Puissance 4 géant

But du jeu : aligner 4 pions de sa couleur
Dimensions : 80 x 70 cm

Billard hollandais

Chaque joueur dispose de 30 palets en bois qu'il doit faire glisser vers les 4 casiers du haut en les poussant ou à la pichenette. Mais il ne faut pas viser n'importe comment ! Essayez de créer des « lignes ». Une ligne est constituée par un palet dans chaque casier et elle rapporte 20 points. Si en revanche vous n'avez que 2 palets dans le casier à 4 points, et 3 dans le casier à 2 points vous aurez 14 points (8 + 6).
Dimensions : 200 x 45 cm

Billard japonais

But : marquer le plus de points en réussissant à lancer des boules dans les trous du billard!
Dimensions : 200 x 45 cm

Carrom

But : à l'aide d'un pion percuteur lancé avec une pichenette, il faut déplacer ses propres pions pour les envoyer dans un trou.
Dimensions : 85 x 85 cm

Shuffle puck

But : envoyer le palet dans le but de l'adversaire à l'aide de son frappeur.
Dimensions : 130 x 70 cm

Triball

But : Marquer exactement 100 points.

Weykick

But : envoyer la bille dans le but de l'adversaire à l'aide de son joueur magnétique.
4 joueurs
Dimensions : 46 x 71 cm

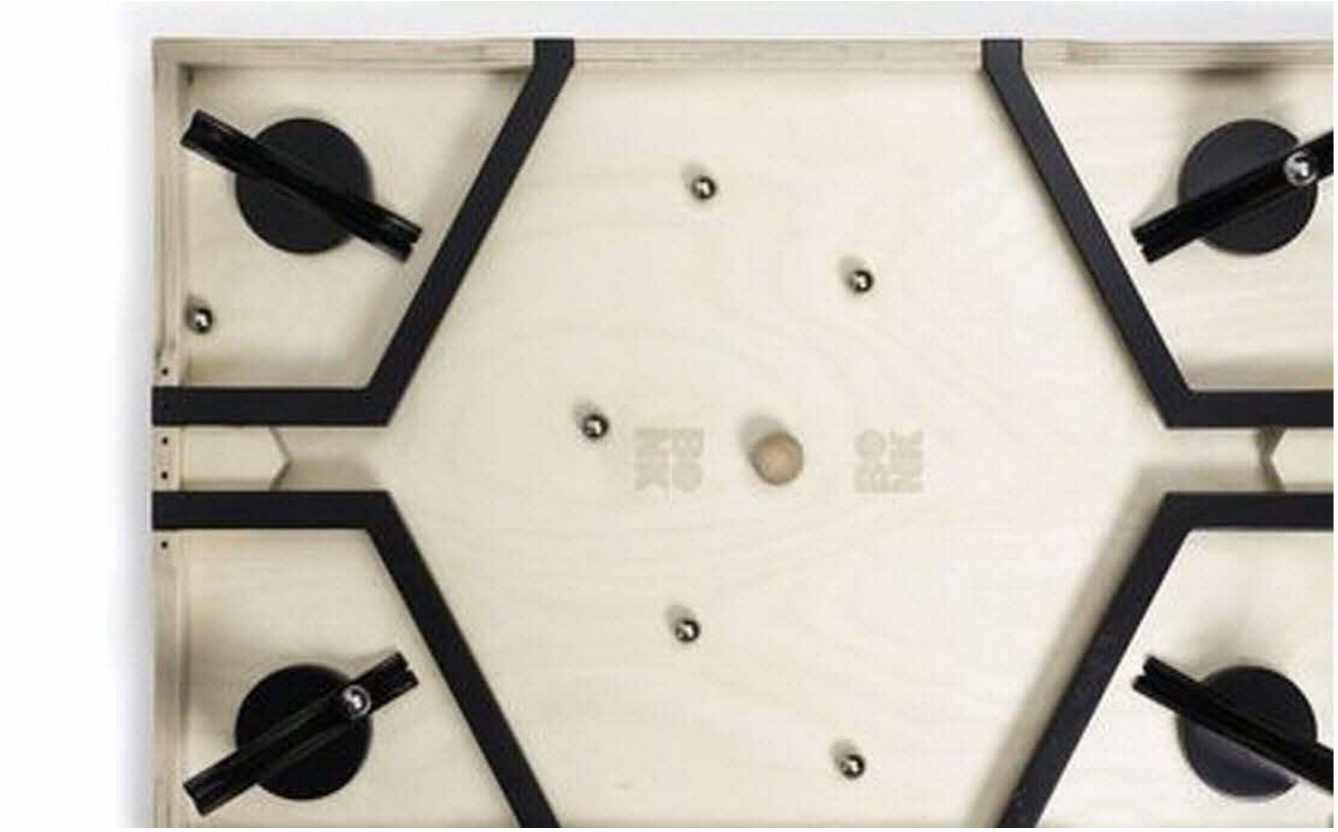
Quarto géant

But : aligner 4 pièces ayant au moins un point commun entre elles. Mais ne croyez pas que vous jouerez celles que vous voudrez : c'est l'adversaire qui choisit pour vous !
Dimensions : 65 x 65 cm

Quoridor géant

But : atteindre le premier la ligne opposée.
Dimensions : 70 x 70 cm

Bonk !

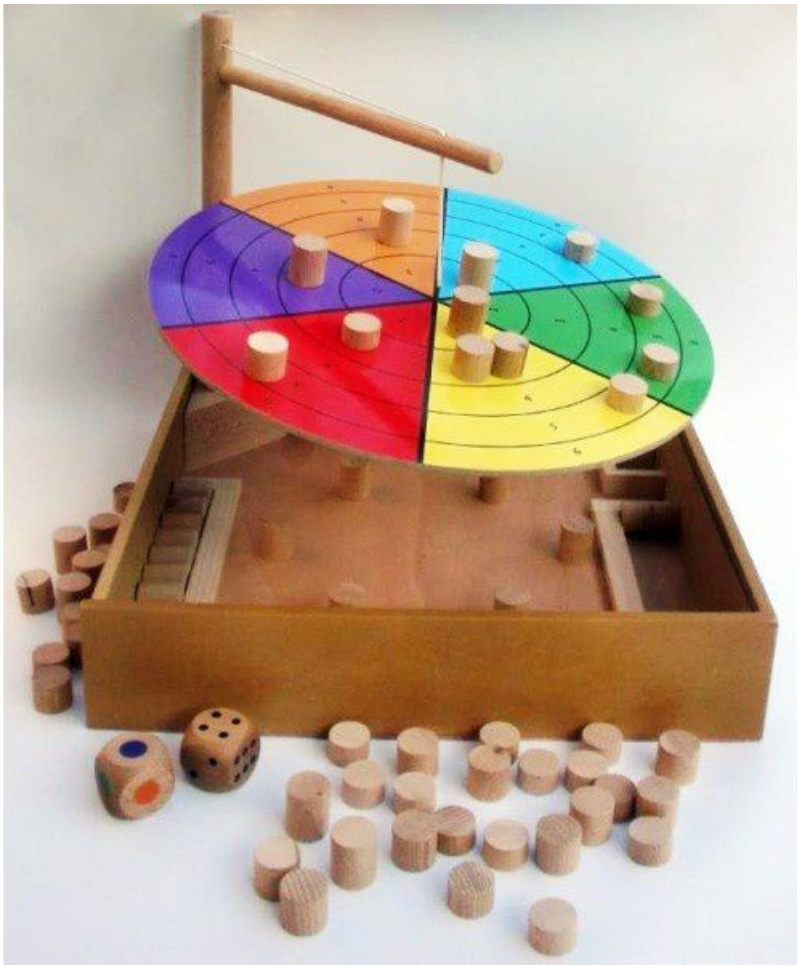


But : lancez une bille sur votre rampe et visez juste pour amener la balle en bois dans le but adverse.
Dimensions : 40 x 55 cm

Klask !

But : envoyez la balle dans le goal adverse à l'aide de votre pion dirigé magnétiquement, ou envoyez les petits plots magnétiques emprisonner le pion adverse.
Dimensions : 35 x 45 cm

Dingo disk géant



But : poser tous ses pions sur un disque en équilibre sans faire tomber les pions déjà posés.
Dimensions : 50 x 50 cm

Takenoko géant

But : faire pousser le plus de bambous en gérant au mieux ses parcelles et en satisfaisant l'appétit délicat du panda.

Dr. Eurêka géant

But : reconstituer la combinaison indiquée en transvasant les billes le plus rapidement possible d'une éprouvette à l'autre.