

JEU DES BATONNETS 6007



Les joueurs retirent chacun leur tour 1, 2, ou 3 bâtonnets il ne faut pas être celui qui retirera le dernier.

- * + 5 ans
- * 2 joueurs
- * 56 x 22 cm

KATAMINO 5152



Casse tête modulable et évolutif.

- * + 6 ans
- * 1 joueur et +
- * 75 cm x 35 cm

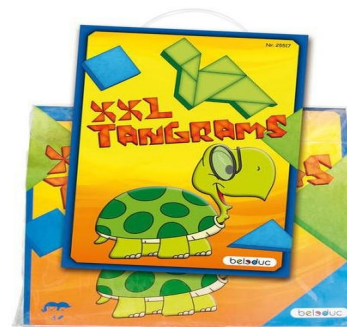
JUMPY JACK 5928



Pariez sur le tiercé gagnant avec ce must du jeu de pari!

- * + 10 ans
- * 2 – 10 joueurs

TANGRAM XXL 5830



Retrouver le célèbre puzzle casse-tête avec 2 grand jeu de pièces en mousses.

- * + 3 ans
- * 1 joueur et +

RUSH HOUR 4036



L'objectif de ce casse-tête est de faire sortir la voiture rouge de l'embouteillage

- * + 8 ans
- * 1 joueur
- * 55 x 55 cm

MMM! XL 6170



Jouez en coopération pour vider le cellier rapidement avant l'arrivée du chat noir de la maison !

- * + 8 ans
- * 1 joueur
- * 55 x 55 cm

TAKENOKO Version Géante 5614



Dans Takenoko, vous devrez vous occuper de nourrir le Panda de l'Empereur. En tant que jardinier, vous devrez donc cultiver des parcelles et les irriguer pour y faire pousser de beaux bambous.

- * + 8 ans
- * 2 – 4 joueurs

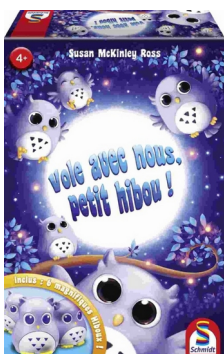
GOBLET GOBLERS 6192



Saurez-vous aligner 3 Goblets de votre couleur sans vous faire gobber?

- * + 5 ans
- * 2 joueurs

VOLE AVEC NOUS, PETIT HIBOU XL 6228



Jouez en coopération pour ramener les petits hiboux dans leur nid !

- * + 4 ans
- * 2-4 joueurs

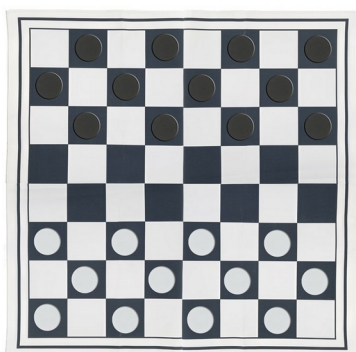
LES 3 PETITS COCHONS



Casse-tête pour jouer seul ou à plusieurs

- * + 4 ans
- * 1 joueur

JEU DE DAMES GEANT 6335



Un classique des jeu de reflexion en version géante

- * + 7 ans
- * 2 joueurs
- * 90 x 90 cm

IL EST OU LE MINOU XXL 6515



Jeu de mémoire et de visualisation dans l'espace qui développe le langage en communiquant avec les autres pour décrire la scène.

- * 4 - 10 ans
- * 2- 5 joueurs

QUARTO GEANT 6696



Aligner 4 pièces ayant au moins un point commun entre elles.

- * + 8 ans
- * 2 joueurs

LE BONHOMME DE NEIGE (2 exemplaires) 6697 6698



Rejoindre la case arrivée en premier

- * + 3 ans
- * 2-4 joueurs

ROYAL D'UR 6699



les joueurs vont s'affronter sur un champ de bataille pour tenter de capturer toutes les pions de l'adversaire.

- * + 7 ans
- * 2 joueurs

QUORIDOR GEANT 6701



L'objectif est d'atteindre le premier la ligne opposée en déjouant la stratégie de votre rival!

- * + 8 ans
- * 2 joueurs

PERALI KATUMA/JEU DU MOULIN 6702



Prendre tous les pions de l'adversaire en passant par-dessus

- * + 5 ans
- * 2 joueurs

DOUSHOU QI 6703



Occuper le camp adverse (illustré par une couronne sur le plateau du bas)

- * + 5 ans
- * 2 joueurs

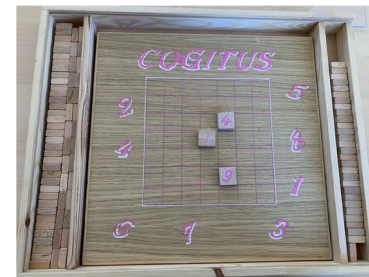
PUISSANCE 4 6704



Être le premier à aligner ses 4 jetons.

- * + 5 ans
- * 2 joueurs

COGITUS/REVERSI 6705



Le but du jeu est d'avoir le plus de pions de sa couleur que l'adversaire à la fin en retournant alors le ou les pions adverses qu'il vient d'encadrer.

- * + 6 ans
- * 2 joueurs

JUMPIN XXL 6719



Aidez les lièvres à rejoindre leur gîte!
Trouvez le bon parcours afin de mettre les lièvres à l'abri

* + 7 ans
* 1 joueur

RUSH HOUR GÉANT 6835



Déplacer les véhicules pour débloquer la voiture rouge.

* + 7 ans
* 1 joueur

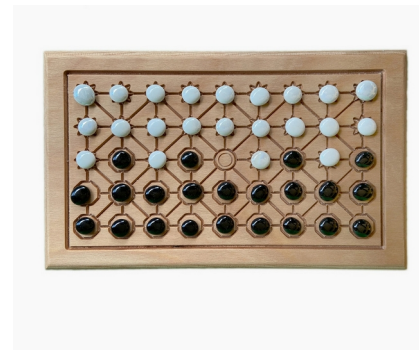
MEMORY BILLES 7244



Mémorisez l'ordre des billes et reproduisez la ligne avec le moins d'erreurs possible

* + 5 ans
* 2 joueurs

FANORONA 6665



Capturer tous les pions adverses ou faire en sorte qu'ils ne puissent plus se déplacer.

* + 8 ans
* 2 joueurs

BACKGAMMON 6721

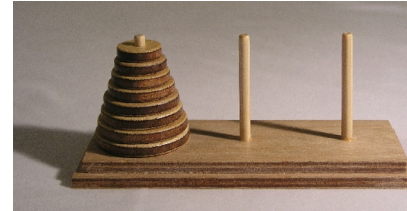


Être le premier à retirer tous ses pions du tablier.

* + 6 ans

* 2 joueurs

**TOUR DE HANOÏ (2 exemplaires)
6434 6435**



Déplacer des disques de diamètres différents d'une tour de « départ » à une tour d'« arrivée » en passant par une tour « intermédiaire », et ceci en un minimum de coups

* + 7 ans

* 1 joueur