

WEEKEND LUDIQUE KING OF MIREBEAU

WELKOM

MARATHON LUDIQUE

ENTREE GRATUITE ACCES TOUT PUBLIC

Ne me jetez pas sur la voie publique, donnez moi plutôt à quelq'un d'intéressé !



JEUX A GAGNER !

VENEZ JOUER EN FAMILLE !

JEUX DES 2 ANS

15 & 16 OCTOBRE 2016

SALLE DES FETES DE MIREBEAU

SAMEDI 10H00 - 09H00 & DIMANCHE 11H00 - 19H00



A Qui A le Tour?
LUDOTHEQUE



eXcalibur

WEEKEND LUDIQUE KING OF MIREBEAU

WELKOM

MARATHON LUDIQUE
ENTREE GRATUITE ACCES TOUT PUBLIC

JEUX A GAGNER !

VENEZ JOUER EN FAMILLE !

JEUX DES 3ANS

MYSTERIUM

GRAB OR BUILD
PARIS LUDIQUE EXPERT

3 & 4 OCTOBRE 2015
SALLE DES FETES DE MIREBEAU
SAMEDI 10H00 - 0H00 & DIMANCHE 11H00 - 19H00



MARATHON LUDIQUE

ENTREE GRATUITE ACCES TOUT PUBLIC

SAMEDI 10H00 - 0H00 & DIMANCHE 11H00 - 19H00

design © www.creagraphic.com

WEEKEND LUDIQUE KING OF MIREBEAU

WELKOM

VENEZ JOUER EN FAMILLE !

JEUX DÈS 3 ANS

18 & 19 OCTOBRE 2014
SALLE DES FETES DE MIREBEAU



WEEKEND LUDIQUE KING OF MIREBEAU

WELKOM

ENTREE GRATUITE
MARATHON LUDIQUE
ACCES TOUT PUBLIC

5 & 6 OCTOBRE 2013
10H00 - 0H00 & 11H00 - 13H00
SALLE DES FETES DE MIREBEAU
RENSEIGNEMENTS
0660458152



WEEKEND LUDIQUE KING OF MIREBEAU

WELKOM



LE 21 OCTOBRE 2012 10H-19H
ENTREE GRATUITE
SALLE DES FETES DE MIREBEAU
TOUT PUBLIC - TOURNOIS GRATUIT

0660458152
RENSEIGNEMENTS

**A Qui
Le Tour!**

Mirebeau





A Qui le Tour?

LUDOTHÈQUE

23, rue Maurice Aguilon, 86110 Mirebeau

Créée en 2010, **A qui le tour ?** est une ludothèque associative, qui a pour objet de favoriser, développer, promouvoir le Jeu et les pratiques ludiques. Elle contribue à faire connaître l'importance du jeu chez l'enfant, l'adolescent, l'adulte, de faire (re)découvrir à tous la convivialité et le plaisir du jeu, d'en faire reconnaître les aspects socioculturels et éducatifs.

... c'est entre autre :

- > + de 600 jeux (dès 2 ans) (de société, de rôle, en bois...)
- > 2 salles de jeux.
- > 1 espace petite enfance : jeux symboliques, construction, parcours...
- > des temps d'activités périscolaires.
- > 70 séances jeux sur l'année à la ludothèque. (dont soirées à thèmes)
- > + de 250 joueurs différents dont + de 80 joueurs réguliers.
- > 50% des joueurs ont plus de +16 ans.
- > un partenariat avec le restaurant ludique la Bonne Carte.
- > un festival de jeux annuel à Mirebeau (WELKOM)

Jouez...

...sur place

à la ludothèque **A Qui Le Tour?**
au 23 rue Maurice Aguilon 86110 Mirebeau.

HORAIRES

Mercredi de 10h00 à 13h00 & de 14h00 à 18h00

Vendredi à partir de 17h30

1^{er} samedi du mois à partir de 20h00

+ pendant les vacances : Mardi à partir de 17h30

TARIFS par séance (Abonnements à voir sur place)

"Je viens seul" 2€ *

"Je viens en couple" 3€ (1 couple ou 1 parent + son enfant)

"Je viens en famille" 4€ (3 personnes ou + de la même famille)

* Un enfant de -13 ans doit venir obligatoirement accompagné d'un adulte. Entre 13 et 18 ans, il faut que l'adolescent(e) ait une autorisation écrite des parents.



...ensemble

A Qui Le Tour? propose des animations ciblées sur mesure. En fonction de vos besoins, elles peuvent être régulières ou ponctuelles.

TARIFS d'animation

35€/h pour 1 animateur (pour 15 joueurs)

+ 15€/h par animateur supplémentaire.

+ frais de déplacement.

Ouvert aux partenariats, La ludothèque peut travailler avec vous sur des projets communs transversaux.

A qui le tour propose également à la demande, des formations et des conférences autour du Jeu.

Devis à la demande.



Équipe d'animateurs



Amélie Guénal,

Ludothécaire.

Animatrice et coordinatrice de la ludothèque.



Cédric Guénal,

Animateur polyvalent de jeux de société.

Auteur de jeu de société.



Julien Réault,

Animateur polyvalent de jeux de société.

Animateur des activités créatives.



Pour nous contacter

A QUI LE TOUR ? Ludothèque associative

 06.60.45.81.52

 contact@aquiletour-asso.com

 www.aquiletour-asso.com

 Retrouvez nous sur facebook

Siège social :

22 boulevard Voltaire, 86110 Mirebeau, n°Siret : 53798970900010





Festival du Jeu en Poitou

Ambiance 

Réflexion 

Tactique 

Educatif 

Expert en jeux de société,
chaque année nous
testons près de
300 jeux pour
vous guider.

 Cartes

 Casses-têtes

 Dés

 Figurines

 Jeux de plateau



EXCALIBUR



2-110 ans

05 44 23 95 47

EXCALIBUR-LIMOGES@ORANGE.FR

6 RUE ADRIEN DUBOUCHÉ 87000 LIMOGES

www.excalibur.com

Ambiance 

Réflexion 

Tactique 

Educatif 

excalibur

expert en jeux de société



 Cartes  Casses-têtes  Dés  Figurines  Jeux de plateau

6 RUE ADRIEN DUBOUCHÉ 87000 LIMOGES • 05 44 23 95 47 • EXCALIBUR-LIMOGES@ORANGE.FR



2-110 ans

www.excalibur-limoges.fr

FESTIVAL LUDIQUE INTERNATIONAL PARTHENAY

DEUX-SÈYRES 79

Accès libre et gratuit
du 3 au 14 juillet 2013
à partir de 14h00



28^{ème} édition



www.jeux-festival.com - 05 49 94 24 20



Les Associations Ludiques de la Vienne

présentent la 4^{ème} Édition



Festival du Jeu en Poitou
les 24/25 mai 2014
à Vouneuil-sous-Biard
Salle R2B, rue des Châtelets
Sam. 14h00 - 02h00 Dim. 14h00 - 18h00
Entrée Gratuite
Tout Public

 + de 1000 joueurs
 + de 1000 mn de jeu
 à partir de 3 ans



Le bon sens a de l'avenir.

design & illustration © www.creagraphic.com

Les **Associations Ludiques de la Vienne**

présentent la 5^{ème} Édition

12



Festival du Jeu en Poitou
les **20/21 mai 2017**
Sam. 14h00 - 20h00 Dim. 14h00 - 18h00

à Poitiers au Centre
d'Animation des Couronneries
37 rue Pierre de Coubertin

Entrée Gratuite
Tout Public





Auteur & illustrateur :
Cédric Guénal
cedric.guenal@gmail.com
0661411870

CÉDRIC GUÉNAL



Auteur & illustrateur :
Cédric Guénal
cedric.guenal@gmail.com
0661411870



CÉDRIC GUÉNAL

GORB

GRAB OR BUILD



10 ANS



2-4 JOUEURS



60-90 MIN

Auteur & Illustrateur
Cédric Guénael
cedric.guenael@gmail.com
06 5 41 14 70

GoB

GRAB OR BUILD



REGLES DU JEU



10 ANS



2 - 4 JOUEURS



60 MIN

Nous sommes des gobelins au service de Mordak, le seigneur des Ténèbres. Nous devons assouvir les demandes de notre tout puissant seigneur et maître. Celui qui aura le mieux répondu aux attentes du seigneur Mordak, verra sa misérable vie épargnée.



MATERIEL

Les cubes actions



Les cubes monstres



Les jetons ressources (recto/verso)



Les jetons offrandes



Les jetons demande



Les points de servitude



Jeton premier joueur



Set de plans de bâtiments

Le sac de demande

Les plateaux de jeu individuels

4 plateaux : 1 par joueur
12 marqueurs : 3 par joueur

La plateau des territoires connus

La plateau de demande

Les points de servitude

MISE EN PLACE

- 1 Installez au centre de la table les **deux zones de jeu remplies avec les cubes d'actions associés aux zones**, les jetons ressources et offrandes à portée de mains pour tous les joueurs. **Le cube dragon et araignée restent près de leur zone de jeu.**
- 2 Installez les points de servitude, le plateau de tour de jeu et de demande du seigneur des ténèbres, le plateau des territoires connus, et le sac de demande.
- 3 **chaque joueur prend un plateau à sa couleur avec les pions associés et un choisit un set de plans de bâtiments (p.8-9) :**
- Le Palais (obligatoire)
+ des plans cumulant au moins 25 points de servitude.

DEROULEMENT D'UNE PARTIE

BUT DU JEU

Avoir le moins de points de servitude. Les gobelins (joueurs) vont être pénalisés par des points de servitude au fil de la partie et vont tenter d'en avoir le moins possible.

On reçoit des points de servitude :

- quand on ne répond pas entièrement à la demande du Seigneur de Ténèbres (SdT) à chaque fin de tour de table. (p.6)
- quand on se fait attaquer par des ennemis. (p.4)
- quand on doit jeter une ressource excédentaire de son coffre. (p.4)
- en fin de partie pour les bâtiments non terminés ou incomplets (p.7)
- en fin de partie par cadavre de différence avec le chef de guerre goblin.
(celui qui possède le plus de cadavres dans son coffre à la fin de la partie) (p.7)



RESUME D'UN TOUR DE TABLE

1- Début de tour de table (p.3)

- Le sac de demande. (p.3)
- La demande du Seigneur de Ténèbres (SdT) pour la fin du tour de table. (p.3)
- Les territoires connus. (p.3)

2- Tour d'un joueur : (p.4 à 6)

- Première phase : **GRAB** : Le joueur actif va récupérer des ressources depuis l'une des zones de jeu. (p.4)
Le joueur peut une fois dans la partie, recycler la zone de son choix. (p.5)
- Deuxième phase : **BUILD** : Le joueur actif pourra améliorer son matériel et/ou commencer/continuer la construction de ses bâtiments. (p.5-6)

3- Fin de tour de table : (p.6)

- Chaque joueur, peut donner une partie ou l'intégralité des ressources demandées par le SdT sous peine de prendre des points de servitude. Le goblin peut payer avec des offrandes. (p.6)
- Le dernier joueur devient premier joueur, et un nouveau tour de table commence. (p.6)

JEU A 2 JOUEURS

Dans une partie à 2 joueurs, les Tours de jeu diffèrent d'une partie à 3 ou 4 joueurs :

A 2 joueurs, chaque joueur va jouer sa **phase 1 : GRAB** - récupération de ressources, **sans faire sa phase 2.**

On jouera une **deuxième fois la phase 1, puis enfin la phase 2 BUILD.**

Puis on finira le tour de table en payant le seigneur des ténèbres.

DEBUT DE TOUR DE TABLE

Au 1er tour, on désigne aléatoirement un premier joueur.
Mettez dans le **sac de demande** les jetons demande indiqués pour le tour : **2 Terres et 3 Bois**.

Les tours suivants, remettez la demande précédente dans le sac, **mélangez et enlèvez au hasard un jeton demande** (parmi les 5).
Puis **ajoutez un nouveau jeton** en fonction du tour.

Il y aura toujours 5 jetons au total dans le sac de demande.



Mélangez et tirez au hasard 3 jetons du sac et posez les sur l'espace demande : **ce sera la demande du Seigneur des Ténèbres à la fin du tour de table.**

Chaque goblin, pourra si il le désire donner une partie ou l'intégralité des ressources demandées sous peine de prendre des points de servitude.



Au début de la partie, les gobelins ne connaissent que le territoire des elfes, et c'est le seul endroit où ils peuvent récupérer des ressources.

Dès qu'un tunnel aura traversé la zone de jeu Forêt de haut en bas, les gobelins connaîtront le raccourci pour accéder à la nouvelle zone de jeu : la montagne des nains.

A partir de là, et pour le reste de la partie, les deux zones de jeu seront accessibles indépendamment l'une de l'autre.



TOUR D'UN JOUEUR : GRAB



RÉCUPÉRER
(Obligatoire)

- 1^{ère} action **RÉCUPÉRER** obligatoire.
- 2^{ème} action **RÉCUPÉRER** facultative.

RÉCUPÉRER : prendre un cube d'action accessible depuis le haut d'une zone de jeu ou un tunnel, tout en prenant soin de ne pas changer la face du dessus.

+ action Recycler : 1 fois par partie (p5).

COMMENT UTILISER UN CUBE ACTION

Le joueur actif récupère la ressource correspondant à la face du dessus du cube d'action, uniquement si il a le niveau de matériel adéquat et use le matériel utilisé (descend d'1 case par utilisation)

Il peut choisir la face devant lui en tournant le cube d'action, mais il est obligé de garder la face du dessus. Il gagne en bonus la ressource de la face devant lui (si il a le matériel adéquat, sans usure du matériel utilisé),



Il stocke les ressources gagnées dans son coffre. On peut dépasser la capacité de son coffre QUE pendant son tour de jeu. Chaque ressource excédentaire est défaussée et inflige 1 point de servitude.

Les autres faces indiquent ce que gagnent en bonus les autres joueurs si ils ont le matériel adéquat (sans usure) Si la ressource bonus donnée à un autre joueur est une face ennemi, alors celui ci est attaqué (cf. ci dessous).

On ne s'attaque pas soi même, on choisit ce bonus pour tuer l'ennemi (si on a le matériel adéquat) et avoir des cadavres. (1 cadavre pour 3 points d'ennemis tué)

Quelque soit la face (dessus ou coté), si le joueur (actif ou ciblé) n'a pas le matériel adéquat pour récupérer la ressource, il n'a rien.

MATÉRIEL UTILISÉ

Le niveau de matériel (p5) indique ce que peut récupérer le gobelin.

Quand la ressource du dessus d'un cube d'action est prise, le matériel s'use et l'on descend le marqueur correspondant d'un cran vers la gauche.

Exemple : si le marqueur est sur la case  le gobelin peut récupérer soit  soit  soit  puis use le matériel  si pris sur la face du dessus.

ATTAQUE D'UN AUTRE JOUEUR

Le joueur non-actif ciblé par une face ennemie, reçoit X points de servitude,

avec X = Niv de l'attaque - Défense du joueur ciblé.

De plus les bâtiments de défense avec des ressources Terre ou Bois, s'usent (p.8-9)

Si le joueur agressé a le niveau d'armes adéquat, il peut tuer les créatures qui l'ont attaqué (sans usure d'armes) et récupère 1 cadavre pour 3 points d'ennemis tué.



Si un cube action se retrouve à flotter dans le vide d'une zone de jeu, sans être retenu par un de ses cotés, on applique la gravité et il tombe.



RENOUVELLEMENT DES ZONES

Après avoir pris le **dernier cube d'action d'une zone de jeu**, celle-ci va être renouvelée entièrement avec les cubes d'actions qui ont été déjà utilisés, on mettra à la place d'un d'entre eux (au hasard), un cube d'action monstre associé à la zone de jeu.

Les cubes Monstres :

- Le cube Dragon, qui pour particularité d'avoir une valeur de 9 et de voler au dessus de la défense des adversaires pour leur infliger la totalité des dégats.
- Le cube Araignée a des valeurs différentes en fonction des faces que l'on attribue.



ACTION RECYCLER

Chaque joueur possède un **pouvoir unique utilisable une seule fois dans la partie**. Ce pouvoir est une **action gratuite** qui permet de **recycler entièrement ou en partie une zone de jeu**. Le joueur actif prendra la zone de jeu de son choix et la recyclera, soit entièrement, soit en partie en incluant le cube monstre - à condition que celui-ci, n'ait pas déjà été tué.



TOUR D'UN JOUEUR : BUILD



dans l'ordre de son choix :

- 1 à 2 actions **AMELIORATION** facultatives.
- action **CONSTRUIRE** facultative.

AMELIORATION

- 1 à 2 améliorations de matériel en payant les coûts indiqués sur son plateau de jeu.

On peut améliorer du matériel sans passer par les différents niveaux d'amélioration.



Si le niveau de matériel utilisé indique + X, X indique le nombre de ressources bonus à récupérer, au choix en Bois ou Terre. (quand l'action initiée est faite avec la face du dessus uniquement).



permet de prendre la ressource correspondante ou une ressource plus faible



X indique la puissance de l'arme pour attaquer un ennemi. (cumulable avec des bâtiments)



permet de prendre 1 or, 1 métal, ou 1 pierre en plus. (action face du dessus)



permet d'attaquer deux fois pour une seule et même action. (action face du dessus)

Les armes permettent d'attaquer ou riposter contre les ennemis, mais pas de se défendre contre eux.

CONSTRUCTION

Le joueur peut mettre des jetons de ressource pour **construire les bâtiments**.
Il n'y a pas d'ordre de construction pour les bâtiments et peuvent être tous démarrés.

Dès qu'un **bâtiment est entièrement construit**, le joueur retourne son plan du côté bâtiment construit, et **le goblin bénéficie alors du pouvoir du bâtiment**.
(Exceptions sur certains bâtiments de défense, p.8-9)

L'Or peut servir de joker pour remplacer une ressource dans un bâtiment.



COMMERCE


Pour la construction des bâtiments, le goblin peut faire appel au commerce.
Il est **possible d'ajouter n'importe quelle ressource du Tableau de commerce, contre une ou plusieurs ressources équivalentes en points de commerce à condition de les utiliser uniquement dans les bâtiments**.

La matière excédente est perdue.


FIN DE TOUR DE TABLE

Les joueurs devront **fournir chacun les 3 ressources demandées à la fin du tour de table** ou **recevoir des points de servitude** pour les ressources non données.

On peut choisir de rien donner ou qu'une partie des ressources.

 **Un jeton bâtiment correspond à 1 bâtiment entièrement construit** :
si le bâtiment n'est pas fini, le joueur prend 1 point de servitude par case manquante dans le plan de bâtiment.

A la place des ressources demandées,
on peut **compenser la demande avec des offrandes** :

 - Avec des jetons Cadavres : 1 Cadavre réduit le gain de 3 points de servitude.
Donner plus de Cadavres n'enlève pas les points de servitude déjà acquis les tours précédents et on ne rend pas la monnaie sur l'excédent.

 - Avec 1 Or : cela remplace la demande complète !

Remettez les jetons de la demande dans le sac.

Le dernier joueur devient premier joueur.

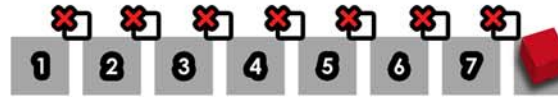
puis un nouveau tour de table commence. Décalez le marqueur de tour.



FIN DE PARTIE

Le jeu s'arrête :
- à la fin du 8ème tour de table.

TOUR



OU

- dès qu'un joueur a construit le palais ou récupère le diamant * :
on ne répond pas la demande en cours.
(le Seigneur des Ténèbres vient voir le Palais, il oublie la demande)



* le diamant permet d'acheter instantanément le Palais.

Chaque autre joueur va jouer un tour spécial,
en ne prenant qu'un seul cube action sans attribuer
d'attaque ou de ressources aux autres joueurs,
puis fait sa phase de construction.



COMPTAGE FINAL

« ... le seigneur Mordak agacé, gardera en vie le goblin qui aura le moins de points servitude. »

Les joueurs cumulent les points de servitude acquis en cours de partie avec :

- les points de servitude indiqués sur les bâtiments non construits ou incomplets, (p.8)



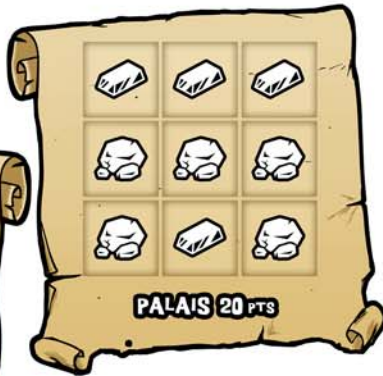
- Chef de Guerre goblin :
pour chaque cadavre (dans son coffre) de différence avec celui qui en a le plus :
3 points de servitude.



BÂTIMENTS



PALAIS



PALAIS 20 PTS

LE PALAIS (OBLIGATOIRE)
Déclenche la fin de partie (p.7)

Recevez 20 points de servitude
si incomplet à la fin de partie.



MURAILLE



MURAILLE 7 PTS

LA MURAILLE (set de base)
donne une **défense**
permanente de 3 points.

Recevez 7 points de servitude
si incomplet à la fin de partie.



BALISTE



BALISTE 5 PTS

LA BALISTE (set de base)
donne 3 points d'attaque
permanent.

Recevez 5 points de servitude
si incomplet à la fin de partie.



TOUR



TOUR 5 PTS

LA TOUR (set de base)
Donne une **défense temporaire**,
qui **s'use à chaque attaque subie** :
Réduisez les dégâts de l'attaque
puis enlevez la ressource le plus
haut placé dans la tour.
La ressource **Pierre** ne s'use pas.

1 ou 2 cubes : 1 point de défense.
3 ou 4 cubes : 2 points de défense.
Si le 4^{ème} cube est un cadavre : 3
points de défense.

Recevez 5 points de servitude
si incomplet à la fin de partie.



LABO 8 PTS



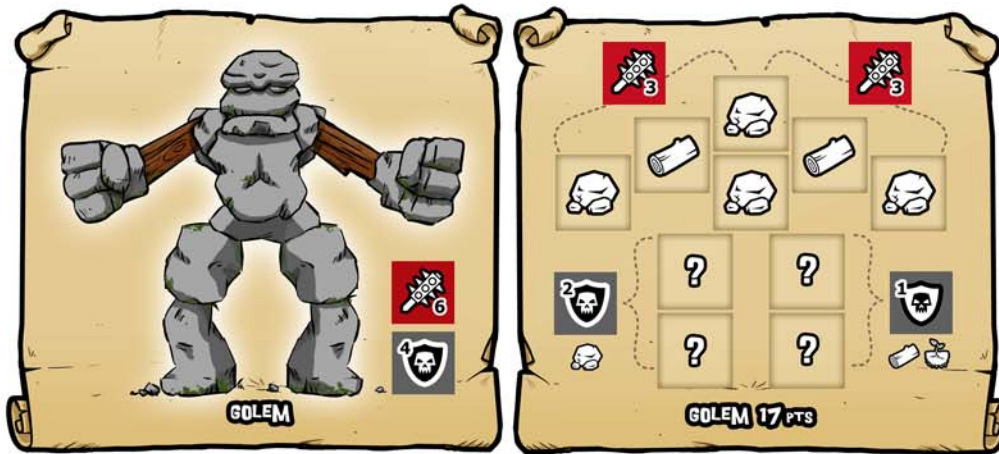
LE LABO (set de base)
Une fois construit, donne
accès à l'**Alchimie** à
n'importe quel moment du
jeu (même pendant le tour
d'un autre joueur)

Recevez 8 points de servitude
si incomplet à la fin de partie.



LABO

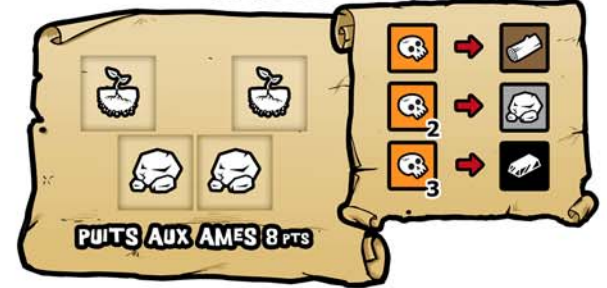
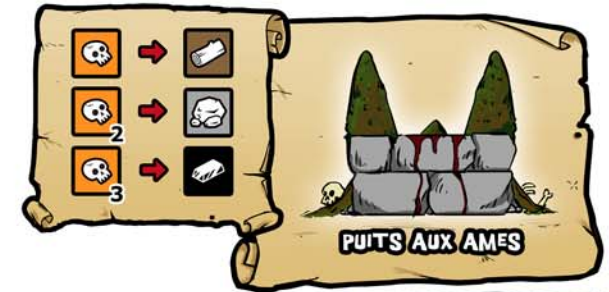
BÂTIMENTS ALTERNATIFS



LE GOLEM (set alternatif)

Bâtiment spécial qui combine les effets de la Baliste et de la Tour.

Recevez 17 points de servitude si incomplet à la fin de partie.



LE Puits AUX AMES (set alternatif)

Comme le labo d'alchimie permet d'accéder à la conversion de ressources mais cette fois ci avec des cadavres et ce uniquement pendant son propre tour.

Recevez 8 points de servitude si incomplet à la fin de partie.



LA GUILDE DES VOLEURS (set alternatif)

Bâtiment spécial qui une fois construit permet de voler des ressources aux autres joueurs et ce uniquement à son propre tour. Pour voler des ressources à un autre joueur, il faut posséder déjà dans son coffre la ressource que l'on veut voler à un autre joueur. On la pose sur la guilde des voleurs et peut voler la ressource à un autre joueur. On lui vole et récupère celle qui a été investie. A la fin de la partie si il y a encore une ressource de bloquée dans la guilde des voleurs, on recevra des points de servitude en fonction de la ressource posée.

Recevez 7 points de servitude si incomplet à la fin de partie.



LA BANQUE (set alternatif)

Bâtiment à effet instantané : elle permet d'augmenter la capacité de stockage du coffre du gobelin. Néanmoins pour clore son compte en banque, il faudra dépenser 2 ressources supplémentaires pour retourner la carte.

Recevez 5 points de servitude si inachevée à la fin de partie.

G O B

GRAB OR BUILD



1. RECUPERER

Recycler

 (1x par partie)

Récupérer (Obligatoire)

Récupérer (Facultatif)



2. CONSTRUIRE

Amélioration (Facultatif x 1-2)

Constructions ∞

Commerce (bâtiments uniquement)

3 PTS

5 PTS

7 PTS

10 PTS

+ →

