



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 043



### Canardage n°1

#### Commentaires sur le jeu

R410

Points: 1

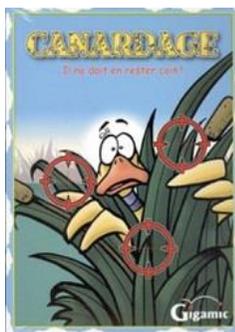
Te rappelle-tu encore du stand du marché annuel où chacun essaye de toucher des canards en plastique qui tournent en rond ? C'est à peu près ainsi dans ce jeu, sauf qu'ici les gens jouent avec des cartes sur une table. Chaque joueur tente de protéger ses propres canards du plomb des autres et en même temps de couler les canards des autres. C'est là que les plumes volent ! De drôles de canards barbotent en file indienne, dans un ordre sans cesse chamboulé par les joueurs. Mais personne n'est en sécurité dans ces eaux mitraillées... Chacun manœuvre pour maintenir ses canards dans le rang, en évitant de stationner dans une ligne de tir, car les adversaires ont la gâchette facile ! Mettez vos protégés à l'abri avant

Emplacement:

Nb pièces: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Programmation  
 Age préconisé : 10 +  
 Durée de jeu prévue: 20 mn  
 Nombre de joueurs: 3 - 6  
 Difficulté: Jaune  
 Marque du jeu: Gigamic  
 Auteur: Keith Meyers



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 1287



### Canardage n°2

#### Commentaires sur le jeu

Points: 1

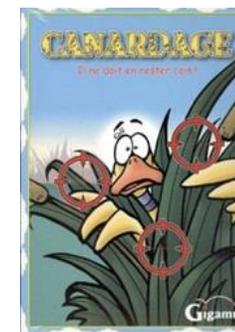
D'innocents canards barbotent en file indienne, mais personne n'est en sécurité dans ces eaux mitraillées... A chaque tour, vous devez simplement jouer l'une de vos 3 cartes. Les joueurs vont ainsi pouvoir viser, tirer, affecter la disposition des canards en se cachant derrière son voisin, etc. Mettez vos protégés à l'abri et canardez les volatiles adversaires car le dernier survivant sera le gagnant !

Emplacement:

Nb pièces: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Programmation  
 Age préconisé : 10 +  
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn  
 Nombre de joueurs: 3 - 6  
 Difficulté: Jaune  
 Marque du jeu: Gigamic  
 Auteur: Keith Meyers





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 1280



### Colt Express

#### Commentaires sur le jeu

Points: 1

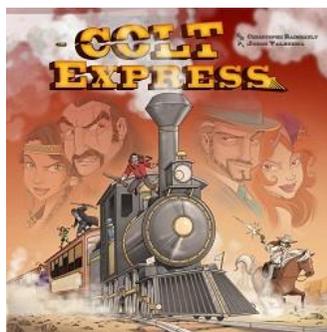
Le 11 juillet 1899, à 10heures, l' Union Pacific Express a quitté Folsom, Nouveau Mexique, avec 47 passagers à bord. Après quelques minutes, on pouvait entendre des coups de feuet des pas précipités sur le toit. Des bandits lourdement armés sont venus alléger des honnêtes citoyens de leurs portefeuilles et autres bijoux. Vont-ils réussir à voler la valise contenant la rémunération hebdomadaire de la Nice Valley Coal Company bien qu'elle ait été placée sous la tutelle du maréchal Samuel Ford ? Ces bandits seront capables de travailler ensemble, malgré le fait que seulement l'un d'entre eux sera plus riche que les autres ?

Emplacement:

Nb pièces: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Programmation
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	Jaune
Marque du jeu:	Ludonaute
Auteur:	Christophe Rimbault



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 1207



### Colt Super Express

#### Commentaires sur le jeu

Points: 1

Survivez aux autres bandits... Retrouvons Belle, Cheyenne, Django, Doc, Ghost, Mei et Tuco au coeur du Far West... Les sept fameux bandits échappent encore et toujours au Shérif et une fois n'est pas coutume, ils s'attaquent à la ligne express de l'Union Pacific. Non contents de piller les voyageurs, leur principal plaisir réside dans l'affrontement. Mais cette fois-ci, le conducteur du train a donné l'ordre de décrocher les wagons les uns après les autres afin de protéger les voyageurs de ce massacre. Le but n'est plus de finir le plus riche mais de finir tout court ! Soyez le dernier dans le train pour remporter la partie mais attention, les wagons sont détachés les uns après les autres et les tirs affûtés des autres Bandits

Emplacement:

Nb pièces: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Programmation
Age préconisé :	7 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	3 - 7
Difficulté:	Jaune
Marque du jeu:	Ludonaute
Auteur:	Cédric Lefebvre, Christop





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 238



Croc !

### Commentaires sur le jeu

Points: 1

C' est la PANIQUE ! Vous faites partie d'une bande de pirates dont la tentative de mutinerie a lamentablement échoué... Le capitaine du navire, un tantinet mécontent, vous offre de rejoindre la plage à la nage. Seulement voilà, un requin s'en mêle !

A vous de nager le plus vite possible et de jouer des coudes pour que vos petits camarades se fassent croquer à votre place...

Emplacement:

Nb pièces: 1

### Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Programmation
Age préconisé :	7 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	3 - 6
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	
Auteur:	Dave Chalker



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 194



Fabulosa fructus

### Commentaires sur le jeu

Points: 1

Il était une fois une forêt merveilleuse qui regorgeait de fruits somptueux, dont les jus pouvaient être mélangés afin d'obtenir de délicieux cocktails. À la recherche des fruits les plus savoureux, de sympathiques habitants de la forêt vous aideront dans cette quête en vous en donnant ou vous en échangeant.

Fabulosa Fructus est un jeu à la mécanique en constante évolution. La partie commence avec une règle initiale relativement simple.

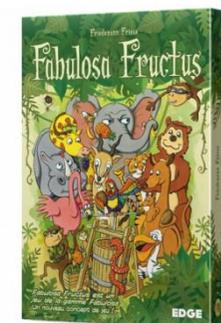
Mais alors que vous enchaînez les parties, les mécaniques et votre

Emplacement:

Nb pièces: 1

### Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Programmation
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	25 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Edge
Auteur:	





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 1197



### Faraway

#### Commentaires sur le jeu

Points: 1

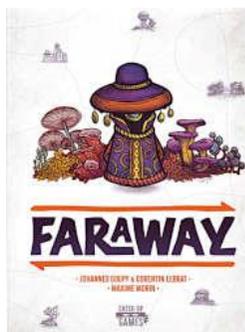
Sillonnez le monde d'Alula à la découverte de ses merveilles... Faraway est un jeu de cartes qui vous propose de poser des cartes et de constituer une grille devant vous qui représente un voyage au travers d'Alula. Chaque carte vous donne des objectifs dont la réalisation déterminera les points acquis en fin de partie.

Emplacement:

Nb pièces: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Programmation
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	20 - 30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	Jaune
Marque du jeu:	Catch up games
Auteur:	Corentin Lebrat, Johannes



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 1862



### Food Truck

#### Commentaires sur le jeu

Points: 1

Au volant de votre Food Truck, bousculez la concurrence. En matière de street food, une seule règle compte : si vous servez le même plat qu'un adversaire, vous êtes grillé !

Emplacement:

Nb pièces: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Programmation
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	Florian Fay





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 1361



### Globe Twister

#### **Commentaires sur le jeu**

Points: 1

A l'origine, il y a vos clichés qui, suite à quelques péripéties, se sont emmêlés les pinceaux. Tentez d'y remettre de l'ordre le plus rapidement possible, à l'aide des cartes à votre disposition. Au signal, chacun se saisit des cartes disponibles et place celles de son choix par rapport au morceau d'image qu'il veut manier. La pivoter d'un quart de tour ou de 180°? L'échanger avec sa voisine du bas? L'envoyer dans le coin opposé ou faire en sorte qu'elle soit exactement à la bonne place et dans le bon sens? Dès que l'un de vous estime son schéma terminé, le sablier est lancé pour vous intimer l'ordre de clôturer le votre. Il est alors temps de résoudre votre programmation, en manipulant les tuiles de haut en bas et de gauche à

Emplacement:

Nb pièces: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu:	Programmation
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	15 - 30 mn
Nombre de joueurs:	1 - 5
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Act in Games
Auteur:	Richard Champion



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 960



### Guillotine

#### **Commentaires sur le jeu**

Points: 1

Vous êtes un bourreau durant la révolution française, les têtes tombent, beaucoup de têtes, et vous voulez être le meilleur de votre profession. Alors à vous d'utiliser intrigues et coups fourrés pour récupérer les caboches les plus prestigieuses. Pour bien jouer : Ne pas se prendre la tête. Guillotine est un jeu de cartes rapide et drôle. La partie se déroule en trois tours. A l'aide de vos cartes Action, changez l'ordre des Nobles établi dans la file d'attente pour récupérer ceux qui rapportent le plus de points ou faites des tours pendables à vos adversaires. Mais attention à ne pas récupérer des Martyrs ou le héros du peuple car vous risqueriez de perdre la partie !

Emplacement:

Nb pièces: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu:	Programmation
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Play Factory
Auteur:	Paul Peterson





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 456



Jamaica

### Commentaires sur le jeu

Points: 1

En février 1678, Henry Morgan parvient habilement à être nommé Gouverneur de la Jamaïque. 30 ans plus tard, pour fêter dignement le jubilé de sa nomination, on organise le Grand Défi, une course autour de l'île au terme de laquelle est déclaré vainqueur l'équipage ayant amassé le plus d'or dans ses cales. A l'abordage !

Emplacement:

Nb pièces: 1

### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Programmation  
 Age préconisé : 8 +  
 Durée de jeu prévue: 30 - 60 mn  
 Nombre de joueurs: 2 - 6  
 Difficulté: Jaune  
 Marque du jeu: Game Works  
 Auteur:



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 1779



K3

### Commentaires sur le jeu

Points: 1

Gravir le K3 demande planification et programmation. En groupe ou les uns contre les autres, programmez votre ascension et placez tous vos pions sur la montagne. Ne vous laissez pas surprendre par vos adversaires ou le terrain et soyez ingénieux pour arriver jusqu'au sommet !

Emplacement:

Nb pièces: 1

### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Programmation  
 Age préconisé : 8 +  
 Durée de jeu prévue: <= 30 mn  
 Nombre de joueurs: 2 - 4  
 Difficulté: Vert  
 Marque du jeu: Helvetiq  
 Auteur:





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 742



Kariba

### Commentaires sur le jeu

Points: 1

Kariba est un jeu de cartes malin. Au coeur de la savane, les animaux viennent s'abreuver au bord du lac, mais la loi du plus fort domine ! Ton but sera de gagner le plus de cartes possible. À ton tour, joue la carte Animal qui chassera les autres au risque de te faire chasser à ton tour. Dans ce jeu, l'éléphant est roi... sauf quand la souris passe par là. La boucle de la peur animale est bouclée.

Emplacement:

Nb pièces: 1

### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Programmation  
 Age préconisé : 6 +  
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn  
 Nombre de joueurs: 2 - 4  
 Difficulté: Vert  
 Marque du jeu: Helvetiq  
 Auteur: Reiner Knizia



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 1628



Mind Up!

### Commentaires sur le jeu

Points: 1

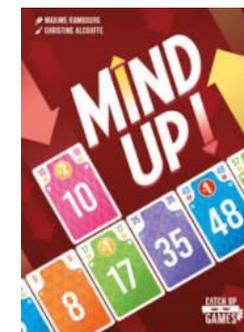
Dans ce jeu de cartes, devinez les intentions de vos adversaires pour gagner la carte que vous convoitez au centre de la table : l'ordre des numéros joués secrètement par vous et vos adversaires détermine quelle carte chacun remporte ! À chaque tour, tout le monde joue simultanément une carte de sa main pour tenter de récupérer celle qui l'intéresse au centre de la table.

Emplacement:

Nb pièces: 1

### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Programmation  
 Age préconisé : 8 +  
 Durée de jeu prévue: 20 mn  
 Nombre de joueurs: 3 - 6  
 Difficulté: Vert  
 Marque du jeu: Catch up games  
 Auteur: Maxime Rambourg





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 767



Nidavellir

### Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans Nidavellir, les joueurs et joueuses incarnent des Elvalands envoyés par le Roi des Nains sur les routes du royaume afin de former une armée capable de battre le dragon Fafnir.

Emplacement:

Nb pièces: 1

### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Programmation  
 Age préconisé : 10 +  
 Durée de jeu prévue: 30 - 60 mn  
 Nombre de joueurs: 2 - 5  
 Difficulté: Jaune  
 Marque du jeu:  
 Auteur:



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 351



Power

### Commentaires sur le jeu

Points: 1

Ce jeu vous met dans la peau d'un grand stratège. Vous allez planifier vos manoeuvres, prévoir les attaques de l'ennemi et déjouer au mieux ses pièges.

Emplacement:

Nb pièces: 1

### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Programmation  
 Age préconisé : 10 +  
 Durée de jeu prévue: 100 - 150 mn  
 Nombre de joueurs: 2 - 4  
 Difficulté: Rouge  
 Marque du jeu: Mattel  
 Auteur: Monte B. Young





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 1327



Ragna Rokstar

### Commentaires sur le jeu

Points: 1

RagnaRok Star est un jeu de stratégie combinant programmation, collecte et objectifs dans lequel chaque joueur remplit sa salle de concert et signe des contrats pour gagner le plus de points.

Emplacement:

Nb pièces: 1

### Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Programmation
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	30 - 45 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Jaune
Marque du jeu:	Perte
Auteur:	WILLIAM AUBERT et DAN



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 044



River Dragon

### Commentaires sur le jeu

Points: 1

Drachen Delta ou Les Dragons de Mekong est le premier jeu de Roberto Fraga ! Vous incarnez ici le rôle d'un asiatique qui doit rapporter son riz en marchant sur des planches de bois instable ! Gare à ne pas tomber à l'eau ! Tous les joueurs reçoivent un pion de couleur, 6 planches et 13 cartes action. Chaque joueur choisit secrètement 5 cartes action qu'il dispose face caché devant lui, dans l'ordre de son choix. Chacun dévoile sa première carte et les actions sont alors réalisées à tour de rôle. Quand les 5 cartes ont été jouées, tous les joueurs reprennent leurs cartes en mains et le pion premier joueur passe à son voisin de gauche. Les cartes action permettent notamment de placer des pilotis et des planches,

Emplacement:

Nb pièces: 1

### Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Programmation
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 - 90 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Matagot
Auteur:	Roberto Fraga





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 1341



### Tavernes de la Vallée Profonde (les)

#### Commentaires sur le jeu

Points: 1

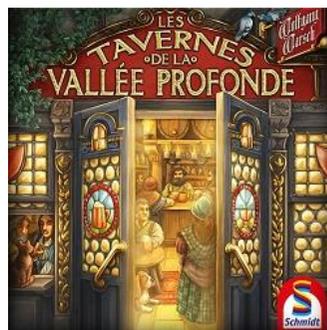
Le village de Tiefenthal attire les citoyens de la région grâce à ses rue commerçantes aux bistros populaires...À la tête de votre taverne, donnez-vous les moyens d'attirer de nouveaux clients fortunés, car l'argent manque cruellement pour l'agrandir et l'améliorer suffisamment et espérer y accueillir la noblesse locale ! Mais l'argent ne suffit pas... assurez-vous également que la bière est bonne et continue de couler ! Le défi proposé est le suivant : choisir ses dés le plus stratégiquement possible, et développer votre deck de la manière la plus efficace.

Emplacement:

Nb pièces: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Programmation  
 Age préconisé : 12 +  
 Durée de jeu prévue: 45 - 60 mn  
 Nombre de joueurs: 2 - 4  
 Difficulté: Rouge  
 Marque du jeu: Schmidt  
 Auteur: Wolfgang Warsch



Passage de la poste 3 rue de la vergne 79300 Bressuire  
 Tél: 05 86 25 01 10 Email: contact@deenbulles.org



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 1143



### Viticulture

#### Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans le jeu Viticulture, vous démarrez avec quelques ouvriers et un vieux pressoir, vous devrez alors exploiter vos terres et embaucher de la main-d'oeuvre au rythme des saisons afin de produire des vins de qualité.

Parviendrez-vous à honorer votre héritage en devenant le meilleur vignoble d'Italie

Emplacement:

Nb pièces: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Programmation  
 Age préconisé : 14 +  
 Durée de jeu prévue: 100 - 150 mn  
 Nombre de joueurs: 1 - 6  
 Difficulté: Rouge  
 Marque du jeu:  
 Auteur:



Passage de la poste 3 rue de la vergne 79300 Bressuire  
 Tél: 05 86 25 01 10 Email: contact@deenbulles.org