Catalogue des grands jeux en bois

LUDO'RIED

Barik

<u>Régle du jeu :</u> Au départ du jeu, chaque joueur va tenter de libérer son camp de toutes les barriques en les lançant au travers de l'arceau central, à l'aide des baguettes. Si on lance une barrique hors du jeu la manche est perdue. Le gagnant est celui qui a réussi à propulser toutes les barriques chez l'adversaire.

<u>Contenu :</u>
8 barriques
1 arceau central
8 baguettes : 4 rouges/4 bleus
1 règle du jeu plastifiée

A partir de 6ans
Nombre de joueur : 2 à 4 joueurs
Durée : 20 minutes

Weykick Football

<u>Régle du jeu :</u> Dans ce baby-foot aimanté où les joueurs se pilotent par le dessous, le but est de mettre 10 buts à l'adversaire.

<u>Contenu :</u>
2 joueurs bleus
2 joueurs rouges
4 aimants
2 billes
1 règle du jeu plastifiée

A partir de 6ans
Nombre de joueur : 2 à 4 joueurs
Durée : 20 minutes

Dingo Disc

Dingo-Disc, un jeu d'ambiance ludique, pour toute la famille.
Dingo-Disc, un jeu d'adresse et de stratégie consistant à placer tous ses pions sur un disque en équilibre sans faire tomber les pions déjà posés. Le joueur qui aura posé tous ses pions le premier remportera la partie.

Règle du jeu : Le premier joueur lance les 2 dés, le dé couleur indique la zone de couleur du disque sur laquelle poser votre pion et le dé numéroté indique la zone numéroté sur le disque. Le joueur qui aura posé tous ses pions le premier remportera la partie.

Contenu :
1 disque de 6 couleurs,
60 pions bois : 20 petits – 20 moyens – 20 grands
2 dés
une règle du jeu plastifiée

A partir de 5 ans
Pour 2 à 6 joueurs
Durée d'une partie : environ 20 minutes

Air Hockey et Speed Trape

(jeu recto verso)

Règle du jeu Le air hockey :
Une partir se joue en 7 points gagnants. A l'aide du frappeur, envoyer votre palet dans le but de l'adversaire. Il est interdit de franchir la ligne centrale et de laisser son frappeur de façon permanente dans son but.

Contenu :
2 frappeurs
1 palet

Règle du jeu Le speed trappe :
Une barre centrale sépare les deux camps. Chaque joueur dispose de 5 palets qu'il pose le long de son côté droit.
Propulsez à l'aide de l'élastique les palets vers le camps adverse, le toute en même temps que l'adversaire et le plus rapidement possible
Lorsqu'un joueur n'a plus de palets dans son camp, il est déclaré vainqueur.

Contenu :
10 palets

A partir de 6 ans
Pour 2 joueurs
Durée d'une partie : environ 20 minutes

Grand puissance 4

*Règle du jeu :*Les joueurs choisissent chacun une couleur de pion. Le joueur qui commence met un premier pion dans l'une des couleurs de son choix. Le jeton tombe au bas de la colonne. Son adversaire insère à son tour un jeton, le but étant de contrer l'autre au fur et à mesure du jeu pour qu'il n'arrive pas à former une rangée de 4 jetons de sa couleur, dans un sens, comme dans l'autre et en diagonale.Le joueur qui arrive à aligner 4 pions est le gagnant. La partie est nulle et recommencée si aucun des deux n'y est arrivé et que la grille est remplie.

Contenu :
42 palets : 21 blancs et 21 rouges
Deux pieds amovibles (+vis)
Un sac de récupération des palets

A partir de 6 ans
Pour 2 joueurs
Durée d'une partie : environ 15 minutes

Powerball

<u>Règle du jeu :</u>

- Répartissez de manière équitable les billes de chaque côté du plateau
- Placez la balle au centre

Marquer des buts avec la balle dans le camp adverse à l'aide des billes
Les six rampes de lancement orientables servent à lancer les billes, un joueur peut en manipuler plusieurs.
Vous lancer tous en même temps vos billes, le jeu s'arrête quand vous le décidez en fixant un nombre de point à atteindre

<u>Contenu :</u>
2 limites de jeu en bois
1 balle en plastique
6 lanceurs
60 Billes
2 marqueurs de score en bois
1 règle du jeu plastifiée

A partir de 5 ans
Pour 2-4-6 joueurs
Durée d'une partie : environ 15 minutes

Billard Hollandais ou Shuffle Board

Règle du jeu :

Chaque joueur dispose de 30 pions en bois qu'il doit réussir à introduire par l'une des quatre portes en les faisant glisser dans l'une des quatre rangées divisant le plateau.
Si le joueur parvient à répartir régulièrement ses pièces par rangée, il obtient le double de ses points. S'il a introduit 1 pion dans chaque rangée, il obtient 20 points, s'il en introduit 2, il obtient 40 points…
Les points supplémentaires sont comptabilisés en fonction du nombre de points indiqués sur la porte.
Tous les pions qui n'ont pas atteint une porte après un premier essai peuvent être rejoués.
Le jeu se joue en 3 tours.
Attention :

- Les pions doivent franchir complètement la ligne de la porte
- Les pions qui se mettent en travers peuvent être rejoués
- Les pions sortis de l'aire de jeu ne peuvent être réutilisés qu'au tour suivant.

Contenu :

60 pions en bois
Un plateau de jeu
1 règle plastifiée

A partir de 5 ans
Pour 2 joueurs
Durée d'une partie : environ 20 minutes

Pass’Trap

<u>Règle du jeu :</u>
Chaque joueur dispo de 6 palets d’une même couleur
Être le plus rapide et adroit pour envoyer tous ses palets dans le camp adverse.
Les deux joueurs jouent en même temps.
Le gagnants est celui qui n’a plus de palets.
Vous pouvez augmenter ou diminuer la difficulté en incluant ou pas les réducteurs de passage.

<u>Contenu :</u>
12 palets : 6 foncés – 6 clairs
2 reducteurs de passage (rangé au milieu du plateau)
4 élastiques (2 sur le jeu et 2 en reserve)
4 chevilles (fixées pour tenir les élastiques)
1 cordon (rangé au milieu du plateau)
Un plateau de jeu
1 règle plastifiée

A partir de 5 ans
Pour 2 joueurs
Durée d'une partie : environ 20 minutes

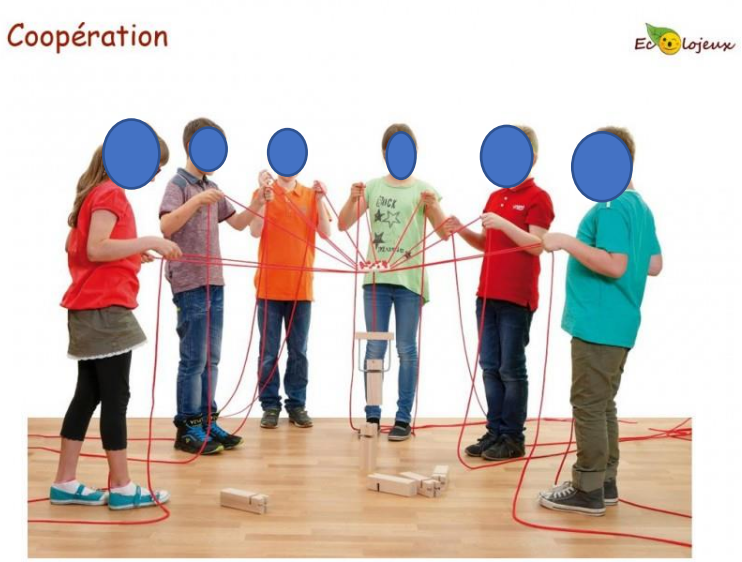
Chasse pions

Règle du jeu :
Chaque joueur reçoit 10 pions de même couleur, que l'on place à côté du plateau.
Chacun joue à tour de rôle un de ses palets en le posant contre le « chip kick », qui propulse le pion vers le camp adverse.
Il est interdit d'utiliser les mains pour déplacer les pions.
Lorsque tous les pions sont joués, on compte les points :

- Les pions tombés valant 3 points
- Les pions atteignant l'aire du jeu la plus étroite dans le camp adverse valent 2 points
- Les pions à l'arrière (zone de tir de l'adversaire) valent 1 point.
- Les pions doivent entièrement dépassés une ligne pour obtenir le max de points sinon on comptabilise le nombre de points le plus bas.
- Les pions sortant des limites de jeu ou les pions restant dans son propre camp ne sont pas comptés.

Contenu :
20 pions : 10 rouges – 10 blancs
Une règle du jeu plastifiée

A partir de 5 ans
Pour 2 joueurs
Durée d'une partie : environ 20 minutes



Team Tower

Règle du jeu :
Chaque joueur prend une ou plusieurs ficelles dans la main. En se coordonnant il faudra attraper chaque tour avec la branche métallique pour les mettre l'une au-dessus de l'autre afin de créer la plus haute tour possible.
Variante :

- Jouer à une seule main
- La tour doit être montée puis démontée
- Interdiction de parler pendant le jeu
- …

Contenu :
6 Tours en bois
1 Branche avec tige métallique
1 plateau avec 13 trous
12 ficelles
Une règle du jeu plastifiée

A partir de 5 ans
Pour 2 joueurs
Durée d'une partie : environ 20 minutes

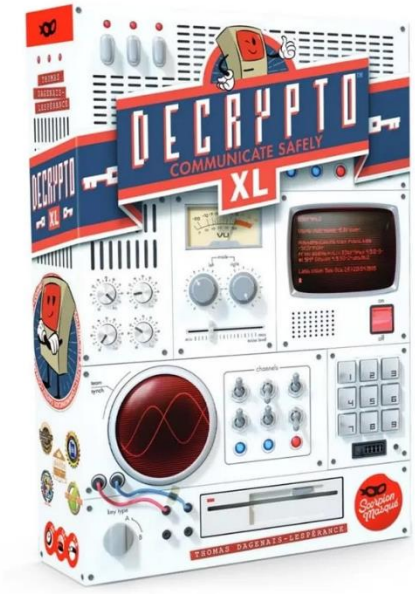
Labyrinthe à billes coopératif

<u>Règle du jeu :</u>
Les joueurs tiennent chacun une poignée (ou deux).
Ils tentent ensemble d'amener 5 billes dans les trous du milieu

Pour facilité le jeu vous pouvez raccourcir les ficelles…

<u>Contenu :</u>
8 Billes
1 Plateau
Une règle du jeu plastifiée

A partir de 5 ans
Pour 2 joueurs
Durée d'une partie : environ 20 minutes



DECRYPTO XL

<u>Règle du jeu</u> :
Votre mission : transmettre des codes secrets à vos coéquipiers sans que vos adversaires ne puissent les intercepter. Decrypto est un jeu de communication brouillée : il faut donner des indices suffisamment clairs à votre équipe pour qu'elle vous comprenne, mais qui n'en révèlent pas trop à vos adversaires. Chaque mot à faire deviner correspond à un numéro, c'est ce numéro que vous devez faire deviner à votre équipe, pas le mot lui-même… mais les indices s'accumulent et il est de plus en plus simple de décrypter vos adversaires.

<u>Contenu</u> :
1 sablier
2 écrans
110 cartes Mots-clefs (440 mots)
48 cartes Code
8 jetons

A partir de 12 ans
3 à 8 joueurs
15 - 30 min

BILLARD NICOLAS

Règle du jeu :

Le but est de préserver son camp et d'envoyer la bille chez les adversaires en la soufflant avec la poire. Chaque bille logée compte un point perdant au joueur qui l'a reçue. Celui-ci lance alors la bille sur le jeu et la partie continue. Le marqueur comptabilise les points perdants. Le gagnant est celui qui aura engrangé le moins de points.

Contenu :
1 piste de jeu en bois de 80 cm de diamètre
4 poires
3 balles en lièges

A partir de 7 ans
2 à 4 joueurs
15 - 30 min

ROULE PLANETE XXL

Règle du jeu :

Disposez le jeu sur une surface plane, qui ne doit pas être en pente. Posez la boule en haut du jeu, sur les tiges métalliques, du côté du n°1. Grâce aux 2 tiges métalliques, faites rouler la boule – une planète - pour l'amener le plus loin possible et gagner le maximum de points. La boule ne doit faire qu'un seul trajet par tour de joueur : pas de retour possible à l'origine ! Idéal pour faire des challenges à plusieurs.

Contenu :
1 support de jeu en bois (long 147 cm)
1 boule en bois

A partir de 3 ans
1 et + joueurs
15 - 30 min

WEYKICK KUBBOLINO

Règle du jeu :

Disposez le jeu sur une surface plane, qui ne doit pas être en pente. Posez la boule en haut du jeu, sur les tiges métalliques, du côté du n°1. Grâce aux 2 tiges métalliques, faites rouler la boule – une planète - pour l'amener le plus loin possible et gagner le maximum de points. La boule ne doit faire qu'un seul trajet par tour de joueur : pas de retour possible à l'origine ! Idéal pour faire des challenges à plusieurs.

Contenu :
1 plateau de jeu en bois
11 joueurs (10 chevaliers, 1 roi)
3 billes blanche.

A partir de 6 ans
2 joueurs
15 - 30 min

Carrom

<u>Règle du jeu :</u>
Joué à 2 ou à 4 par équipe de 2, le carrom nous propose d'être le premier à rentrer les 9 pions de notre couleur, ainsi que la reine rouge, à l'aide du palet de tir, qui sera envoyé par une pichenette sur les autres pions, afin de les faire rentrer dans les trous.
Chaque joueur possède une ligne de tir, représentée par double ligne placée devant lui, terminée à chaque extrémité par un cercle rouge.
Pour qu'un tir soit valide, le palet doit être positionné sur la zone de tir située face au joueur et toucher les deux lignes délimitant cette zone.

Le palet peut être placé sur un des ronds rouges aux extrémités de la zone de tir à condition de ne pas le chevaucher (il doit le recouvrir entièrement).

Au début de la partie, les pions sont placés selon une disposition précise (cf dessous) :

Le joueur blanc commence. Lorsque plus aucun pion d'une couleur ne se trouve sur le plateau, la partie s'arrête.

Si un joueur rentre un pion de sa couleur, il rejoue (même un pion de l'adversaire a aussi été rentré dans le même coup). Par contre, rentrer par mégarde un pion adverse ne donne pas la possibilité de rejouer…. on a seulement aider noter adversaire à se rapprocher de son but.
Les pions éjectés du plateau de jeu sont replacés au centre.

La reine (pion rouge) ne peut être rentrée par un joueur si ce dernier n'a pas déjà rentré l'un de ses pions auparavant.
Quand un joueur réussit à rentrer la reine, il doit obligatoirement rejouer et rentrer un pion de sa propre couleur pour que la reine soit « couverte ». Si le joueur échoue, la reine est ressortie et replacée au centre du jeu.
Si un joueur qui n'a encore rentré aucun pion de sa couleur fait rentrer la reine, cette dernière est ressortie et replacée au milieu du plateau.

Si un joueur rentre son palet dans un trou, un de ses pions déjà rentrés est ressorti par l'adversaire et replacé dans le cercle central, sans toucher le rond central.
Le gagnant est celui ayant réussi le premier à rentrer tous ses pions.
Il marque autant de points qu'il reste de pions de la couleur adverse sur le plateau, auxquels on ajoute trois points si le joueur est celui qui a couvert la reine.

Ha, et puis, le must : faire un « slam », c'est-à-dire rentrer tous ses pions sans que l'adversaire ne joue. Impressionnant. Faîtes un tour sur les sites de vidéos en ligne, vous en découvrirez quelques exemples.

Contenu :
1 palet de tir
19 pions en bois polis 9 blancs - 9 noirs et 1 rouge
Une règle du jeu plastifiée

A partir de 8 ans
Pour 2-4 joueurs
Durée d'une partie : environ 20 minutes

Pilto

Règles du Pilto

PILTO

Matériel : x6 x6 x1

Mise en place : Les joueurs se répartissent en 2 équipes: et

But du jeu : Superposer les pilts* entre eux en les lançant, de manière à placer ceux de son équipe au-dessus des autres déjà lancés.

Déroulement d'une manche :

1. Un des joueurs trace une ligne au sol, se place derrière et lance le pilt neutre à une distance de 1m à 2m de celle-ci.
2. Un des joueurs de la deuxième équipe se place ensuite à son tour derrière la ligne et lance un des pilts de son équipe en essayant de le placer au-dessus de celui déjà lancé.
3. C'est ensuite au tour d'un joueur de la première équipe de tenter de superposer un de ses pilts sur un ou plusieurs pilts déjà présents sur le terrain.
4. Ainsi de suite, chaque joueur lance un pilt de son équipe jusqu'à ce que tous les pilts aient été lancés.
5. La première manche est alors terminée et les points sont comptabilisés.
6. Les deux équipes récupèrent leurs pilts. Une seconde manche peut alors démarrer en commençant par la seconde équipe.

Comptage des points :

Chaque pilt situé au-dessus d'autres, rapporte un point par pilt situé en dessous. Seuls les pilts situés tout au-dessus rapportent des points (si un pilt est situé en dessous d'un autre alors il ne rapporte aucun point).

3 points pour les bleus *3 points pour les rouges* *5 points pour les bleus*

Fin de partie : L'équipe qui a le plus de points au bout de quatre manches remporte la partie. En cas d'égalité une nouvelle manche est lancée.

* Le pilt neutre: , Un pilt rouge: , Un pilt bleu: .

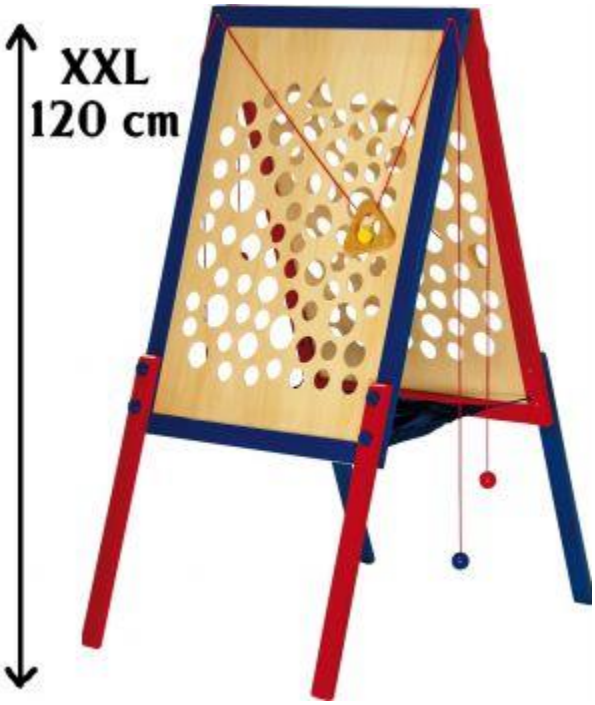
A partir de 6 ans
Pour 2-6 joueurs
Durée d'une partie : environ 30 minutes

JoJack

JoJack, un jeu pour les journées ensoleillées

- Le principe ? Vous devez jeter ou faire rouler votre palet afin d'être le plus près possible de la base. Mais attention ! Ce jeu vous réserve quelques surprises comme le palet spécial JoJack qui vous permettra de tenter un Quitte ou Double. Avec le JoJack, il est possible de jouer en intérieur comme en extérieur sur tout type de surface. (mais on ne va pas se priver d'aller dehors)
- Préparation de la partie : Placer les 2 plateaux au sol distants de minimum 7 mètres. À l'intérieur, la distance peu être réduite. Poser 1 pied sur un des plateaux pour lancer le palet, l'autre est la cible. Le 1er lancer de la première manche est déterminé par pile ou face ou à la courte paille (bien évidemment). Pour les manches suivantes, c'est celui qui a le plus de points qui commence.
- Déroulement de la manche : Le but est de placer un maximum de palets au plus près du centre du plateau afin d'obtenir un maximum de points. Après le lancer du premier palet de chaque couleur, c'est la couleur la moins bien placée qui joue son second palet même si on joue en équipe. Ensuite, c'est le joueur dont le meilleur palet est le moins bien placé qui joue et ainsi de suite.
- Individuellement : Une fois tous les palets placés, la couleur dont le ou les palets sont les plus proches du centre du plateau obtient 1 point par palet. Pour tout palet placé contre, partiellement ou totalement sur le plateau, le point est doublé.
- Par équipes : les couleurs les mieux placées de la même équipe obtiennent le ou les points.

A partir de 7 ans
Pour 2-6 joueurs
Durée d'une partie : environ 30 minutes



Gruyère

<u>Règle du jeu :</u>
Faire monter la bille le plus haut possible sans la faire tomber dans les trous.

Variante : à deux joueurs, chacun prend une corde. Il faut se coordonner pour faire monter la bille le plus haut possible

<u>Contenu :</u>
2 billes, 2 anneaux avec corde, un double tableau (trou et forme)

A partir de 4 ans
Pour 1 à 2 joueurs

Flipper Battle

Règle du jeu :
Une clochette dans chaque camp sonne quand un but est marqué ! Comme sur un vrai baby-foot, un boulier sur le côté permet de comptabiliser les points. Il faudra faire preuve de dextérité pour faire tourner les hélices et éviter les joueurs pour remporter la partie. Livré avec plusieurs balles en métal, ce flipper de table compact ravira les petits et les grands.
Contenu :
1 bille, 1 flipper

A partir de 5 ans
Pour 2 joueurs

Défi d’équipe

Règle du jeu :
Les joueurs essaient, en équipe, de faire rouler autant de balles que possible dans des trous de la même couleur.
En variante avec un niveau de difficulté plus élevé, le jeu peut également être joué pendant une durée limitée.
Contenu :

- 1 plateau de jeu,
- 2 boules rouges,
- 2 boules noires,
- 2 boules blanches,
- 2 boules bleues.

A partir de 6 ans
Pour 2 à 4 joueurs

TARIFS GRANDS JEUX EN BOIS

Vous avez la possibilité de louer un ou plusieurs jeux à la journée ou au week-end

Location 1 jeu : 10€/jour
Location 5 jeux – 1 jour : 40€
Locations 5 jeux – 2 jours (du samedi au lundi matin) : 60€

Pour toutes demandes n’hésitez pas à nous contacter :
contact.ludoried@gmail.com