

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Escalier Royal

Auteur : Victor LUCAS - Scénario : Véronique Debroise

*Tactique de Jeu primée au Concours International des Créateurs de Jeux de Boulogne-Billancourt*

Chaque joueur ou joueuse incarne un(e) jeune aristocrate qui arrive, depuis sa lointaine province, à la cour de Versailles en 1680.

Ambitieux(se), il(elle) souhaite y obtenir les faveurs du roi Louis XIV. Mais dans cette cour semée d'embûches, de rivalités et d'intrigues, il faut savoir séduire le Roi en le divertissant de toutes sortes de manières : en lui faisant découvrir un nouvel écrivain, une nouvelle danse, en lui présentant les dernières découvertes, en lui offrant des plants de caféiers, en contant ses aventures au-delà des mers ou encore en lui faisant déguster de nouveaux fruits.

Toutes ces actions de séduction permettent de capter l'attention du souverain et d'obtenir ainsi ses faveurs. Cependant, elles s'avèrent très coûteuses. Il faut donc que ces jeunes courtisans gèrent leur maigre fortune avec parcimonie afin de devenir l'un des favoris sans se ruiner. Car attention, l'humeur du Roi est changeante et, selon les jours, ces divertissements ne permettent pas d'obtenir les mêmes "points de faveur".

À vous donc, qui incarnez l'un de ces courtisans, d'utiliser habilement le petit pécule confié par votre famille pour redorer votre blason et séduire le plus exigeant de tous nos rois. Pour cela il vous faut atteindre le haut de l'escalier, là où Louis XIV reçoit ses intimes et attribue les pensions et les titres.

## CONTENU DU JEU

	1 plateau de jeu		6 pions "courtisans"
	1 dé de couleurs représentant les humeurs du Roi		1 pion "Louis XIV"
	21 cartes "événement"		7 supports en bois pour emboîter les pions
	80 cartes "action de séduction". Les actions sont symbolisées en haut à gauche de chaque carte et reprennent les éléments du plateau		Des "points de faveur" (valeurs : 1, 2 et 5)
	8 cartes contenant le résumé des règles du jeu en plusieurs langues		Des pièces de 1, 5, 10 et 50 écus
	1 carte indiquant le nombre de "points de faveur" nécessaires aux déplacements		6 coffres pour que les joueurs cachent leur fortune et surtout leurs "points de faveur"

## PRÉPARATION

- 1 - Désigner un banquier par tirage au sort.
- 2 - Chaque joueur choisit le courtisan (homme ou femme) qu'il veut incarner, prend le pion et l'emboîte dans son support en bois. On fait de même pour le pion "Louis XIV".
- 3 - Chaque joueur reçoit 200 écus : 3 pièces de 50, 4 de 10, 1 de 5, 5 de 1.
- 4 - Chaque joueur place son "courtisan" sur la première marche de l'escalier royal.
- 5 - Le banquier gère les écus restants et les "points de faveur" représentés par des mouchoirs de valeur 1, 2 et 5.
- 6 - Le pion "Louis XIV" est posé à proximité du plateau.
- 7 - Retirer du paquet "événement" les cartes qui correspondent aux personnages non utilisés par les joueurs. Batre les cartes "événement" et les placer, faces cachées, à côté du plateau de jeu.
- 8 - Batre les cartes "action de séduction" et en distribuer 7 à chaque joueur. Placer le reste du paquet, face cachée, à côté du plateau.
- 9 - Tirer au sort celui qui commence la partie et qui sera le premier joueur à enchérir, lors du premier tour de jeu.
- 10 - Le dé de couleur est remis à ce joueur.



Au tour suivant, le joueur placé à gauche de celui-ci sera le premier joueur du tour à enchérir et ainsi de suite.

## LES ÉLÉMENTS DU JEU

### - Le plateau de jeu et les actions de séduction

Le plateau de jeu présente un grand escalier et des mezzanines, regroupant les actions de séduction que les joueurs doivent gagner pour obtenir des "points de faveur".

Chacune de ces actions est représentée sur le plateau de jeu par un groupe de deux personnages.



Elles consistent à :

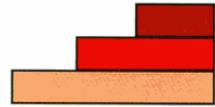
Présenter un navigateur pour qu'il décrive ses voyages autour du monde		Faire découvrir des fruits exotiques au Roi Soleil	
Présenter un grand chef Indien pour qu'il raconte sa vie aux Amériques		Présenter un nouveau compositeur de musique	
Présenter un nouveau poète		Présenter de jeunes capitaines victorieux	
Présenter l'émissaire du grand Sultan qui offre des plants de caféier au Roi		Proposer une nouvelle danse	

### - L'escalier royal

L'escalier royal permet d'arriver aux appartements du Roi.

À chaque tour, les courtisans peuvent gravir une ou plusieurs marches du grand escalier, grâce aux points de faveur obtenus.

- Sur les marches en marbre bordeaux, on ne peut être qu'un par marche.
- Sur les marches en marbre rouge, on peut se retrouver à 2 par marche.
- Sur les marches en marbre rose, on peut se retrouver à 6 par marche.

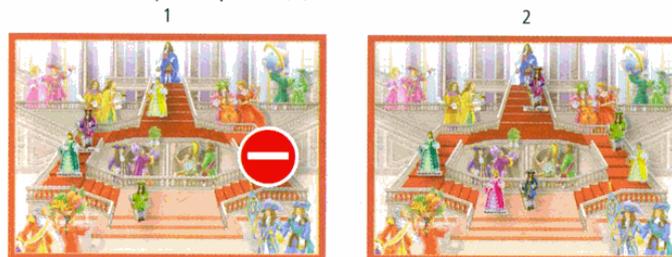


Lorsqu'un joueur se déplace jusqu'à une marche occupée, il fait descendre d'une marche le ou l'un des pions "courtisans" pour placer le sien.

Si un courtisan doit descendre sur une marche déjà entièrement occupée, il a le droit de procéder de la même façon pour le ou les autres joueurs. Cela peut provoquer, dans certains cas, la descente de plusieurs courtisans.



L'escalier est divisé en deux parties (deux côtés). Lorsque l'on joue à 3 ou 4 joueurs on n'emprunte que l'un des côtés (1). À 5 ou 6, les joueurs peuvent emprunter les deux côtés de l'escalier, au choix des participants (2).



Exemple : Le pion Comte de Marsan avance de 4 marches avec 14 "points de faveur".

### - Le dé de couleurs



- Ce dé est lancé au début de chaque tour de jeu par le premier joueur du tour. Sa couleur désigne l'humeur du Roi pour ce tour.

- Si la couleur du dé ne convient pas au joueur, celui-ci peut le relancer une deuxième fois en payant 30 écus à la banque.

- Si le joueur obtient la face blanche du dé (le joker), il choisit l'une des cinq couleurs (orange, rouge, vert, bleu, jaune) présentes sur les autres faces et positionne le dé de façon à ce que tous les joueurs puissent voir la couleur choisie.

**En fonction de l'humeur du Roi (couleur du dé), les cartes "action de séduction" que l'on a en main prennent des valeurs différentes.**

### - L'argent et les enchères

L'argent est utilisé lors des enchères pour acheter le droit de choisir l'action de séduction du tour. C'est obligatoirement le premier joueur du tour qui démarre les enchères en effectuant la première offre. Les autres joueurs suivent dans le sens des aiguilles d'une montre, pour éventuellement surenchérir.

Dans un même tour, l'enchère doit être à chaque fois plus importante que celle de son voisin. Par exemple si un joueur mise 10 écus, le suivant doit mettre au moins 11 écus.



Dès qu'un joueur a passé une fois, il ne peut plus enchérir. Les enchères continuent jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un joueur. Celui-ci doit alors payer à la banque le montant de sa dernière enchère. En contrepartie, il choisit l'action de séduction du tour en plaçant le pion "Louis XIV" sur le groupe de personnages symbolisant l'action.

Gagner une enchère permet de choisir une action de séduction pour obtenir un maximum de "points de faveur" (jusqu'à 6) suivant la couleur du dé.

**Remarque :** lorsqu'une carte "événement" "AU PLUS OFFRANT" est piochée, les enchères sont remplacées, pendant ce tour, par une offre unique, simultanée et cachée, de tous les joueurs. Celui qui effectue l'offre la plus haute paye la somme à la banque et choisit l'action de séduction du tour. En cas d'égalité entre deux ou plusieurs joueurs, ceux-ci doivent effectuer une nouvelle offre supérieure à la précédente.



### - Le pion "Louis XIV" et l'action de séduction du tour



Dès que l'action de séduction du tour est choisie, on place le pion "Louis XIV" sur la case correspondante du plateau. Il restera sur cette case jusqu'au prochain tour de jeu.

Le Roi n'aime pas être distrait avec une même action deux tours de suite. Il faut donc choisir à chaque tour une action différente de la précédente.



Exemple : l'activité du tour est de faire déguster de nouveaux fruits à Louis XIV.

**Remarque :** quelques cartes "événement" interdisent certaines actions.

### - Les cartes "action de séduction" (fleurs de lys sur fond rouge)



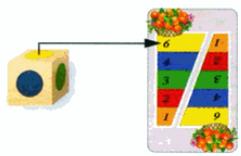
Chaque carte indique une action de séduction et les "points de faveur" que l'on reçoit en fonction de l'humeur du Roi.

À chaque tour, tous les joueurs doivent choisir et abattre une des sept cartes qu'ils ont en main. Quand ils ont le choix, les joueurs ont intérêt à jouer une carte permettant d'obtenir un maximum de "points de faveur" dans la couleur du dé, c'est-à-dire dans l'humeur du Roi.

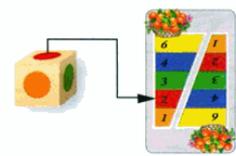
Dès qu'ils présentent leur carte, les joueurs obtiennent du banquier les "points de faveur" indiqués et les gardent dans leur coffre, à l'abri des regards.

Il peut arriver qu'un joueur n'ait aucune carte correspondant à l'action de séduction du tour. Dans ce cas, il défausse la carte de son choix et ne reçoit aucun "point de faveur".

Exemple : Le pion "Louis XIV" est posé sur les porteurs de fruits



1 - Le dé est jaune, la carte rapporte 6 "points de faveur".



2 - Le dé est rouge, la même carte ne rapporte que 2 "points de faveur".

À chaque tour, toutes les cartes jouées sont ramassées et placées faces visibles à côté de la pioche. Les joueurs, en commençant par celui qui a gagné les enchères, tirent une nouvelle carte pour remplacer celle qu'ils viennent de jouer. Lorsque la pioche est épuisée, on mélange bien toutes les cartes déjà jouées pour la reconstituer.

### - Les cartes "événement" (fleurs de lys sur fond bleu)



À chaque tour de jeu, le "premier joueur du tour" pioche une carte "événement", lit son contenu à voix haute et la place, face visible, à côté de la pioche.

Certaines cartes "événement" permettent de doubler les "points de faveur" obtenus :

- le personnage indiqué double ses "points de faveur" (1),
- le gagnant des enchères double ses "points de faveur" (2).

Certaines cartes interdisent 2 "actions de séduction" pendant le tour (3).



### - Les pions "courtisans" et la montée des marches vers les appartements du Roi

À la fin de chaque tour de jeu (sauf si une carte "événement" l'interdit), chaque joueur, en commençant par celui qui a gagné les enchères, doit indiquer s'il veut monter les marches de l'escalier royal. Si tel est le cas, il indique le nombre de marches qu'il a décidé de gravir et remet au banquier le nombre de "points de faveurs" correspondant au déplacement de son pion. Mais attention, plus on monte vite, plus cela coûte de "points de faveur".

- 1 marche =	2 points
- 2 marches =	5 points
- 3 marches =	9 points
- 4 marches =	14 points
- 5 marches =	20 points
- 6 marches =	27 points



Ce tableau est résumé sur la carte à verso vert

## DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

- 1 - Le premier joueur du tour lance le dé qui va indiquer l'humeur du Roi. Si le résultat ne convient pas au joueur, celui-ci peut relancer une deuxième fois le dé en payant 30 écus à la banque.
- 2 - Le premier joueur du tour retourne une carte "événement", la lit à voix haute et la place, face visible, à côté de la pioche.
- 3 - Les joueurs participent ou ne participent pas aux enchères.
- 4 - Le joueur qui gagne les enchères paye la somme correspondante à la banque et choisit l'action de séduction du tour. Il place le pion "Louis XIV" sur le dessin qui représente cette action sur le plateau de jeu.
- 5 - Chaque joueur choisit une carte "action de séduction" parmi les 7 cartes qu'il a en main puis l'abat en même temps que les autres joueurs. Ceux qui ont joué une carte correspondant à l'action de séduction du tour reçoivent du banquier les "points de faveur" indiqués par la couleur du dé.
- 6 - Les cartes jouées sont placées, faces visibles, à côté de la pioche. Chaque joueur pioche une nouvelle carte, en commençant par celui qui a gagné les enchères.
- 7 - Chaque joueur, en commençant par celui qui a gagné les enchères, peut faire monter les marches à son courtisan, en remettant à la banque le nombre de "points de faveur" nécessaire à son déplacement (cf carte à verso vert indiquant le nombre de "points de faveur" correspondant).
- 8 - Le premier joueur du tour suivant est celui qui se trouve à la gauche du précédent "premier joueur du tour".

## FIN DU JEU

Le jeu se termine lorsque, à la fin d'un tour de jeu, l'un des courtisans se trouve en haut de l'escalier, au pied du trône du Roi. Il est alors devenu l'un des favoris de Louis XIV.

**ATTENTION** : *ce n'est pas forcément le premier courtisan arrivé en haut de l'escalier qui gagne la partie, car, tant que le tour de jeu n'est pas terminé, l'un des courtisans suivants peut venir se placer sur cet emplacement et faire descendre celui qui pensait déjà être le favori.*

## ANNEXE

### (Rappel de l'actualité à Versailles en 1680)

En 1665, Louis XIV a 27 ans lorsqu'il entreprend la rénovation et l'agrandissement du château de Versailles mais c'est vers 1680 que la vie à la cour atteint son apogée. Si sa fonction de monarque empêche le Roi de jouir d'une totale liberté, il demeure le "Roi du Grand Siècle" et par sa sensibilité artistique va favoriser le rayonnement des arts de son royaume. Créateur du Mécénat culturel, il veut faire de la culture française une référence universelle.

De nature très curieuse et ouverte sur les cultures d'autres pays, il aime tous les plaisirs que peuvent lui offrir sa fonction. Ainsi, il apprécie tout particulièrement ceux de ses courtisans qui lui permettent de découvrir les merveilles du monde.

Par son mariage avec Marie Thérèse d'Autriche, héritière de la couronne d'Espagne, il va découvrir l'importance des richesses venues d'Orient, d'Asie ou d'Amérique. En effet, Marie Thérèse introduit le chocolat, mais également les oranges qui poussent dans le sud de son pays d'origine. Louis XIV en raffole. Aussi, pour pouvoir profiter de ce fruit exotique, dont l'arbre ne supporte pas les grands froids, fait-il construire les premières orangeries.

Louis XIV excelle aux exercices du corps et en particulier à celui de la danse. Féré de cet art, il crée en 1661 l'Académie Royale de la Danse.

C'est l'époque où Princes et Princesses, Ducs et Duchesses, Seigneurs et Dames se pressent aux nombreux bals organisés par le Roi. Le Bransle, la Gavotte, la Courante dont il se dit que Louis XIV la danse mieux que personne, sans oublier le Menuet, constituent autant de nouveaux pas imaginés sous son règne.

Louis XIV adore également les joutes littéraires et le théâtre. Molière lui présente ses pièces. Corneille et Racine leurs tragédies. La Fontaine écrit en son honneur. D'autres grands écrivains tels que Boileau, Madame de Sévigné, Bossuet, Saint Simon, La Bruyère ou Fénelon contribuent à l'essor littéraire de ce siècle.

En 1661, on lui présente Lully et de nombreux autres musiciens tels que Marin Marais ou Delalande. Ils composent pour lui des musiques pour Menuet, des Sarabandes, des Gigues, des Bourrées,...

Louis XIV aime tellement la musique que lors de ses promenades quotidiennes dans les jardins de Versailles, des musiciens se dissimulent derrière les haies. Aussi, certains soirs au clair de lune, près des fontaines, danse-t-on grâce à une musique qui sort des bois, ce qui s'avère particulièrement romantique et raffiné.

La cour vit dans un luxe inégalé ce qui ne peut hélas pas maquiller la face sombre de son règne, celle des guerres.

Louis XIV n'aime pas la guerre mais il la fera durant 29 ans sur ses 72 ans de règne. Grâce à ses maréchaux - Turenne, Condé, Duquesne, d'Estrées, Tourville - le royaume gagne beaucoup de batailles : contre les Hollandais (1672-1678), dans la bataille de la ligue d'Ausbourg qui oppose la France à près de la moitié de l'Europe, contre les Espagnols dont la guerre de Dévolution (1667-1668),... Certes, Louis XIV rencontrera des défaites. Cependant, rien ne lui fait autant plaisir que l'annonce de victoires sur les puissances rivales.

En août 1682, l'Autriche, alliée de la France, est envahie par les Turcs. Or, Louis XIV fait savoir que son Royaume observera une stricte neutralité dans ce conflit. Les Turcs prennent le siège de Vienne et abandonnent durant leur débâcle des sacs entiers de café. Les Viennois et une partie de l'Europe découvrent à cette occasion cette nouvelle boisson. Très vite, les Flamands maîtrisent la culture des caféiers, ayant réussi à dérober aux Arabes quelques plants. Ceci contrarie beaucoup Louis XIV qui entretient par ailleurs, à grands frais, le Jardin des Plantes à Paris. Il est donc très touché de recevoir 72 plants de caféier du Sultant Mehmet en guise de remerciement pour avoir fermé les yeux sur l'invasion ottomane de l'Autriche. De ces 72 plants, deux survivent, et furent introduits dans les îles de la Martinique et la Guadeloupe. C'est à partir de ces deux plants que la culture du café s'est développée dans toute l'Amérique latine !

À l'époque de Louis XIV, la Louisiane est française, et peuplée des fameux "indiens d'Amérique". Il est toujours bien vu de se montrer à la cour avec ces êtres si différents : leurs langages, leur manière d'être, leurs vêtements sont autant de sources de réjouissance que d'étonnement à la cour.

Pour leur part, les grands navigateurs de l'époque (Duquesne, Tourville, d'Estrées, ...) font prendre conscience au Roi de la nécessité de rattraper l'avance prise par les Espagnols, les Portugais, les Anglais ou les Hollandais dans le domaine maritime. Colbert, ministre des finances de Louis XIV fonde la première compagnie des Indes à Lorient. C'est ainsi, sous Louis XIV, que commence la mondialisation de l'économie et non au XX<sup>ème</sup> siècle comme on le croit si souvent. En effet, c'est à partir de cette époque que les échanges commerciaux se développent, qu'on adapte de très nombreux végétaux à de nouveaux climats et continents et que les paysages et les cultures se modifient profondément.

Dans tous les domaines donc, la cour du Roi Soleil permet aux savants comme aux artistes d'être découverts et appréciés de ce grand monarque.

