Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité!

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du

Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne

ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



escaleajeux.fr 09 72 30 41 42 06 24 69 12 99 escaleajeux@gmail.com













Règles du jeu

(régles clarifiées - janvier 2016)



Survol

VERSAILLES est un jeu de société original où 2 à 5 joueurs interprètent les architectes et les décorateurs travaillant ensemble à la réalisation du château de Versailles, tout en rivalisant d'audace pour obtenir les faveurs du Roi, Louis XIV.

Lors de son tour, un joueur déplace un ou plusieurs ouvriers sur le réseau du plateau, puis active le lieu où ils sont arrivés. Il peut ainsi obtenir des ressources, des tuiles ou apprendre de nouvelles compétences. Avec tout cela, il construira des pièces dans le dédale du palais, aménagera les jardins et ajoutera des décorations impressionnantes. Enfin, à la fin de la partie, Sa Majesté vient récompenser celui de ses serviteurs qui l'a le mieux servi.



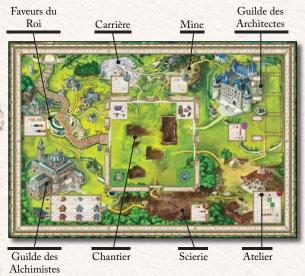
Contenu de la boîte

Avant votre première partie, retirez tous les jetons en carton de leur planche et triez les éléments en bois selon leur couleur et leur type.



Plateau

Le plateau représente à la fois le Chantier de construction et tous les lieux servant à récolter des ressources et à acquérir les tuiles Palais et Décoration nécessaires pour bâtir Versailles.



📌 Le pion du Roi

Ce pion représente le Roi Louis XIV en personne, en route pour inspecter l'avancée des travaux.

45 figurines d'ouvriers

Ces bonshommes en bois représentent les ouvriers sous les ordres des joueurs. En début de partie, chaque joueur possède un certain nombre d'ouvriers de sa couleur à différents endroits du plateau.



♣ 5 jetons d'activation

Les jetons d'activation servent à indiquer le dernier lieu où le joueur a envoyé



♣ 20 jetons de technologie et de score

Les jetons de technologie permettent de suivre la progression des joueurs selon les trois axes de recherche disponibles dans la Guilde des Alchimistes, sur le plateau de jeu. Les jetons de score servent à suivre le classement de chaque



• 90 cubes de ressource

Ces cubes sont les ressources du jeu : l'Or (en jaune), le Marbre (en blanc) et le Bois (en marron). Chaque petit cube correspond à 1 ressource d'un type donné, tandis que les gros en représentent 5 d'un coup. Les ressources sont illimitées. Au cas improbable où vous viendriez à manquer de cubes d'une couleur, utilisez des succédanés ou notez leur nombre sur un papier.



40 tuiles Palais

Elles représentent les jardins et l'intérieur du château.



Table des matières

- 1 ... Survol
- 1 ... Contenu de la boîte
 - 1 ... Préparation
- .. Déroulement du jeu
- 2 ... Déplacer des ouvriers
- 2 ... Activer une zone
- 2 ... Effets des zones
- 4 ... Technologies
- 4 ... Fin de la partie



30 tuiles Décoration

Elles correspondent aux six types de Décorations utilisées pour construire les tuiles Palais. Ces tuiles sont limitées à ce qui est fourni dans la boîte. Si la réserve d'un certain type est épuisée, elles ne sont plus disponibles à l'achat.



10 pièces de double déplacement

Ces pièces indiquent combien de déplacements spéciaux sont disponibles pour les ouvriers de chaque joueur. Elles ont une face active et une face inactive.

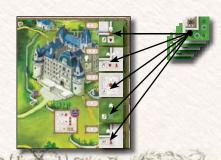


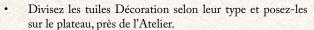


Préparation

A Préparation commune

- Posez le plateau de jeu au centre de la table. Posez le Bois (cubes marron) sur la Scierie, le Marbre (cubes blancs) sur la Carrière, et l'Or (cubes jaunes) sur la Mine.
- Battez les tuiles Palais, puis formez une pile face cachée. Piochez cinq tuiles Palais, et placez-les face visible sur le présentoir prévu à cet effet sur le plateau, près de la Guilde des Architectes. Posez le reste de la pile face cachée, près du plateau, à portée de tous les joueurs.







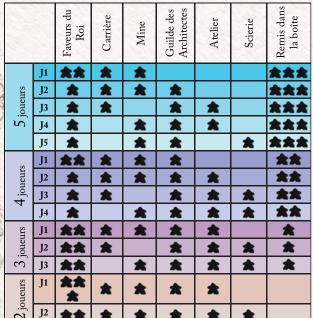
- Déterminez l'ordre de jeu : le premier joueur est la dernière personne à avoir visité Versailles (ou Paris si personne n'est allé à Versailles). Vous pouvez aussi déterminer l'ordre aléatoirement. Pour cela, mélangez les jetons de score, puis tirez-les au hasard.
- Enfin, posez le pion du Roi sur la position de départ de sa piste.



Préparation de chaque joueur

- Prenez les ouvriers, le jeton d'activation et les jetons de technologie et de score de votre couleur.
- Prenez deux pièces de double déplacement, et posez-les côté actif.
- Placez deux ouvriers sur le tableau de recrutement de de la zone des faveurs du Roi, un sur chacune des deux lignes.
- Posez un jeton sur la première case de la piste de score, et sur la première case des trois pistes de technologie de la Guilde des Alchimistes.
- Disposez les ouvriers restants selon la table suivante. Dans

la zone de faveur du Roi, attention à bien distinguer les ouvriers disponibles avec ceux de l'espace des nouveaux ouvriers. S'il y a moins de 5 joueurs, Remettez les ouvriers non-utilisés dans la boîte de jeu.



Exemple: Anne et Marc préparent une partie à deux joueurs. Ils placent chacun deux ouvriers sur les lignes du tableau des nouveaux ouvriers de la zone des faveurs du Roi. Anna étant le premier joueur, elle place trois ouvriers sur cette zone, puis en pose un sur la Carrière, un sur la Mine, un sur la Guilde des Architectes et un sur l'Atelier. Marc pose deux ouvriers sur la zone des faveurs du Roi, un ouvrier sur la Carrière, sur la Mine, sur la Guilde des Architectes, sur l'Atelier et sur la Scierie.

🦟 Déroulement du jeu

Pendant une partie de VERSAILLES, les joueurs jouent chacun leur tour, en commençant par le premier et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre. Durant son tour, un joueur déplace un ou plusieurs ouvriers sur le plateau, puis active le nouveau lieu pour bénéficier de ses effets. Cela continue jusqu'à la fin de la partie.



Déplacer des ouvriers

Durant votre tour, vous devez déplacer au moins l'un de vos ouvriers d'une zone à l'autre du plateau de jeu. Ils doivent suivre les flèches imprimées sur le plateau. Vous pouvez choisir entre un déplacement normal et un double déplacement, selon les règles ci-dessous.

DÉPLACEMENT NORMAL

Un déplacement normal vous permet de faire avancer l'un de vos ouvriers en suivant une flèche de mouvement. Un joueur ne peut pas sauter un lieu, déplacer plus d'un ouvrier ou faire avancer son ouvrier dans le sens contraire des flèches.





DOUBLE DÉPLACEMENT

Vous pouvez effectuer un double déplacement à la place d'un déplacement normal. Pour cela, vous devez retourner une pièce de double déplacement active sur son côté inactif. Si vous n'avez pas de pièce active, vous ne pouvez pas faire de double déplacement. Lors d'un double déplacement, vous pouvez :

- Déplacer ensemble deux ouvriers d'une zone à une autre, en suivant les règles du déplacement normal. Les deux ouvriers doivent être sur la même zone au début du tour et doivent se déplacer sur la même zone.
- Déplacer un seul ouvrier en sautant une zone, mais en suivant les autres règles du déplacement normal.



JETON D'ACTIVATION

Quel que soit le type de déplacement, vous ne pouvez jamais arrêter un ouvrier sur une zone contenant le jeton d'activation de votre couleur. Une fois votre déplacement terminé, placez le marqueur d'activation sur la zone que vous venez d'activer. Vous ignorez les jetons d'activation appartenant aux autres

Exemple: Lors de son tour, Anne choisit de déplacer l'un de ses ouvriers se trouvant dans la Carrière. Selon les flèches, elle pourrait aller soit dans la Mine, soit dans le Chantier. Toutefois, son jeton d'activation est actuellement sur la Mine, ce qui fait qu'elle ne peut y envoyer son ouvrier. Elle décide donc d'utiliser l'une de ses pièces de double déplacement, qu'elle retourne sur sa face inactive, pour déplacer son ouvrier jusqu'à la Scierie. Elle aurait aussi pu atteindre la Guilde des Architectes ou déplacer deux ouvriers de la Carrière



Activer une zone

Après avoir déplacé un ou plusieurs ouvriers vers une zone, vous pouvez l'activer pour bénéficier de ses effets. Cette activation est toujours optionnelle. Vous pouvez déplacer un ouvrier vers une zone même si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas profiter de son activation.

Lors de l'activation d'une zone, chaque ouvrier peut être utilisé pour un seul but dans cette zone, que ce soit pour la construction d'une tuile Palais (Chantier), pour prendre une tuile (Guilde des Architectes), etc. Par exemple, un joueur ne peut pas utiliser le même travailleur pour la construction de deux tuiles Palais différentes.



* Effets des zones

Chaque zone du plateau de jeu vous confère un ou plusieurs avantages. Ils dépendent du nombre d'ouvriers de votre couleur rassemblés sur la zone en question. En règle générale, plus ils sont nombreux, plus les effets sont importants. Vous ignorez les ouvriers appartenant aux autres joueurs dans la zone active.



CARRIÈRE DE MARBRE

Lorsque vous activez la Carrière de marbre, vous recevez 1 ou 2 Marbre si 1 ou 2 ouvriers sont présents, et 3 Marbre si 3 ouvriers ou plus sont présents.



SCIERIE

Lorsque vous activez la Scierie, vous recevez 1 ou 2 Bois si 1 ou 2 ouvriers sont présents, et 3 Bois si 3 ouvriers ou plus sont présents.



MINE D'OR

Lorsque vous activez la Mine d'or, vous recevez 0 ou 1 Or si 1 ou 2 ouvriers sont présents, et 2 Or si 3 ouvriers ou plus sont



GUILDE DES ARCHITECTES

La Guilde des Architectes vous propose plusieurs options lorsque vous l'activez, selon le nombre d'ouvriers que vous y avez. Vous pouvez les effectuer dans n'importe quel ordre.

• Vous pouvez prendre une ou plusieurs tuiles Palais parmi celles disponibles sur le présentoir. Prendre une tuile nécessite un ou deux ouvriers.

Choisir celle du dessus coûte également un Or. Après avoir terminé cette action, gardez votre nouvelle tuile devant vous (ne la posez pas sur la grille) et ne comblez pas tout de suite l'espace vide sur le présentoir. Vous pouvez avoir jusqu'à quatre tuiles devant vous. Si vous en prenez une cinquième, vous devez alors en défausser une.

- Vous pouvez retirer une ou trois tuiles du présentoir. Il faut un ouvrier pour retirer une tuile, deux pour en retirer trois.
 Une fois cette action terminée, toutes les tuiles restantes sont immédiatement décalées vers le bas.
- Vous pouvez retourner l'une de vos pièces de double déplacement inactif sur sa face active. Cela nécessite un ouvrier. C'est la seule action qui ne puisse être effectuée qu'une fois par tour, quel que soit le nombre d'ouvriers que vous avez sur la Guilde des Architectes.

Après avoir activé la Guilde des Architectes et effectué les actions désirées, décalez vers le bas les tuiles Palais du présentoir, puis complétez-le en piochant de nouvelles tuiles. Si la pile est vide, formez-en une nouvelle à partir des tuiles précédemment retirées. À ce moment, s'il ne reste que sept tuiles ou moins, on déclenche immédiatement la fin de la partie.

Exemple: Marc active la Guilde des Architectes avec quatre ouvriers. Il en utilise deux pour prendre la première tuile (ce qui lui coûte également un Or) et un autre pour retourner l'une de ses pièces de double déplacement. Bien que sa deuxième pièce soit également inactive, il ne peut pas employer son dernier ouvrier à la retourner. Il décide finalement de prendre la dernière tuile.



ATELIER

Activer l'Atelier vous permet d'acheter une ou plusieurs tuiles Décoration. À côté de chaque tuile est indiqué le nombre d'ouvriers devant se trouver sur place et la quantité de ressources à payer pour l'acheter.

Note: si vous avez assez d'ouvriers, vous pouvez utiliser plusieurs fois chaque ligne.

GUILDE DES ALCHIMISTES

Activer la Guilde des Alchimistes vous permet d'avancer un ou plusieurs jetons de technologie. Pour avancer chaque jeton, vous devez utiliser le nombre d'ouvriers et payer les ressources indiqués sur la flèche menant à la case suivante. Il est possible de faire progresser la même

technologie plusieurs fois durant une seule activation.

Exemple: Anne active la Guilde des Alchimistes avec trois ouvriers. Elle pourrait faire progresser toutes ses technologies en avançant ses jetons de la première à la deuxième case sur chaque piste. Toutefois, comme elle n'a pas envie de payer un Or, elle préfère déplacer un jeton de deux cases sur la piste d'Amélioration de la récolte des ressources et un autre d'une case sur la piste d'Amélioration des zones de spécialistes.



CHANTIER

Activer le Chantier vous permet de poser une ou plusieurs tuiles Palais sur la grille au centre du plateau. Pour cela, vous devez:

• Activer la zone avec un nombre d'ouvriers égal (ou supérieur) au nombre indiqué sur la tuile choisie. Sur chaque tuile Palais est représenté le nombre d'ouvriers nécessaires pour

la placer sur le Chantier.

- Payer les ressources indiquées sur la tuile choisie. Les cubes ressources reviennent à leurs zones de départ respectives. Les tuiles Décoration sont placées définitivement sur la tuile Palais.
- Poser la tuile à côté du bord du Chantier ou d'une tuile déjà en place sur la grille. Les parties intérieures ou extérieures de la tuile doivent correspondre aux tuiles adjacentes et au bord du Chantier. Vous pouvez tourner la tuile dans n'importe quel sens. S'il n'y a pas de moyen légal de poser une tuile sur la grille, elle ne peut pas être utilisée durant cette activation.

Après avoir placé une tuile Palais, vous marquez le nombre de points de victoire indiqué sur cette tuile. Ajustez votre jeton sur la piste de score. Vous pouvez placer plusieurs tuiles durant la même activation.

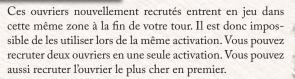
Exemple: Anne active le Chantier avec 2 ouvriers, afin de construire la tuile représentée ci-dessous. Les zones marquées 1, 2 et 3 sont des emplacements valides où elle peut poser sa tuile. Par contre, les emplacements 4 et 5 ne sont pas valides.



FAVEURS DU ROI

Un joueur peut activer la zone de faveurs du Roi pour recruter de nouveaux ouvriers et réactiver ses pièces de double déplacement.

• Recruter l'un des deux nouveaux ouvriers nécessite deux ouvriers dans la zone de faveurs du Roi. L'autre en nécessite trois.



 Vous pouvez utiliser un ouvrier pour réactiver une ou deux pièces de double déplacement. Si les deux pièces sont inactives, un seul ouvrier suffit pour les réactiver toutes les deux.

LE PION DU ROI

La zone de faveurs du Roi est sujette à une règle spéciale vis-àvis du pion du Roi. Chaque fois qu'elle est activée ou sautée (lors d'un double déplacement), le pion du Roi avance d'une case sur sa piste. Quel que soit le nombre d'ouvriers qui l'activent ou la passent, le pion ne progresse que d'une case. Le pion du Roi est avancé à la fin du tour des joueurs. Quand le pion arrive sur la dernière case de sa piste, on déclenche immédiatement la fin de la partie.







La Guilde des Alchimistes recèle trois pistes technologiques, qui vous confèrent des capacités spéciales.

AMÉLIORATION DE LA RÉCOLTE DES RESSOURCES

Cette technologie vous permet d'obtenir des ressources supplémentaires.

 Chaque fois que vous recevez du Bois, vous recevez un Bois en plus.



 Chaque fois que vous recevez du Marbre, vous recevez un Marbre en plus.



 Chaque fois que vous recevez de l'Or, vous recevez un Or en plus. Cela implique notamment qu'activer la Mine avec un seul ouvrier suffit pour gagner un Or.



Note : ces avantages sont cumulatifs. Par exemple, si vous avez atteint l'amélioration de production du Marbre, vous continuez à bénéficier de l'amélioration de production du Bois.

AMÉLIORATION DES ZONES DE RÉCOLTE

Cette technologie vous permet d'obtenir des ressources chaque fois que d'autres joueurs utilisent des zones de récolte. Pour bénéficier de l'une des technologies suivantes, vous devez avoir **au moins un ouvrier** dans la zone en question. Le nombre de ressources obtenues dépend du nombre d'ouvriers vous appartenant sur place, et non pas du nombre d'ouvriers appartenant au joueur ayant activé la zone.

Note : vous bénéficiez de l'activation des autres joueurs, ce qui veut dire que vous ne déplacez pas votre jeton d'activation. Ces améliorations sont cumulatives. Par exemple, si vous avez atteint l'amélioration de la zone de récolte de l'Or, vous continuez à bénéficiez de celles du Bois et du Marbre.

 À chaque activation de la Scierie, vous pouvez également bénéficier de cette activation pour récolter du Bois.



 À chaque activation de la Carrière, vous pouvez également l'activer pour récolter du Marbre.



• À chaque activation de la Mine, vous pouvez également l'activer pour récolter de l'Or.



Exemple: Marc active la Scierie avec trois ouvriers, afin de récolter trois Bois. Anne a un jeton de technologie sur la deuxième case de la piste d'Amélioration de la récolte des ressources et un sur la deuxième case de la piste d'Amélioration des zones de récolte, ainsi que deux ouvriers sur la Scierie. Elle récolte donc immédiatement trois Bois. Anne a également un jeton de technologie sur la deuxième case de la piste d'Amélioration des zones de récolte, mais n'ayant aucun ouvrier sur la Scierie, elle ne reçoit pas de Bois.

AMÉLIORATION DES ZONES DE SPÉCIALISTES

Cette technologie vous permet d'activer la Guilde des Architectes, l'Atelier ou le Chantier chaque fois que d'autres joueurs utilisent ces zones. Pour en bénéficier, vous devez avoir **au moins un ouvrier** dans la zone en question. Vos actions se déroulent une fois celles du joueur actif terminées. Si plusieurs joueurs sont éligibles pour la même zone, ils agissent dans l'ordre des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur à gauche du joueur actif. Les actions possibles dépendent du nombre d'ouvriers vous appartenant sur place, et non pas du nombre d'ouvriers appartenant au joueur ayant activé la zone.

Note : vous bénéficiez de l'activation des autres joueurs, ce qui veut dire que vous ne déplacez pas votre jeton d'activation.

Ces améliorations sont cumulatives. Par exemple, si vous avez atteint l'amélioration de l'Atelier, vous continuez à bénéficiez de l'amélioration de la Guilde des Architectes.

 À chaque activation de la Guilde des Architectes, vous pouvez également l'activer.



· À chaque activation de l'Atelier, vous pouvez également l'activer.



À chaque activation du Chantier, vous pouvez également l'activer.



💠 Fin de la partie

La partie se termine quand l'une des conditions suivantes est remplie :

- Il ne reste aucun espace libre sur la grille du Chantier.
- Le pion du Roi atteint la dernière case de sa piste.
- La pile de tuiles Palais est vide et il ne reste que sept tuiles ou moins pour en former une nouvelle.

Le jeu s'arrête alors immédiatement. Aucune autre action n'est autorisée par le joueur actif, même s'il lui reste les ouvriers et les ressources nécessaires à une utilisation de la zone activée.



Une fois la partie terminée, chaque joueur gagne des points de Victoire supplémentaires à son total :

- 1 point de Victoire pour 3 Marbre, 3 Bois ou 2 Or.
- 1 point de Victoire par tuile Palais.
- 3 points de Victoire par tuile Décoration.

Le gagnant est le joueur ayant le plus grand nombre de points de Victoire au final. En cas d'égalité, tous les joueurs partagent la victoire.

A Crédits

Un jeu de NSKN Games
Conception Andrei Novac
Illustration Odysseas Stamoglu
Agnieszka Kopera
Illustration de la boîte Loïc Muzy
Développement Agnieszka Kopera,
Błażej Kubacki
Traduction française Olivier Fanton
Relecture Elise Lemai
François Haffner
Remerciement Daniele Tascini

Pour plus d'informations sur *VERSAILLES*, consultez le site www.nskn.net. S'il manque quelque chose à votre exemplaire ou s'il est défectueux, veuillez vous adresser à notre service client, sur le site www.nskn.net.

