

<u>Jeu</u>	<u>Description</u>	<u>Mécanismes</u>	<u>Type</u>	<u>Age minimum</u>	<u>Joueurs (min)</u>	<u>Joueurs (max)</u>	<u>Durée</u>
6 Qui prend	Les joueurs choisissent une carte et la jouent simultanément sur l'une des séries de la table. Attention : celui qui pose la sixième carte sur une série ramasse la pile !	Choix simultanés	Coop	10	2	10	30
7 Wonders	Un jeu de civilisation relativement accessible et sans temps morts.	Combinaison. Draft.	Compet	10	2	7	30
Abalone	Soyez le premier à faire sortir 6 billes adverses du plan de jeu en les poussant avec vos propres billes.	Déplacement. Majorité.	Duel	7	2	2	20
Aventuriers du Rail Europe	Collectez des wagons et construisez des routes pour atteindre les destinations que avez piochées. Mais attention, vous avez de la concurrence...	Placement. Blocage. Gestion de main.	Compet	8	2	5	40
Awale	Simple, intelligent et stratégique, entrez dans traditions africaines, le jeu parle de semis et de récolte de graines et de respect de l'adversaire	Tactique	Duel	5	2	2	30
Azul	Prenez votre truelle et faites ressortir vos talents d'artisan. Constituez la plus belle mosaïque pour embellir les murs du Palais Royal d'Evora !	Placement. Collection.	Compet	8	2	4	30
Backgammon	En fonction des résultats obtenus sur les dés, avancez vos pions vers le camp adverse pour être le premier à tous les faire sortir.	Dés. Course. Capture.	Duel	6	2	2	30
Ballons	Un jeu initiatique où les petits apprennent à perdre des ballons... et des parties !	Pioche.	Compet	3	2	5	10
Bandido	Empêchez à tout prix Bandido de s'évader de sa prison !	Labyrinthe.	Coop	6	1	4	15
Bang	Bienvenue dans l'univers impitoyable du Far West. Incarnez un shérif, un hors-la-loi ou un renégat pour des affrontements sanglants !	Rôle secret. Gestion de main. Affrontement.	Equipes	8	4	7	30
Bazar Bizarre	Soyez le premier à attraper l'objet représenté sur la carte... ou celui qui n'y est pas ! Simple ? Pas si sûr...	Observation. Rapidité.	Compet	6	2	8	libre
Blokus	Votre objectif est de poser vos 21 pièces sur le plateau. Mais il n'y aura pas de place pour tout le monde...	Placement.	Compet	7	2	4	30
Burger Quizz	Les joueurs s'affrontent dans un quiz décalé inspiré de l'émission culte présentée par Alain Chabat. Qui remportera le Grand Burger de la mort?	Connaissances. Humour.	Equipes	10	3	20	30
Camelot	Vous êtes un héros de la table ronde et vous allez à Camelot pour en découdre avec les plus grands chevaliers. Le premier à gagner cinq joutes emporte la victoire.	Plis. Enchères.	Compet	10	2	5	40
Captain Sonar	Une traque sans merci opposant deux sous-marins de dernière génération. Pour l'emporter, le dialogue et l'écoute seront primordiaux.	Affrontement. Communication. Tension.	Equipes	12	2	8	45

Carcassonne	Construisez un paysage à l'aide de tuiles, puis tentez de contrôler un maximum de territoires. Un jeu où la stratégie s'allie à la simplicité.	Placement de tuiles. Majorité.	Compet	8	2	5	40
Carrom	Reprenant tactiques et techniques du billard, ce jeu zen très répandu en Asie permet de se confronter en duel et de gagner l'admiration éternelle de ses adversaires.	Dextérité. Pichenette.	Compet	6	2	4	30
Code Names	Faites deviner une liste de mots à votre équipe en un minimum d'indices.	Déduction. Mémoire.	Equipes	12	2	8	20
Code Names Duo	Faites deviner une liste de mots à votre coéquipier en un minimum d'indices.	Déduction. Mémoire.	Coop	10	2	2	20
Code Names Image	Faites deviner une liste d'images à votre coéquipier en un minimum d'indices.	Déduction. Mémoire.	Equipes	10	2	8	20
Codenames XXL	Faites deviner une liste de mots à votre équipe en un minimum d'indices.	Déduction. Mémoire.	Equipes	12	2	12	20
Coloretto	Réunissez des cartes-caméléons, mais attention seules vos 3 meilleures couleurs rapporteront des points ; les autres vous en feront perdre...	Collection. Combinaison.	Compet	8	2	5	30
Colt Express	Vous incarnez un desperado qui attaque un train. Programmez vos déplacements pour dérober un maximum de trésors et cogner les bandits adverses, mais garde au Marshal !	Programmation. Anticipation. Interaction.	Compet	10	2	6	40
Concept	Un jeu de devinettes sans mime ni paroles. Choisissez les meilleures icônes pour faire deviner votre concept !	Association d'idées. Déduction.	Asym	10	3	20	libre
Concept Kids	Faire deviner 12 animaux en utilisant uniquement les icônes du plateau...	Association d'idées. Déduction.	Coop	4	2	20	libre
Crazy cup	Un jeu de rapidité et de repérage qui demande de la suite dans les gobelets !	Rapidité. Observation. Dextérité.	Compet	6	2	4	10
Croque Carotte	Gravis la colline pour être le premier à croquer la carotte ! Mais le chemin est truffé de pièges : évite les trous, les taupes, les barrières ou encore les ponts-levis.	Chance. Suspense. Tactique.	Compet	4	2	4	20
Dames	Un grand classique des jeux de stratégie, accessible dès le plus jeune âge... mais pas nécessairement réservé aux enfants !	Affrontement. Capture.	Duel	6	2	2	30
Dames géantes	Un grand classique des jeux de stratégie, accessible dès le plus jeune âge... mais pas nécessairement réservé aux enfants !	Affrontement. Capture.	Duel	6	2	2	30
Decrypto	Formulez des indices afin de transmettre des codes secrets à vos coéquipiers. Dans le même temps, décryptez les indices adverses et interceptez leurs codes.	Communication. Déduction.	Equipes	12	3	8	30

Deep Sea Adventure	Vous êtes des explorateurs rivaux en quête de trésors enfouis en mer. Mais vous n'avez pas le sou, et partagez donc la même réserve d'oxygène...	Stop ou Encore. Ambiance.	Compet	8	3	6	30
Detective	Travaillez ensemble à la résolution d'une affaire en collectant un maximum d'indices : sur le plateau, mais également sur le site web associé et sur internet.	Enquête. Exploration.	Coop	16	1	5	150
Dixit	Devinez la carte qui correspond au message énoncé par le joueur "conteur". Un jeu qui vous demandera de faire appel à votre imagination et à votre univers personnel.	Créativité. Observation.	Asym	8	3	6	30
Dobble Beach	Dans chaque paire de cartes de Dobble, il y a toujours un dessin un commun. Soyez le plus rapide à le repérer pour gagner la partie.	Ambiance. Observation. Rapidité.	Compet	6	2	8	10
Docteur Maboul	Opère ton patient sans trembler sinon gare aux hurlements ! Avec la pince, retire délicatement les pièces à opérer. Si tu dérapes, Sam hurlera et son nez s'allumera !	Adresse.	Compet	6	1	6	20
Dominos	Le but du jeu est de poser tous ses dominos en main, en les "combinant" avec ceux joués sur la table.	Défausse.	Compet	4	2	5	10
Dream on	Tissez un rêve étrange, tortueux et farfelu avec vos camarades...	Mémoire. Imagination.	Coop	7	2	8	15
Dynamic Dominos	Cette boîte de jeu permet de fabriquer des cascades de dominos sans limites.	Construction.	Solo	5	1	8	libre
Echec	Le joueur d'échecs, comme le peintre ou le photographe, est brillant... ou mat.	Stratégie. Affrontement.	Duel	6	2	2	60
Face de bouc	Inventez un nom aux personnages : Mister Melon ? Tronche de cake ? Ce que vous voulez ! Mais quand un personnage revient, souvenez-vous de son nom et criez-le en premier !	Mémoire. Rapidité. Imagination.	Compet	6	2	7	15
Fort Boyard	Partez à la conquête de Fort Boyard ! Réussissez les épreuves et collectez le maximum de clés et d'indices. Affrontez le Conseil et décryptez plus de 100 énigmes du Père Fouras.	Adresse. Connaissances.	Equipes	8	2	6	45
Gagne ton papa	En duel, soyez le plus rapide à remplir votre espace avec les pièces imposées. En solo, formez un maximum de figures parmi les milliers de combinaisons possibles.	Agencement. Rapidité.	Duel	3	1	2	15
Genial	Posez vos "dominos" hexagonaux de manière à réaliser les plus longs alignements de couleur.	Placement. Connexion.	Compet	8	2	4	45
Grenouille	Visez l'un des quatorze trous grâce à vos huit palets afin de marquer un maximum de points.	Adresse.	Compet	5	1	8	5
Hanabi	Composez un beau feu d'artifice en jouant vos cartes au bon moment. Le détail ? Vous pouvez voir les cartes de tous vos coéquipiers... mais pas celles de votre main !	Mémoire. Déduction. Prise de risque.	Coop	8	2	5	30

Hippo	Peur des hippopotames ? Il ne faut pas. Dans Hippo!, ils sont reconnaissants. C'est plutôt de vos adversaires dont il faut se méfier !	Calcul. Stratégie. Anticipation.	Compet	6	2	4	15
Hop la bille	Les cartes sont sur la table, nos billes judicieusement disposées dans la cour de récré. L'œil est vif et les doigts bien dégourdis... La partie peut commencer !	Adresse. Tactique.	Compet	6	2	4	20
Hop la puce	Faites sauter les puces avec votre lanceur pour regrouper celles figurant sur vos cartes, tout en surveillant le jeu des adversaires pour aller les embêter.	Adresse. Tactique.	Compet	6	2	4	15
Hop le j'ton	Venez dans notre fête foraine et revivez les sensations du jeu de la cascade ! Posez vos j'tons sur le plateau, poussez, et... Tomberont, tomberont pas ?...	Adresse.	Compet	6	2	4	15
Huns	Vous voulez devenir le nouveau Khan, et gouverner les Huns ? Alors lancez des razzias, résistez aux fléaux, recrutez des mercenaires et découvrez de fabuleux trésors !	Combinaison. Draft.	Compet	14	2	4	45
Imagine	61 cartes transparentes au service de votre imagination pour faire deviner des énigmes (films, lieux, personnages...).	Créativité. Ambiance.	Asym	12	3	8	30
Jaipur	Un jeu de trocs et de transactions, au cours duquel les deux joueurs vont s'affronter pour déterminer qui est le meilleur marchand et impressionner le Sultan.	Commerce. Gestion de main.	Duel	12	2	2	30
Jeu d'anneaux	Un jeu d'adresse jouable en intérieur comme en extérieur.	Adresse.	Compet	4	1	8	5
Jungle Speed Beach	Le plus rapide et attentif se débarrassera en premier de toutes ses cartes. Attention jeu très prenant !	Rapidité. Observation. Ambiance.	Compet	7	2	10	20
Kariba	A l'heure où le soleil se couche, les animaux assoiffés se rassemblent autour du lac KARIBA pour se désaltérer. Mais la place est rare et les différentes espèces se bousculent...	Levée.	Compet	6	2	4	20
Kikou le coucou	Qui pourra aider Kikou le coucou à bâtir un nid pour couvrir ses œufs à l'aide des baguettes ?	Adresse.	Compet	4	2	5	15
Krazy Word	Créez des mots délirants en lien avec les thèmes imposés, et devinez ceux de vos amis !	Lettres. Créativité. Ambiance.	Compet	10	3	7	30
La Bonne Paire	Jeu de memory avec les visages des personnages de Walt Disney qui ravira les tout petits	Memory	Compet	4	2	4	10
La chasse aux monstres	On dit que les monstres sous ton lit ont peur de certains jouets. Alors brandis ton canard, ton avion ou ton ourson et crie bien fort : "Au placard, les monstres !"	Mémoire.	Coop	3	1	6	10
La course des tortues	Votre identité est cachée, mais votre mission est claire : manger les salades. Grimpez sur vos adversaires pour avancer avec eux, mais sachez descendre à temps pour arriver en tête.	Course. Bluff.	Compet	5	2	5	20
La danse des œufs	Collectionnez un maximum d'œufs en les gardant sur vous dans des positions loufoques imposées !	Adresse. Rapidité.	Compet	5	2	4	15

La guerre des moutons	Construisez le plus grand enclos de moutons, en évitant les loups !	Tuiles. Placement.	Compet	8	2	4	30
La vallée des Vikings	Un jeu d'adresse au pays des vikings, avec une bonne touche de tactique pour les plus grands.	Dextérité. Prise de risque.	Compet	6	2	4	15
Le monstre des couleurs	Le monstre s'est réveillé tout désorienté. Ses émotions sont en pagaille ! Il faut maintenant qu'il les trie et les remette chacune à leur place. Pourrez-vous l'aider ?	Imagination. Apprentissage. Mémoire.	Coop	4	2	5	20
Le Poker des Cafards	Bluff et embrouilles: le petit jeu de cartes où on se refille l'air de rien les sales bestioles.	Ambiance. Bluff.	Compet	8	2	6	20
Le Verger Géant	Cueillez tous les fruits du verger avant que le corbeau ne les dérobe.	Hasard.	Coop	3	1	8	10
Little Action	C'est la fête dans la jungle ! Construire une pyramide, jouer aux quilles, lancer et rattraper, ... autant de petits défis à réussir pour gagner des médailles.	Adresse.	Compet	2	2	4	10
Little Association	Le lapin vit dans le potager, la vache dans le pré et la grenouille dans la mare. A quel univers appartient la carotte ? Vite, le lapin doit se poser sur la carte "potager"...	Association. Rapidité.	Compet	2	2	4	10
Little Cooperation	Sur la banquise, 4 animaux tentent de regagner leur igloo. Mais le pont de glace menace de s'écrouler ! Un jeu coopératif pour apprendre à jouer et à gagner tous ensemble.	Hasard.	Coop	2	2	4	10
Little Memo	Les animaux sont dans le pré mais l'un d'entre eux est caché derrière le buisson. Mais lequel ? Découvrez ce jeu de cache-cache et de mémoire.	Mémoire. Rapidité.	Compet	2	2	4	10
Little Observation	Les joueurs posent les 9 papillons sur une table. A tour de rôle, ils lancent les 2 dés. Celui qui attrape en premier le papillon qui porte les couleurs des dés remporte le jeton correspondant.	Observation. Rapidité.	Compet	2	2	4	10
Loto Instruments de musique	Le loto des instruments de musique va permettre aux enfants de se familiariser avec le nom des différents instruments.	Collection.	Compet	4	2	4	15
Loup Garou	Des loups-garous se sont infiltrés parmi les innocents villageois et dévorent une victime chaque nuit. Les furieux villageois parviendront-ils à les éliminer ?	Rôle. Bluff. Communication.	Asym	8	8	18	30
Lynx	Retrouvez le plus vite possible un objet parmi les 400 images du plateau.	Observation. Rapidité.	Compet	5	2	6	15
Magic Maze	Coopérez sans vous parler ! Magic Maze est un jeu coopératif, essentiellement silencieux, simultané et en temps réel qui bouleverse vos habitudes !	Parcours. Coordination. Rapidité.	Coop	8	1	8	15
Meccano	Jeu de construction à base d'éléments entièrement métalliques.	Construction.	Solo	8	1	4	libre
Meeple Circus	La soirée s'annonce grandiose sous le chapiteau ! Vous devrez faire preuve d'une préparation sans faille puis d'une adresse remarquable lorsque tous les yeux seront sur vous !	Dextérité.	Compet	8	2	5	45

Mikado Géant	Chaque joueur doit retirer une baguette de son choix sans faire bouger les autres baguettes. S'il y arrive, il continue à jouer. Sinon, il cède son tour.	Dextérité. Concentration.	Compet	3	2	8	15
Minuscule	Tiré de la série animée du même nom, Minuscule est un petit jeu familial où chaque joueur connaît secrètement deux insectes qu'il souhaite voir arriver en tête de la course.	Course. Bluff.	Compet	5	2	6	20
Molky	Un jeu de lancer très populaire en Finlande qui combine à la fois adresse, tactique et chance.	Adresse.	Compet	5	2	10	30
Mondopoly Pérou	On n'imagine pas la vie d'un paysan au Pérou ! Jouez le jeu : mettez-vous à sa place.	Commerce. Diplomatie. Développement.	Compet	12	2	12	90
Mr Jack	La fine fleur des enquêteurs s'est réunie pour capturer Jack l'événreur avant qu'il ne profite de l'obscurité pour disparaître. Mais Jack est malin. Il a usurpé l'identité d'un enquêteur...	Enquête. Bluff.	Duel	9	2	2	30
My Little Scythe	Le jeu adapté du célèbre Scythe, à jouer en famille ! Dans cette course pour gagner 4 trophées parmi les 8 possibles, les joueurs vont incarner 2 petits animaux au Royaume de Pomme.	Développement. Programmation. Affrontement.	Compet	8	1	6	45
Noé	Dans Noé, l'inondation est proche, et pour sauver autant d'espèces que possible, Noé aura besoin de votre aide - mais seuls les joueurs les plus méritants seront sauvés des eaux !	Gestion de main. Défausse.	Compet	7	2	5	30
Onk-Onk	Observer en rythme et avec endurance les autres joueurs pour bien renvoyer les poissons-bombes.	Réflexe. Rythme. Ambiance.	Compet	10	4	10	15
Panic Island	Le volcan entre en éruption ! En tant que chefs de clan, vous avez deux minutes pour sauver un maximum de Cro-Magnon, de dodos et d'œufs de dodo ! Bonne chance !	Mémoire. Rapidité. Ambiance.	Coop	8	1	8	2
Passe Trappe	L'objectif est de propulser le plus vite possible à l'aide des élastiques le maximum de palets à travers la trappe dans le camp adverse.	Dextérité. Rapidité.	Duel	5	2	2	10
Patchwork	Les deux joueurs s'affrontent pour construire le patchwork le plus esthétique (et le plus performant) sur un plateau de jeu personnel de 9x9.	Placement. Optimisation.	Duel	8	2	2	30
Perplexus Epic	Si vous atteignez la sortie, c'est bien. Si vous l'atteignez vite, c'est mieux ! Niveau 3.	Dextérité.	Solo	8	1	1	libre
Perplexus Original	Si vous atteignez la sortie, c'est bien. Si vous l'atteignez vite, c'est mieux ! Niveau 2.	Dextérité.	Solo	6	1	1	libre
Perplexus Rookie	Si vous atteignez la sortie, c'est bien. Si vous l'atteignez vite, c'est mieux ! Niveau 1.	Dextérité.	Solo	5	1	1	libre

Perudo	Perudo est un jeu de dés, mêlant probabilités et bluff. Analysez vos adversaires et vos jets dés. Soyez suffisamment rusé pour faire le bon pari et tromper les autres joueurs.	Enchères. Bluff. Ambiance.	Compet	8	2	6	30
Pickomino la totale	Devenez le roi des dindons dans Pickomino ! Lancez les dés et tentez de récolter un maximum de vers de terre. Faites preuve d'audace, ça peut être payant !	Stop ou Encore. Ambiance.	Compet	8	2	7	30
Piratissimo	Affrontez la mer et ses dangers pour ramener 10 trésors en lieu sûr.	Chasse au trésor.	Compet	6	2	4	20
PitchCar	Une course de voiture sur un vrai circuit. Le meilleur à la pichenette l'emportera !	Dextérité.	Compet	6	2	8	30
Poker	Si vous êtes à une table de poker et que vous n'arrivez pas à savoir lequel de vos adversaires va être le pigeon de la soirée, c'est qu'il y a de bonnes chances que ce soit vous.	Bluff. Enchères.	Compet	12	2	8	120
Premier Lynx	Retrouvez le plus vite possible un objet parmi les 36 images du plateau.	Observation. Rapidité.	Compet	3	2	6	15
Quarto	L'objectif : 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 !	Stratégie. Placement.	Duel	8	2	2	15
Quoridor	Votre but : atteindre le premier la ligne opposée. Votre problème : l'adversaire pose des barrières pour vous ralentir !	Blocage. Déplacement. Stratégie.	Duel	6	2	4	15
Richesses du monde	Les joueurs font le tour du monde et achètent les richesses du pays visité (pétrole, uranium, or, coton etc.) en collectant à chaque passage des cartes "titre d'exploitation".	Commerce. Gestion.	Compet	10	3	6	90
Ricochet Robots	Un casse-tête jouable à plusieurs. Un jeu de réflexion qui se joue à toute vitesse. Une obsession qui fait que l'on finit par se déplacer soi-même comme un robot !	Casse-tête. Déplacement.	Compet	10	1	10	30
Risk	Une guerre à l'échelle planétaire. A la tête d'une armée, vous devrez réussir une mission tirée au sort. Mais toutes vos manœuvres ne seront et ne se feront pas sans Risk...	Affrontement. Stratégie.	Compet	10	2	6	120
Robin Wood	Bienvenue dans la forêt de Sherwood où s'affrontent Robin des Bois et le Shérif de Nottingham. En tant que simple citoyen, vous devrez bluffer les uns et les autres pour vous en tirer.	Bluff. Mémoire. Prise de risque.	Compet	10	2	4	15
Rondins des bois	Chacun des joueurs a 8 pièces en bois. L'un d'eux lance la toupie et, avant qu'elle ne tombe, on doit réaliser la figure imposée par la carte piochée.	Adresse. Rapidité. Bluff.	Compet	3	2	4	40
Saboteur	Les joueurs progressent dans le jeu en étant soit un chercheur d'or soit un saboteur. Il faudra alors jouer stratégiquement pour remplir son objectif sans se faire repérer.	Bluff. Placement.	Asym	8	3	10	30

Schotten Totten	Dans les Highlands, deux villages s'affrontent pour s'emparer des 9 bornes qui délimitent leur frontière. Chaque village tente d'aligner les meilleures équipes pour s'emparer des bornes.	Combinaison. Collection.	Duel	8	2	2	20
Set	Qui sera le plus rapide et trouvera le premier des Sets de 3 cartes parmi les 12 posées sur la table ?	Observation. Rapidité.	Compet	6	1	10	20
Shut the box	Lancer les dés et "fermer" un maximum de chiffres de la boîte, en additionnant vos dés ou en les utilisant séparément.	Combinaison. Hasard.	Compet	6	1	4	10
Slide Quest	Un jeu d'adresse et d'aventure qui pourrait rappeler les labyrinthes en bois d'antan...	Dextérité. Rapidité.	Coop	7	1	4	20
Small World	Quand les peuples s'affrontent dans un monde trop petit...!	Conquête. Blocage.	Compet	8	2	5	75
SmartMax XL	Un jeu de construction magnétique composé de pièces surdimensionnées spécifiquement destinées à la manipulation par les jeunes enfants.	Construction.	Coop	1	1	4	libre
Solenia	Entre ombres et lumières, livrez les ressources nécessaires aux habitants des différentes planètes.	Placement. Pioche.	Compet	10	1	4	45
Splendor	Dirigez une guilde de marchands de pierres précieuses, acquérissez des développements qui produisent de nouvelles pierres et soyez le premier joueur à parvenir à quinze points de prestige.	Collecte. Combinaison.	Compet	10	2	4	30
Taboo Junior	Faites deviner un mot à votre équipe sans prononcer les 2 mots interdits. Une version du jeu des mots interdits spécialement adaptée pour les enfants !	Communication.	Equipes	8	4	12	60
Terrabilis	Usines, écoles, hôpitaux, énergie fossile ou renouvelable... installez les infrastructures de votre choix pour mener à bien votre développement.	Gestion de revenus	Compet	16	2	4	60
Thalassa	Le jeu Thalassa enchantera les marins d'eau douce comme les vieux loups de mer. Stratégie, audace et réflexion sont les maîtres mots du jeu Thalassa.	Connaissances.	Compet	8	2	6	20
The Game	Parvenez ensemble à poser toutes les cartes numérotées de 2 à 99 en les jouant sur 4 tas: 2 tas ascendants (de 2 à 99) et 2 tas descendants (de 99 à 2). C'est tout simple et totalement obsessionnel!	Défausse. Intuition.	Coop	8	1	5	20
The mind	Les joueurs forment une équipe et doivent poser leurs cartes par ordre croissant	Défausse. Intuition.	Coop	8	2	6	15
Tic Tac Toe 3D	Formez le premier, avec quatre boules de la même couleur, une ligne horizontale, verticale ou diagonale, tout en empêchant l'adversaire d'y parvenir.	Placement.	Duel	5	2	2	20
Timeline Classique	L'ouvre-boîtes a-t-il été inventé avant l'ampoule électrique ? En tout cas sûrement après les lunettes... quoique... Et s'il datait plutôt de quelque part entre le télégraphe et le téléphone ?	Chronologie	Compet	8	2	8	20

Tokyo Train	Comme les placeurs dans le métro japonais, criez les consignes de placement des touristes à votre partenaire, et en japonais s'il vous plait !	Rapidité. Communication. Placement.	Equipes	8	4	10	20
Tours de Hanoi	Déplacez 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.	Casse-tête.	Solo	3	1	1	libre
Triominos Junior	Gagner le plus de pièces possible en plaçant ses Triominos.	Combinaison	Compet	4	1	4	20
Trivial Pursuit	Connu au Québec sous le nom de « Quelques arpents de pièges », il s'agit du plus célèbre des jeux de questions/réponses.	Connaissances.	Compet	15	2	20	60
Twin It	Soyez le plus rapide à pointer les cartes semblables quand elles apparaîtront ensemble.	Observation. Rapidité.	Compet	6	2	6	15
Unlock Escape	Vous avez 60 minutes pour vous échapper. Cherchez partout, exploitez chaque indice, et surtout communiquez !	Escape game. Enigmes.	Coop	10	2	6	60
Unlock Exotic	Vous avez 60 minutes pour vous échapper. Cherchez partout, exploitez chaque indice, et surtout communiquez !	Escape game. Enigmes.	Coop	10	2	6	60
Unlock Heroic	Vous avez 60 minutes pour vous échapper. Cherchez partout, exploitez chaque indice, et surtout communiquez !	Escape game. Enigmes.	Coop	10	2	6	60
Unlock Mystery	Vous avez 60 minutes pour vous échapper. Cherchez partout, exploitez chaque indice, et surtout communiquez !	Escape game. Enigmes.	Coop	10	2	6	60
Unlock Secret	Vous avez 60 minutes pour vous échapper. Cherchez partout, exploitez chaque indice, et surtout communiquez !	Escape game. Enigmes.	Coop	10	2	6	60
Weykick	Marquer des buts et remporter le match.	Adresse.	Duel	5	2	4	15