

Rumeurs à la Cour

Règles du jeu

Un jeu de Grégory Michel

- **Description du matériel**

- cartes personnages
- cartes rumeurs (violette)
- cartes lieux (vertes)
- cartes de l'Académie Française (jaunes)
- cartes joker
- plateau de jeu composé de 8 pièces du château de Versailles
- 2 dés
- des pions de couleur
- des feuilles de route

- **Préparation du jeu**

- Placez le plateau au milieu des joueurs en vous aidant des carrés rouges qui doivent se trouver au centre.
- Désignez un maître du jeu qui ne participera pas au jeu
- Le maître du jeu distribue à chaque participant une carte personnage. A présent chaque joueur est un personnage du XVIIème siècle. La carte vous indique votre titre, votre portrait, vos caractéristiques ainsi que votre œuvre.
- Les participants constituent des groupes de 3 à 4 personnes. Chaque groupe constitue un salon littéraire. Au XVIIème, les salons littéraires étaient les lieux où les grands esprits se rencontraient afin de briller en public en faisant des « bons mots ». Chaque salon avait sa réputation, ses habitués et voulait être connu du Roi.
- Chaque équipe choisit un pion de couleur.
- Le maître du jeu conserve devant lui les cartes rumeurs, les cartes de l'Académie Française ainsi que l'étui dans lequel se trouve la pièce où se cache le Roi.
- Le maître du jeu distribue à chaque groupe une feuille de route.

- **But du jeu**

- Le but du jeu est de participer au salon littéraire du Roi Soleil.
- Comment y parvenir ? Le Roi n'accepte pas les premiers venus !

→ Il vous faut tout d'abord vous faire connaître auprès du Roi en faisant des « bons mots ». Chaque « bon mot » vous rapporte des points. Vous atteindrez une réputation suffisante pour vous présenter devant le roi quand vous aurez obtenu au moins 100 points.

→ Ensuite, vous devez trouver le lieu secret où se tient le salon royal. Est-il dans le salon de Vénus ? dans la Bibliothèque ?... Seul, le maître du jeu le sait.

- **Début de la partie**

- Chaque équipe lance le dé afin de savoir laquelle commence. Le chiffre le plus important commence la partie.
- Lancez le dé et déplacez-vous du nombre obtenu. Vous ne pouvez vous déplacer en diagonale.

→ Vous n'êtes pas entré dans une pièce : Vous tirez une carte rumeur qui vous permettra de gagner des points.

→ Vous êtes entré dans un salon du château : Vous tirez une carte rumeur qui vous permettra de gagner des points. Si votre « bon mot » est réussi, le maître du jeu vous montrera une carte lieu (si le maître du jeu vous la montre, elle ne peut être dans l'étui qui cache le lieu secret)

- Reportez toutes les informations obtenues sur votre feuille de route.

- **Déroulement de la partie**

- Les différents salons peuvent composer leur « bon mot » quand tous les groupes ont lancé le dé.

- Vous ne comprenez pas l'action qui vous est demandée :

→ Faites appel à l'Académie Française mais vous perdrez 5 points.

→ Jouez 1 des deux jokers sans perdre de points.

- Les groupes rédigent leur « bon mot » en respectant le temps donné par le maître du jeu.

- A l'oral, à tour de rôle, chaque groupe lit sa production.

- **Fin du jeu**

- Si vous trouvez le roi avant d'avoir 100 points, vous devez poursuivre le jeu afin de les obtenir.

- Si vous avez vos 100 points, dépêchez-vous de trouver le salon du roi.

- Quand vous avez trouvé le lieu secret et avez assez de points pour être accepté dans le salon du roi, rendez-vous dans le lieu et dites : « Je suis le favori du roi ! » : vous avez gagné !