

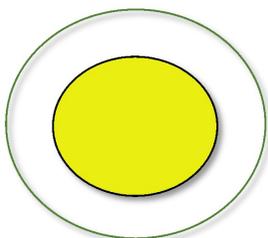


BD – LUDOTHEQUE DE LA GARE

avenue de la pépinière, 53
1640 Rhode-Saint-Genèse

*Jeux en bois
et d'animation*

*Jeux en bois
et d'animation*



CONTACT

+32 496 82 39 96
+32 485 14 65 96

Jouons en famille, entre copains/copines, entre ami(e)s ...

Les différents jeux ci-présents ne représentent qu'une partie qui est à votre disponibilité !

**Chaque adhérent peut emprunter les jeux pour une durée
de 2 semaines**

La **BD-Ludothèque** est aussi un lieu de rencontres intergénérationnelles et interculturelles autour du jeu, du jouet et de **BD's** (espace « jeu sur place », prêt et location de jeux/Bd's, jeux surdimensionnés, animations...).

**BILLARD
FINLANDAIS**

D1279

D1279



Règles de jeu "Billard finlandais"

Contenu :

- 1 table en bois (1m20),
- 12 quilles biseautées numérotées de 1 à 12,
- 1 arbalète,
- 1 palet.

Règle du jeu:

Le premier joueur envoie le palet à l'aide de l'arbalète sur le groupe de quilles en essayant de les faire tomber.

Si le joueur fait tomber une quille, il marque la valeur de la quille.
S'il fait tomber plusieurs quilles, il marque le nombre de quilles tombées.

Si une ou plusieurs quilles sortent de la table, elles sont remises au centre (marquage du jeu de quilles le plus proche du fond) à leur place attribuée. (exemple : la « 6 » sort, elle sera remise sur le chiffre 6 du 2ème marquage ou le 5 si le 6 n'est pas libre etc...). Le joueur ne marque aucun point et ce coup correspond à un raté.

Les quilles tombées sont ensuite relevées sur leur base à l'emplacement où elles se trouvent. Si une quille revient avant le trait d'appoint, elle sera remise le long de la ligne au même niveau.

Si un joueur ne marque aucun point trois fois de suite, il est éliminé.
La partie se termine lorsqu'un joueur obtient exactement 50 points.

3 ans et plus

2 joueurs et plus

Air Hockey
ou
Shuffle puck

D1277

D1277

Règle de jeu " Air Hockey ou Shuffle puck"

Ce célèbre jeu de café s'appelle aussi le '*jeu du palet*' ou '*Air Hockey*'.

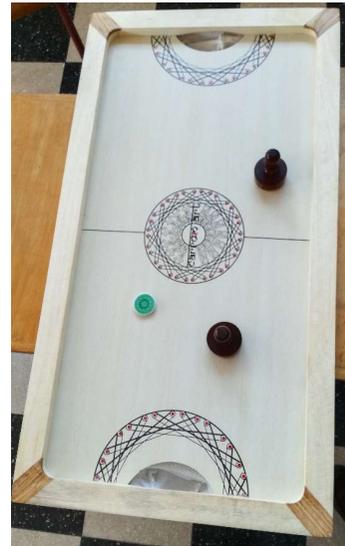
Un jeu de rapidité où les réflexes feront la différence.

Le '*Shuffle Puck*' est un jeu très simple. Chaque joueur possède un frappeur.

Le but du jeu est d'envoyer le palet dans le but de l'adversaire, en frappant avec le frappeur.

Il est interdit de franchir la ligne centrale avec le frappeur et d'obstruer les cages avec son bras.

Ambiance garantie pour petits et grands.



Jeu réflexes

2 joueurs et +

**GOLF DES
HUSSARDS****D1278****Règles de jeu "golf des Hussards"****Contenu :**

- 1 planche de jeu avec poignées
- 1 boule

Règle du jeu:

A deux joueurs, chacun tient les deux poignées de son côté.

A quatre joueurs, chaque équipe se partage les poignées d'un côté.

Chaque joueur (équipe) choisit une couleur de trou.

La boule est placée sur le trou central et c'est prêt.

Au top-départ, les joueurs vont essayer de diriger la boule vers un trou à leur couleur. Dès que la boule s'arrête dans un trou, le propriétaire du trou marque 1 point et la boule est remplacée au milieu.

Le premier joueur (ou la première équipe) à 5 points remporte la partie.

Jeu d'adresse

2 ou 4 joueurs

6 ans et plus

1213

RIVER DRAGONS



*A PARTIR DE 3 ANS
2 À 6 JOUEURS*

River Dragons est un jeu familial, où chaque joueur tente de traverser le détroit du Mékong en construisant un réseau de cailloux et de passerelles sur lequel il va se déplacer. Le jeu est combiné à la stratégie et au rebondissement grâce à la programmation simultanée des actions des joueurs, et un soupçon d'habileté et de dextérité pour le placement des cailloux et des passerelles sur le plateau de jeu.

1215

TULUM



*A PARTIR DE 5 ANS
2 - 4 JOUEURS*

Avec Tulum, chaque joueur devra prendre des risques pour terminer le premier sa pyramide Inca !

Chaque joueur possède son propre plateau de jeu, sur lequel il construit sa pyramide, étage par étage, en respectant l'ordre des couleurs (une couleur par étage), sachant qu'un bloc ne peut être posé que sur deux blocs déjà positionnés sur la ligne inférieure.

Tulum est un très joli « stop ou encore » à jouer dès 5 ans, qui mixe chance et prise de risque, car à vouloir construire trop vite on risque de tout perdre !

FORT BOYARD (STANDARD)

1284

1284



Règles de jeu "Fort Boyard (standard)"

Les joueurs choisissent une figurine qui progressera sur le parcours, accroché aux fenêtres du fort symbolisant les entrées des salles d'épreuves. Chacun doit réaliser l'épreuve de la salle où sa figurine est tombée. Selon l'épreuve on gagne une clef, ou un indice pour faciliter la découverte du mot-code, ou du temps comme dans la salle du conseil ou des Boyards.

Lorsque le tour du fort est bouclé, les joueurs qui auront au moins 3 clefs et le mot code, participeront à la course aux Boyards pour le temps qu'ils ont accumulé en cours du jeu.

La plus riche en Boyard sera vainqueur de la partie et sacré Maître du Fort. Il aura droit à ce titre aux honneurs qui lui étaient jadis réservés.

Durée moyenne d'une partie : 1 heure

Pour tous publics

2, 3, 4 joueurs de 7 à 77 ans

KLASK

1233

1233



Règles de jeu " Klask"

Les joueurs contrôlent leur pion par un astucieux système d'aimant placé sous le plateau.

L'objectif du jeu est de pousser la bille sur le plateau et de l'envoyer dans le but de l'adversaire.

Au milieu du plateau se trouvent trois pièces magnétiques qui servent d'obstacle. Il ne faut surtout pas les attraper avec votre pion mais vous pouvez vous amuser à les envoyer sur votre adversaire !

Attention : à ne pas faire tomber la bille dans votre propre but car dans ce cas votre adversaire marquerait un point.



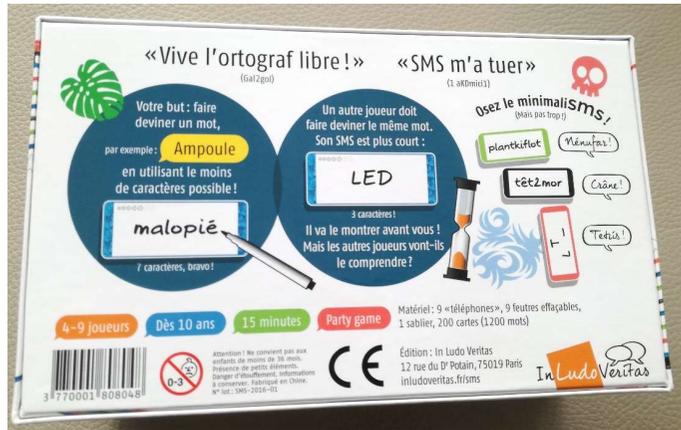
A partir de 8 ans

Jeu d'adresse

SMS

1271

1271



Règle de jeu "SMS"

C'est un jeu par équipes fluctuantes. On doit faire deviner un mot, on écrit un mot secrètement sur son téléphone, on doit utiliser le minimum de caractères possible, ainsi on dévoilera son mot avant son adversaire.

On ne peut écrire ni le mot à faire deviner, ni une de ses traductions, ni ses initiales ni une de ses abréviations. En revanche, il est possible d'utiliser les signes et symboles spéciaux rappelés en bas de l'ardoise. Il est également possible de présenter son ardoise-téléphone dans le sens que l'on veut.

() { } [] ^ / « » ' " . , ; ?
 ¿ ¡ ! ... _ = ≠ ∞ ~ @ & § Δ
 Π Β € \$ £ ¥ æ œ Ø % © # * °

Par exemple, on peut faire deviner "sablier" simplement par ∞ et en présentant son ardoise verticalement.

Les autres joueurs ont ensuite le temps d'un sablier pour deviner et s'ils ne trouvent pas, on montrera le mot de son compétiteur.

On gagne des points en parvenant à deviner les mots, et aussi en faisant des textos qui sont compris par les autres.



De 4 à 9 joueurs

A partir de 10 ans



D1291
D1107

D1291
D1107



Règles de jeu "WEYKICK"

- Les joueurs se séparent en deux équipes, et s'installent à l'opposé, chacun du côté de ses buts.
- Les figurines sont guidées par un aimant posé sous le terrain de jeu. En déplaçant l'aimant, les joueurs font bouger les figurines sur le plateau de jeu.
- A 2 joueurs, on prend 2 figurines chacun (total : 4 pions) - A 4 joueurs, on prend 1 figurine chacun (total : 4 pions) - A 6 joueurs, on prend 1 figurine chacun (total : 6 pions)
- On détermine quelle équipe commence.
- Chaque joueur ne peut se déplacer que dans sa propre moitié de terrain.
- Le joueur qui a encaissé un but réengage le jeu à partir de sa moitié de terrain.
- Si l'aimant ou la figurine tombe, le but n'est pas valable.
- Le jeu se termine lorsqu'une équipe a cumulé 10 points.

Un jeu d'adresse tout public

A partir de 6 ans

Tour de pise Tower of Balance

1190



Un jeu de lancer d'extérieur qui amusera petits et grands.

A partir de 8 ans

1190

Règle de jeu "TOWER OF BALANCE"

Définissez la distance de lancer des disques à l'aide de la corde

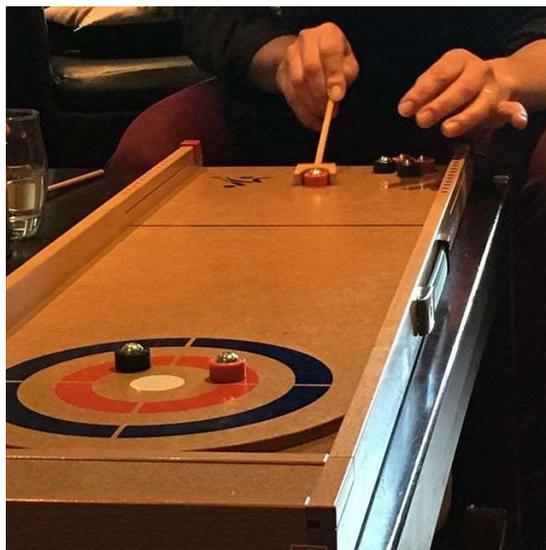
Chaque joueur, ou équipe possède 3 disques chacun, ils joueront à tour de rôle leurs 3 disques pour tenter d'abattre la partie supérieur de la tour, uniquement jusqu'à ce qu'il ne reste plus que la base.

Lorsque tous les blocs ont été abattus, la partie est terminée et le joueur ou l'équipe qui a remporté le plus de blocs gagne la partie.

A vous de jouer !

Curling de table

D1106



D1106

Règle de jeu "CURLING DE TABLE"

Constituez deux équipes de un à quatre joueurs. Les deux équipes peuvent être de nombres différents. Chaque équipe choisit une couleur et prend les pierres de sa couleur.

Pour déterminer l'équipe qui ouvre la partie, chaque équipe joue à tour de rôle une pierre. La pierre la plus proche du centre à l'issue de ces deux lancers choisit quelle équipe commence la partie.

Les équipes jouent chacune une pierre à tour de rôle.
La manche prend fin quand toutes les pierres ont été jouées.

À la fin de la manche, l'équipe qui a la pierre la plus proche du "centre blanc" remporte la manche. Elle gagne un point pour chacune de ses pierres plus proche du "centre blanc" que la meilleure pierre de l'équipe adverse.

L'équipe qui a gagné la manche commencera la manche suivante. En cas de match nul, l'équipe qui a commencé la manche recommencera la suivante.

Deux équipes de un à quatre joueurs

EXEMPLE DE CALCUL DES POINTS



Ci-contre est représentée la position finale des pierres à la fin d'une manche de COMPACT CURLING. L'équipe orange possède la pierre la plus proche du Bouton, c'est donc elle qui marque des points cette manche-ci. Elle gagne un point pour chacune de ses pierres plus proches du Bouton que la pierre la mieux placée de l'équipe bleue. Dans cet exemple, l'équipe orange a deux pierres mieux placées que la meilleure pierre bleue et marque donc deux points. L'équipe bleue ne marque aucun point, alors même qu'elle a réussi à placer plus de pierres dans la maison que l'équipe orange.

Le curling est un sport officiel des Jeux olympiques d'hiver depuis les Jeux olympiques d'hiver de 1998.

Mécano
Jeu de construction

D584



D584

Règle de jeu "Mécano"

100 pièces dont la plupart sont en bois pour construire des modèles très divers expliqués étape par étape, plus des modèles selon l'imagination de l'enfant.

Un mécano classique existant depuis 30 ans.



**A partir de
2 ans**

**Un jeu de créativité
tout public**

Y1294

Y1294

Arbalète



Règle de jeu "arbalète"

Jeu d'adresse avec fléchettes à ventouse, pour petits et grands, à l'intérieur comme à l'extérieur.

Grâce à l'arbalète en bois en forme de pistolet et aux 3 fléchettes, visez le centre et ses 12 points rouge.



D920

D920



Règle de jeu " ODYSSEUS "

Le joueur guide une bille sur un plateau vertical et tente de la faire passer entre des boomerangs creux. La bille est emportée par une barre sur laquelle elle roule chaque fois que le joueur tire sur les cordes à droite ou à gauche pour la guider.

Cette bille doit traverser une planche trouée de bas en haut sans tomber. Pourrez-vous l'y aider ?

C'est un jeu de CHEESE WIZ

6 ans et +

D344

D344

Arbalète

Règle de jeu "arbalète"

Jeu d'adresse avec fléchettes à ventouse, pour petits et grands, à l'intérieur comme à l'extérieur.

Grâce à l'arbalète en bois en forme de pistolet et aux 3 fléchettes, visez le chiffre le plus haut et bonne chance.

