


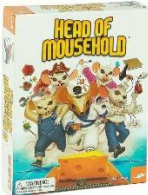
SUGGESTIONS DE JEUX EN FAMILLE !

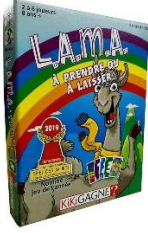
Par **Geneviève Marchand**

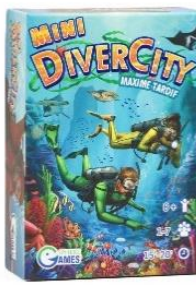
Coordonnatrice clinique et travailleuse sociale à Famille à Coeur


*Pour l'été, nous avons envie de vous faire jouer en famille. En as-tu envie? Il n'y a pas d'âge pour jouer. Nous ne te proposons que des produits **québécois**! La plupart pour 30\$ et moins! (source : Protégez-Vous)*

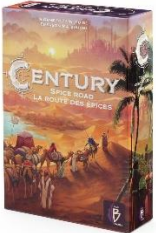
NOM	COÛTS	ÂGE	DURÉE	Nb de joueurs
Ta boîte	20 \$	8 ans	15 min.	3-8
	À toi de choisir la réplique qui pique, sinon on te dira Ta boîte! C'est un jeu pour faire rire et nul besoin d'être humoriste.			


NOM	COÛTS	ÂGE	DURÉE	Nb de joueurs
Head of mousehold	25 \$	8 ans	30 min.	2-5
	Dans ce jeu de déduction, les joueurs sont à la tête de clans de souris qui se battent pour ramasser le plus de fromages possibles. Au début de la partie, chaque joueur prend un paquet de cartes de son clan ainsi que des pions Souris de chaque couleur. Au centre de la table sont placés autant de pièges à souris qu'il y a de joueurs ainsi que le paquet de cartes Vitesse. À chaque manche, on place un jeton Fromage sur chaque piège et on mélange puis étale les cartes Vitesse. Ensuite, chaque joueur choisit 3 cartes Souris de son paquet de clan et indique les couleurs choisies en mettant devant lui les pions Souris correspondants. Puis, à tour de rôle, les joueurs placent une de leurs cartes sous l'un des pièges en alternant face visible et face cachée. Quand toutes les cartes ont été placées, elles sont révélées puis réorganisées selon l'ordre des cartes Vitesse. La plus rapide se fait attraper par le piège et la carte est écartée, tandis que la deuxième récupère le jeton Fromage; toutes les autres ne récoltent rien. Après 5 manches, le joueur qui a le plus de jetons Fromage gagne.			

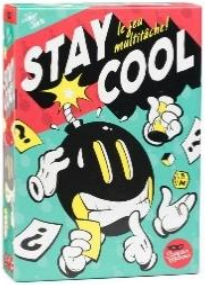
NOM	COÛTS	ÂGE	DURÉE	Nb de joueurs
L.A.M.A.	15 \$	8 ans	20 minutes	3-6
	<p>Dans ce jeu de cartes, les joueurs cherchent à accumuler le moins de points possible en jouant les cartes qu'ils ont en main. En début de manche, un joueur distribue 6 cartes à chacun, puis place le paquet sur la table et retourne la 1re carte. Le joueur à sa gauche doit jouer une carte de sa main qui a une valeur identique ou plus élevée de 1 (exemple: si la carte au milieu est un 5, on peut jouer un 5 ou un 6). La carte Lama, quant à elle, permet de passer de 6 à 1. Si un joueur ne peut pas jouer, il pige une carte ou abandonne la manche. Celle-ci se termine quand tous les joueurs ont soit joué toutes leurs cartes ou abandonné. Puis, les joueurs marquent des points, avec les jetons, selon les cartes restantes en main. Par contre, les joueurs qui ont réussi à jouer toutes leurs cartes peuvent se débarrasser d'un jeton gagné précédemment. La partie se termine quand un joueur atteint 40 points: celui qui a alors le moins de points l'emporte.</p>			

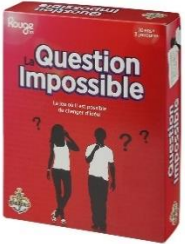
NOM	COÛTS	ÂGE	DURÉE	Nb de joueurs
Mini divercity	25 \$	8 ans	15 min.	2-6
	<p>Dans ce jeu de mémoire coopératif, les joueurs incarnent une équipe de plongeurs qui cherchent à sauver des espèces menacées par des entreprises polluées («corporations»). Au début de la partie, les joueurs disposent sur les cartes Échelle les 12 jetons Espèce et, à côté, les cartes Hôtel, face Île visible. De plus, les joueurs choisissent le niveau de difficulté qui détermine les seuils de réussite et d'échec. Chaque joueur reçoit une carte <i>Plongeur</i>, qui lui octroie un pouvoir unique, ainsi que trois cartes Espèce, qu'il tient de façon à n'en voir que le verso. Ainsi, les joueurs voient les cartes qui sont dans les mains de leurs partenaires, mais pas celles qui sont dans les leurs. À chaque tour, les joueurs pigent dans le paquet Corporation une carte qui déclenche un effet négatif, comme faire reculer une espèce sur l'échelle ou retourner une Île sur la face Hôtel. Ensuite, à tour de rôle, les joueurs font différentes actions, comme indiquer les espèces dans la main d'un joueur ou faire progresser une espèce sur l'échelle. Les joueurs l'emportent s'ils parviennent à sauver le nombre d'espèces requis selon la difficulté choisie. Mais si l'une des conditions des entreprises est remplie, comme avoir construit six hôtels ou perdre un trop grand nombre d'espèces, c'est le jeu qui gagne.</p>			

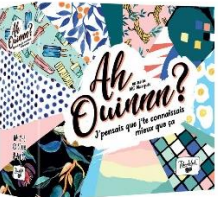
NOM	COÛTS	ÂGE	DURÉE	Nb de joueurs
Azul	50 \$	8 ans	45 min.	2-4
	<p>Dans ce jeu de collection, les joueurs cherchent à compléter leur mur avec des azuljeros, qui sont de petites tuiles. Au début de la partie, chaque joueur reçoit un plateau individuel qui représente son mur et sa piste de points. De plus, on place 4 tuiles au hasard sur chaque plateau Fabrique. À tour de rôle, les joueurs choisissent une Fabrique de laquelle ils prennent toutes les tuiles d'une même couleur. Lorsqu'il ne reste plus de tuiles au centre de la table, les joueurs couvrent leur mur et marquent des points selon le placement des tuiles. Les tuiles excédentaires, quant à elles, font perdre des points. Puis, on remplit de nouveau les plateaux Fabrique de tuiles pour commencer une nouvelle manche. La partie se termine lorsqu'un joueur a complètement rempli une des rangées de son mur. Le joueur qui a le plus haut pointage l'emporte.</p>			


NOM	COÛTS	ÂGE	DURÉE	Nb de joueurs
Century la route des épices	45 \$	8 ans	45 min.	2-5
	Jeu de gestion de ressources où les participants incarnent des marchands d'épices cherchant à faire fructifier leur commerce. Au début, les joueurs placent 6 cartes Marchand et 5 cartes Points, face visible, ainsi que les réserves d'épices. De plus, chacun reçoit une carte Caravane pour stocker les épices récoltées ainsi que 2 cartes Marchand. À son tour, chaque joueur choisit entre 4 actions: jouer une carte Marchand de sa main pour acheter des épices ou en transformer, acheter une carte Marchand pour l'ajouter à sa main, reprendre en main toutes ses cartes jouées, ou récupérer une carte Points, et éventuellement des pièces, en payant avec des épices. La partie se termine lorsqu'un joueur acquiert sa 5e carte Points: celui qui a le plus de points l'emporte.			

NOM	COÛTS	ÂGE	DURÉE	Nb de joueurs
Mot pour mot	35 \$	10 ans	20 min.	2-12
	Dans ce jeu de mots en équipe, les joueurs cherchent à trouver les meilleurs mots en fonction de catégories pour espérer capturer des lettres. Au début de la partie, les 2 équipes se placent face à face, de part et d'autre du plateau de jeu. Celui-ci est divisé en 5 colonnes et on place les jetons Lettre sur la colonne centrale. Au retournement du sablier, les joueurs d'une équipe doivent trouver un mot qui correspond à la catégorie mentionnée sur le carton qu'ils ont pigé (ex.: un animal de la ferme ou un groupe de musique). Quand ils ont trouvé leur mot, un des joueurs de l'équipe doit l'épeler et, ce faisant, il déplace toutes les lettres correspondantes de façon à les rapprocher de son équipe. Si une lettre sort du plateau, elle est acquise par son équipe et ne peut plus être bougée. La 1re équipe à capturer 6 lettres gagne la partie.			

NOM	COÛTS	ÂGE	DURÉE	Nb de joueurs
Stay cool	30 \$	12 ans	25 min.	3-7
	Dans ce jeu de questions, les joueurs tentent de donner le plus de bonnes réponses possibles en faisant plusieurs tâches en même temps. Au début de la partie, on place tout le matériel au centre de la table. À la première manche, le joueur actif prend les dés, son voisin de gauche prend les cartes rouges, qui comportent cinq questions écrites, et son voisin de droite prend les bleues, qui comportent 10 questions orales. On tourne le sablier, et les interrogateurs posent les questions sur leurs cartes. Si c'est une question orale, le joueur actif doit répondre à l'oral. Si c'est une question écrite, il doit utiliser les lettres qui se trouvent sur les dés. Le joueur actif a droit à quatre temps de sablier pour répondre à un maximum de questions et marquer ainsi des points. À la deuxième manche, le joueur actif doit annoncer quand il veut qu'on tourne le sablier. Si le sablier s'écoule avant qu'il en fasse la demande, son tour s'achève prématurément. À la troisième manche, le joueur actif doit toujours annoncer les rotations de sablier, mais celui-ci lui est caché. Après trois manches, le joueur qui a le plus de points l'emporte.			

NOM	COÛTS	ÂGE	DURÉE	Nb de joueurs
Question impossible	25 \$	13 ans	30 min.	4-10
	Les joueurs doivent trouver la réponse à une question « impossible » en utilisant le moins d'indices possible. Au début de la partie, les joueurs désignent un animateur, qui posera les questions. Celui-ci prend une carte-question et pose la première question aux joueurs, qui doivent écrire une réponse sur leur feuille-réponse. Quand tous l'ont fait, ils énoncent leur réponse à voix haute. Ensuite, l'animateur dit combien de personnes ont trouvé la bonne réponse puis donne un premier indice, après quoi les joueurs écrivent soit une nouvelle réponse, soit la même réponse s'ils sont sûrs d'eux. On répète la même chose pour les 3 indices. Les joueurs comptent ensuite leurs points en fonction du nombre de fois où ils ont noté la bonne réponse. Le participant ayant accumulé le plus de points l'emporte.			

NOM	COÛTS	ÂGE	DURÉE	Nb de joueurs
Ah ouin!?	30 \$	16 ans	30 min.	2-8
	Dans ce jeu de party, les joueurs essaient de deviner ce que les autres préfèrent parmi 5 éléments différents. Au début de la partie, chaque joueur prend 5 cartes Joueurs, numérotées de 1 à 5, en plus d'une carte « Ça je sais ça ». Au premier tour, un joueur est choisi pour être le Joueur à l'honneur. Il doit placer 5 cartes Sujet sur la table en les lisant à voix haute et les classer secrètement selon sa préférence en posant ses cartes numérotées faces cachées. Par exemple: les talons hauts, la politique, décorer une pièce, les one-night stands et porter un casque de vélo. Les autres joueurs vont faire la même chose en essayant de deviner le classement du Joueur à l'honneur. De plus, ils ajoutent à l'une de leurs cartes numérotées la carte « Ça je sais ça ». Ensuite, le Joueur à l'honneur révèle ses réponses et les joueurs marquent des points s'ils ont correctement deviné la position d'un sujet. Une carte « Ça je sais ça » bien placée rapporte plus de points, mais en fait perdre dans le cas contraire. Ensuite, un nouveau Joueur à l'honneur est désigné et pige 5 nouveaux sujets. Quand tous les joueurs ont été deux ou trois fois à l'honneur, la personne qui a le plus de points l'emporte.			

NOM	COÛTS	ÂGE	DURÉE	Nb de joueurs
Les jeux « PLACOTE »	20 \$ - 50 \$	0-5 ans / 6-11 ans / 12 ans et plus	Variable	variable
	Tu as envie de jouer avec des plus petits? Placote est recommandé par Protégez-vous. Avec leurs différents jeux , tu pourras pratiquer le langage, la compréhension, la lecture, les mathématiques, la gestion des émotions, les habiletés sociales, la mémoire et l'attention. La compagnie propose des jeux tant pour les tout-petits (0-5 ans) que pour les enfants d'âge scolaire (6-11 ans) et pour les ados (12 ans et plus) Suis le lien pour visiter leur site : https://placote.com/ca/fr/			

