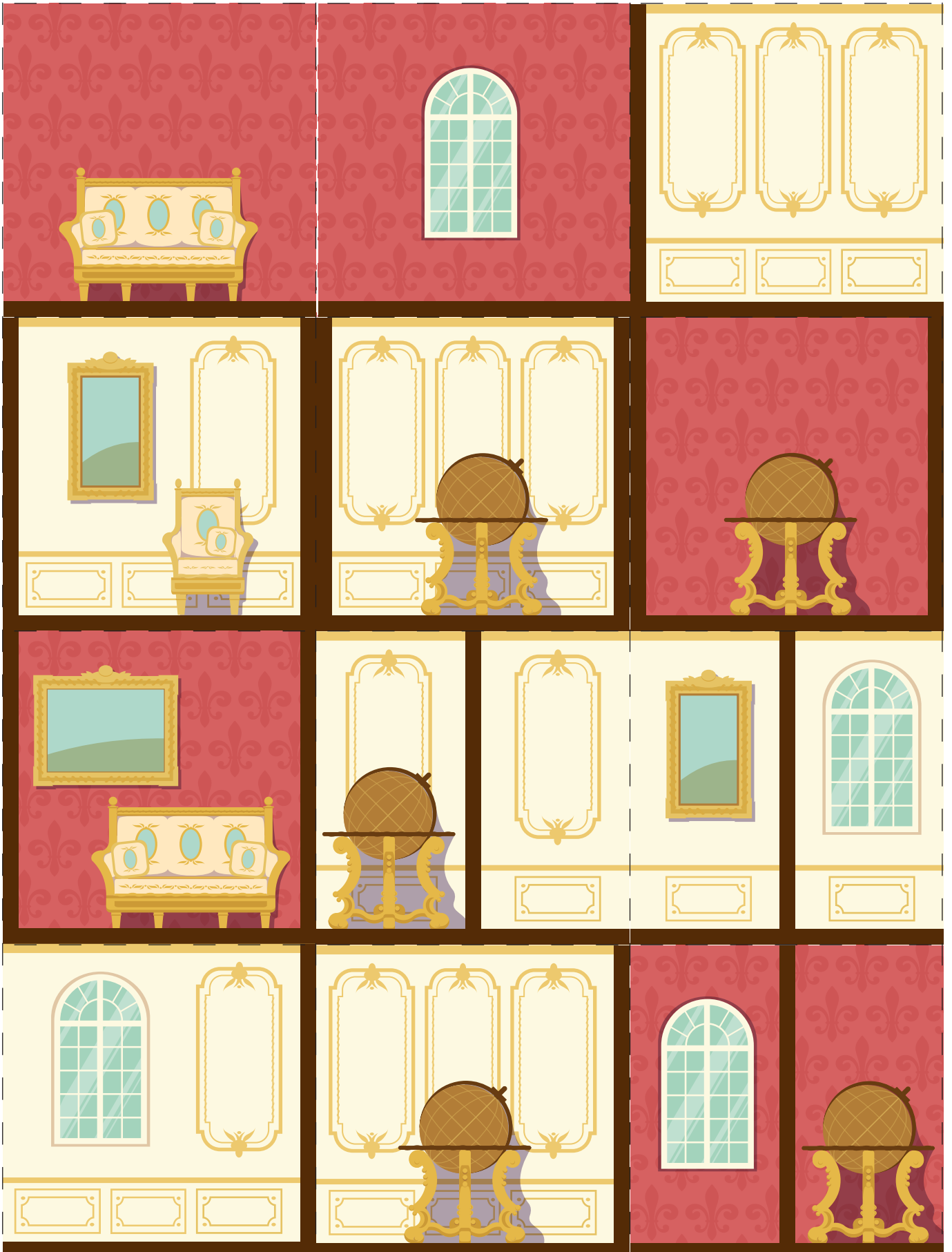


**Bâti pour  
durer**

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**

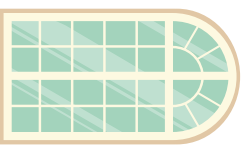
Carte Château



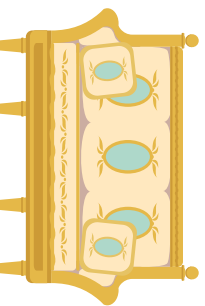
## Le Château de Louis XIV Les préférences du Roi

Louis XIV vous octroie :

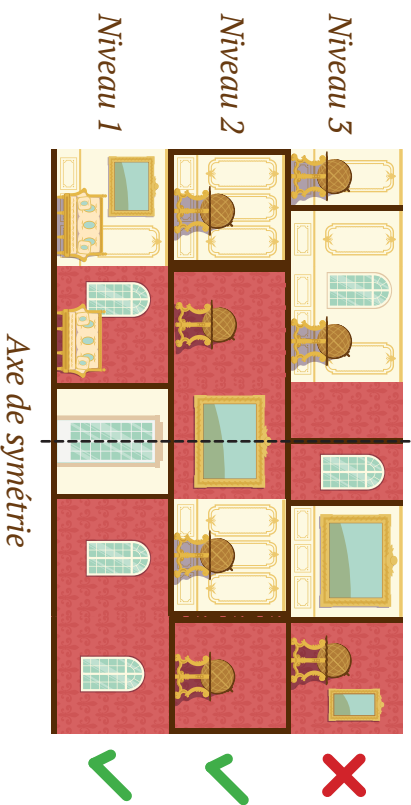
1 point  
par fenêtre



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



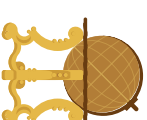
3 points par étage  
dans lesquels les murs sont symétriques



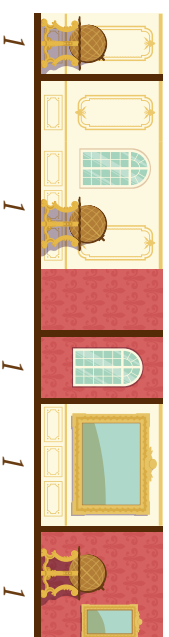
## Le Château de Louis XV Les préférences du Roi

Louis XV vous octroie :

1 point par  
objet scientifique

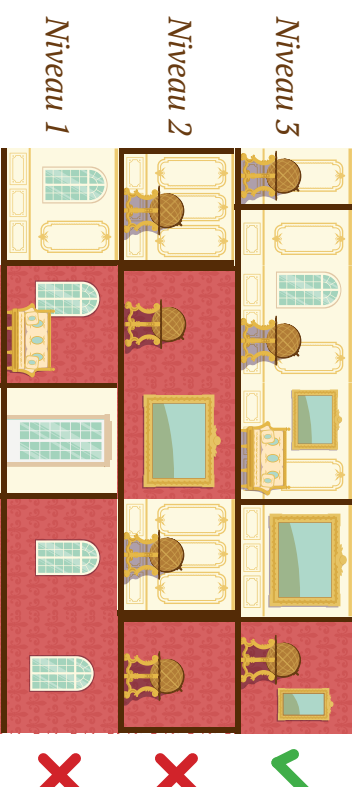


5 points si vous avez plus de pièces  
que vos adversaires



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

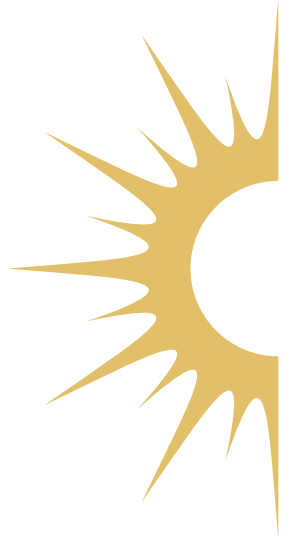
3 points par étage dans lesquels  
toutes les pièces ont des dorures





**Bâti pour  
durer**

**Les Préférences  
du roi**

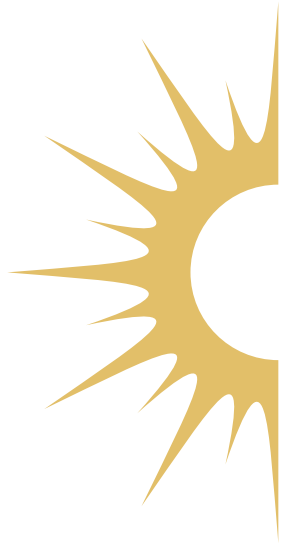


**Bâti pour  
durer**

**Les Préférences  
du roi**







**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 privilèges 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

*Détruisez 1 salle de  
votre château.*



### PRIVILÈGE

*Inversez 2 salles de  
votre château.*



### PRIVILÈGE

*Détruisez 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