

CATALOGUE DES GRANDS JEUX DE LA LUDO

36 rue Alain de Falguières,
31620 FRONTON



ludo@mairie-fronton.fr
05 62 79 19 20

ALCO TEST



CONTENU :

1 BALLE ROUGE
2 GODETS À LONGUES TIGES
1 SACHET DE RANGEMENT

NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
À PARTIR DE 7 ANS

But du jeu
Passer la bille d'un godet dans l'autre
sans la faire tomber!
Pour augmenter la difficulté, il peut
être imposé que les deux godets ne
se touchent pas!

Jeu d'adresse

LES GRANDS JEUX DE LA LUDO



BARIK



CONTENU :

1 PLATEAU
1 ARCEAU
8 BAGUETTES
8 BARILS

NOMBRE DE JOUEURS : 2 à 4
À PARTIR DE 6 ANS

Par équipe ou un contre un, Barik est un jeu de pure adrénaline !

Le premier à débarrasser son camp des barriques, gagne. Pour gagner il faut donc faire passer les barriques dans le camp adverse en passant sous l'arceau et en s'aidant uniquement des baguettes.

Mais attention, une victoire presque acquise peut échouer à la dernière barrique !

BILLARD HOLLANDAIS



CONTENU :

1 RÈGLE DU JEU
1 PISTE EN MANGO 110 X 35 CM
30 PALETS EN BOIS (25 MM)

NOMBRE DE JOUEURS : 1 ET PLUS
À PARTIR DE 6 ANS

Plus connu en France , sous le nom de billard hollandais, le sjoelback est un jeu d'adresse traditionnel des Pays-Bas , où il jouit d'une très grande popularité. Chaque joueur va tenter de réaliser le meilleur score en lançant 3 fois l'ensemble des palets. Premier lancer: les 30 palets sont tirés successivement sans enlever ceux qui ne rentrent pas dans les cases. Puis on pousse bien au fond des cases les palets qui sont entrés entièrement , les autres sont repris en main.

Deuxième lancer: on relance les palets que l'on a en main comme pour la première série.

Troisième lancer : même déroulement que pour la série précédente. Après avoir lancé les derniers palets , on compte le score. Les palets qui ne sont pas entrés entièrement après la troisième série ne comptent évidemment pas dans les points.

Si vous placez un palet dans chaque case, cela s'appelle une série et vous rapporte 20 points. Un palet vaut le nombre de point indiqué à l'entrée de la case où il se trouve.

LES GRANDS JEUX DE LA LUDO



BLACK HOLE



CONTENU :

1 RÈGLE DU JEU
1 PLATEAU DE 44X44CM
16 PIONS

NOMBRE DE JOUEURS : 2 à 4
À PARTIR DE 6 ANS

Pour gagner il faut éliminer ses adversaires de la surface de jeu en poussant leurs palets dans le trou carré situé au centre.

Chaque joueur dispose de 4 palets de couleur que l'on positionne sur les points marqués sur la surface de jeu. Le joueur qui commencera, sera tiré au sort, et on tournera dans le sens des aiguilles d'une montre.

Tous les coups sont permis ! Tirs directs ou indirects, appuis sur un de ses palets ou sur un palet adverse .

Lorsqu'un joueur rentre 1 palet adverse , il peut rejouer

Si le palet du joueur rentre dans le trou en même temps qu'un palet adverse, il passe la main au suivant.

Fautes :

- 1) Si un joueur ne touche aucun palet, son palet sera éliminée du jeu.
- 2) Si un joueur fait sauter un de ses palets hors de la surface de jeu, celui-ci sera perdu pour lui. Si c'est un palet adverse, celle-ci sera remplacée sur le point le plus proche de sa sortie.
- 3) Si un joueur se trompe de couleur de palet et joue sur un palet adverse, son palet le plus éloigné du trou sera empoché.

Le dernier joueur à qui il reste des palets sur le tapis est le gagnant

CANDY XXL



CONTENU :

1 RÈGLE DU JEU
41 BONBONS
3 DÉS SPÉCIAUX
1 NAPPE BLEUE EN TISSU

NOMBRE DE JOUEURS : 2 ET PLUS
À PARTIR DE 4 ANS

Éparpiller tous les bonbons dans le désordre sur le tapis en tissu, face colorée tournée vers le haut. Poser les 3 dés de couleurs sur le côté.

Avant de commencer à jouer, il faut déterminer le nombre de bonbons qu'il faut ramasser pour gagner. Par exemple, le premier qui a ramassé 5 bonbons a gagné la partie.

Les bonbons ont différentes combinaisons de couleurs, allant jusqu'à trois couleurs. L'enfant le plus jeune commence et lance les trois dés en même temps.

Il faut alors chercher le bonbon correspondant à la combinaison de couleurs figurant sur les trois dés. Tous les joueurs cherchent en même temps et le joueur qui a découvert le bonbon le montre aux autres joueurs et le pose devant lui. Les joueurs lancent les dés chacun leur tour.

CRAYON COOPERATIF



CONTENU :

1 CRAYON EN BOIS AVEC 1 VELCHO ROUGE
10 FICELLES DE COULEURS
1 BOÎTE DE RANGEMENT
FEUILLES, FEUTRES ET SCOTCH

NOMBRE DE JOUEURS : 2 à 10
à PARTIR DE 6 ANS

But du jeu

Faire un dessin ensemble. Le support peut être une feuille, le sol (avec une craie) ou dans le sable (avec un bout de bois)

Déroulement

Une feuille est scotchée sur la table.

Chaque joueur prend le bout de la ficelle en main (ou une ficelle dans chaque main si le nombre de joueurs est inférieur au nombre de ficelle). Tout le monde joue en même temps. Il faut soit 'laisser aller' soit tirer sur la ficelle.

Il est possible de :

Faire un dessin défini à l'avance

Faire deviner un dessin à une autre équipe

Sortir d'un labyrinthe (dessiné à l'avance)

Faire une course (dessiné à l'avance) sans sortir de la route ou en compétition avec une autre équipe.

CRAZY CUPS GÉANT



CONTENU :

- 1 RÈGLE DU JEU
- 4 Gobelets géants jaunes
- 4 Gobelets géants rouges
- 4 Gobelets géants bleus
- 4 Gobelets géants noirs
- 4 Gobelets géants verts
- 26 CARTES GÉANTES

NOMBRE DE JOUEURS : 2 à 4
À PARTIR DE 6 ANS

Dans Crazy Cups, chaque joueur reçoit cinq gobelets en cinq couleurs. À chaque début de tour, une carte combinant cinq éléments reprenant les mêmes couleurs que les gobelets est révélée.

Les joueurs doivent alors aligner ou empiler rapidement leurs gobelets afin de reproduire exactement la même disposition que celle des éléments de la carte. Attention, il est important de bien suivre l'ordre et le sens des couleurs !

Dès qu'un joueur a terminé, il se rend au plus vite dans le cerceau central. Le plus rapide à réaliser correctement sa série remporte la carte en jeu et c'est reparti pour un tour.

Restez bien attentifs et ne perdez pas de vue votre objectif car pour gagner à Crazy Cups, il faut avoir de la suite dans les gobelets !

CROKINOLE



CONTENU :

1 RÈGLE DU JEU
1 PLATEAU DE JEU 76 CM DE DIAMÈTRE
1 SAC EN TISSU DE RANGEMENT
12 PALETS ROUGES
12 PALETS BLANCS

NOMBRE DE JOUEURS : 2 À 4
À PARTIR DE 8 ANS

Les joueurs se placent de part et d'autre du plateau, en face d'une zone de tir. Chacun prend les 12 palets à sa couleur. Le premier joueur est désigné au hasard.

À son tour, un joueur place un de ses palets sur la ligne extérieure de sa zone de tir (le quart de cercle situé juste devant lui). Puis il le lance à l'aide d'une pichenette.

Deux cas peuvent se présenter :

1. Aucun palet adverse ne se trouve sur le plateau ; Il tente de placer son palet dans la zone centrale : s'il n'y parvient pas, son palet est retiré du plateau et placé dans la rigole. S'il percute un ou plusieurs de ses propres palets en chemin, au moins de ses palets en mouvement doit finir son déplacement dans la zone des 15 points pour que le coup soit valide (sinon, le palet lancé et ceux percutés sont tous retirés du plateau et placés dans la rigole).

2. Il y a au moins un palet adverse sur le plateau ; Le joueur doit absolument toucher un palet adverse à l'aide de son palet, ou d'un autre de ses palets qu'il aurait percuté par ricochet.

Si son palet ne touche aucun palet adverse, il est retiré du plateau et placé dans la rigole. Si son palet touche un ou plusieurs de ses propres palets sur le plateau, mais ne touche aucun palet adverse, le palet lancé et ceux percutés sont tous retirés du plateau et placés dans la rigole.

Remarque : si un palet fait entrer par ricochet un palet adverse dans le trou central, ce dernier est retiré du plateau et les 20 points vont évidemment à l'adversaire.

Tout palet (adverse ou à soi) éjecté du plateau, reste dans la rigole.

De même, tout palet qui touche la ligne des 5 points à l'issue de son mouvement est retiré du plateau et placé dans la rigole.

Les joueurs alternent ensuite leurs lancers, jusqu'à ce que les 24 palets aient été mis en jeu. Chaque joueur additionne les points de ses palets ayant atterri dans le trou central (20 points chacun), ainsi que ceux encore sur le plateau (un palet sur une ligne de démarcation prend la valeur de la zone inférieure). On fait ensuite la différence de points entre les deux totaux obtenus. On joue autant de manches que nécessaire jusqu'à ce qu'un joueur ou une équipe atteigne ou dépasse 100 points.

CULBUTO



CONTENU :

1 RÈGLE DU JEU
1 CULBUTO (122 X 42 CM)
1 RÈGULE
8 BOULES EN BOIS

NOMBRE DE JOUEURS : 1 ET +
À PARTIR DE 6 ANS

Chaque joueur place les 8 boules en bois au-dessus de la case de rangement et en prenant le jeu par sa base, essaie de diriger les boules dans les trous. Le plateau étant monté sur une sphère, il faut l'orienter soigneusement pour loger les boules dans les orifices supérieurs.

Attention toutefois ! Les billes qui tombent dans le haut du jeu ne sont pas rejouables et ne marquent aucun points.

Traditionnellement, toutes les boules se jouent en même temps. Mais il est possible de proposer une variante plus simple : en jouant les boules une à une.

Aussi appelé : jeu des culbutants

JENGA GÉANT



CONTENU :

1 RÈGLE DU JEU
1 HOUSSE DE RANGEMENT EN TOILE
60 BRIQUES DE BOIS

NOMBRE DE JOUEURS : 2 ET PLUS
À PARTIR DE 5 ANS

Le Jenga (sous-titré « La Tour Infernale ») est un jeu de société d'adresse et de réflexion dans lequel les joueurs retirent progressivement les pièces d'une tour pour les replacer à son sommet jusqu'à ce qu'elle finisse par perdre l'équilibre. Son nom vient du verbe swahili « kujenga », signifiant « construire » : « jenga! » en est l'impératif.

Ce jeu demande beaucoup d'attention et de la dextérité : il faut faire attention à l'équilibre de la tour. Le gagnant est le dernier joueur à avoir déplacé une pièce de bois sans faire tomber la tour.

Le placement des pièces sur la tour se fait perpendiculairement aux pièces situées à l'étage inférieur. Chaque étage est composé de 3 pièces.

KOOBI



CONTENU :

1 SAC EN TISSU DE RANGEMENT
550 PIÈCES EN BOIS
(200 CUBES ET 350 BÂTONNETS)

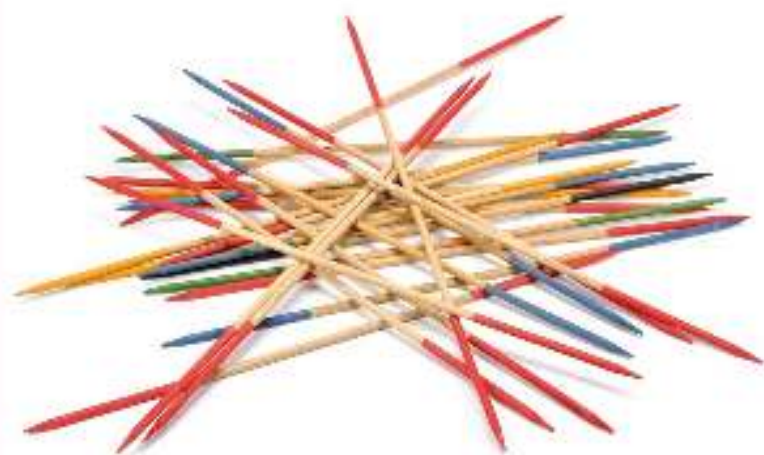
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ET +
À PARTIR DE 3 ANS

Jeu de construction français qui renouvelle le genre ! Des constructions en volumes et surdimensionnées, grâce à des cubes percés sur les six faces et des bâtons, pour le plus grand plaisir des petits et des grands !

Construisez des châteaux, des animaux, des voitures...
Laissez libre cours à votre imagination, en emboîtant des cubes et des bâtonnets, pour construire des objets en trois dimensions très solides.

Ce jeu éducatif permet aussi d'aborder la géométrie, les mathématiques et la coopération.!

MIKADO GÉANT



CONTENU :

1 FILET DE RANGEMENT
25 MIKADO EN BOIS DE 80CM

NOMBRE DE JOUEURS : 2 À 6
À PARTIR DE 6 ANS

Ce jeu d'adresse destiné aux petits et grands vous permettra de tester votre dextérité et votre doigté. Pour commencer une partie de Mikado, l'un des joueurs doit tout d'abord prendre l'ensemble des 41 baguettes en bois entre ses 2 mains. Puis, il les laisse simplement tomber en éventail sur une table.

Le premier joueur tente alors de retirer l'une des baguettes du tas avec l'interdiction de faire bouger les autres. S'il y parvient, il peut réessayer sur une autre baguette. Sinon, c'est au joueur suivant de jouer.

Vous pouvez vous aider de la baguette Mikado, une fois en votre possession, pour retirer d'autres baguettes en bois. En soulevant par exemple la baguette que vous souhaitez grâce à la pointe de la baguette Mikado.

LOTO



CONTENU :

1 SPHÈRE AVEC MANIVELLE AMOVIBLE
90 BOULES EN BOIS
1 PLATEAU EN BOIS NUMÉROTÉ
1 CARNET DE "CARTONS" À PHOTOCOPIER

NOMBRE DE JOUEURS : ILLIMITÉ
À PARTIR DE 6 ANS

Au début d'une partie de loto, chaque joueur reçoit 3 cartons, ensuite on tourne la roue du loto qui sort au hasard une boule. Si les numéros sortants figurent sur les grilles du joueur alors celui-ci placera un jeton dessus. Ensuite il y a plusieurs manières de gagner une partie de loto en fonction de la variante choisie.

Le jeu de Quine :

La version Quine est la version rapide, effectivement le premier joueur ayant une ligne de sa grille remplie dit à haute voix « Quine ». Si la ligne est correcte il remporte la partie.

Pour le jeu en double Quine, il faudra remplir 2 lignes pour emporter la partie de loto.

Version classique du jeu de Loto :

Pour remporter la partie, il faudra remplir l'intégralité d'un carton. Le joueur ayant rempli l'intégralité d'un carton de loto devra l'annoncer à haute voix en disant « Carton plein ». Si le carton est juste le joueur remporte la partie de loto, en revanche si elle est fausse il sera éliminé et la partie continuera.

PITCH CAR



CONTENU :

1 RÈGLE DU JEU
8 PIONS
6 ROUTES - LIGNE DROITE
10 ROUTES - VIRAGE
16 BARRIÈRES DE SÉCURITÉ

NOMBRE DE JOUEURS : 2 À 8
À PARTIR DE 8 ANS

Dérapage, sortie de route et ongle cassé !

Au volant de votre bolide, vous allez devoir effectuer trois tours de circuit à vive allure. Les virages sont parfois dangereux, les carambolages fréquents, les sorties de routes coutumières et les tonneaux probables...

Pour arriver placé, il vous faudra du doigté.

Choisissez votre voiture, montez votre propre circuit et utilisez la technique de la PITCH'NETTE pour propulser votre bolide. Prenez les meilleures trajectoires en utilisant les rails de sécurité, restez sur vos roues et ne sortez pas de la piste car la sanction vous guette ! Ce jeu d'adresse en bois composé de 16 portions de circuits vous permet de réaliser une multitude de circuits différents de 3.90 mètres de longueur.

PLANCHE A TROUS



CONTENU :

1 BAGUE EN BOIS

2 FICELLES

1 BILLE

NOMBRE DE JOUEURS :

1 OU 2

Seul ou à deux joueurs, le but est de suivre le chemin avec la bille à l'aide des ficelles pour faire le tour de la planche sans tomber dans les trous. .

Cependant attention à ne pas faire tomber la bille, sinon celle-ci retournera au point de départ.

LES GRANDS JEUX DE LA LUDO



RIVER DRAGONS



CONTENU :

- 1 RÈGLE DU JEU
- 1 PLATEAU DE JEU EN TISSU
- 36 PLANCHES EN BOIS
- 6 PIONS DE COULEUR EN BOIS
- 78 CARTES ACTION
- 1 CARTE PREMIER JOUEUR
- 27 PIERRES

NOMBRE DE JOUEURS : 2 À 6
À PARTIR DE 8 ANS

Il s'agit ici de l'incontournable jeu de société "Les dragons du Mékong" de Roberto Fraga en version surdimensionnée.

Chaque joueur choisit son village et y place son pion-personnage. Chacun reçoit ses cartes actions, et six passerelles de longueurs différentes. Le premier joueur dont le personnage atteint le village opposé gagne la partie.

En secret, chaque joueur prépare une séquence de 5 actions à l'aide de ses cartes. Ensuite pour chaque action, les joueurs retournent leur carte, et chacun joue son action. Les actions de placement et déplacement sont obligatoires.

Il peut à son tour construire des éléments de pont, se déplacer ou empêcher l'adversaire de jouer.

SHUFFLE PUCK



CONTENU :

1 PLATEAU DE JEU
1 PALET
2 FRAPPEURS EN BOIS

NOMBRE DE JOUEURS : 2
À PARTIR DE 6 ANS

Le Shuffle puck reprend le principe du air hockey.

Chaque joueur devra protéger son camp du palet à l'aide d'une poignée.

Décidez avant de jouer à combien de buts le vainqueur sera déclaré!

SPACE FORCE



CONTENU :

1 SPACE FORCE
1 BILLE EN MÉTAL

NOMBRE DE JOUEURS : 1
À PARTIR DE 5 ANS

Le but du jeu est de faire avancer la bille le plus loin possible le long d'une pente ascendante. Il faut donc lui faire combattre la gravité en serrant-écartant les barres.

Plus vous la conduisez sur une planète éloignée, plus vous marquez des points.

LES GRANDS JEUX DE LA LUDO



TRAPENUM



CONTENU :

1 TRAPENUM

48 CARTES

13 PAIRES D'OBJETS

NOMBRE DE JOUEURS : 4
À PARTIR DE 6 ANS

Les 2 joueurs d'une même équipe, installés face à face, doivent retirer du Trapenum, le plus vite possible, 5 paires d'objets : chacun des joueurs doit sortir le même objet que son coéquipier, en même temps.

Au fur et à mesure qu'ils retirent les objets, les joueurs les déposent devant eux, sur le Trapenum. Tout est permis : se toucher, se parler... sauf mordre les adversaires !

Une partie est gagnée dès que 5 paires d'objets sont réunies par une même équipe.

Les cartes rajoutent des défis supplémentaires.

TUMBLIN DICE



CONTENU :

1 PLATEAU EN 3 PARTIES
10 TOURBILLONS EN BOIS
1 SAC EN TISSU NOIR
18 DÉS

NOMBRE DE JOUEURS : 2 à 6
à partir de 6 ans

Dans Tumblin-Dice, chaque joueur possède une série de 4 dés à sa propre couleur qu'il va utiliser afin de marquer des points sur le plateau de jeu. Le but du jeu est d'atteindre 301 points en premier (seul ou par équipes), en lançant à chaque manche ses dés à l'aide d'une pichenette !

LES GRANDS JEUX DE LA LUDO



WEYKICK



CONTENU :

1 TERRAIN DE WEYKICK
2 SCOREURS + 2 BUTS ROUGES
4 JOUEURS ET LEUR 4 AIMANTS
1 BALLON

NOMBRE DE JOUEURS : 2 À 4
À PARTIR DE 6 ANS

En début de partie, chaque équipe se place de chaque côté du terrain. Pour gagner il faudra marquer 10 buts contre son adversaire (ou moins pour une partie plus courte)

Le son adversaire principe est aussi génial que simple: une pièce magnétique placée sous le plateau de jeu attire et permet de déplacer une figurine magnétique placée au dessus. Le plateau de Weykick étant surélevé, placez vos mains sous le jeu et grâce aux poignées magnétiques déplacez vos personnages aimantés. Votre objectif : marquer des buts et remporter le match qui sera à coup sûr frénétique, endiablé et passionnant! (Une barre placée sous le plateau empêchera tout conflit en évitant aux joueurs d'aller dans la zone adverse). Coordination oeil-main, motricité fine et perception spatiale sont ludiquement mis à contribution.

LES GRANDS JEUX DE LA LUDO



YAPUKA



CONTENU :

- 1 PLATEAU DE JEU
- 1 SAC EN TISSU DE RANGEMENT
- 6 PALETS ROUGES EN BOIS
- 6 PALETS BLANCS EN BOIS

NOMBRE DE JOUEURS : 2 à 4
à partir de 6 ans

C'est un jeu d'adresse et de stratégie, qui plaira aux amateurs de pétanque. Le but du jeu est de placer ses palets le plus près possible du bord de la partie colorée. Le premier joueur qui marque ainsi 11 points gagne la partie. Au début de la partie le plateau est vide. Un tirage au sort désigne le joueur ou l'équipe qui commence chacun dispose de 6 palets. A tour de rôle chaque joueur place un palet dans la zone de lancement et tente de l'envoyer au plus près de la zone colorée. Tout palet qui tombe dans la zone colorée y reste dans l'attente d'y être éventuellement récupéré. Si un joueur place un de ses palets en zone Yapuka, en passant par la porte de bienvenue, il élimine le palet adverse de son choix. S'il ejecte un palet adverse en passant par la porte de bienvenue, il récupère l'un de ses palets, tombé en zone colorée.

