



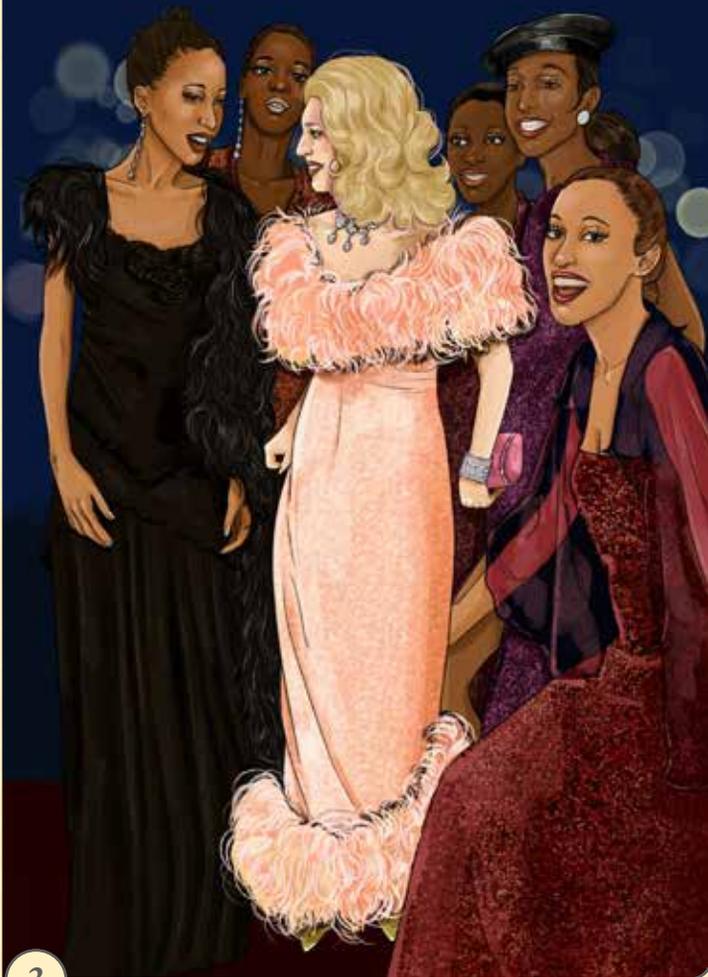
La  
Bataille de  
Versailles



En 1973 le monde changeait. Issus d'événements politiques et sociaux comme la seconde vague du féminisme, la guerre du Vietnam ou le combat pour les droits civiques, des mouvements culturels perturbateurs naissaient. C'était la décennie de l'émergence du hip-hop, le minimalisme était l'épitomé de la création et le Nouveau Journalisme offrait une perspective transgressive de la réalité. Mais la mode, habituellement un baromètre social efficace, ne semblait pas évoluer avec son temps. La couture de Paris n'acceptait pas la mode du prêt-à-porter et les marques de l'industrie ne reflétaient pas l'esprit de l'époque. Ainsi, le 28 novembre de cette année, quand des créateurs français entrèrent en compétition avec les Américains dans ce qui fut appelé la Bataille de Versailles, la victoire ne pouvait pas être facilement prédite.

Comme beaucoup d'autres, ce concours émergea soudainement, et au nom d'une noble cause. Lors d'une conversation entre le conservateur de Versailles, Gérard Van Der Kemp, et la publiciste Eleanor Lambert, il lui fit part de son inquiétude concernant l'état de dégradation du palais et son ambition de lever des fonds pour le rénover. Eleanor eut alors l'idée qui allait changer le cours de l'histoire de la mode américaine : organiser un défilé spécial à Versailles avec les plus importantes marques de la Grosse Pomme et les plus grandes maisons de Paris. Son objectif allait bien au-delà de la simple restauration de la résidence de Marie-Antoinette pour lui redonner sa splendeur originale : elle voulait inscrire les créateurs américains sur la carte internationale et, par-dessus tout, gagner le respect des grands noms de la haute couture.

L'industrie textile américaine avait un énorme succès jusqu'alors, grâce à la reproduction massive des motifs français. Mais alors que ce modèle de



business rapportait énormément d'argent aux grosses chaînes, cela était au détriment des plus petites marques de mode.

Les cinq créateurs choisis pour participer à cette bataille - Bill Blass, Anne Klein, Halston, Óscar de la Renta et Stephen Burrows - arrivèrent à Versailles avec une réputation inférieure et pour ainsi dire aucune chance de gagner. Les créateurs les plus renommés remplissaient les rangs de l'adversaire : Hubert de Givenchy, Pierre Cardin, Yves Saint Laurent, Emanuel Ungaro et Marc Bohan, directeur artistique de Dior. Devant ce tableau, les Américains avaient-ils la moindre chance ?

Devant des centaines d'invités, dont la Princesse Grace de Monaco, Andy Warhol, Paloma Picasso, Elizabeth Taylor et la Duchesse de Windsor, les Français montèrent sur scène avec leurs créations de haute couture. Ils présentèrent un spectacle de deux heures avec toute la splendeur de la mode parisienne et des performances exceptionnelles de Joséphine Baker, Rudolf Nureyev et Jane Birkin, accompagnées de

tenues magnifiquement taillées, mais sans surprise. C'est à ce moment-là que 1973 fit irruption à Versailles. Liza Minnelli venait de recevoir un Oscar pour Cabaret et ouvrit le spectacle avec sa chanson Bonjour Paris. Puis il y eut des chansons de Barry White et Al Green, et les bandes-son de Scorpio Rising et de The Damned. Et sur la piste, pour la toute première fois, dix mannequins afro-américains - dont Pat Cleveland, Alva Chinn, Bethann Hardson et Billie Blair - portèrent des tenues décontractées, légères et pratiques, certaines même avec des influences africaines, représentant toutes la femme moderne. Le public en délire se leva de ses sièges pour applaudir une esthétique et une diversité jamais vues auparavant. Même Saint Laurent félicita Burrows pour son travail. En à peine plus de 30 minutes, la mode américaine gagnait le respect et la distinction qu'elle méritait, changeant l'histoire pour toujours.

Susana Molina  
Journaliste de mode

## CRÉDITS

**CRÉATION DU JEU :** Eloi Pujadas & Ferran Renalias

**ILLUSTRATIONS :** Malen Company

**CRÉATION GRAPHIQUE :** João Duarte-Silva

**DIRECTION ÉDITORIALE :** Gonzalo Maldonado

**TRADUCTION VERSION FRANÇAISE :** Arnaud Moyon

**MISE EN PAGE VERSION FRANÇAISE :** Julia Brétéché

©2023 Salt and Pepper Games, C/ Jorge Juan 42, Madrid 28001, España  
© 2025 Nuts! Publishing, 118, avenue de Fouenant 29950 Bénodet, France

Tous droits réservés.

[www.nutspublishing.com](http://www.nutspublishing.com)

Graphismes additionnels par microvector et KerryKillian / Freepik



# OBJECTIF DU JEU

La Bataille de Versailles est un jeu pour deux joueurs où l'un joue le rôle de la France et l'autre des États-Unis. Ils se font face dans un duel dans lequel ils devront mettre en jeu les meilleures robes afin d'attirer les célébrités du moment ou jouer des événements qui sèmeront la confusion dans l'équipe adverse. Ils devront également jouer leur rôle dans la reconstruction du palais de Versailles.

Le joueur français a 5 actions par tour pour représenter les 2 heures et demie de spectacle alors que le joueur américain n'en aura que 3, puisque leur performance ne dura que 37 minutes.

Les conditions de victoire sont différentes pour chaque camp et chacun devra choisir la meilleure stratégie pour les remplir :



**Les Français doivent essayer de conserver leur place au sommet de l'industrie, alors que les Américains doivent tenter de voler son prestige.**



**Les Français doivent contribuer à la rénovation de Versailles pour le bien de leur estime de soi et de leur honneur national.**



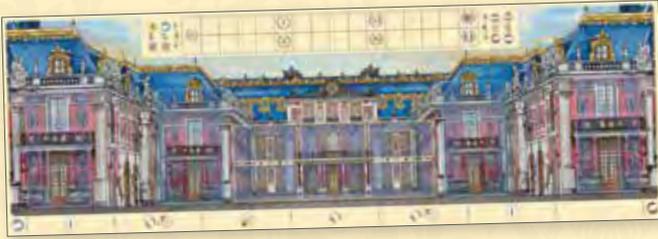
**Les Américains doivent montrer à quel point leurs robes sont innovantes.**



**Les deux camps doivent combattre pour attirer les célébrités les plus influentes du moment.**



# MATÉRIEL



1 plateau Versailles



9 tuiles de podium  
(5 tuiles "Jouez une carte", 1 tuile "Piochez des cartes", 1 tuile "Créateur", 1 tuile "Revenu" et 1 tuile "Prestige")



10 cartes de créateurs  
(5 français et 5 américains)



70 cartes de jeu  
(35 françaises et 35 américaines)



30 tuiles Versailles



1 pion de Prestige



1 silhouette  
de mannequin

## PRÉPARATION DE LA PARTIE

**A** Placez le plateau Versailles sur un côté de la table.

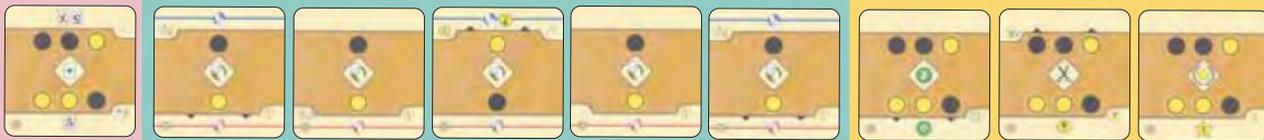
**B** Triez les tuiles Versailles par couleur et mélangez chaque paquet. Placez 6 tuiles au hasard de chaque couleur face cachée dans leurs espaces correspondants. Retournez face visible les 2 tuiles dans la colonne centrale. Remettez les tuiles restantes dans la boîte, elles ne seront pas utilisées pendant cette partie.

**C** Placez le pion de Prestige sur l'espace O de la piste de prestige sur le plateau.

**D** Construisez le podium au centre de la table. Placez les tuiles de podium face visible de façon à ce que le symbole Fr en bas à gauche de chaque tuile soit du côté du joueur français. Elles doivent être dans l'ordre suivant :

- Placez d'abord la tuile "Piochez des cartes".
- Puis placez les 5 tuiles "Jouez une carte" dans cet ordre : une tuile double (avec des bandes colorées des deux côtés de la tuile), une simple (avec seulement une bande rose du côté français), une double, une simple, une double.
- Pour finir, placez les 3 tuiles restantes dans cet ordre : la tuile "Revenu", la tuile "Créateur" et la tuile "Prestige".

Suivez la même structure pour vos prochaines parties, mais si vous voulez des stratégies différentes, vous pouvez placer les tuiles "Jouez une carte" dans un ordre aléatoire. Vous pouvez également placer les 3 dernières tuiles dans l'ordre de votre choix.

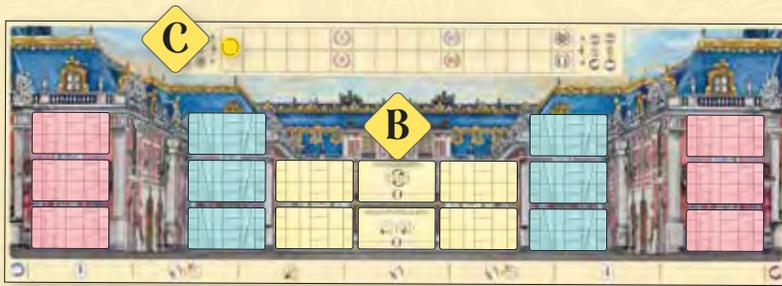


**E** Placez la silhouette de mannequin sur la tuile "Piochez des cartes".

**F** Choisissez un camp et asseyez-vous du côté correspondant de la table de jeu.

**G** Mélangez votre paquet de créateurs, composés de 5 cartes chacun. Placez-le face visible à côté de la tuile de podium "Créateur".

**H** Mélangez votre paquet contenant 35 cartes. Placez-le face cachée à côté de la tuile de podium "Piochez des cartes".



**A**

**C**

**B**



**G**

**F**

*côté américain*

**D**

**F**

*côté français*



**H**



**E**



**H**



# LE JEU

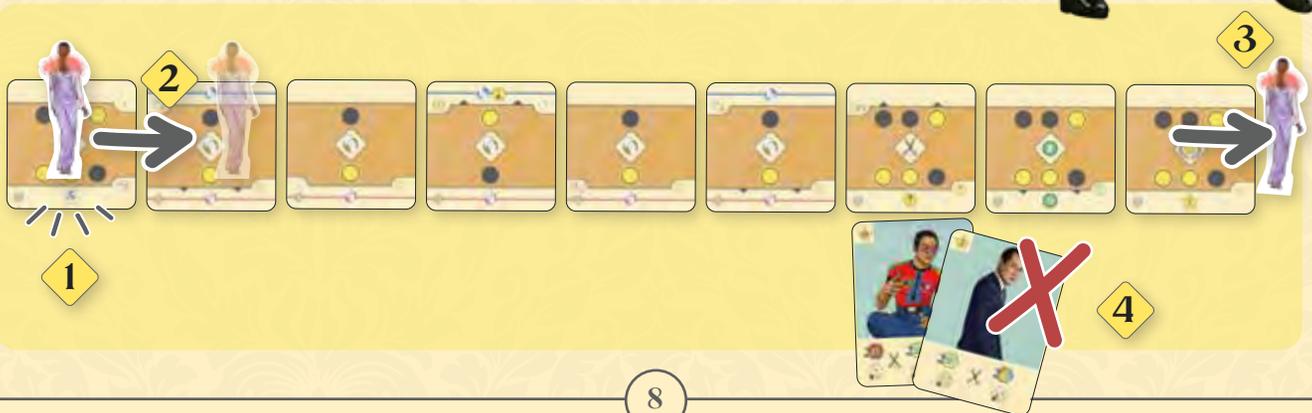
Chaque partie de La Bataille de Versailles peut durer au maximum 5 rounds. Pendant chaque round, différentes actions de podium peuvent être réalisées jusqu'à ce qu'un camp remplisse ses conditions de victoire et que la partie prenne fin.

À la fin du cinquième round si aucun joueur n'a rempli une de ses conditions de victoire, celui ayant le plus de points sur la piste de prestige l'emporte (voir Conditions de Victoire page 17).

Chaque round est constitué de la séquence suivante qui doit être scrupuleusement suivie dans cet ordre :

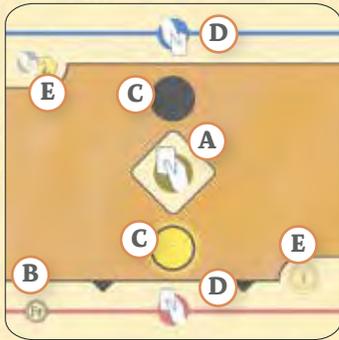
- 1 Effectuez l'action indiquée sur la tuile où le mannequin est placé.
- 2 Déplacez le mannequin sur la prochaine tuile de podium.
- 3 Répétez les étapes 1 et 2 jusqu'à ce que le mannequin ait terminé la dernière tuile de podium.
- 4 Une fois que le mannequin a défilé sur tout le podium, vous devez :
  - Défausser les créateurs actifs et en révélez deux nouveaux (un de chaque camp).
  - Remettre la silhouette de mannequin sur la première tuile d'action du podium.

Un nouveau round commence.



# LES TUILES DE PODIUM

Pendant chaque round, le mannequin défilera sur toutes les tuiles de podium. Quand le mannequin arrive sur une tuile, son action est déclenchée. Vous devez à chaque fois effectuer les actions indiquées sur votre côté de la tuile. Il y a 5 types de tuiles d'Action. Voici la structure générale des tuiles de podium :



## A Type d'action :



"Piochez des cartes"  
(voir ci-dessous)



"Jouez une carte"  
(page 10)



Créateur  
(page 14)



Revenu  
(page 15)



Prestige  
(page 16)

## B Position de départ : pendant la mise en place, placez ce côté face visible avec le symbole (Fr) face au joueur français.

## C Lumières : indiquent la valeur d'amélioration de la tuile. Plus il y a de lumière de votre côté, meilleure est l'action.

## D Action : indique l'action que le joueur peut effectuer pendant ce tour. Certaines tuiles ont un côté avec une bande bleue ou rose, qui indique comment la tuile doit toujours être placée : rose pour le Français, bleu pour l'Américain. Ce symbole ▼ ▼ indique qui décide de l'initiative.

## E Action opposée : symbole décrivant l'action sur l'autre côté de la tuile et ce que vous gagnez si vous l'améliorez. Un symbole à droite indique l'action que vous obtiendrez si la tuile est améliorée (dont 1 point de Prestige si la lumière est déjà de votre côté). Un symbole à gauche indique l'action que vous obtiendrez si la tuile est dégradée. Si aucun symbole n'apparaît, c'est que l'action reste la même.

# ACTION PIOCHEZ DES CARTES

Chaque joueur pioche simultanément autant de cartes dans son paquet qu'indiqué sur son côté de la tuile "Piochez des cartes". Les différentes options sont :



Piochez 4 cartes



Piochez 5 cartes  
Défaussez 1 carte



Piochez 5 cartes



Piochez 6 cartes  
Défaussez une carte

# ACTION JOUEZ UNE CARTE



Il y a 5 tuiles “Jouez une carte”. Quand le mannequin atteint une tuile “Jouez une carte”, vous devez effectuer les actions indiquées de votre côté de la tuile. Le camp français doit toujours avoir la couleur rose de son côté et le camp américain la couleur bleue. Si le symbole “Jouez une carte” apparaît des deux côtés de la tuile, choisissez et placez une carte de votre main face cachée à côté de cette tuile.

**Le joueur ayant l’initiative ▼▼ décidera qui jouera sa carte en premier.**

Dans certains cas, il y a plusieurs actions à effectuer. Par exemple : Défaussez une carte + Jouez une carte. Les différentes actions sont :



Jouez une carte



Défaussez une carte



Piocher une carte



Action bonus  
(voir page 14)



La Bataille de Versailles est un jeu piloté par les cartes. Chaque type de carte a ses propres caractéristiques et pendant votre tour vous devrez choisir quelle carte jouer et comment la jouer. Cette section explique l’information contenue sur chaque carte et pour quelle action elle est utilisée.



Carte de robe  
américaine



Carte de célébrité  
française



Carte d'événement  
américain

- A** Type de carte
- B** Nom
- C** Attributs de la robe et prestige (cartes de robe uniquement)
- D** Prestige et effet de la carte jouée (cartes de célébrité uniquement)
- E** Effet (cartes d'événement uniquement)
- F** Couleur du camp et Piocher des cartes/Revenu

## PIOCHER DE CARTES / REVENU



Au lieu de jouer la carte pour l'effet de son type (robe, événement, célébrité), les joueurs peuvent la jouer pour :

Piocher des cartes : placez la carte dans la défausse et piochez dans votre paquet le nombre de cartes indiqué par le symbole (cartes +2/+3 selon le camp).

2

0

Ou, en tant qu'action de revenu, en plaçant la carte face cachée sur la tuile "Revenu". Le total des revenus sera additionné quand le mannequin atteindra la tuile "Revenu" (voir page 15).



## CARTES D'ÉVÈNEMENT

**Comment jouer une carte d'événement.** Réalisez l'action décrite et placez la carte dans la défausse.



Si un événement permet de déplacer une robe, celle-ci peut être dans n'importe lequel des deux camps. Cependant, la robe doit rester du même côté, elle ne peut jamais changer de camp. Une robe qui est partiellement recouverte par une autre ne peut pas être déplacée. La robe doit être placée sur un espace valide, donc sur une tuile avec la couleur de votre camp.

Si un événement permet d'échanger de place deux tuiles, tout ce qui est associé avec (le mannequin, les robes, le paquet de cartes, les créateurs, les cartes de revenu) doit bouger avec cette tuile. Les tuiles d'action peuvent être échangées tant qu'elles sont adjacentes.



Les Américains jouent une carte d'événement qui défausse une robe adverse et échange ensuite la tuile actuelle avec la suivante. Pour échanger la tuile, les robes associées avec cette tuile sont également déplacées. Le mannequin bouge également avec la tuile.

Enfin, la carte est défaussée et la partie continue avec le tour suivant en déplaçant le mannequin sur la tuile qui suit. Le résultat est que les Américains ont fait perdre un tour aux Français.



## LES CARTES DE ROBE

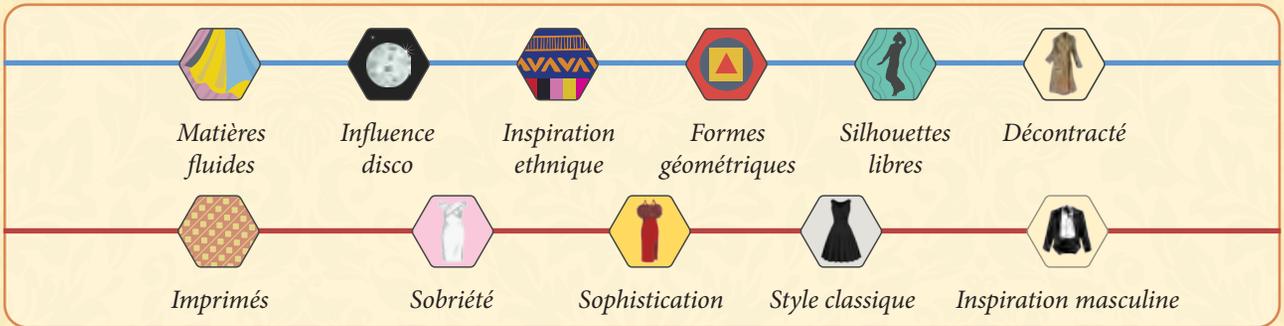


**Comment jouer une carte de robe.** Les cartes de robe sont habituellement jouées grâce à l'action de tuile "Jouez une carte".

S'il y a déjà une autre robe (car une carte de robe a été jouée ici à un tour précédent), recouvrez-la partiellement afin que seul le symbole d'attribut ou de prestige en haut de la robe soit visible.

Dans le cas où une carte de robe est jouée grâce à une action secondaire ou une tuile de Versailles, la robe est placée sur la tuile de podium active à ce moment (en clair, où le mannequin se trouve). Si la tuile active n'est pas une tuile "Jouez une carte", alors le joueur peut choisir n'importe quelle tuile "Jouez une carte" pour placer la carte de robe. **Les robes ne peuvent être jouées ou déplacées que sur des tuiles ayant la couleur de votre camp.**

**Attributs de création :** chaque robe a un ou deux attributs qui seront comptés pendant l'action "Créateur" (voir page 14) et une valeur de prestige sera comptée pendant l'action "Prestige" (voir page 16).



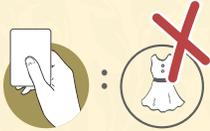
*Les Américains jouent une carte de robe. Ils doivent la jouer sur la tuile où le mannequin est situé.*

*Puisqu'il y a déjà une carte de robe jouée précédemment, la nouvelle carte recouvre partiellement la carte existante en ne laissant visible que le premier symbole.*



## CARTES DE CÉLÉBRITÉ

**Comment jouer une carte de célébrité.** Placez la carte de célébrité sur l'espace libre le plus proche de vous sur le plateau. Effectuez l'action indiquée sur le plateau.

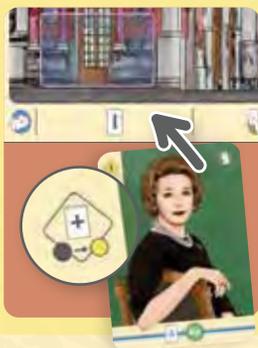
American side		French side	
			
Piochez une carte	Jouez immédiatement une carte de robe de votre défausse	Jouez immédiatement une carte supplémentaire de votre main	Améliorez une des 5 tuiles "Jouez une carte"

Si vous effectuez l'action "Jouez une carte" et que vous jouez une carte de robe, vous devez la jouer sur la tuile où se trouve la mannequin. Si le mannequin n'est pas sur une tuile "Jouez une carte", vous pouvez choisir n'importe quel autre espace valide.

S'il n'y a pas d'espace libre, défaussez une carte de célébrité de votre adversaire (celle la plus proche de vous) et placez la vôtre à sa place. Dans ce cas, l'action indiquée dans l'espace n'est pas effectuée.

Pour terminer, déclenchez la capacité de la célébrité que vous venez de jouer.

**IMPORTANT : si vous avez sept célébrités en jeu à la fin de votre tour, félicitations, vous êtes le vainqueur !**



Le joueur américain joue une carte de célébrité. Il la place dans le premier espace disponible. L'action "Piochez une carte" est déclenchée car l'espace est libre.

L'action de cette carte de célébrité est ensuite déclenchée, améliorant la tuile "Piochez des cartes".



Le joueur américain joue une carte de célébrité. Si tous les espaces sont occupés, il défausse la célébrité française la plus proche des siennes ou de son côté du plateau s'il n'en a aucune et la remplace avec sa carte. Puisque l'espace a déjà été occupé, l'action sur le plateau n'est pas effectuée. L'action de la nouvelle carte de célébrité est cependant déclenchée, améliorant la tuile "Revenu".

## ACTION DE CRÉATEUR



En commençant par le joueur ayant l'initiative et de gauche à droite, chaque camp vérifie combien de paires de symboles il a en jeu correspondant à son créateur actif. Pour chaque paire qui correspond aux compétences du créateur, le bonus indiqué est obtenu.

Il y a 10 cartes représentant les 10 créateurs ayant participé à la Bataille de Versailles, 5 cartes pour chaque camp.



Chaque créateur a des compétences. Chaque compétence a une condition et des bonus associés. Pour obtenir le bonus vous devez avoir une paire de symboles des compétences du créateur parmi vos robes. Un bonus est obtenu pour chaque paire de symboles visibles que vous avez en jeu. Si vous en avez plusieurs, les bonus sont obtenus de gauche à droite.



**Symbole Joker :** les tuiles "Jouez une carte" et "Créateur" peuvent offrir un symbole de créateur Joker. Ce symbole Joker est seulement utilisé pour l'action "Créateur" pour compléter une des paires de compétences du créateur. **Le symbole Joker n'est PAS valide pour la condition de victoire américaine demandant d'avoir 6 attributs différents dans la même colonne de robes.**



Si la tuile Créateur du côté d'un camp comporte le symbole dans l'image ci-dessus à gauche, ce camp a besoin de 3 symboles correspondant pour obtenir le bonus, au lieu de 2.

Les compétences du créateur américain nécessitent les symboles "formes géométriques", "influence disco" et "inspiration ethnique". Parmi les robes en jeu, il y a un symbole "formes géométriques", deux symboles "inspiration ethnique" et trois symboles "influence disco" ainsi qu'un symbole joker donnée par l'une des tuiles "Jouez une carte". Les Américains peuvent choisir d'utiliser ce symbole joker pour former une paire "formes géométriques" ou une deuxième paire "influence disco". Ils choisissent de former une deuxième paire "influence disco". Les bonus de compétences sont gagnés de gauche à droite :

- 0 paire "formes géométriques"
- 2 paires "influence disco" qui améliorent la tuile Prestige deux fois
- 1 "inspiration disco" qui améliore la tuile Revenu une fois.



## ACTION DE REVENU



Le joueur qui a l'initiative ▼▼ décide de jouer ou non une carte de sa main pour ajouter du revenu. S'il le fait, il place la carte face cachée à côté de la tuile "Revenu", à côté de toute carte qu'il a pu jouer en revenu pendant le round. Son adversaire en fait alors de même.

Les deux camps révèlent alors leurs cartes de revenu en même temps, en additionnant les valeurs des cartes jouées, en ajoutant l'éventuel bonus de la tuile "Revenu". Comparez les totaux.

Le joueur ayant le plus grand montant de revenu choisit 2 tuiles Versailles. Puis, si l'adversaire a au moins la moitié de revenu que l'autre joueur, il peut choisir 1 tuile Versailles. S'il a moins de la moitié du revenu, il ne pourra pas prendre de tuile Versailles dans le palace. **En cas d'égalité, les Français l'emportent.**



Quand vous prenez une tuile, seules celles face visible sont disponibles. Les tuiles Versailles déclenchent des actions immédiates. Quand une tuile est prise, son effet est immédiatement appliqué. Les tuiles qui sont orthogonalement adjacentes doivent alors être retournées face visible.

Une fois que l'action de la tuile est terminée, celle-ci est conservée face visible dans votre aire de jeu. Beaucoup de tuiles ont des drapeaux qui peuvent donner la victoire aux Français si elle arrive à en collecter suffisamment. Pour finir, les cartes jouées en revenu doivent être retirées de la partie. Ces cartes ne peuvent pas être reprises ou réutilisées. **Les cartes de revenu sont les seules à ne pas aller dans la défausse.**

*Les Américains et les Français jouent une carte de revenu face cachée. Ils révèlent les cartes jouées. Les Français révèlent également la carte qu'ils ont jouée pendant ce round. Les Français ont un total de 10 francs. Les Américains ont un total de 5 francs. Les Français gagnent le revenu et choisissent 2 tuiles Versailles face visible dans le palace. Ils choisissent une tuile, effectuent son action, révèlent les tuiles adjacentes, choisissent la deuxième tuile, effectuent son action et révèlent les tuiles adjacentes. Les Américains ont exactement la moitié du revenu des Français, leur permettant de choisir 1 tuile Versailles et d'effectuer son action. Les tuiles adjacentes sont alors révélées pour les rounds suivants. Pour terminer les cartes jouées en revenu sont retirées de la partie.*



# ACTION DE PRESTIGE

Quand le mannequin atteint cette tuile, les deux joueurs comptent leur prestige total, basé sur :



Les points de prestige visibles sur leurs cartes de robes jouées



Les points de prestige du créateur en jeu



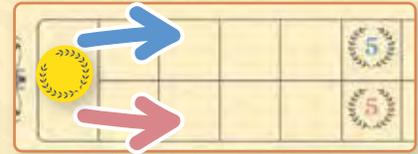
Les points de prestige bonus de la tuile sur le plateau "Prestige"



Les points de prestige des célébrités jouées

Les joueurs comparent leur prestige total et appliquent la différence obtenue sur la piste de prestige du plateau.

Si les Français obtiennent plus de points de prestige que les Américains, le pion de prestige se déplace du côté français. Si les Américains obtiennent plus de points de prestige que les Français, le pion se déplace du côté américain.



À la fin du premier round, les Américains additionnent leur prestige en cours : 13 points (3+5+5) pour leurs robes, 0 point pour leur créateur, 0 point pour le bonus de la tuile "Prestige", 4 points (1+2+1) pour leurs célébrités. Les Américains ont un total de 17 points de prestige.

Les Français additionnent leur prestige en cours : 9 points pour ses robes, 3 points pour son créateur, 3 points pour le bonus de la tuile "Prestige", 3 points pour ses célébrités. Les Français ont un total de 18 points de prestige.

La différence entre les Américains et les Français est seulement de 1 point de prestige en faveur des Français. Dans ce cas, les Français déplacent le pion de prestige sur la case 1 de leur côté.



## AMÉLIORATION DE TUILES DE PODIUM



Symbole  
d'amélioration  
de la tuile "Revenu"

Toutes les tuiles de podium peuvent être améliorées par des effets d'Événements, de Créateurs ou des tuiles Versailles. Les améliorations sont représentées par les lumières sur la tuile de podium. Plus il y a de lumières allumées, meilleure est l'action associée.

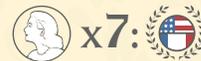
Quand une tuile de podium est améliorée, pivotez-la ou retournez-la afin d'avoir une lumière supplémentaire allumée. Si une tuile de podium est déjà à son niveau maximum, elle ne peut pas être améliorée mais le joueur gagne un point de prestige en compensation (comme l'indique le symbole de point de prestige à droite de la tuile).



## FIN DE PARTIE

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

**Célébrités (applicable aux deux camps)** : si un joueur réussit à remplir les 7 espaces du plateau avec ses célébrités, il gagne immédiatement la partie.



**Fierté française (applicable uniquement aux Français)** : si les Français réussissent à collecter au moins 15 drapeaux sur les tuiles Versailles, ils gagnent immédiatement la partie.



**Attributs des robes (applicable uniquement aux Américains)** : si les Américains réussissent à afficher 6 attributs différents dans la même colonne de robes (les symboles recouverts et joker ne comptent pas), ils gagnent immédiatement la partie.



**Prestige (applicable aux deux camps)** : si un joueur atteint la fin de la piste de prestige, il gagne immédiatement la partie.



Si aucune de ces conditions n'est remplie à la fin du round 5, le joueur avec le plus de prestige gagne. L'espace O appartient aux Français.

## NOTES HISTORIQUES



### **Eleanor Lambert**

Eleanor Lambert est le cerveau derrière la Bataille de Versailles. Considérée comme la marraine de la mode du xx<sup>e</sup> siècle, elle est inégalée comme publicitaire et agent de mode. Elle a dédié toute sa carrière à faire connaître mondialement les créateurs américains ; elle a inventé la célèbre liste des “Best-Dressed” (mieux habillés) de Vanity Fair, créé le Conseil des Créateurs de Mode Américains (CFDA) et la Fashion Week de New York.



### **Gérald Van der Kamp**

Conservateur du palais de Versailles, Van Der Kemp était à la recherche de sponsors pour financer les 60 millions de dollars nécessaires à la rénovation du bâtiment. Quand Lambert lui propose l'idée d'organiser un événement, il est immédiatement d'accord. L'événement est appelé Grand Divertissement à Versailles : la “bataille” est un terme inventé par la presse pour générer de l'intérêt.



### **Bill Blass**

Le créateur originaire de l'Indiana arrive à New York en 1940 et commence sa carrière en reproduisant des motifs de Balenciaga et Christian Dior. Il travaille dans l'atelier d'Anna Miller et plus tard crée sa propre marque de style décontracté américain. Ami d'Oscar de la Renta, Jackie Kennedy et Nancy Reagan, il entre en compétition à Versailles pour renforcer sa confiance et s'établir comme l'un des créateurs les plus influents des États-Unis.



### **Oscar de la Renta**

Né en République dominicaine, il étudie les Beaux-Arts à Madrid et fait ses premiers pas dans le monde de la mode avec Balenciaga. En 1965, il travaille pour Jane Derby, jusqu'à sa mort en 1973, date à laquelle la compagnie prend le nom d'Oscar de la Renta. Sa créativité était sophistiquée et impeccable. Il était le client star d'Eleanor Lambert et ses connexions avec la France – il a étudié la mode à Paris et sa première épouse était Françoise de Langlade, éditrice de Vogue Paris – l'ont amené tout droit à Versailles. C'est Yves Saint Laurent qui l'invite à participer.



### **Halston**

Il commence sa carrière avec des créations de chapeaux : il devient célèbre en 1961 grâce au chapeau pilulier porté par Jacqueline Kennedy lors de l'investiture présidentielle de son mari. Tout au long de sa carrière, il habille des célébrités comme Liza Minnelli, Bianca Jagger et Elizabeth Taylor. Son travail était très disruptif pour l'époque : il introduit des mannequins afro-américaines dans ses défilés et ses créations urbaines et sophistiquées sont une libération pour les femmes. Il voulait que son travail soit reconnu internationalement et la Bataille de Versailles était sa grande chance d'y arriver.



### **Anne Klein**

Son vrai nom était Hannah Golofski. Elle épouse l'entrepreneur textile Ben Klein en 1948 et ils créent la marque Junior Sophisticates. Klein introduit le style "working girl", un nouveau look pour les femmes entrepreneures qui veulent être des dirigeantes dans leurs professions sans avoir à s'habiller comme des hommes. Les Français considéraient ses tenues comme trop commerciales et banales et Pierre Bergé ne voulait pas que Klein participe à la Bataille de Versailles. De la Renta finit par le convaincre.



### **Stephen Burrows**

Comme Halston, Burrows est un habitué de la scène festive de New York et un fan d'esthétique disco. Il est le premier créateur afro-américain à gagner le Prix Coty, partagé avec Calvin Klein en 1973. Les mannequins noirs étaient toujours présents dans ses spectacles. Maître de la technique des blocs de couleurs, il a perfectionné les combinaisons de couleurs vives inspirées de la mode ethnique.



### **Hubert de Givenchy**

Bien qu'il n'ait jamais travaillé pour lui, il considère Balenciaga comme son mentor et ami. En fait, quand le créateur espagnol prend sa retraite, il recommande à sa clientèle la boutique de Givenchy. Il étudie sous l'influence des créateurs Lucien Lelong et Elsa Schiaparelli et est le principal représentant de la haute couture. Sophistiqué et minimaliste, il crée la célèbre petite robe portée par son amie Audrey Hepburn dans *Diamants sur canapé* et son style dans *Sabrina*.



### **Yves Saint Laurent**

Christian Dior meurt prématurément en 1957 et est remplacé par son jeune apprenti, Yves Saint Laurent, de seulement 21 ans. Il ouvre la boutique de mode portant son nom en 1962 avec Pierre Bergé, son partenaire professionnel et privé. Saint Laurent devient une célébrité grâce à sa personnalité extravagante et ses contributions importantes à l'histoire de la mode féminine. Le smoking pour femmes, les vestes Sahara ou l'émblématique robe Mondrian ont toutes été créées par lui.



### **Emanuel Ungaro**

Étudiant de Cristobal Balenciaga, il quitte la maison et rejoint l'équipe d'André Courrèges, le créateur futuriste. Grand défenseur du prêt-à-porter, il ouvre en 1967 sa première boutique sur l'avenue Montaigne, où il montre ses créations hyper féminines combinant textures et imprimés. Il reçoit le Golden Needle en 1999, le plus grand prix de mode d'Espagne.



### **Pierre Cardin**

Il habille des acteurs et des célébrités comme Jeanne Moreau, Charlotte Rampling ou Claude Pompidou, épouse du président Georges Pompidou. Il ouvre son atelier rue Richepene en 1950. Malgré les réticences de nombreux autres créateurs français, Cardin est parmi les premiers à créer des collections de prêt-à-porter. Il est resté dans l'histoire comme le créateur des formes géométriques futuristes qui ont révolutionné la mode des années 60.



### **Marc Bohan**

Il prend le rôle de directeur artistique de Dior après le départ de Saint Laurent, qu'il conserve pendant trois décennies. Bohan, introverti et discret, a une personnalité complètement différente de son prédécesseur, travaillant toujours dans l'ombre. Son nom apparaît à peine sur les invitations à la Bataille de Versailles. Comme Dior l'avait fait avec le New Look, Bohan changea la forme de la silhouette avec sa collection Slim Look et fut l'un des créateurs préférés de Caroline de Monaco.



### **Rénovation majeure**

Louis XIII construisit Versailles. Son fils, Louis XIV l'agrandit. Puis la révolution française mit fin à une époque d'opulence que les monarques appréciaient ici. Aujourd'hui le palais de Versailles est l'une des plus grandes attractions touristiques au monde et classé au patrimoine mondial de l'UNESCO depuis 1979. Mais il n'en fut pas toujours ainsi. En 1973, il était dans un état catastrophique et demandait des rénovations d'un montant de 60 millions de dollars. Versailles avait besoin de lever des fonds afin de retrouver sa gloire passée.



### **Kay Thompson**

L'actrice, danseuse et chanteuse Kay Thompson orchestre la chorégraphie pour le camp américain. Elle fait revivre spécialement pour l'occasion la chanson *Bonjour, Paris!* chantée par Fred Astaire et Audrey Hepburn dans le film *Drôle de frimousse*, interprétée par Liza Minnelli à la Bataille de Versailles.



### **Le final américain**

Habillée par Halston, Liza Minnelli clôt le spectacle accompagnée de tous les mannequins qui ont défilé. Les applaudissements et les ovations remplissent le théâtre.



### **Applaudissement final**

"Les Français lancèrent leurs programmes en l'air" écrivait Christine Anderson dans son article du 2 décembre 1973, Les triomphes s'envolent de Versailles pour le Knoxville News Sentinel. La journaliste prononçait la victoire des Américains à la Bataille de Versailles.



### **Max Factor**

Max Factor fait une donation de 25 000 dollars pour être le principal sponsor du camp américain dans la bataille. La majeure partie de l'argent est consacrée aux coûts de production et au financement du casting des mannequins, y compris le vol vers Paris avec Olympic Airways.



### Compliments à Burrows

Après la bataille, les créateurs français furent généreux avec leurs collègues américains et ne tarirent pas d'éloges. Saint Laurent aura été spécialement fasciné par Burrows et sa façon de combiner l'énergie cinétique de la culture des rues avec celle de la haute culture.



### Quel personnage

Tom Fallon, ami et assistant de Halston, décrit sa personnalité ainsi : “Nous allons travailler ensemble, en bavardant, mais au moment où nous sommes arrivés dans le bâtiment, Halston est arrivé. Cela m'a d'abord surpris, puis j'ai compris : il avait mis son masque de Halston. Sa voix a changé lorsqu'il s'est adressé à la crème de la crème de l'époque.”



### Tour de magie

Au spectacle d'Oscar de la Renta, Billie Blair a fait un tour de magie : elle a tiré de sa manche une écharpe unicolore et instantanément les mannequins sont apparus vêtus de la même couleur sur la scène.



### Ferveur d'après spectacle

“À la minute où le spectacle de Versailles se termina, ces chics femmes françaises... se ruèrent en coulisse pour acheter les tenues américaines”, selon un article publié dans le *Oakland Tribune* le 13 décembre 1973, décrivant l'euphorie du moment.



### Absence de Madame Grés

Madame Grés est l'absence la plus remarquable parmi les créateurs français, un fait très commenté par la presse. La princesse Grace de Monaco apparaît au spectacle portant une des robes de la créatrice, possiblement en signe d'hommage et de revanche.





### **Contribution controversée**

La compagnie controversée américaine Mosanto, qui produisait des cheveux artificiels pour perruques, donna 15 000 dollars pour l'événement. La compagnie était responsable de la création du pesticide utilisé pendant la Guerre du Vietnam et avait besoin d'une publicité avantageuse. En échange de cette donation, la compagnie voulait que les mannequins américains portent ses perruques au défilé, ce que Lambert n'autorisa pas.



### **Mannequins afro-américaines**

Burrows travaille dur pour amener ses mannequins favoris, presque tous afro-américains. Des plus de 30 mannequins qui portèrent des créations américaines, 10 d'entre eux sont noirs. Une étape importante à cette époque et dans le contexte du moment.



### **Contribution française**

Les créateurs français déboursent 30 000 dollars chacun pour financer leur spectacle, face au budget total américain qui n'excède pas les 50 000 dollars.



### **Halston s'en va !**

L'égo d'Halston est à l'origine de plus d'un désaccord. Il est à peine arrivé à Versailles lorsqu'il menace de quitter le pays : "Halston s'en va", dit-il en se référant à lui-même à la troisième personne. C'est sa grande amie Liza Minnelli qui le convainc de rester.



### **Des termites sur la scène**

"Personne ne semblait savoir que les procédés pourraient être utilisées pour se débarrasser des termites qui criblent les glorieuses boiseries sculptées du XVIII<sup>e</sup> siècle qui ont servi de toile de fond spectaculaire à la foule la mieux habillée de la planète", écrit Monique dans son article américain "Fashions at Versailles" pour le *Daily News* du 29 novembre 1973.



### **Dress code**

Les invitations annonçant la Bataille de Versailles étaient faites de lettres dorées, comme les couleurs du théâtre. L'événement était prévu à 21 h 00 le 28 novembre, avec comme dress code une cravate noire.



### **Répétitions difficiles**

Intentionnellement ou non, les Américains ont dû répéter de nuit dans des conditions terribles : sans nourriture et chauffage, pauvrement éclairés et même sans papier toilette, selon certains mannequins.



### Veto d'Anne Klein

Pierre Bergé ne voulait pas qu'Anne Klein participe. Beaucoup de Français étaient contre l'idée du prêt-à-porter et considéraient les tenues de Klein trop commerciales. Mais Lambert entendait montrer que les créateurs américains étaient plus en phase avec la mode de l'époque, laissant entendre que la mode française était dépassée.



### Nombre réduit de robes

Blass a insisté pour réduire le nombre de looks de chaque créateur de 70 à 20, ce qui a permis au défilé américain d'être beaucoup plus court et d'avoir plus d'impact. Il a duré environ 30 minutes, contre deux heures pour le défilé français.



### Mètres et coudées

L'illustrateur Joe Eula, ami d'Halston, a commis une erreur lors de la conception de la toile de fond : il a confondu les mètres et les coudées. Il a dû la peindre à nouveau à la main alors qu'il ne restait que très peu de temps avant le défilé.



### “Louis XIV, nous sommes là”

Le journaliste Scott Sullivan a écrit une chronique pour le magazine Newsweek intitulée : “Louis XIV, nous sommes là”, en référence évidente à une victoire américaine.



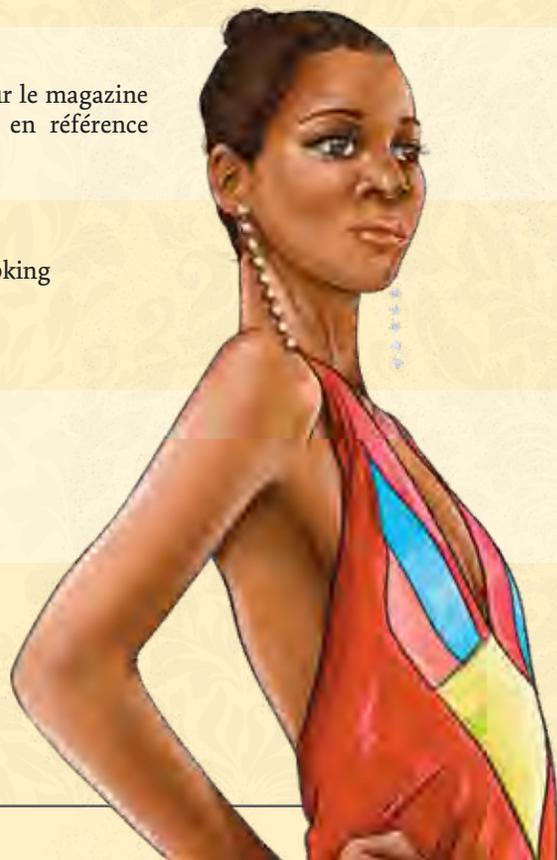
### I'm Just a Gigolo

Zizi JeanMaire a interprété *I'm Just a Gigolo* en smoking lors du défilé Saint Laurent.



### Non invitée

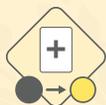
Óscar de la Renta invita Raquel Welch mais dû annuler l'invitation car Liza Minnelli ne voulut pas partager la scène avec elle.



# ICONOGRAPHIE



Action Piochez des cartes (page 9)



Améliorez la tuile Piocher des cartes



Piocher des cartes



Action Jouez une carte (page 10)



Améliorer la tuile Jouez une carte



Défaussez une carte



Action Créateur (page 14)



Améliorer la tuile Créateur



Répéter l'effet d'une tuile Versailles que vous avez gagné



Action Revenu (page 15)



Améliorer la tuile Revenu



Répéter l'effet d'une tuile Versailles de votre adversaire



Action Prestige (page 16)



Améliorer la tuile Prestige



Volez une tuile Versailles à votre adversaire. Aucun effet n'est activé



Jouez une carte de votre main (page 11)



Joker d'attribut de robe (page 14)



Intervertissez 2 tuiles de podium adjacentes



Carte de célébrité (page 13)



Points de Prestige



Déplacez une de vos robes ou de votre adversaire vers une autre colonne de robes



Carte de robe (page 12)



Points de victoire



Jouez une robe défaussée



Carte d'événement (page 11)



Revenu



Jouez une célébrité défaussée