JEU
LA COURSE AU ROMAN

Public : à partir de 8 ans / cycle 2 au Lycée
Nombre d'élèves max. par session : max 8 joueurs/groupe
Nombre d'accompagnateurs par session : 1 ou 2
Durée : 1h (incluant l'explication de la règle)
Matières concernées : français, arts plastiques.

Ce jeu de cartes - conçu par les médiatrices du musée - s'inspire du rythme de travail et des habitudes d'Honoré de Balzac connus grâce à sa correspondance : consommation de café, promenade dans le parc du château, écriture et corrections des manuscrits...

Le temps d'une partie, chacun se glisse dans la peau du romancier et doit parvenir à publier un roman : *Le Père Goriot, Maître Cornélius, Illusions perdues*... Le vainqueur est celui qui parvient le premier à passer toutes les étapes : arriver à Saché, se reposer, écrire, jouer aux cartes... Attention, le parcours peut être semé d'embuches, une pénurie d'encre ou de café n'est jamais loin !

Ce jeu peut être organisé par groupes (3 à 8 élèves) pour toute une classe ou pour une demi-classe; il peut être animé par l'enseignant ou un médiateur du musée (en fonction des disponibilités).

Matériel mis à disposition pour le jeu

Jeu de cartes "La course au roman"
Deux panneaux (A2) - support pour expliquer la règle du jeu et les habitudes d'Honoré de Balzac

Déroulé

But du jeu : être le premier joueur à achever et publier son roman.
Pour commencer une partie, chaque joueur reçoit une carte « roman » qui lui indiquera la liste des cartes à poser dans l'ordre pour parvenir à publier son roman. Chaque participant reçoit 6 cartes, face cachée. Le reste du paquet servira de pioche. Le joueur le plus jeune commence.
Le premier joueur pioche une carte. S'il a en sa possession une carte « Arriver à Saché », il peut poser cette carte devant lui et commencer sa partie. Il peut également poser une carte « joker » ou encore une carte « piège » devant l'un de ses adversaires. Si le joueur ne désire pas jouer de carte, il doit obligatoirement en jeter une afin d'avoir toujours 6 cartes en main. Il est interdit de piocher les cartes de la défausse.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de jouer. En plus des différentes possibilités de jeu, celles énumérées ci-dessus, il peut contrer une attaque en posant dessus la carte solution pour l'annuler. (Voir liste des pièges/solutions/jokers).

Lorsqu'un adversaire vous attaque avec une carte piège, vous devez poser la carte solution ou joker correspondante, avant de reprendre votre course.

Dès lors où le joueur pose un joker, il est immunisé contre le piège correspondant (cf. liste ci-dessous). La carte « Super écrivain » permet de contrer tous les types de pièges, le joueur est intouchable.

Le gagnant de la partie est le joueur ayant posé en premier toutes les étapes de publication de son roman dans le bon ordre.

Pièges	Solutions	Jokers	Immunité totale
Pénurie de café	Nouvelle tasse de café	Café illimité	Super écrivain
Pénurie d'encre	Nouvel encrier	Encre illimitée	
Manque d'inspiration	Idée lumineuse	Marchand d'idées	
Pénurie de bougie	Nouvelle bougie	Livraison de bougies	

Tarif

3,00 € par élève (droit d'entrée inclus)*
**Tarifs applicables au 1er février 2025.*