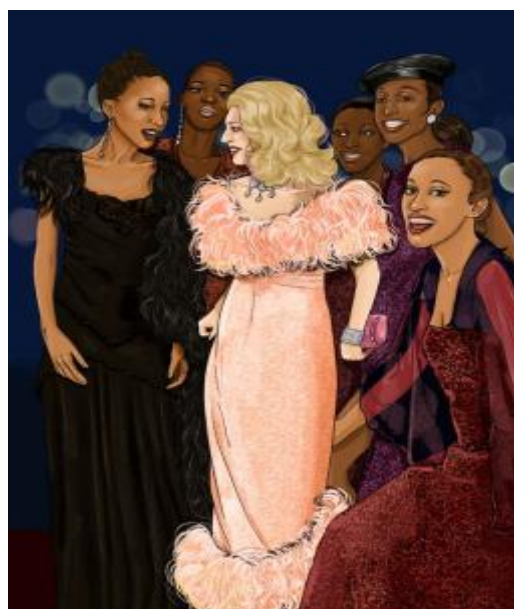




En 1973, le monde changeait. Des événements politiques et sociaux tels que la deuxième vague du féminisme, la guerre du Viêt Nam ou la lutte pour les droits civiques, des mouvements culturels perturbateurs étaient en train de naître. C'est la décennie de l'émergence du hip-hop ; le minimalisme est l'incarnation du design et le nouveau journalisme offre une perspective transgressive de la réalité. Mais la mode, habituellement un baromètre social efficace, ne semble pas évoluer avec le temps. La couture parisienne n'acceptait pas le prêt-à-porter et les tendances de l'industrie ne reflétaient pas l'esprit du temps. Ainsi, le 28 novembre de la même année, des couturiers français se sont mesurés aux Américains lors de la fameuse « La bataille de Versailles », la victoire n'a pas été facile à prévoir.



Comme beaucoup d'autres, le concours est apparu soudainement, et au nom d'une noble cause.

Lors d'une conversation fortuite entre le conservateur de Versailles, Gerald Van Der Kemp, et la publiciste Eleanor Lambert, il lui fait part de son inquiétude quant à l'état de détérioration du palais et de son ambition de collecter des fonds pour le rénover. Lambert a alors une idée qui va changer le cours de l'histoire au sein de la mode américaine : organiser un défilé spécial à Versailles avec les plus grandes marques de « Big Apple » et les plus grandes maisons de Paris. Son objectif va bien au-delà de la restauration de la résidence de Marie-Antoinette dans sa splendeur d'antan : elle veut mettre les créateurs américains sur le devant de la carte internationale et, surtout, gagner le respect des grands noms de la haute couture.

Jusqu'alors, l'industrie textile américaine avait connu un énorme succès, grâce à la reproduction massive de modèles français. Mais si ce modèle économique était très rentable pour les grandes chaînes, il désavantageait les petites marques de mode.

Les cinq créateurs choisis pour participer à « The Battle » - Bill Blass, Anne Klein, Halston, Óscar de la Renta et Stephen Burrows - arrivent à Versailles avec une réputation moindre et presque sans aucune chance de l'emporter. Les créateurs les plus recherchés ont rejoint les rangs de l'adversaire français : Hubert de Givenchy, Pierre Cardin, Yves Saint Laurent, Emanuel Ungaro et Marc Bohan, directeur de la création de Dior. Face à ce panorama, les Américains ont-ils une 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 montent sur scène avec leurs créations de haute couture. Ils offrent un spectacle de deux heures avec toute la splendeur de la mode parisienne et les performances exceptionnelles de Joséphine Baker, Rudolf Nureyev et Jane Birkin, accompagnées de robes magnifiquement taillées, mais sans surprise.

Les Américains invitent Liza Minelli qui vient de recevoir un Oscar pour Cabaret. Elle ouvre le spectacle avec la chanson « Bonjour ».

D'autres chansons de Barry White et d'Al Green, ainsi que les bandes originales de Scorpio Rising et de The Damned sont proposées au public. Et sur le podium, pour la première fois, dix mannequins afro-américains - Pat Cleveland, Alva Chinn, Bethann Hardson et Billie Blair, entre autres - portaient des vêtements pratiques, légers, amples, certains même avec des influences africaines, tous représentant la femme moderne. Le public en délire se leva de son siège pour applaudir une esthétique et une diversité qu'il n'avait jamais vues auparavant. Même Saint Laurent félicita Burrows pour son travail. En un peu plus de 30 minutes, la mode américaine avait gagné le respect et la distinction qu'elle méritait, changeant l'histoire pour toujours.

Susana Molina (Journaliste de mode)

CRÉDITS

Design du jeu : Eloi Pujadas & Ferran Renalias

illustrations : Malen Company

Conception graphique : João Duarte-Silvae

Direction éditoriale : Gonzalo Maldonado

Traduction : Louise Keohane

©2023 SALT AND PEPPER GAMES, C/ Jorge Juan 42, Madrid 28001, España Tous droits réservés.

Pour plus d'informations, visitez le site www.saltandpeppergames.es

Graphiques supplémentaires conçus par microvector et KerryKillian / Freepik

OBJECTIF DU JEU

« The Battle of Versailles » est un jeu pour 2 joueurs où l'un joue le rôle de la France et l'autre celui des États-Unis. Ils s'affrontent dans un duel où ils devront mettre en jeu leurs plus belles robes pour attirer les célébrités du moment ou jouer des événements qui déstabilisent l'équipe adverse. Elles doivent également participer à la reconstruction du château de Versailles.

Le joueur français dispose de 5 actions par tour pour présenter un spectacle de 2½ heures, tandis que le joueur américain ne dispose que de 3 actions par tour, puisque leur spectacle n'a duré que 37 minutes.

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



La France doit tenter de conserver sa place au sommet de l'industrie de la mode, tandis que les États-Unis doivent essayer de lui voler son prestige.

La France doit contribuer à la rénovation de Versailles pour son amour-propre et son honneur national.

Les États-Unis doivent montrer que leurs robes sont innovantes.

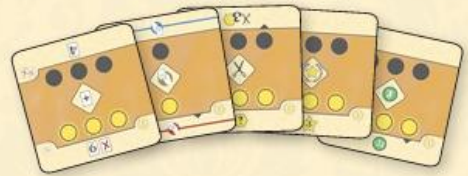
Les deux équipes doivent se battre pour attirer les célébrités les plus influentes du moment.



COMPOSANTS DU JEU



1 planche Versailles



9 tuiles de piste défilé

(5 tuiles « Jouer une carte », 1 tuile « Piocher des cartes », 1 tuile « Créateur », 1 tuile « Revenu » et 1 tuile « Prestige »)



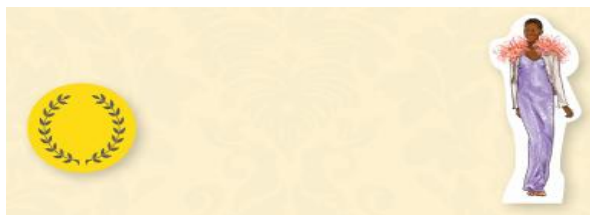
10 cartes Créateurs

(5 françaises et 5 américaines)

70 cartes à jouer

(35 françaises et 35 américaines)

30 tuiles Versailles



1 pion prestige

1 figurine de mannequin


PREPARATION DU JEU



Placez le plateau de Versailles sur la table.

Rangez les tuiles par couleur et mélangez-les. Placez au hasard 6 tuiles de chaque couleur face cachée sur les cases correspondantes. Retournez les 2 tuiles de la colonne centrale jaune face visible. Remettez les tuiles restantes dans la boîte car elles ne seront pas utilisées pendant cette partie.

Placez le pion de prestige sur la case zéro de la piste de prestige du plateau.

Construisez la piste de défilé au centre de la table. Placez les tuiles face visible de façon que l'icône  située dans le coin inférieur gauche de chaque carte soit face visible du côté du joueur français. Elles doivent être placées dans l'ordre suivant :



Placez d'abord la tuile « Piocher des cartes ».



Placez ensuite les 5 tuiles « Jouer une carte » dans l'ordre suivant : une double (avec les bandes sur les 2 faces) : une simple (avec seulement la bande française) : une double : une simple : une double.



Enfin, placez les 3 tuiles « Action » restantes dans l'ordre suivant : tuile « Revenu » ; tuile « Créateur » et tuile « Prestige ».

Suivez la même structure lors de vos prochaines parties, mais si vous souhaitez des stratégies différentes, vous pouvez placer les tuiles « Jouer une carte » de manière aléatoire. Vous pouvez également placer les 3 dernières tuiles dans l'ordre que vous préférez.

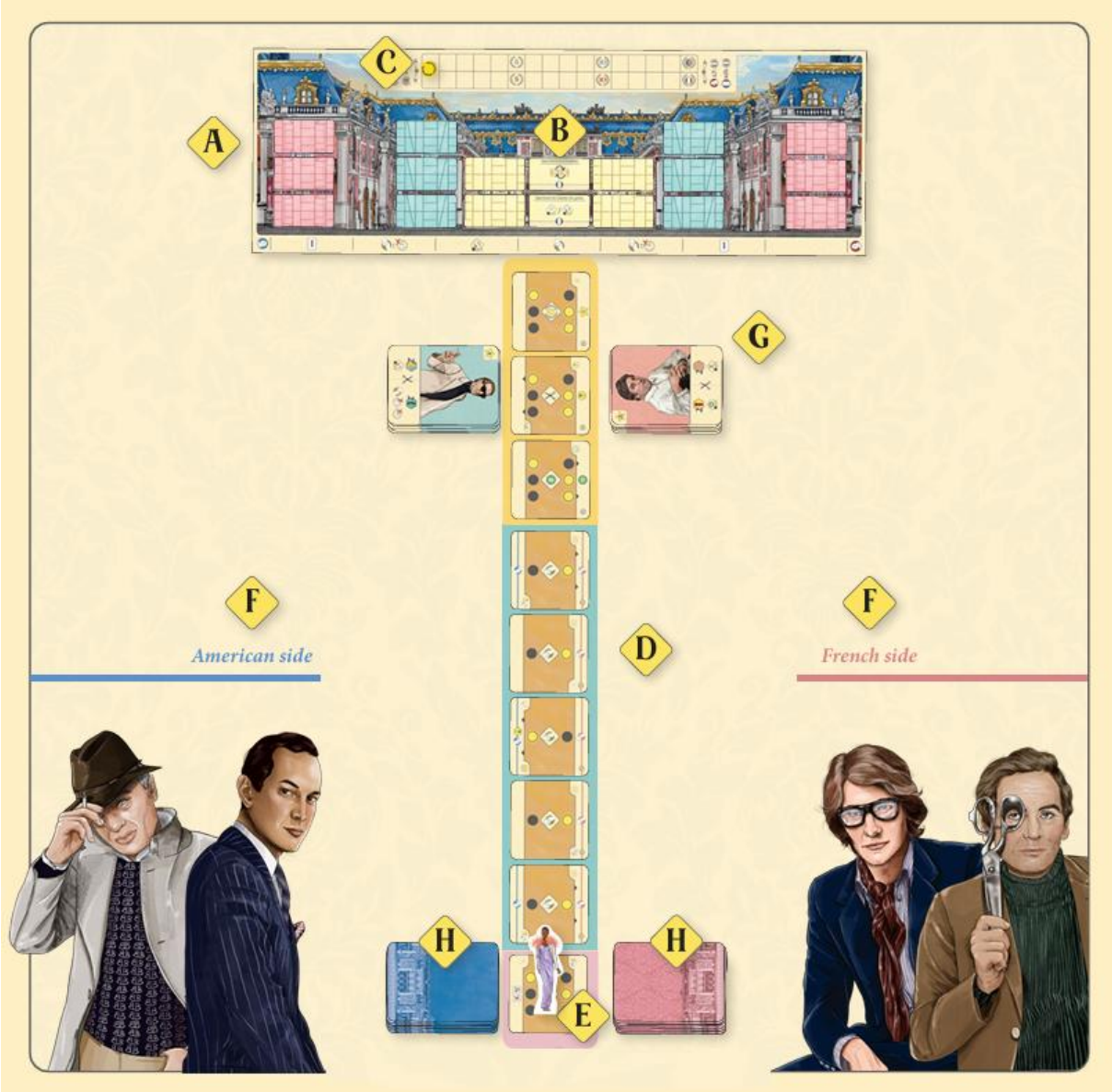


Placez la figurine du modèle sur la tuile « Piocher des cartes ».

Choisissez votre équipe et asseyez-vous du côté correspondant de la table.

Mélangez votre jeu de cartes « Créateur », composé de 5 cartes chacun. Placez-le face visible, à côté de la tuile de la piste des créateurs.

Mélangez votre jeu de cartes Equipe, qui doit contenir 35 cartes. Placez-le face cachée à côté de la tuile de piste « Piocher des cartes » de la piste défilé.



COMMENT JOUER

Chaque partie peut durer au maximum 5 tours. Au cours de chaque tour, différentes actions sont effectuées jusqu'à ce qu'une équipe remplisse les conditions de victoire. Alors, la partie se termine.

À la fin du cinquième tour, si aucun joueur n'a rempli les conditions de victoire, celui qui a le plus de points sur la piste de prestige gagne (voir Conditions de victoire à la page 17).

Chaque tour se compose de la séquence suivante, qui doit être exécutée dans l'ordre :

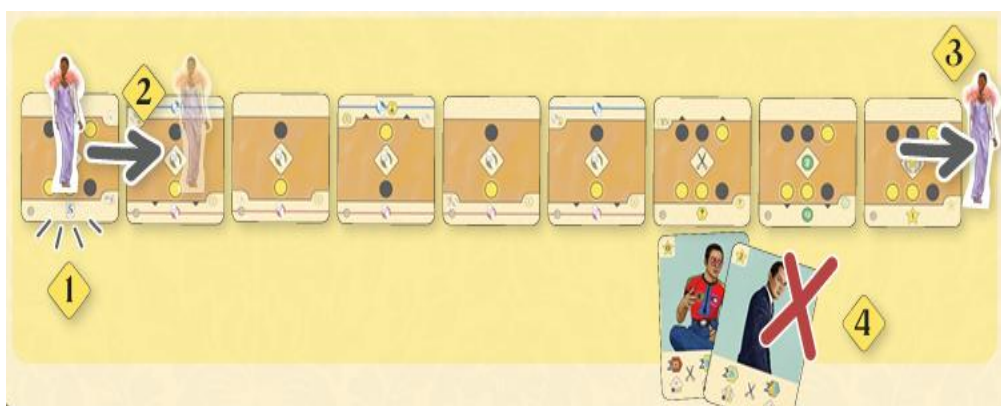
- 1 Effectuer l'action indiquée sur la tuile où est placée la figurine.
- 2 Déplacer le modèle sur la tuile piste suivante.
- 3 Répéter les étapes 1 et 2 jusqu'à ce que le modèle se soit déplacé jusqu'à la dernière tuile de la piste de défilé.
- 4 Une fois que le modèle a parcouru la totalité de la piste de défilé,

vous devez :

- Défaussez les créateurs actifs et révélez-en deux Nouveaux (un pour chaque équipe).
- Remettre la figurine du modèle sur la première tuile d'action de la piste de défilé.



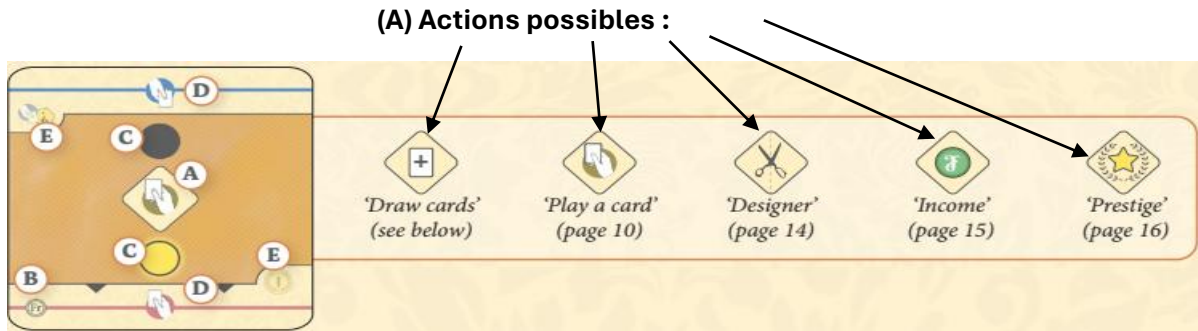
Un nouveau tour commence alors.



LES TUILES DISPONIBLES SUR LA PISTE DEFILE

Au cours de chaque tour, le modèle défile sur toutes les tuiles de la piste défilé. Lorsque le modèle atteint une tuile, son action est déclenchée. Vous devez effectuer à chaque fois les actions indiquées de votre côté indiquées sur la tuile.

Il existe 5 types de tuiles « Action ». La structure générale des tuiles est la suivante :



Piocher des cartes	Jouer une carte	« Créateur »	« Revenu »	« Prestige »
(voir ci-dessous)	(page 10)	(page 14)	(page 15)	(page 16)

(B) Position de départ : Pendant la préparation, placez ce côté face visible avec l'icône



tournée vers le joueur français.

(C) Lumières : Les cercles de couleur indiquent la valeur d'amélioration de la tuile. Plus il y a de cercles de couleur de votre côté, meilleure est l'action.

(D) Action : Indique l'action que le joueur peut effectuer pendant ce tour. Certaines cartes ont un côté avec une bande bleue ou rouge indiquant comment la carte doit toujours être placée : rouge pour les Français, bleu pour les Américains.



Cette icône indique qui prend l'initiative.

(E) Action inverse : Icône qui décrit l'action de l'autre côté de la carte et ce que vous obtenez si vous l'améliorez.

PIOCHER DES CARTES ACTION



Chaque joueur pioche en même temps dans la réserve de cartes de son équipe autant de cartes que l'indique son côté de la tuile « Piocher des cartes ». Les différentes options sont les suivantes :



Piocher 4 cartes

Piocher 5 cartes

Piocher 5 cartes

Piocher 6 cartes

Défausser 1 carte

Défausser 1 carte

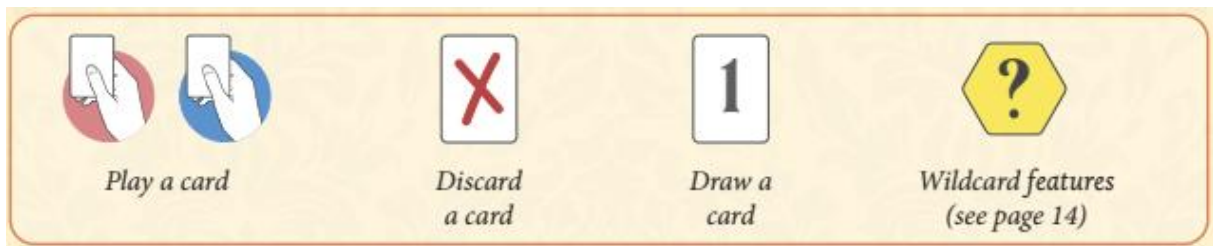
JOUER UNE CARTE ACTION



Le jeu propose 5 tuiles « Jouer une carte ». Lorsque le modèle atteint une tuile « Jouer une carte », vous devez effectuer les actions indiquées sur votre côté de la tuile. L'équipe française doit toujours avoir la couleur rouge sur son côté et l'équipe américaine doit avoir le côté bleu. Si l'icône « Jouer une carte » apparaît des deux côtés de la tuile, choisissez et placez une carte de votre main **face cachée** à côté de cette tuile. Celui qui a l'initiative ▼▼ décidera qui jouera sa carte en premier.

Dans certains cas, plus d'une action à effectuer est possible.

Exemple : Se défausser d'une carte + Jouer une carte. Les différentes actions sont :



Jouer une carte Défausser une carte Piocher une carte Caractéristiques des jokers

(voir page 14)

La « Battle de Versailles » est un jeu de cartes. Chaque type de carte a ses propres caractéristiques et pendant votre tour, vous devez choisir la carte que vous allez jouer et comment vous allez la jouer. Cette section explique les informations contenues sur chaque carte et l'action pour laquelle elle est utilisée.



Carte d'une robe américaine

Carte d'une célébrité française

Carte d'un événement américain

- A** Le type de carte
- B** Le nom de la carte
- C** Les caractéristiques de la Robe et le Prestige (cartes vêtement uniquement)
- D** Prestige et effet de la carte (cartes Célébrité uniquement)
- E** Effet de la carte (cartes Événement uniquement)
- F** Couleur de l'équipe et pioche de cartes de tirage au sort **ou** Revenu

PIOCHE DE CARTES / REVENUS



A la place de jouer la carte par l'effet de son type (Robe, Événement, Célébrité), les joueurs peuvent la jouer autrement :

2

- **Piocher des cartes** : Placez la carte sur la défausse et piochez dans votre deck d'équipe, le nombre de cartes indiqué par l'icône (+2/+3 cartes selon le côté).

OU



- **Réaliser une action de revenus**, en plaçant la carte face cachée sur la tuile « Revenus ». Le total des gains sera additionné lorsque le modèle atteindra la tuile d'action « Revenus » (voir page 15).



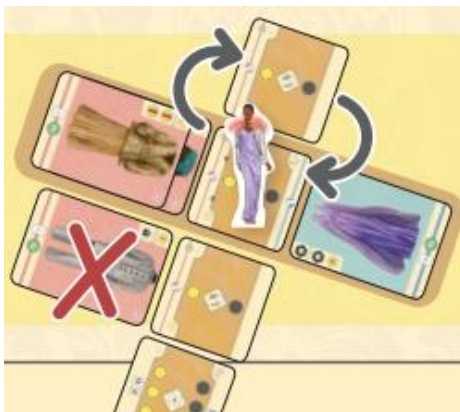
CARTES EVENEMENT

Comment jouer une carte Événement. Effectuez l'action décrite et placez la carte sur la défausse.



Si un événement permet de déplacer une robe, alors une robe placée de chaque côté peut être déplacée. Cependant, la robe doit **rester** du même côté. Elle ne peut jamais changer d'équipe. Une robe partiellement recouverte par une autre robe ne peut pas être déplacée. La robe doit être placée sur une case valide, c'est-à-dire sur une tuile de la couleur de votre équipe.

Si un événement permet à deux tuiles d'action d'échanger de place, tout ce qui est associé à cette action (le modèle, les robes, le deck de cartes, les créateurs, les cartes de revenu) doit être déplacé avec la tuile. Les tuiles d'action de n'importe quel type peuvent être échangées tant qu'elles sont **adjacentes**.



Les États-Unis jouent une carte Événement qui leur permet de se débarrasser d'une robe de l'adversaire, puis d'échanger la carte en cours avec la suivante. Pour échanger la carte, les robes associées à cette tuile Action sont également déplacées. Le modèle est également déplacé avec la tuile.

Enfin, la carte est défaussée et le jeu passe au tour suivant en déplaçant le modèle sur la tuile suivante. En conséquence, USA a fait faire perdre un tour à la France.



CARTES ROBE

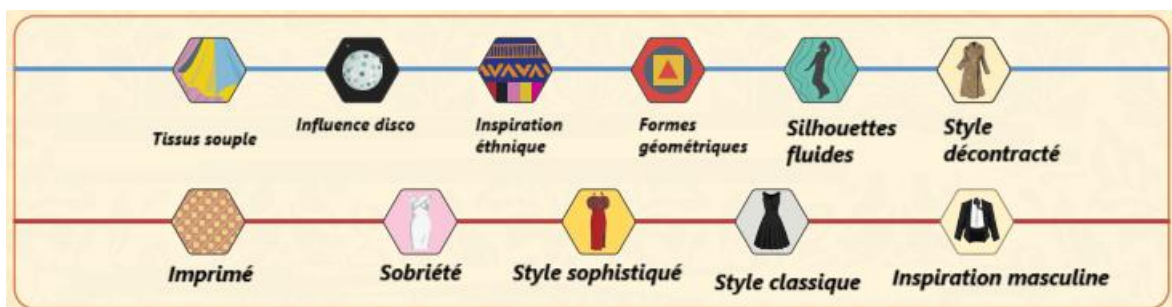


Comment jouer une carte Robe. Elles sont généralement jouées sur les tuiles Action « Jouer une carte ». Lorsque vous la jouez, placez-la à côté de la tuile « Jouer une carte » active.

Si est déjà placée une robe (parce qu'une carte Robe a été jouée à cet endroit au cours des tours précédents), recouvrez-la partiellement, de sorte que seule l'icône de caractéristique ou de prestige de la robe soit visible en haut de la carte.

Dans le cas où une carte Robe est jouée par une action secondaire ou par l'action d'une tuile Versailles, la robe est placée sur la tuile piste active à ce moment-là, c'est-à-dire là où se trouve le modèle. Si la tuile active n'est pas une tuile « Jouer une carte », le joueur peut choisir n'importe quelle tuile « Jouer une carte » pour placer la carte Robe. **Les robes ne peuvent être jouées ou déplacées que sur des actions de la couleur de votre équipe.**

Caractéristiques de conception : chaque robe possède une ou deux qualités qui seront comptabilisées lors de l'action « Créateur » (voir page 14), et une valeur de prestige qui sera comptabilisée lors de l'action « Prestige » (voir page 16).



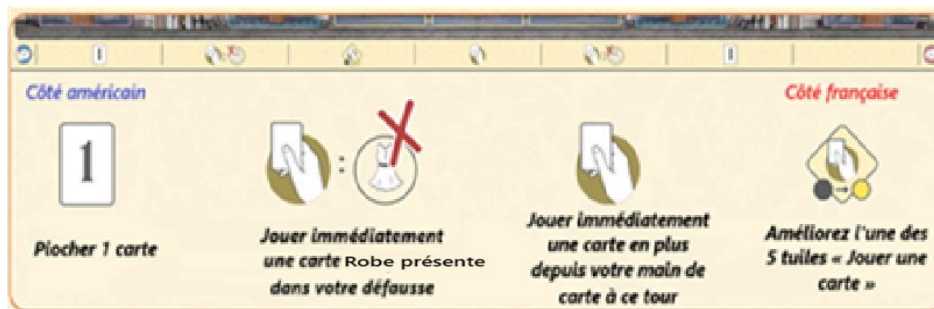
Les États-Unis jouent une carte Robe. Elle doit être jouée sur la tuile où se trouve le modèle. Étant donné qu'une carte Robe a déjà été jouée auparavant, la nouvelle carte recouvre partiellement la carte existante, ne laissant apparaître que la première icône.





CARTES CELEBRITE

Comment jouer une carte Célébrité. Placez la carte Célébrité dans l'un des espaces libres de votre côté sur le plateau principal. Effectuez l'action indiquée dans l'espace.



Si vous effectuez l'action « Jouer une carte » et que vous jouez une carte Robe, vous devez la jouer sur la tuile où se trouve le modèle. Si le modèle n'est pas sur une tuile « Jouer une carte », vous pouvez choisir n'importe quel autre espace valide.

S'il n'y a pas d'espace libre, défaussez une carte Célébrité de votre adversaire (la plus proche de vous) et placez la vôtre sur l'espace rendu libre. Dans ce cas, l'action indiquée sur la case n'est pas réalisée.

Enfin, 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 gagnant !



Les USA jouent une carte Célébrité qu'ils placent sur la première case disponible. L'action « Piochez des cartes » est déclenchée car l'espace est libre. L'action de cette carte Célébrité est alors déclenchée, en améliorant la tuile d'action « Piochez des cartes ».



Les États-Unis jouent une carte Célébrité. Si toutes les cases sont occupées, ils défaussent la célébrité française la plus proche de leur personnage ou de leur côté du jeu s'ils en ont une et la remplacent par leur carte. Comme la case était déjà occupée, l'action sur le plateau ci-dessous n'est pas effectuée. L'action de la nouvelle carte Célébrité est activée en améliorant la tuile d'action « Revenu ».

ACTION CREATEUR



En commençant par celui qui a l'initiative et de gauche à droite, chaque camp vérifie combien de paires d'icônes sont présente sur ses créateurs en jeu. Pour chaque paire correspondant à la compétence du créateur, le bonus indiqué est attribué.

Il existe 10 cartes représentant les 10 créateurs qui ont participé à cet événement. **5 cartes par équipe.**



Chaque créateur dispose d'un certain nombre de compétences. Chaque compétence a une condition et des bonus associés. Pour obtenir un bonus, vous devez avoir une paire d'icônes de compétences visible parmi **vos robes**. Un bonus est accordé pour chaque paire d'icônes. Si vous en avez plusieurs, les bonus sont attribués de gauche à droite.



Icône joker : Les tuiles d'action « Jouer une carte » et « Créateur » peuvent proposer une icône de joker de créateur. Cette icône de joker n'est utilisée que dans l'action « Créateur » pour compléter l'une des paires de compétences. **L'icône joker n'est PAS valable pour la condition de victoire américaine qui consiste à avoir 6 qualités différentes dans la même colonne de robes.**



Si la tuile Créateur située sur le côté d'une équipe montre l'icône de l'image à gauche, cette équipe a besoin de 3 icônes correspondantes pour obtenir le bonus indiqué au lieu de 2.


Les compétences de la créatrice américaine nécessitent des icônes « formes géométriques », « influence disco » et « inspiration ethnique ». Parmi les robes exposées, est visible 1 icône « formes géométriques », 2 icônes « inspiration ethnique », 3 icônes « influence disco » et une icône joker offerte par l'une des tuiles « Jouer une carte ». Les USA peuvent choisir d'utiliser le joker pour former une paire de « formes géométriques » ou pour former la deuxième paire d'« influence disco ». Ils choisissent de former une deuxième paire « influence disco ». Les bonus de compétences sont attribués de gauche à droite :

- 0 paire de « formes géométriques »
- 2 paires d'« influence disco » améliorent 2 fois la tuile d'action « Prestige ».
- 1 paire « inspiration ethnique » améliore 1 fois la tuile d'action 'Revenu'.



ACTION REVENU



Le camp qui a l'initiative  décide de jouer ou non une carte de sa main pour obtenir un revenu. S'il la joue, placez la carte face cachée à côté de la tuile « Revenu », à côté de toutes les autres cartes que vous avez pu jouer en tant que revenu pendant le tour. L'adversaire fait alors de même.

Les deux camps révèlent alors leurs cartes de revenu en même temps et additionnent les montants de leurs cartes jouées, en ajoutant le bonus de la tuile « Revenu » s'il y en a un. Comparez les totaux.

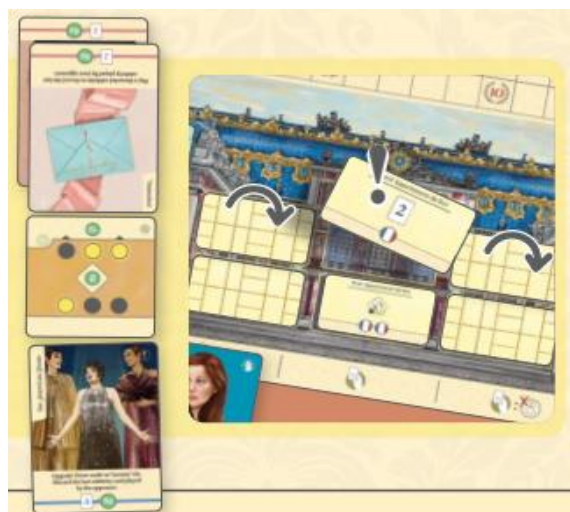
Celui qui a le revenu le plus élevé choisit 2 tuiles Versailles. Ensuite, si l'adversaire a au moins la moitié du revenu gagné par l'autre joueur, il peut choisir 1 tuile Versailles. S'il a moins de la moitié des revenus, il ne pourra pas prendre de tuiles Versailles. En cas d'égalité, c'est la France qui l'emporte.



Lors de la prise d'une tuile, seules les tuiles face visible sont disponibles. Les tuiles Versailles déclenchent des actions immédiates. Lorsqu'une tuile est prise, son effet est déclenché immédiatement. Les tuiles qui sont orthogonalement adjacentes doivent alors être retournées.

Une fois l'action de la tuile terminée, elle doit être laissée face visible dans votre zone de jeu. La plupart des tuiles ont des drapeaux qui peuvent donner la victoire à la France si elle en collecte suffisamment. Enfin, les cartes jouées en tant que revenu doivent être retirées du jeu. Ces cartes ne peuvent être ni récupérées ni réutilisées. **Les cartes Revenu sont les seules carte qui ne retournent pas dans la défausse.**

Les États-Unis et la France jouent une carte Revenu face cachée. Ils révèlent les cartes qu'ils ont jouées. La France révèle également la carte qu'elle a jouée pendant ce tour. La France a un total de 10 francs. Les États-Unis ont un total de 5 francs. La France gagne le revenu et choisit 2 tuiles Versailles face visible dans le palais. Elle choisit d'abord une tuile, effectue son action, révèle les tuiles adjacentes, choisit une deuxième tuile et effectue son action. Les tuiles adjacentes sont révélées. Les USA ont exactement la moitié du revenu de la France, ils choisissent donc seulement 1 tuile Versailles et effectuent leur



action. Les tuiles adjacentes sont révélées pour les tours suivants. Enfin, les cartes jouées en tant que revenu sont retirées du jeu.

ACTION PRESTIGE

Lorsque la figurine atteint cette tuile, les 2 joueurs additionnent leur prestige total en fonction des éléments suivants :



Les points de prestige visibles sur leurs cartes « Robe » jouées

Les points de prestige du créateur en jeu

Le bonus en points de prestige de la tuile d'action « Prestige »

Les points de prestige des célébrités jouées sur le plateau

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

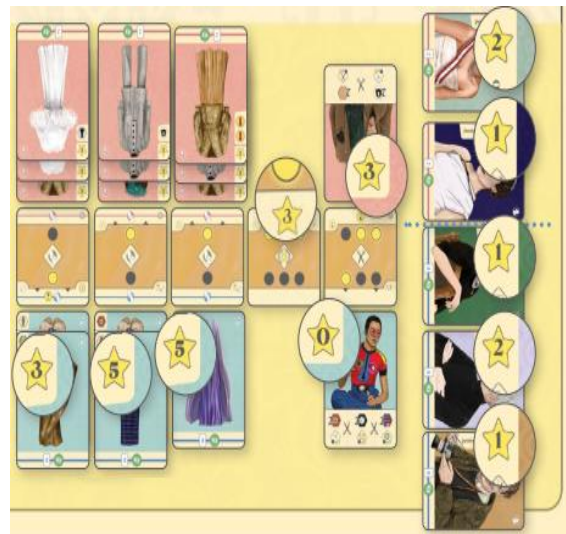


Si la France obtient plus de points de prestige que les États-Unis, le pion de prestige passe du côté français. Si les États-Unis obtiennent plus de points de prestige que la France, le pion passe du côté américain.

USA additionne son prestige actuel : 13 (3+5+5) points pour les robes, 0 point pour le créateur, 0 point pour le bonus d'action Prestige, 4 (1+2+1) points pour les célébrités.

Les Etats-Unis ont un total de 17 points de prestige.

La France additionne son prestige actuel : 9 points pour les robes, 3 points pour le créateur, 3 points pour la prime d'action prestige, 3 points pour les célébrités. La France a un total de 18 points de prestige. La différence entre les Etats-Unis et la France est de seulement 1 point de prestige en faveur de la France. Dans ce cas, la France déplace le pion prestige sur la case 1 de son camp.



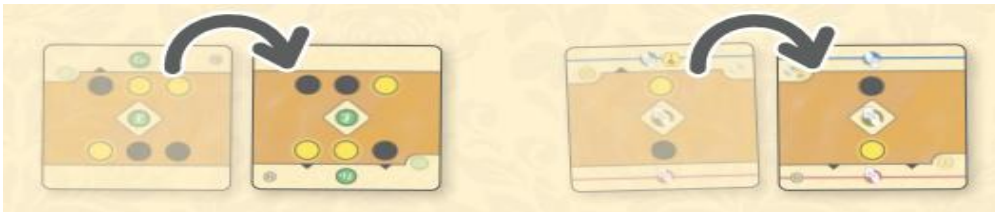
AMELIORATION DES TUILES DE LA PISTE DEFILE



Toutes les tuiles de piste défilé peuvent être améliorées par les effets Evénement, Créateur et les effets de Versailles. Les améliorations sont représentées par des cercles de couleur sur les tuiles constituant la piste défilé. Plus il y a de cercles de couleur, meilleure est l'action associée.

Lorsque vous améliorez une tuile de piste défilé, tournez-la ou retournez-la de façon qu'il y ait un cercle de couleur de plus. Si une tuile de piste défilé est déjà à son niveau maximum, elle ne peut pas être améliorée mais le joueur peut gagner un point de prestige en compensation.

Icône d'amélioration de la
 tuile « Revenus »



FIN DE PARTIE

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

Célébrités (applicable aux États-Unis et à la France) : Si quelqu'un réussit à remplir les 7 cases avec ses célébrités, il gagne immédiatement la partie.

Fierté française (applicable à la France uniquement) : Si la France parvient à rassembler 15 drapeaux français ou plus sur les tuiles Versailles, elle gagne immédiatement la partie.

Qualités vestimentaires (applicable uniquement aux États-Unis) : Si les États-Unis parviennent à afficher 6 qualités différentes dans la même colonne de robes (les icônes couvertes et les icônes jeket ne comptent pas), ils remportent immédiatement la partie.

Prestige (applicable aux États-Unis et à la France) : Si quelqu'un 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 5e tour, le joueur ayant le plus de prestige gagne. La case zéro appartient à la France.

NOTES HISTORIQUES



Éléonore Lambert

Eleanor Lambert a été l'organisatrice de la « battle de Versailles ». Considérée comme la marraine de la mode américaine du 20e siècle, elle était une publiciste et agent de mode hors pair. Elle a consacré toute sa carrière à faire connaître les créateurs américains à l'échelle internationale ; elle a inventé la fameuse VanityFair Best-Dressed List, créé le Council of Fashion Designers of America (CFDA) et la New York Fashion Week.



Gerald Van der Kemp

Conservateur du château de Versailles, Gerald Van der Kemp cherche des sponsors pour financer les 60 millions de dollars nécessaires à la rénovation du bâtiment. Lorsque Lambert lui propose d'organiser un événement, il accepte immédiatement. L'événement s'appelle Grand Divertissement à Versailles : la « battle » est une terminaison inventée par la presse pour susciter l'impatience.



Bill Blass

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



Óscar 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 chez Balenciaga. En 1965, il travaille pour Jane Derby jusqu'à sa mort en 1973, date à laquelle la société est rebaptisée Oscar de la Renta. Ses créations sont sophistiquées et impeccables. Il est le client vedette d'Eleanor Lambert et ses relations françaises - il a étudié la mode à Paris et sa première femme est Françoise de Langlade, rédactrice en chef de Vogue Paris - le conduisent directement à Versailles. Yves Saint Laurent l'invite à participer.



Halston

Il commence sa carrière par la création de chapeaux : il devient célèbre en 1961 grâce au chapeau pill-box porté par Jacqueline Kennedy lors de l'investiture présidentielle de son mari. Tout au long de sa carrière, il habille des célébrités telles que Liza Minnelli, Bianca Jagger et Elizabeth Taylor. Son travail était très dérangeant à l'époque : il a introduit des mannequins afro-américains dans ses défilés et ses créations urbaines et sophistiquées étaient libératrices pour les femmes. Il souhaitait que son travail soit internationalement reconnu et la « battle » de Versailles fut sa grande chance d'y parvenir.



Anne Klein

De son vrai nom Hannah Golofski, Anne Klein a épousé en 1948 l'entrepreneur textile Ben Klein et ils ont créé la marque Junior Sophisticates. Klein introduit le style « working girl », un nouveau look pour les femmes de carrière qui veulent être des leaders dans leur profession sans avoir à s'habiller comme des hommes. Les Français considèrent ses vêtements comme trop commerciaux et banaux, et Pierre Bergé ne veut pas que Klein participe à la bataille de Versailles. De la Renta le convainc.



Stephen Burrows

Comme Halston, Burrows était un habitué des fêtes new-yorkaises et un adepte de l'esthétique disco. Il est le premier créateur afro-américain à remporter un Coty Award, qu'il partage avec Calvin Klein en 1973. Les mannequins noirs étaient toujours bien représentés dans ses défilés. Maître de la technique du color block, il perfectionne les combinaisons de couleurs vives inspirées de la mode ethnique.



Hubert de Givenchy

Bien qu'il n'ait jamais travaillé pour lui, il considérait Balenciaga comme son mentor et son ami. D'ailleurs, lorsque le créateur espagnol a pris sa retraite, il a recommandé à ses clients de faire leurs achats chez Givenchy. Il a étudié sous l'influence des créateurs Lucien Lelong et Elsa Schiaparelli et a été l'un des principaux représentants de la haute-couture. Sophistiqué et minimaliste, il crée la célèbre petite robe noire portée par son amie Audrey Hepburn dans Breakfast at Tiffany's et son style dans Sabrina.



Yves Saint Laurent

Christian Dior meurt prématurément en 1957 et est remplacé par son jeune apprenti Yves Saint Laurent, alors âgé de 21 ans. Il ouvre la maison de couture qui porte son nom en 1962 avec Pierre Bergé, son partenaire professionnel et personnel. Saint Laurent devient une célébrité grâce à sa personnalité extravagante et à ses contributions majeures à l'histoire de la mode féminine. C'est lui qui a créé le smoking pour femmes, la veste Sahara ou la robe Mondrian.



Emanuel Ungaro

Élève de Cristóbal Balenciaga, il rejoint à sa sortie l'équipe d'André Courrèges : le créateur futuriste. Grand défenseur du prêt-à-porter, il ouvre en 1967 sa première boutique avenue Montaigne, où il présente ses créations hyper-féminines mêlant textures et imprimés. En 1999, il reçoit l'Aiguille d'or, la plus haute distinction espagnole dans le domaine de la mode.



Pierre Cardin

Il habille des acteurs et des célébrités comme Jeanne Moreau, Charlotte Rampling ou Claude Pompidou, épouse du président Charles Pompidou. En 1950, il ouvre son atelier rue Richepene. Malgré les réticences de nombreux autres créateurs français, Cardin est l'un des premiers à créer des collections de prêt-à-porter. Il est entré dans l'histoire comme le créateur du style futuriste aux formes géométriques qui a révolutionné la mode des années 1960.



Marc Bohan

Il a pris la direction de la création chez Dior après le départ de Saint Laurent, et y est resté pendant trois décennies. Bohan, introverti et discret, avait 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 change la forme de la silhouette avec sa collection Slim Look et devient l'un des créateurs préférés de Caroline de Monaco.



Une rénovation majeure

Louis XIII a construit Versailles. Son fils, Louis XIV, l'agrandit. Et la Révolution française a mis fin à l'ère d'opulence que les monarques y avaient connue. Aujourd'hui, le château de Versailles est l'une des plus grandes attractions touristiques et un site du patrimoine mondial de l'UNESCO depuis 1979, mais il n'en a pas toujours été ainsi. En 1973, il était en très mauvais état et devait être rénové pour un coût d'environ 60 millions de dollars. Versailles avait besoin de lever des fonds pour retrouver sa gloire d'antan.



Kay Thompson

L'actrice, danseuse et chanteuse Kay Thompson a supervisé la chorégraphie de l'équipe américaine. Elle a repris spécialement pour l'occasion la chanson Bonjour, Paris ! qu'elle avait interprétée avec Fred Astaire et Audrey Hepburn dans le film Funny Face (1957) et l'a fait chanter par Liza Minnelli lors de la bataille de Versailles.



La finale américaine

Habillée par Halston, Liza Minelli clôt le défilé accompagnée de tous les mannequins qui ont défilé. Les applaudissements et les ovations retentissent dans la salle.



Applaudissements finaux

« Les Français ont jeté leurs programmes en l'air », écrit Christine Anderson dans son article du 2 décembre 1973, Triumphs Fly from Versailles pour le Knoxville News Sentinel. La journaliste déclare les Américains vainqueurs de la bataille de Versailles.



Max Factor

Max Factor a fait don de 25 000 dollars pour être le principal sponsor de l'équipe américaine dans la bataille. La majeure partie de l'argent a servi à couvrir les coûts de production et à financer le casting des mannequins, y compris le vol vers Paris avec Olympic Airways.



Compliments à Burrows

Après « the battle », les créateurs français se montrent généreux envers leurs collègues américains et ne tarissent pas d'éloges. Saint Laurent était particulièrement fasciné par Burrows et la façon dont il combinait l'énergie cinétique de la culture de la rue avec celle de la haute couture.



Un sacré personnage

Tom Fallon, ami et assistant d'Halston, décrit ainsi sa personnalité : « Nous allions travailler ensemble, en bavardant. Nous allions travailler ensemble, en bavardant, mais lorsque nous sommes arrivés dans le bâtiment, Halston était déjà là. Cela m'a d'abord surpris, puis j'ai compris. J'ai d'abord été surpris, puis j'ai compris : il avait mis son masque Halston. Sa voix a changé lorsqu'il s'est adressé à la crème de la crème de l'époque ».



Tour de magie

Lors du défilé Oscar de la Renta, Billie Blair a fait un tour de magie : elle a tiré de sa manche un foulard d'une seule couleur et instantanément les mannequins sont apparus vêtus de la même couleur. et instantanément, les mannequins sont apparus vêtus de la même couleur sur scène.



Ferveur après le défilé

« Dès la fin du défilé de Versailles, les Françaises chics se sont précipitées dans les coulisses pour acheter les vêtements américains vêtements américains », selon un article publié dans le Oakland Tribune le 13 décembre 1973, décrivant l'euphorie du moment.



L'absence de Madame Grés

Madame Grés est l'absente la plus remarquée parmi les créateurs français, un fait très commenté par la presse. La princesse Grace de Monaco s'est rendue au défilé en portant l'une des robes de la créatrice, peut-être en guise d'hommage et de justification peut-être comme un hommage et une justification.





Une contribution controversée

La société américaine controversée Monsanto, qui produit des cheveux artificiels pour les perruques, a fait un don de 15 000 dollars pour l'événement. L'entreprise est responsable de la création d'un pesticide qui a été utilisé pendant la guerre du Viêt Nam, et avait donc besoin d'une publicité positive. En échange de ce don, l'entreprise souhaitait que les mannequins américains portent leurs perruques lors du défilé. Lambert ne l'a pas autorisé.

Mannequins afro-américains

Burrows a travaillé dur pour faire venir ses mannequins préférés, presque tous afro-américains. Sur plus de 30 mannequins portant des créations américaines, 10 d'entre elles étaient noires. Un événement marquant pour l'époque et le contexte du moment.

Contribution française

Les créateurs français ont versé 30 000 dollars chacun pour financer leurs défilés. En revanche, le budget total américain ne dépassait pas 50 000 dollars.

Halston s'en va !

L'ego d'Halston est à l'origine de plus d'un désaccord. Il est déjà arrivé à Versailles lorsqu'il menace de quitter le pays lorsqu'il menaçait de quitter le pays : « Halston s'en va », dit-il en se désignant à la troisième personne. C'est sa grande amie Liza Minnelli qui le convainc de rester.

Des termites sur scène

Personne ne semblait savoir que les recettes pourraient être utilisées pour se débarrasser des termites qui rongent les glorieuses boiseries sculptées du XVIIIe siècle qui ornent la scène qui servaient de toile de fond spectaculaire à la foule la mieux habillée de la planète », écrit Monique dans son journal Ulysse. Monique a écrit dans son article américain *Fashions at Versailles* pour le *Daily News* du 29 novembre 1973.

Code vestimentaire

Les invitations annonçant la bataille de Versailles ont été conçues avec des lettres dorées, tout comme les couleurs du théâtre. L'événement était prévu pour neuf heures du soir le 28 novembre, avec un code vestimentaire de cravate noire.

Des difficultés de répétition

Que ce soit intentionnel ou non, les Américains ont dû répéter la nuit dans des conditions épouvantables : sans nourriture ni chauffage, avec un éclairage et une lumière médiocres / sans nourriture ni chauffage, avec un mauvais éclairage et même sans papier toilette, selon certains mannequins.



Veto d'Anne Klein

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

Des robes réduites

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

Des mètres et des yards

L'illustrateur Joe Eula, un ami d'Halston, a commis une erreur lors de la conception de la toile de fond : il a confondu les mètres et les yards. mètres avec des yards. 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 »

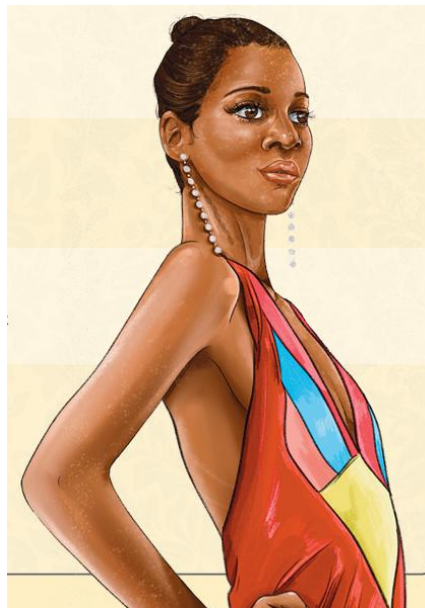
Le journaliste Scott Sullivan a écrit une chronique pour le magazine Newsweek intitulée : « Louis XIV, nous sommes ici », en référence évidente à l'exposition « Louis XIV, nous sommes là » en référence évidente à une victoire américaine.

Je ne suis qu'un gigolo

Zizi JeanMaire a interprété « I'm Just a Gigolo » vêtue d'un smoking lors du défilé Saint Laurent.

Sans invitation

Óscar de la Renta avait invité Raquel Welch mais a dû annuler l'invitation parce que Liza Minnelli n'a pas voulu partager la scène avec elle.



ICONOGRAPHIE

	<i>Action de piocher des cartes</i> (page 9)		<i>Améliorer la tuile « Piocher des cartes »</i>
	<i>Action Jouer une carte</i> (page 10)		<i>Améliorer la tuile « Jouer une carte »</i>
	<i>Action Créateur</i> (page 14)		<i>Améliorer la tuile Créateur</i>
	<i>Action Revenus</i> (page 15)		<i>Améliorer la tuile Revenus</i>
	<i>Action Prestige</i> (page 16)		<i>Améliorer la tuile Prestige</i>
	<i>Jouer une carte de</i> <i>vosre main (page 11)</i>		<i>Carte joker</i> <i>Caractéristique vestimentaire</i> (page 14)
	<i>Carte Célébrité</i> (page 13)		<i>Points de prestige</i>
	<i>Carte Robe</i> (page 12)		<i>Points de victoire</i>
	<i>Carte Evénement</i> (page 11)		<i>Revenus</i>



Piocher des cartes

Défausser une carte

*Répéter l'effet d'une tuile Versailles
que vous avez obtenu*

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

Voler 1 tuile Versailles à votre adversaire. L'effet n'est pas activé

Échanger 2 tuiles de piste défilé adjacentes

*Déplacer une de vos robes ou de votre adversaire vers une autre
colonne de robes*

Jouer une Robe défaussée

Jouer une Célébrité