

LES RÈGLES POUR DEVENIR UN BON FACTEUR



CHEVAL

CONTENU D'UNE BOÎTE

72 CARTES

- 5 BESACES CONTENANT CHACUNE 12 CARTES
- 12 CARTES « OBJECTIF » DONT 4 VIERGES, POUR CRÉER LES VÔTRES

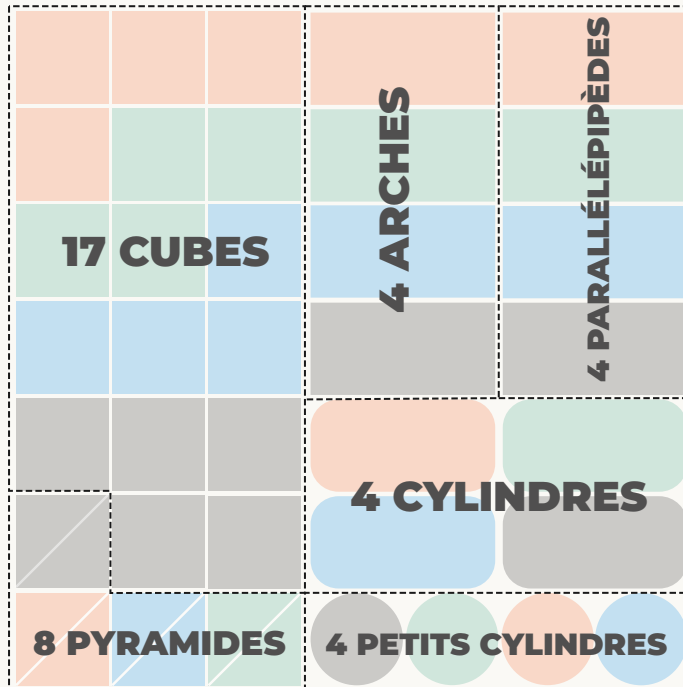
41 FORMES EN BOIS

- 17 CUBES (4 ROUGES, 4 BLEUS, 4 VERTS, 5 NOIRS)
- 8 PYRAMIDES (2 ROUGES, 2 BLEUES, 2 VERTES, 2 NOIRES)
- 4 PETITS CYLINDRES (1 ROUGE, 1 BLEU, 1 VERT, 1 NOIR)
- 4 CYLINDRES (1 ROUGE, 1 BLEU, 1 VERT, 1 NOIR)
- 4 ARCHES (1 ROUGE, 1 BLEUE, 1 VERTE, 1 NOIRE)
- 4 PARALLÉLÉPIPÈDES (1 ROUGE, 1 BLEU, 1 VERT, 1 NOIR)

1 BLOC « FEUILLE DE ROUTE »

1 RÈGLE DE JEU

RANGEMENT DE LA BOÎTE !



BUT DU JEU

LE BUT DU JEU EST DE **RÉALISER LE PLUS GROS SCORE ! COMMENT ? GRÂCE AUX CARTES « OBJECTIF » !**

LES **CARTES « OBJECTIF »** INDIQUENT LES CARACTÉRISTIQUES EXACTES DU PALAIS À RÉALISER : ELLES CONTIENNENT LE NOM DU PALAIS, SON NOMBRE DE POINTS, LES COULEURS NÉCESSAIRES, LE NOMBRE DE FORMES AINSI QUE LE NOMBRE D'ÉTAGES QUE LE PALAIS DEVRA COMPORTER.

LE JEU S'ARRÊTE AU BOUT D'UNE SEMAINE DE TRAVAIL DE 5 JOURS, À SAVOIR : **APRÈS LE 5^E TOUR*** ! LE FAIT DE NE **PLUS** AVOIR **DE FORMES EN RÉSERVE** STOPPE LA PARTIE ÉGALEMENT !

** POUR DES PARTIES PLUS COURTES, IL EST POSSIBLE DE RÉDUIRE LE NOMBRE DE TOURS À 3 !
DANS CETTE CONFIGURATION, LE NOMBRE DE FORMES REMPORTÉES EN PHASE 4 DOUBLE !*

MISE EN PLACE

EN DÉBUT DE PARTIE, UNE ENVELOPPE EST DISTRIBUÉE À CHAQUE JOUEUR.

CETTE DERNIÈRE REPRÉSENTE LA BESACE DU FACTEUR. ELLE CONTIENT 12 CARTES.

CHAQUE CARTE « **COURRIER** » EST PROPRE À UN FACTEUR :

CELLES-CI SONT **DIFFÉRENCIÉES PAR LE PRIX DES TIMBRES** (10^c, 20^c, 30^c, 40^c ET 50^c).

PUIS LES FACTEURS CHOISISSENT, L'UN APRÈS L'AUTRE, UNE CARTE « **OBJECTIF** » À METTRE À DISPOSITION DE TOUS : OUI, LES OBJECTIFS SONT COMMUNS !

ENFIN, LES FORMES EN BOIS SONT RÉPARTIES AU CENTRE DE LA TABLE : C'EST LA **RÉSERVE**.

UNE **FEUILLE DE ROUTE** EST MISE À DISPOSITION. CELLE-CI PERMETTRA DE SUIVRE LE NOMBRE DE TOURS ET FACILITERA LE COMPTAGE DES POINTS, EN FIN DE PARTIE !

POUR REMPORTER LE NOMBRE DE POINTS DU PALAIS, CELUI-CI DOIT CONTENIR EXACTEMENT TOUTES LES CARACTÉRISTIQUES : PAS PLUS, PAS MOINS.

LE PALAIS « L'AUDACIEUX » DEVRA COMPORTER :
LES 4 COULEURS, 6 CUBES, 2 PYRAMIDES,
4 CYLINDRES, 3 ARCHES OU PARALLÉLÉPIPÈDES,
LE TOUT SUR 4 ÉTAGES.
AVEC ÇA, VOUS GAGNEREZ 25 POINTS !

PALAIS L'AUDACIEUX		25
COULEURS		4
	6	6
	2	2
	4	4
	3	3
ÉTAGES	4	4

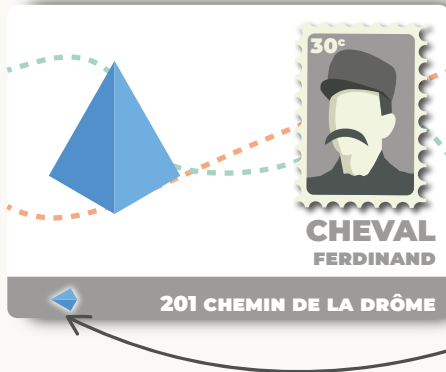
HEUREUSEMENT, DES OBJECTIFS INTERMÉDIAIRES SONT RÉALISABLES. ILS PERMETTENT DE REMPORTER DES POINTS, MÊME SI LE PALAIS N'EST PAS ACHÉVÉ !

MAIS, DANS TOUS LES CAS, SI VOTRE PALAIS CONTIENT 6 CUBES, VOUS GAGNEREZ 6 POINTS !

CARTE « OBJECTIF »

TOUTES LES CARTES « COURRIER » CONTIENNENT :

- **UN DESTINATAIRE** : AVEC SON NOM ET SON PRÉNOM ;
- **UNE ADRESSE** : PARMi 4 EXISTANTES (DRÔME, ARDÈCHE, CAILLOUX, FRANCHASSIS) ;
- **UNE COULEUR** : PARMi 4 EXISTANTES, SYMBOLISÉE PAR LE LISERÉ + LE TIMBRE + LE DESTINATAIRE ;
- **UN TIMBRE** : AVEC SON PRIX, INDIQUANT LE NUMÉRO DE LA BESACE ;
- **DEUX CHEMINS** : REPRÉSENTÉS PAR DES POINTILLÉS DE DEUX COULEURS DIFFÉRENTES ;
- **UNE FORME GÉOMÉTRIQUE** : AVEC UNE COULEUR.



CARACTÉRISTIQUES DU COURRIER

DESTINATAIRE : CHEVAL FERDINAND

ADRESSE : 201 CHEMIN DE LA DRÔME

COULEUR : NOIR

TIMBRE : 30^c = BESACE N°30

CHEMINS : VERT ET ROUGE

FORME GÉOMÉTRIQUE : PYRAMIDE BLEUE

LA FORME GÉOMÉTRIQUE EST ÉGALEMENT REPRIS ICI, POUR FACILITER LA PHASE 4.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

1 TOUR = 5 PHASES ; 1 SEMAINE DE TRAVAIL = 5 TOURS

3 TOURS POUR LES FEIGNASSES QUI FONT LE PONT DE L'ASCENSION !

PHASE 1 : TRI DU COURRIER

GAGNANT.E : 1 FORME | PERDANT.ES : 0

DANS UN PREMIER TEMPS, LES JOUEURS MÉLANGENT LES CARTES DE LEUR BESACE.
PUIS UN **DÉCOMPTE COMMUN** EST LANCÉ.

CHAQUE JOUEUR VA **TRIER SES CARTES** PAR **COULEUR** AFIN DE FORMER DEVANT LUI **4 TAS**, EN
FONCTION DES **4 COULEURS**.

CHAQUE TAS DOIT ÊTRE CLASSÉ PAR **ORDRE ALPHABÉTIQUE**, SELON LE NOM DES **DESTINATAIRES**.

LE PREMIER OU LA PREMIÈRE QUI FINIT DE TRIER L'ENSEMBLE DE SES CARTES STOPPE TOUT LE MONDE.
SI CE JOUEUR S'EST TROMPÉ, IL EST ÉLIMINÉ DE LA PHASE. LES AUTRES CONTINUENT LE TRI.

LE OU LA GAGNANTE CHOISIT ENSUITE UNE FORME DE SON CHOIX DANS LA RÉSERVE.
LES PERDANT.ES NE GAGNENT RIEN !

**PRÉCISION : DANS N'IMPORTE QUELLE PHASE, LE GAGNANT A TOUJOURS LE CHOIX DE NE CHOISIR AUCUNE FORME !
CECI DANS LE BUT DE RESPECTER SCRUPULEUSEMENT LES CARACTÉRISTIQUES EXACTES DU PALAIS !**

PHASE 2 : PRÉPARATION DE LA TOURNÉE

GAGNANT.E : 1 FORME | PERDANT.ES : 0

LES JOUEURS **MÉLANGENT LES CARTES** DE LEUR BESACE, PUIS UN **DÉCOMPTE COMMUN** EST LANCÉ.

CHACQUE JOUEUR VA **TRIER SES CARTES** PAR **ADRESSE** AFIN DE FORMER DEVANT LUI **4 TAS**, EN FONCTION DES **4 ADRESSES**.

CHACQUE TAS DOIT ÊTRE CLASSÉ PAR **ORDRE CROISSANT**, SELON LE NUMÉRO DE L'**ADRESSE**.

LE PREMIER OU LA PREMIÈRE QUI FINIT DE TRIER SES CARTES STOPPE TOUT LE MONDE.

SI CE JOUEUR S'EST TROMPÉ, IL EST ÉLIMINÉ DE LA PHASE. LES AUTRES CONTINUENT LA PRÉPARATION DE LA TOURNÉE.

LE OU LA GAGNANTE CHOISIT ENSUITE UNE FORME DE SON CHOIX DANS LA RÉSERVE.

LES PERDANT.ES NE GAGNENT RIEN !

PHASE 3 : TOURNÉE DU FACTEUR

GAGNANT.E : 1 FORME | PERDANT.ES : 0

LES JOUEURS **MÉLANGENT LES CARTES** DE LEUR BESACE, PUIS UN **DÉCOMPTE COMMUN** EST LANCÉ.

ILS VONT DEVOIR CONSTRUIRE LES **4 CHEMINS DE LEUR TOURNÉE** À L'AIDE DES 12 CARTES !

POUR ÇA, LES JOUEURS POSITIONNENT CORRECTEMENT **6 CARTES** AFIN QUE LES POINTILLÉES SE REJOignent ET FORMENT **2 CHEMINS** DE LEUR TOURNÉE, CORRESPONDANT À **2 ADRESSES** ! VOIR EXEMPLE CI-DESSOUS.

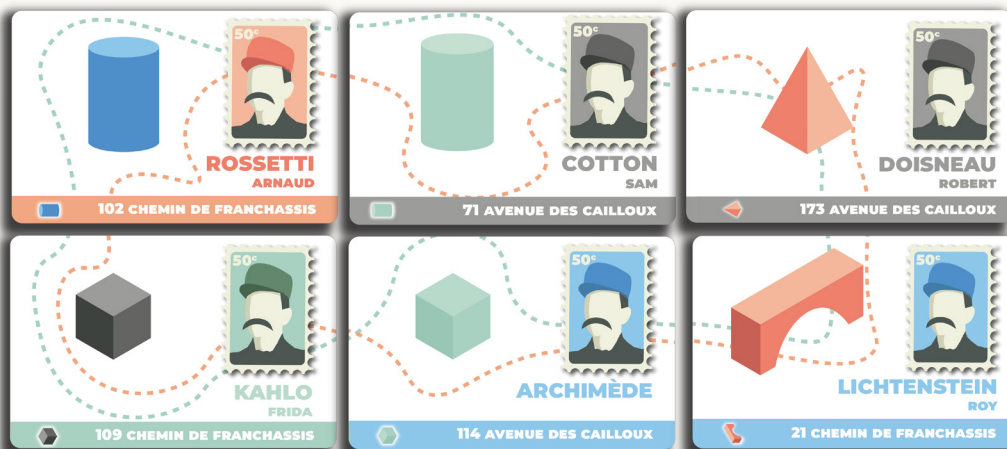
IL FAUDRA DONC RÉALISER 2 GROUPEMENTS DE 6 CARTES POUR AVOIR LES 4 CHEMINS !

LE PREMIER OU LA PREMIÈRE QUI FINIT LA TOURNÉE STOPPE TOUT LE MONDE.

SI CE JOUEUR S'EST TROMPÉ, IL EST ÉLIMINÉ DE LA PHASE. LES AUTRES CONTINUENT LA TOURNÉE.

LA PERSONNE LA PLUS RAPIDE GAGNE UNE FORME DE SON CHOIX DANS LA RÉSERVE.

LES PERDANT.ES NE GAGNENT RIEN !



EXEMPLE POUR LES CHEMINS ROUGE ET VERT

IL S'AGIT ICI DE LA TOURNÉE CONCERNANT L'AVENUE DES CAILLOUX ET LE CHEMIN DE FRANCHASSIS.
IL FAUDRA FAIRE LA MÊME CHOSE POUR LES CHEMINS BLEU ET NOIR : RUE DE L'ARDÈCHE ET RUE DE LA DRÔME.

PHASE 4 : CHASSE AUX CAILLOUX

GAGNANT.E : 2 FORMES | PERDANT.ES : 1

LES JOUEURS DOIVENT SE **DÉBARRASSER** TOUR À TOUR DE LEURS **12 CARTES**, EN FORMANT DEVANT EUX, UNE PILE CONSTITUÉE D'UNE OU PLUSIEURS CARTES DE LA **MÊME FORME** OU DE LA **MÊME COULEUR DE FORME** QUE CELLE **PRÉCÉDEMMENT POSÉE**.

LA DERNIÈRE CARTE POSÉE DÉFINIT DONC LA CONDITION POUR LE PROCHAIN JOUEUR :

PHILOMÈNE DÉCIDE DE SE DÉBARRASSER DE SES CARTES BLEUES : CYLINDRE BLEU + PYRAMIDE BLEUE + **CUBE BLEU**.
LE JOUEUR SUIVANT POURRA DÉFAUSSER **SES CARTES** AVEC UN **CUBE** OU UNE **FORME BLEUE** ! ET AINSI DE SUITE !

CELUI OU CELLE QUI NE PEUT PAS JOUER PASSE SON TOUR ! SI AU BOUT D'UN TOUR IL EST IMPOSSIBLE DE JOUER, LE DERNIER OU LA DERNIÈRE AYANT JOUÉ RECOMMENCE LE PROCESSUS, EN POSANT UNE OU PLUSIEURS CARTES !

LE JOUEUR QUI A GAGNÉ LA PHASE 3 DÉBUTE, PUIS VIENT LE TOUR DE LA PERSONNE À SA GAUCHE !

LE PREMIER OU LA PREMIÈRE À SE DÉBARRASSER DE TOUTES SES CARTES REMPORTE 2 FORMES AU CHOIX !
LES PERDANT.ES N'EN GAGNE(NT) QU'UNE SEULE !

PHASE 5 : CONSTRUCTION DU PALAIS ET TEST DE SOLIDITÉ

AVEC **TOUTES LES FORMES GAGNÉES**, LES JOUEURS COMMENCENT LA **CONSTRUCTION** DE LEUR **PALAIS** !
LA **CONSTRUCTION** EST **LIBRE** ET IL EST POSSIBLE DE TOUT DÉMOLIR POUR TOUT RECONSTRUIRE, DURANT CETTE PHASE UNIQUEMENT !

QUELQUES RÈGLES DE CONSTRUCTION :

1. UN ÉTAGE = UNE FORME ! SI J'AI 2 FORMES POSÉES L'UNE SUR L'AUTRE, J'AURAI DONC 2 ÉTAGES !
UNE FORME POSÉE SUR LA TABLE CONSTITUE DONC LE 1^{ER} ÉTAGE.

2. AVANT LE DERNIER TOUR, LE NUMÉRO DE CELUI-CI DÉFINIT LE NOMBRE MINIMUM D'ÉTAGE !
*AU **TOUR 2**, MA CONSTRUCTION DEVRA FAIRE **MINIMUM 2 ÉTAGES** !
AU **DERNIER TOUR** (TOUR 3 OU TOUR 5), LE **NOMBRE D'ÉTAGE EST LIBRE**, SELON L'OBJECTIF CHOISI !*

3. TOUTES LES FORMES DOIVENT ÊTRE UTILISÉES ET SE TOUCHER !
SI VOUS AVEZ TROP DE FORMES, À VOUS DE LES POSER EN ÉQUILIBRE ET ESPÉRER QU'ELLES TOMBENT !

4. LA HAUTEUR DU PALAIS SERT UNIQUEMENT À DÉPARTAGER LES JOUEURS EN CAS D'ÉGALITÉ !

PUIS LE **VAINQUEUR DE LA PHASE 4** VA **TAPER LIBREMENT** DU **POING SUR LA TABLE**, AFIN DE TESTER LA **SOLIDITÉ DES PALAIS** ! **LES FORMES TOMBÉES REJOIGNENT LA RÉSERVE** !
SI UNE PIÈCE DU 1^{ER} ÉTAGE SE RETROUVE SUR LE FLANC, ELLE EST CONSIDÉRÉE COMME TOMBÉE !

À LA FIN DE CETTE PHASE, LE TOUR SUIVANT DÉBUTE : LES 5 PHASES SONT À NOUVEAU RÉPÉTÉES !
LES JOUEURS CHANGENT DE BESACE : AU 5^E TOUR, ILS AURONT DISTRIBUÉ TOUTES LES BESACES !

POUR CELA, LES JOUEURS DÉCIDENT INDIVIDUELLEMENT S’ILS VEULENT PRENDRE EN COMPTE UNE CARTE OBJECTIF COMPLÈTE OU LES OBJECTIFS INTERMÉDIAIRES, MAIS PAS LES DEUX !

SI LE JOUEUR CHOISIT DE PRENDRE EN COMPTE LES OBJECTIFS INTERMÉDIAIRES, IL POURRA SE SERVIR DE PLUSIEURS CARTES, MAIS ÉVIDEMMENT POUR UN OBJECTIF DIFFÉRENT !

EXEMPLE 1

YVELISE CHOISIT DE PRENDRE LES OBJECTIFS PARTIELS DES PALAIS EN JEU : LE TIMIDE, L’AUDACIEUX, LE VERTIGE.

SON PALAIS A 3 COULEURS (NOIR + BLEU + VERT) : OBJECTIF COULEURS DU PALAIS LE TIMIDE = 3 POINTS

SON PALAIS A 6 CUBES : OBJECTIF DU PALAIS L’AUDACIEUX = 3 POINTS

SON PALAIS A 1 PYRAMIDE : OBJECTIF DU PALAIS LE TIMIDE = 1 POINT

SON PALAIS A 1 CYLINDRE : AUCUN OBJECTIF = 0 POINT

SON PALAIS A 1 ARCHE + 2 PARALLÉLÉPIPÈDES : OBJECTIF DU PALAIS L’AUDACIEUX = 4 POINTS

SON PALAIS A 7 ÉTAGES : OBJECTIF ÉTAGES DU PALAIS LE VERTIGE = 7 POINTS

ELLE TOTALISERA 18 POINTS !

EXEMPLE 2

LUCIEN CHOISIT QUANT À LUI DE PRENDRE L’OBJECTIF COMPLET DU PALAIS DES BONBONS !

PALAIS DES BONBONS		25
COULEURS		4
	4	2
	3	4
	2	2
	2	2
ÉTAGES	5	5

SON PALAIS A LES 4 COULEURS

SON PALAIS A 4 CUBES

SON PALAIS A 3 PYRAMIDES

SON PALAIS A 2 CYLINDRES

SON PALAIS A 2 ARCHES

SON PALAIS A 5 ÉTAGES

IL TOTALISERA 25 POINTS !
BRAVO MON LULU !

POUR CES 2 OBJECTIFS, IL SUFFIT D’AVOIR UNE DES DEUX FORMES INDICUÉES, ET NON LES 2 !
EXEMPLE : AVOIR 2 ARCHES OU 2 PARALLÉLÉPIPÈDES OU 1 ARCHE + 1 PARALLÉLÉPIPÈDE !

VOIR EN PAGE SUIVANTE POUR UN EXEMPLE DE FEUILLE DE ROUTE

DANS TOUS LES CAS, ILS DEVRONT POSSÉDER EXACTEMENT LE NOMBRE DE PIÈCES POUR MARQUER LES POINTS CORRESPONDANTS ! PAS PLUS, PAS MOINS !

PHASES



FACTEUR 1
Lucien

TOUR 1	☒	☒	☒	☒	☒
TOUR 2	☒	☒	☒	☒	☒
TOUR 3	☒	☒	☒	☒	☒
TOUR 4	☒	☒	☒	☒	☒
TOUR 5	☒	☒	☒	☒	☒

FACTEUR 2
Daniel

BESACE N°10	BESACE N°20
BESACE N°20	BESACE N°30
BESACE N°30	BESACE N°40
BESACE N°40	BESACE N°50
BESACE N°50	BESACE N°10

FACTEUR 3
Yvelise

BESACE N°30	BESACE N°40
BESACE N°50	BESACE N°10
BESACE N°20	

FACTEUR 4
Jerem

BESACE N°40	BESACE N°50
BESACE N°10	
BESACE N°20	BESACE N°30
BESACE N°30	BESACE N°40

PALAIS

POINTS

Bankans
25 -

OU

OU

Le timide
15

OU

COULEURS



ÉTAGES

POINTS

4 + 2 + 0 + 5 + 2 + 4 = 17

3 + 3 + 1 + 0 + 4 + 7 = 18

OU + + + + + =

OU + + + + + =



MAIS...??! BENJAM ??! QUI SONT CES DESTINATAIRES SUR LES CARTES COURRIERS ?

DANS LE JEU, ON RETROUVE 60 DESTINATAIRES :

- 30 CONCERNENT DE PRÈS OU DE LOIN LE **FACTEUR CHEVAL**.
- 30 CONCERNENT MA VIE, AVEC **DES PERSONNES INSPIRANTES !**

LES 30 CONCERNANT LE **FACTEUR CHEVAL** :

ARCHIMÈDE → MATHÉMATICIEN
BOURGEOIS LOUISE → PLASTICIENNE
BRETON ANDRÉ → POÈTE
CADIER JOSEPH → AMI DU FACTEUR CHEVAL
CÉSAR JULES → EMPEREUR ROMAIN
CHEVAL ALICE → FILLE DU FACTEUR CHEVAL
CHEVAL CYRILLE → FILS DU FACTEUR CHEVAL
CHEVAL FERDINAND → LE FACTEUR CHEVAL
CHEVAL VICTORIN → FILS DU FACTEUR CHEVAL
CLAUDEL CAMILLE → SCULPTRICE
DALÍ SALVADOR → PEINTRE
DE LEMPICKA TAMARA → PEINTRE
DE ST PHALLE NIKI → PLASTICIENNE
DOISNEAU ROBERT → PHOTOGRAPHE
ERNST MAX → PEINTRE
GAUDÍ ANTONI → PEINTRE
GILOT FRANÇOISE → PEINTRE
KAHLO FRIDA → PEINTRE
LAURENCIN MARIE → PEINTRE
MAAR DORA → PHOTOGRAPHE
MALRAUX ANDRÉ → HOMME POLITIQUE ET ÉCRIVAIN
PICASSO PABLO → PEINTRE
REVOL ROSALIE → 1^{ÈRE} FEMME DU FACTEUR CHEVAL
RICHAUD PHILOMÈNE → 2^{ÈME} FEMME DU FACTEUR CHEVAL
ROUX EMILE → POÈTE
TINGUELY JEAN → SCULPTEUR
VARDA AGNÈS → CINÉASTE
VERCINGETORIX → DÉFENDEUR DE LA GAULE
WINCHESTER SARAH → ARCHITECTE DE L'ÉTRANGE
YOURCENAR MARGUERITE → FEMME DE LETTRE

LES 30 CONCERNANT **MA VIE** :

ALBARN DAMON → MUSICIEN (BLUR, GORILLAZ)
ALCOUFFE CHRISTINE → ILLUSTRATRICE
BAILLY SIMON → ILLUSTRATEUR
BARKER TRAVIS → MUSICIEN (BLINK 182)
BRAIDA JUSTINE → ILLUSTRATRICE
CALLIONI JOSEPH → AUTEUR DE BD
CARUSO SIMON → ILLUSTRATEUR
COCHET VIRGINIE → ILLUSTRATRICE
CORNELLA JOAN → ILLUSTRATEUR
COTTON SAM → ARTISTE
CRUM GEORGE → INVENTEUR DE LA CHIPS (BAH QUOI ?)
CRUSCHI MARIE-LAURE → ILLUSTRATRICE
DELONGE TOM → MUSICIEN (BLINK 182)
DEVALLOIS CAMILLE → ILLUSTRATRICE
GUDIM ANTON → ILLUSTRATEUR
HOPPUS MARK → MUSICIEN (BLINK 182)
JACKLOTTE → ILLUSTRATRICE
MARCINKOWSKI MATTHIEU → MEILLEUR AMI
MARRAUDINO ELISA → ILLUSTRATRICE
MAZA LOUIS → MON PAPI
MAZA PAULETTE → MA MAMIE
MEDEM MARÍA → ILLUSTRATRICE
MORAND FANY → ILLUSTRATRICE
MOURIER DAVY → SCÉNARISTE DYSORTHOGRAPHE
RHODES STEVEN → ILLUSTRATEUR
ROSSETTI ARNAUD → MEILLEUR AMI
ROUCAYROL LUCIEN → MON P'TIT GARÇON
SAUVAGE CLÉMENCE → ILLUSTRATRICE
TILSE MAXWELL → ILLUSTRATEUR
VICHNIAKOFF POLINA → ILLUSTRATRICE

UN PEU D'HISTOIRE

AVRIL 1879. FERDINAND CHEVAL, FACTEUR RURAL ÂGÉ ALORS DE 43 ANS, BUTE SUR UNE PIERRE SI BIZARRE LORS DE SA TOURNÉE QU'ELLE RÉVEILLE UN RÊVE. VÉRITABLE AUTODIDACTE, IL VA CONSACRER 33 ANS DE SA VIE À BÂTIR, SEUL, UN PALAIS DE RÊVE DANS SON POTAGER, INSPIRÉ PAR LA NATURE, LES CARTES POSTALES ET LES PREMIERS MAGAZINES ILLUSTRÉS QU'IL DISTRIBUE.

PARCOURANT CHAQUE JOUR UNE TRENTAINE DE KILOMÈTRES LORS DE SES TOURNÉES EN PLEINE CAMPAGNE, IL VA RAMASSER DES PIERRES, AIDÉ DE SA FIDÈLE BROUETTE. EN SOLITAIRE, INCOMPRIS, IL INSCRIT SUR SON MONUMENT “ TRAVAIL D'UN SEUL HOMME ”. SON PALAIS DE RÊVE EST ACHÉVÉ EN 1912.



19 AVRIL 1836 - 19 AOÛT 1924

SITUÉ DANS LA COMMUNE D'HAUTERIVES, DANS LA DRÔME, LE PALAIS EST AUSSI BIEN UN HYMNE À LA NATURE QU'UN MÉLANGE TRÈS PERSONNEL DE DIFFÉRENTS STYLES ARCHITECTURAUX, AVEC DES INSPIRATIONS PUISÉES TANT DANS LA BIBLE QUE DANS LA MYTHOLOGIE HINDOUE ET ÉGYPTIENNE.

CE MONUMENT ENTIÈREMENT ÉDIFIÉ PAR UN SEUL HOMME, MESURE 12M DE HAUT ET 26M DE LONG. LES DIFFÉRENTS ÉLÉMENTS ONT ÉTÉ ASSEMBLÉS AVEC DE LA CHAUX, DU MORTIER, DU CIMENT ET DES ARMATURES MÉTALLIQUES (CE QUI EST PRÉCURSEUR EN MATIÈRE DE TECHNIQUE DE « BÉTON ARMÉ »).



TON IDÉAL, TON PALAIS

*C'est de l'art, c'est du rêve et c'est de l'énergie.
L'extase d'un beau songe et le prix de l'effort,
Dans la réalité tu gravas la magie,
Et tu montras comment seul on peut être fort.
Les siècles béniront ce temple de ta vie
Et ton geste vainqueur saura braver la mort,
Tu laisses bienheureux ta noble âme assouvie
Loin de la basse faim de la gloire et de l'or.
Lorsque nous reviendrons dans ce palais étrange
Bercés par le passé, nous lirons ta louange
Sur chacun des cailloux que cisela ta main
Et devant ton labeur à l'idéal superbe
Tous en te bénissant t'offriront une gerbe
Où vivra la beauté de ton riant chemin.*

Émile ROUX

REMERCIEMENTS

COMMENT NE PAS REMERCIER FERDINAND CHEVAL D'AVOIR SORTI CE MASTODONTE DE SA TÊTE ET DE TERRE. D'AVOIR ÉTÉ AU BOUT DE SES IDÉES, DE SON ŒUVRE, MALGRÉ TOUTES LES CRITIQUES ET MOQUERIES ESSUYÉES. CAR OUI, C'EST BEL ET BIEN LUI QUI EST À L'ORIGINE DE CETTE AVENTURE ! MERCI ÉGALEMENT À LA COMMUNE D'HAUTERIVES, QUI A BIEN VOULU M'ACCORDER LES DROITS D'UTILISER LES ÉLÉMENTS LIÉS AU PALAIS DU FACTEUR CHEVAL.

UN ÉNORME MERCI AUX PERSONNELS DU PALAIS IDÉAL DU FACTEUR CHEVAL, QUI M'ONT ÉPAULÉ ET SOUTENU DURANT TOUTE LA CRÉATION DU PROJET.

JE PENSE NOTAMMENT À FRÉDÉRIC LEGROS ET JULIE MÉTHÉ !

ENFIN, MERCI À TOUTES CELLES ET CEUX QUI M'AIDENT, M'ACCOMPAGNENT, CROIENT AU PROJET ET LE PORTENT AUTANT QUE POSSIBLE.

**PALAIS
IDÉAL**
DU
MONUMENT HISTORIQUE
**FACTEUR
CHEVAL**



Idée - Illustration - Édition *Benjamin ROUCAYROL*
Impression *Hope Games, Shanghai (Chine)*
CHEVAL© 2024 Tous droits réservés www.benjaminroucayrol.com

2 À 5 JOUEURS

30 MINUTES

+ 8 ANS

