

La Ludo du Poisson Lune
Ludothèque associative

Siège social :
14 rue de la coquerelle
Acigné 35690
09.50.47.57.07

Contrat de location jeux surdimensionnés

L'organisme suivant :
Monsieur ou Madame :

Désigné ci-après « le preneur » loue à l'association **La Ludo du Poisson Lune** à Acigné, désigné ci-après « le loueur » les jeux suivants : Cocher les cases correspondantes sur la feuille ci jointe.

* Pour la période suivante :

La location des jeux ne pourra excéder un délai de 15 jours.

* Pour la somme de :

Chaque jeu emprunté sera facturé 7€.

* Le loueur reconnaît recevoir du preneur une caution d'un montant de :

1 jeu = 80€ / 2 jeux et plus : 50€ + 50€/jeu

Le chèque sera libellé à l'ordre de **La Ludo Du Poisson Lune**

Il ne sera pas demandé d'adhésion à la Ludo pour les C.E., les écoles et les associations qui loueront ponctuellement des jeux.

Sauf accord contraire avec le loueur, le preneur s'engage à prendre livraison et à rapporter le matériel loué au local de l'association.

Le preneur reconnaît recevoir le matériel correspondant à ces jeux dans l'état que constatent conjointement la personne qui le représente au moment de sa prise en charge et le représentant du loueur qui le lui remet.

Le preneur s'engage à restituer le matériel dans l'état où il l'a pris. Il reconnaît au loueur le droit de lui facturer un surcoût de frais de remise en état d'un montant de 20% de la caution, dans le cas où le matériel présenterait une ou des avaries constatées à sa restitution.

En cas de non-restitution du matériel, le preneur reconnaît au loueur le droit de mettre en recouvrement le chèque de caution. Ce droit prend effet dans un délai de 5 jours à compter de l'expiration de la période de location mentionnée à l'article ci-dessus.

Fait à Acigné, le

Le preneur

Le loueur

Liste des jeux surdimensionnés

Jeu	N°	Nb Joueurs	Genre	Age	Objectifs	Cocher les cases
Pêche à la ligne	125	2 à 4	Adresse et rapidité	4+	Attraper le 1 ^{er} tous ses pions à l'aide de la canne à pêche	
Spirobille	198	2 à 4	Adresse et rapidité	7+	Marquer des buts (style flipper)	
Himalaya	321	1	Adresse	6+	Faire circuler une bille sur un plan incliné.	
weykick	324	2 à 4	Adresse rapidité	6+	Marquer des buts	
Passe trappe	325	2	rapidité	6+	A l'aide d'un élastique faire passer ses palets chez son adversaire.	
Billard hollandais	326	1	adresse	6+	des palets à faire glisser et faire rentrer dans des cases.	
Roule cocotte	327	2 à 6	mémoire	4+	Retrouver un maximum d'œufs pour gagner la partie.	
Trapenum	329	2	tactile	4+	Les mains dans la boîte sortir des objets identiques.	
Carrom	330	2 à 4	tactique	8+	Rentrer tous ses pions dans les trous.	
Pont du Gard	403	1	adresse	5+	Lancer les palets sous les arcades.	
Roule boule	404	2	adresse	7+	faire tomber la boule au bon endroit pour marquer le plus de point.	
Pylos	405	2	logique	8+	Etre le 1 ^{er} à Poser sa dernière boule en haut de la pyramide.	
Quits	406	2	stratégie	7+	Sortir ses billes du plateau le premier.	
zopp	407	2	adresse et rapidité	7+	Se servir des jetons pour marquer des buts.	
Puissance 4	408	2	stratégie	8+	Aligner 4 palets de sa couleur.	
Shuffle puck	495	2	adresse et rapidité	6+	à l'aide d'un shuffle marquer des buts.	
Jeu de palets	497	2 à 6	adresse	7+	Lancer ses palets le plus près de la cible.	
Barik	501	1	adresse	6+	Etre la 1ere équipe à se débarrasser de ses tonneaux.	
Billard japonais	505	2	stratégie	7+	Propulser les boules une à une dans les trous.	
Jeu du tonneau	506	2	adresse	7+	Lancer ses palets pour gagner un maximum de points.	
Pipe à la tête	507	2	stratégie	7+	4 joueurs 4 pipes et 3 cônes attraper le cône le 1 ^{er} ..	
Jeu des bâtonnets	508	2	stratégie	7+	Celui qui enlèvera le dernier bâton sera le perdant.	
Equilibre géant	509	2	tactile	4+	Placer des pièces sans faire basculer le plateau.	

Triangles anneaux et quilles	510	1	Adresse	6+	Lancer des anneaux autour des quilles.	
Quilles et potences	511	2	Rapidité	6+	Abattre les quilles à l'aide de la bille suspendue.	
Equibil 4	512	2 à 6	Adresse concentration	4+	Faire descendre la boule en cascade.	
Echelles et serpents	516	2+	Chance	4+	Attention de ne pas tomber sur la tête du serpent !! style Jeu de l'oie	
Bateau le Davy	576	2 à 4	Stratégie Orientation	5+	Être le premier à emmener son pion en haut du mat	
La mallette de bowling	577	1	Adresse	5+	Bowling avec lanceur pivotant	
Billard Nicolas	578	4	Adresse	6+	En pressant sur une poire faire circuler une boule en liège et marquer des buts	
Labyrinthe	579	4	Adresse coopératif	6+	Ensemble à l'aide des cordons amener la bille au centre du plateau	
Spin ladder	624	2	Adresse	8+	Lancer ses 2 boules pour les enrouler autour des barreaux	
Crokinole	625	4	Adresse	6+	Placer ses pions au centre pour marquer le plus de points possible	
Hockey sur table	631	2	Adresse	6+	Marquer des buts	
Mikabille	665	2 à 4	Adresse	4+	Retirer les baguettes en évitant de faire tomber les billes.	
Le boulier	666	2 à 4	Stratégie	8+	Réaliser des lignes continue de la même couleur	
Mikado	670	2 à +	Adresse	5	Retirer un par un les baguettes sans faire bouger les autres	
Speed roll up	671	2	Adresse et rapidité	7+	Être le premier à déplacer ses 6 billes de l'autre côté du plateau	
Molkky	517	2 à +	Adresse	6+	Faire tomber les quilles nécessaires pour atteindre 50 points.	
Fer à cheval	669	2 à +	Adresse	6+	Lancer le fer à cheval autour du bâton planté dans le sol pour gagner un max de points.	
Passe Trappe 4 joueurs	723	4	Adresse et rapidité	6+	A l'aide d'un élastique faire passer ses palets chez ses adversaires.	
Equilibry 2 en 1	724		Equilibre	4+	Debout en équilibre, balancer la balle de droite à gauche afin de marquer un panier.	
Labytoupie	725	1	Adresse	6+	Faire tourner les toupies et les diriger dans les trous avant qu'elles ne s'arrêtent de tourner.	

Table à glisser à 4	726	4	Adresse	6+	Défendez votre camp du palet à l'aide de votre poignée.	