**Liste des jeux de société adaptés janvier 2024**

|  |  |
| --- | --- |
|  Responsable :  Lise Simard 450-465-8567 lisesimard26@videotron.ca  | Logo FAQ |

 L**e prix des jeux comprend: le jeu original, le jeu adapté, les adaptations en braille,**

 **en caractères agrandis. Règles en braille et en caractères agrandis**

**Le prix des jeux sont sujets à changement**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Allez les escargots** Jeu coopératifSix grands escargots en bois colorés organisent une course dans le jardin. Qui sera le plus rapide ? Le premier aussi bien que le dernier escargot qui passe la ligne d’arrivée peut gagner la course. | 4 ans | 40$ |
| **Arrêt de bus**Un jeu d’addition et de soustractionUn jeu amusant pour additionner et soustraire. Fais la course jusqu’à la gare d’autobus en prenant et en déposant des passagers sur ton passage! But du jeu : Retourner à la gare d’autobus avec le plus grand nombre de passagers à bord du bus | 6 ans + | 40$ |
| **Bananagrams** Jeu de stratégie Un jeu de lettres, de mots croisés et d’anagrammes qui se déguste à toute allure ! But du jeu : Finir en premier ses lettres en créant ses propres combinaisons de mots. Les mots se croisent et sont liés par des lettres communes. | Pour tous | 30$ |
| **Blokus** **duo**Jeu de stratégie et de réflexionBlokus Duo est un jeu stratégique de placement de pièces. À tour de rôle, les joueurs placent leurs pièces selon des règles précises tout en tentant de faire obstacle à l’adversaire. | Pour tous | 30$ |
| **Clue classique** Un meurtrier... 6 suspects... Dans ce jeu rempli de suspens, les joueurs doivent découvrir qui a tué M. Boddy du manoir Tudor dans sa propre demeure.But du jeu : Élucidez le meurtre... Pour gagner, vous devez être le premier à identifier les trois cartes qui se trouvent dans l’enveloppe (suspect arme, pièce) | Pour tous | 50$ |
| **Colorama** Développe les facultés d’observation, de comparaison, d’association et d’habileté manuelle.Tout en jouant, les enfants sont initiés aux formes et aux couleurs. Ce jeu, qui consiste à insérer dans le plan de jeu les jetons en fonction de leurs formes et couleurs, comporte plusieurs variantes adaptées aux différents âges.  | 4 - 6 ans | 35$ |
| **Complots**Jeu de bluff et de déductionUne ville corrompue, soumise aux vices et avarices, est sous le contrôle de vils personnages. À votre tour, vous pourrez user du pouvoir d’un des 6 personnages pour espionner, soudoyer, prendre ou voler de l’argent et assassiner vos adversairesBut du jeu : Être le dernier survivant en éliminant les personnages de tous ses adversaires | 12 ans | 28$ |
| **Dernier mot****Le Dernier Mot** est un jeu de mots qui peut se jouer à 2 ou 3 joueurs ou équipes. Il convient autant au débutant qu’à l’amateur averti.Il fait travailler matière grise et mémoire tout en enrichissant le vocabulaire. À partir d’un mot de lettres, les joueurs tentent, à tour de rôle, de former un nouveau mot en ajoutant 1 lettre de leur choix à la fois. Pour ce faire, ils peuvent changer l’ordre des lettres. Le plus long mot qui pourra être formé aura un maximum de 12 lettres. | 8 ans+ | 25$ |
| **Diamoniak** Jeu de stratégieDiamoniak est un jeuoù chacun doit réussir à construire son château avant que les cartes sorcières ne jettent un sort !But du jeu : Être la première à collecter 6 cartes d’une même couleur qui vont permettre de reconstituer un château complet. | 6-10 ans | 20$ |
| **Dico Déclic**Excellent jeu de lettresChaque joueur dispose de 10 cartes-lettres et essaie de construire un Dico Déclic, c’est-à-dire de former un ou plusieurs mots en utilisant toutes ses lettres et une seule fois chacune. Plus un mot est long, plus il rapporte de points. Tous les mots généralement présents dans un dictionnaire français, à l’exception des noms propres, sont admis ainsi que les verbes conjugués. | Pour tous | 20$ |
| **Diggity dog** Jeu de mémoireVersion simplifiée et amusante du jeu de mémoire pour les tout-petits. Avec ses petits chiots dont le museau est aimanté, les enfants pourront déplacer des os colorés. But du jeu : Le premier chiot qui a réussi à placer les trois os de sa couleur dans sa niche, a gagné. | 4 ans | 36$ |
| **Échelles et serpents** Jeu de hasard et de parcoursBut du jeu : Arrivez le premier à la dernière case «100 » et remportez la victoire! Mais attention aux queues de serpent. Elles pourraient vous faire trébucher et glisser ! | 5 ans + | 28$ |
| **Exploding Kitten**Le but du jeu est d’être le dernier survivant quand les autres auront pioché des “chatons explosifs”. Chaque joueur va devoir à son tour piocher dans un paquet de cartes, et ne PAS tirer d’Exploding Kittens. | 10 ans | 26$ |
| **Familou**Réunir tous ensemble les 7 familles d’animaux avant l’arrivée du loup. | 6 -10 ans | 20$ |
| **Fantasy**Jeu de stratégie et de déductionsVous disposez de cartes figurant un habitant de la forêt, à chaque tour vous en posez une devant vous et appliquez illico son pouvoir magique,  | 8 ans+ | 23$ |
| **Familou**Jeu des 7 familles coopératifFamilou est un jeu des 7 familles coopératif où tous les joueurs tentent ensemble de reconstituer les 7 familles avant l’arrivée du loup. | 6 ans + | 20$ |
| **Gobblet gobblers** Il faut aligner 3 Gobblets à sa couleur, sachant qu'ils sont de taille différentes et se gobent... ou se désempilent, créant surprises et fous rire en cas de trous de mémoire ! Dans Gobblet Gobblers, le but est d'aligner 3 Gobblets à sa couleur | 6 ans | 29$ |
| **Fermez la boîte** Idéal pour aborder ou se remémorer les chiffres et les additions simples. 2 joueursLe but est de baisser tous les clapets, grâce aux lancers des deux dés braille | Pour tous | selon la version |
| **Jeux de cartes** jumbo index braille régulier ou à points géants  | Pour tous | 7.50$ |
| **Jeux de cartes** en plastique opti braille régulier ou points géants | Pour tous  | 7.50$ |
| **Jok-R-ummy** Jeu d’observation et de logiqueBut du jeu: Composez des suites et des pareilles à l'aide de vos cartes en main dans ce jeu style rami. Remplissez la carte-programme qui vous est donnée. | 10 ans |  35$ |
| **Katamino** Jeu de réflexionJeu de casse-tête évolutif qui consiste à insérer les pièces dans le plateau pour former un rectangle parfait.Seul ou avec un adversaire amuse-toi à reproduire différents exemples proposés dans la règle du jeu | 8 ans+ | 40$ |
| **Lama**Drôle de **jeu** où abandonner peut te sauver! Il faut se débarrasser de toutes ses cartes. Mais lorsqu'on ne peut pas jouer, il faut décider : piger ou abandonner | 6-10 ans | 20$ |
| **Loto des odeurs** Reconnaissance olfactive30 odeurs pour découvrir le mondeJeu d'identification des différentes senteurs de fleurs, de fruits, de matières et d'aliments.But du jeu : Être le premier à compléter sa carte avec les boîtiers d’odeurs | 5 ans + | 80$ |
| **Love letter** jeu de rôleJeu de bluff et de déductionSoyez le plus malin pour faire parvenir votre lettre d'amour à votre bien aimée! l'inaccessible Princesse !But du jeu : Faire parvenir une lettre d’amour à la Princesse malheureusement, elle s’est enfermée dans le palais et vous devez dépendre d’intermédiaires pour livrer votre message. | 8 ans + | 25$ |
| **Mancala** Pour 2 joueursAvoir, à la fin du jeu, un maximum de pierres dans son mancala (un mancala est l’une des deux grandes cases situées à chaque extrémité du plateau de jeu). | 8 ans + | 25$ |
| **Mathable Quattro**Opérations mathématiques simplesMultipliez, soustrayez, additionnez ou divisez les nombres en plaçant les cartes sur le jeu de façon à être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes  | Pour tous | 25$ |
| **Mango tango**Il s’agit de participer à la sélection de 5 cartes, communes à tous les joueurs, qui se connecteront soit par la couleur, soit par la valeur aux cartes de son propre jeu. | 10 ans | 15$ |
| **Méchanlou**Jeu de stratégie simpleRetrouve l’histoire du petit chaperon rouge à travers ce jeu de cartesBut du jeu : Être le premier joueur à réunir les 6 cartes décrivant les étapes du conte « Le Petit chaperon rouge » | 6 -8 ans | 22$ |
|  **Mille bornes**Jeu de stratégie et de compétitiveCe jeu de cartes très populaire saura divertir petits et grands grâce à ces règles simples et à sa liberté d’actions pour placer ou non des attaques à ses adversaires. Le but du jeu est d’atteindre le premier les 1000 kilomètres (bornes) parcourues à l’aide des cartes, en évitant les pièges de la route (panne de voiture, limitation de vitesse, crevaison | Pour tous | 30$ |
| **Monopoly adulte** version classiqueJeu compétitif, permet le pratiquer différentes opérations mathématiquesBut du jeu : Ce jeu consiste à acheter, à louer ou à vendre diverses propriétés de façon si profitable que l’on puisse devenir le plus riche des joueurs et éventuellement, le GAGNANT | Pour tous | 80$ |
| **Monopoly Junior**Si un joueur n’a plus d’argent pour acheter la propriété sur laquelle il s’est arrêté ou pour payer les frais d’une carte Chance, il doit déclarer faillite ! La partie est alors terminée. | 7 ans | 40$ |
| **Mont à mots**Seul équipement nécessaire à votre ascension : le vocabulaireLa manche se termine lorsqu’il ne reste qu’un seul joueur. Ce n’est pas la complexité des mots choisis, mais bien le nombre de mots trouvés, qui détermine le vainqueur de la manche | 10 ans + | 45$ |
| **Mont à mots mini** En gros caractères seulementJeu coopératif idéal pour développer le vocabulaireAider SAM à rejoindre le Yéti au sommet de la montagneLe dé détermine le nombre de mots à trouver dans les cartes **«** Catégorie **»**, **«** son **»**,**«** association d’idée **»** ou« rime » pour que Sam avance en direction du sommet.Jeu de mots | 6-8 ans + | 45$ |
| **Mots en hauteur** Jeu de motsVos adversaires et vous tentez de marquer des points en épelant des mots sur une grille spéciale à l’aide de tuiles empilables. En utilisant les tuiles-lettres, formez des mots pour marquer le plus de points en empilant des lettresBut du jeu : Piochez 7 lettres que l’on peut croiser ou empiler pour former des mots croisés pour obtenir le plus de points possibles | 10 ans + | 25$ |
| **Mot le plus court**Être le premier à trouver le mot le plus court dans lequel figurent certaines lettres Le gagnant est celui qui a le plus de points à la fin de la partie | 8 ans | 25$ |
| **Othello** Simple et facile à jouer, mais aussi subtil et captivantLe but du jeu est d’avoir une majorité de pions retournés à votre couleur à la fin de la partie. | 8 ans + | 40$ |
| **Petits pompiers**Jeu coopératif excitantAu feu! Le plus rapidement possible, les petits pompiers s'élancent vers la maison en flammes. Arriveront-ils à temps? But du jeu : Aider les pompiers à atteindre la maison avant que le feu y parvienne et célébrer ensemble la victoire | 5 - 8 ans | 38$ |
| **Phase 10** But du jeu : Être le premier joueur à réaliser les 10 phases. Ceux qui complètent une phase passent à la phase suivante, mais les autres doivent faire un nouvel essai | 8 ans + | 25$ |
| **Piratatak** Jeu d’aventure et de stratégie élémentaireBut du jeu : Être le premier à collecter 6 cartes d’une même couleur qui vont permettre de construire un bateau complet mais attention de ne pas se faire attaquer par les pirates | 6 -10 ans | 20$ |
| **Piou piou** C'est la panique dans le poulailler, les oeufs doivent éclore avant que le renard ne puisse les voler. But du jeu : Le gagnant est le premier qui parvient à avoir 3 poussins | 6 ans+ | 20$ |
| **Pop up - version du jeu trouble**Jeu de parcours et de hasardBut du jeu : Le premier joueur à déplacer les quatre pions de sa couleur une fois autour de la piste de jeu et qui les a menés jusqu’au terme de la zone finale est le gagnant. Le jeu se poursuit jusqu’à ce que les deuxième et troisième joueurs aient également terminé leur partie | 5-10 ans | 25$ |
| **Connect 4 ou Frustration** Jeu de stratégieLe but du jeu est d'aligner le premier 4 pions de sa propre couleur. Les 4 pions peuvent être alignés à horizontalement, verticalement ou encore en diagonal | Pour tous | 35$ |
| **Quarto**Jeu de stratégie, de concentration, de discrimination et d’organisation spatialeBut du jeu : Le gagnant est le premier à aligner quatre pièces ayant au moins une caractéristique commune. Cet alignement peut être horizontal, vertical ou diagonal mais ne croyez pas que vous jouerez celles que vous voudrez : c’est l’adversaire qui choisit pour vous ! | Pour tous | 57$ |
| **Quixo**Jeu d'alignement stratégique et de concentrationVous connaissez le pousse-pousse et le morpion, voici un jeu qui mélange ces deux mécanismesBut du jeu : Créer une ligne horizontale, verticale ou diagonale de 5 cubes à sa marque. | Pour tous | 57$ |
| **Quoridor**Jeu de stratégie, de concentration, de discrimination et d’organisation spatialeBut du jeu : Soyez le premier à atteindre la ligne opposée à votre départ mais vos adversaires vont placer des barrières pour vous ralentir. Heureusement ils doivent vous laisser au moins un passage libre !  | Pour tous | 57$ |
| **Rack-o**Place les cartes dans le support pour aligner une suite numérique CROISSANTE, soit d’un nombre INFÉRIEUR à l’avant à un nombre SUPÉRIEUR à l’arrière. | 8 ans | 28$ |
| **Scattergories**Jeu de mots et de vocabulaireBut du jeu : Répondre à une liste de catégories avec des mots commençant par la même lettre. Marquer des points si aucun joueur a les mêmes réponses. Le joueur ayant le plus grand total après trois rondes, gagne | Pour tous | 40$ |
| **Shokoba**Opérations mathématiques simples, calcul mentalLe but est d’attraper des animaux et il peut y arriver lorsqu’une de ses cartes est la somme exacte d’une ou de plusieurs cartes se trouvant sur la table. Ainsi, avec un 7, il peut prendre un autre 7, ou un 4 et un 3, ou un 5 et un 2, ou deux 2 et un 3, ou trois 2 et un 1, etc…  | 6 ans + | 25$ |
| **Slam**Jeu de motsBut du jeu : Changer le mot de départ 1 lettre à la fois (ex. De GARE à MARE)Placer 1 lettre sur une des cartes sur la table et dire le nouveau mot formé.Le premier joueur à jouer toutes ses cartes, gagne. | Pour tous | 20$ |
| **Skip-bo** Jeu de stratégie et d’habilitéBut du jeu : Être le premier joueur à se débarrasser de toutes les cartes de sa pile d’accumulation, en les plaçant en ordre séquentiel, de 1 à 12. | Pour tous | 16$ |
| **Sorry pour 4 joueurs**Jeu de stratégieLe but du jeu est d'être le premier à amener ses 4 pions à l'arrivée. Les joueurs se déplacent en tirant des cartes mais attention certaines d'entre elles peuvent vous faire reculer. L’avance des pions se fait avec des cartes au lieu des dés. | Pour tous | 40$ |
| **Sorry pour 2 joueurs** Jeu de stratégieLe but du jeu est d'être le premier à amener ses 3 pions à l'arrivée.L’avance des pions se fait avec des cartes au lieu des dés. | 5 ans | 20$ |
| **Tic tac boum** Jeu de vocabulaire, association d’idées et d’imaginationBut du jeu : Trouver des mots comportant les syllabes tirées du paquet et ce avant que la bombe que l’on tient en main n’explose ! | Pour tous | 40$ |
| **The game**Jeu coopératifLe jeu est votre ennemi. Votre seule chance de le vaincre est de jouer en équipeVotre objectif : se débarrasser de toutes les cartes sur 2 piles ascendantes et 2 piles descendantesC’est simple, chaque carte représente un chiffre de 2 à 99 et vous devez les placer dans l’ordre sur 4 piles (2 descendantes et 2 ascendantes). Peut se jouer en solitaire | 8 ans | 28$ |
| **Tock (super tock pour 4 joueurs)**But du jeuEntrer 4 pions dans la zone de suûeté. Pour ce faire, il faut faire un tour complet du jeuCe jeu nécessite un jeu de cartes  | Pour tous | 40$ |
| **Uno**Jeu de tactiqueÊtre le premier joueur ou équipe à marquer 500 points. Les points sont comptés lorsqu’un joueur se débarrasse de toutes les cartes qu’il a en main avant ses adversaires | Pour tous | 16$ |
| **Wizard**Règles simplesLe but du jeu est de prédire correctement le nombre de levées que chaque personne ramasse à chaque tour. La personne qui prédit juste se voit attribuer des points et c’est la personne qui a le plus grand nombre de points qui gagne la partie. | Pour tous | 18$ |
| **Yum safari**Jeu compétitifBut du jeu :Lancez les dés pour obtenir le plus de personnages identiques et déposez le nombre de jetons correspondants sur votre carte. Recommencez avec un autre personnage au prochain tour pour continuer à remplir votre carte. | 6 ans + | 20$ |

**JEUX DE RÉFLEXION pour 1 joueur**

Jeux qui stimulent l’esprit, développés pour jouer en solitaire. Amusez-vous bien et gagner de la confiance en relevant les défis du niveau débutant à celui d’expert.

Chaque défi réussi est une VICTOIRE

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Anaconda**Anaconda est un jeu de réflexion logiqueRassemblez toutes les pièces du puzzle sur le plateau de jeu et recréez le serpent de la tête à la queue Les 100 défis en reliefs sont réunis dans un livret sont de difficultés progressives et plairont aux petits comme aux grands.  | 12 ans+ | 40$ |
| **Anti-virus mutation**Jeu de logique et de résolution de problèmesDéplacez les pièces de jeu afin de permettre au virus (la pièce rouge) de se frayer un chemin vers la sortie But du jeu : Le défi est résolu lorsque la pièce rouge (le **virus**) est sortie du plan de **jeu** par la seule ouverture possible | 12 ans + | 30$ |
| **Cache cache jungle**Jeu de logique et de résolution de problèmesLe coffret de jeu peut s’utiliser sur ses deux faces, l’une “jour” avec quatre espaces séparés sur fond vert et l’autre “Nuit” sur un plan de jeu bleu nuit pour des défis plus difficiles. But du jeu : Poser les 4 tuiles du jeu afin de ne faire apparaître que les animaux indiqués dans le défi. | 12 ans + | 40$ |
| **Chasse à l’os** Jeu de logique et de réflexionUne façon amusante de mettre vos neurones à l’épreuve!Il faut réussir à sortir l’os caché sous les formes du puzzle. Pour ce faire, tu dois changer la position de chacune des 3 pièces, une pièce à la fois, pour libérer l’os.But du jeu : Sortir l’os caché sous les formes du puzzle  | 12 ans + | 35$ |
| **Hoppers** Idéal pour s’initier au jeu de logiqueBut du jeu : Enlever les grenouilles une à une en faisant sauter chaque grenouille par-dessus sa voisine, à condition d'atterrir dans un trou libre ! | 10 ans + | 30$ |
| **Le 34 ou chiffrier** Opérations mathématiquesIl s’agit de disposer sur la grille les chiffres de 1 à 16 de façon à totaliser 34 pour chacune des lignes horizontales; chacune des lignes verticales; les deux obliques; l’ensemble des 4 coins. Ces 4 conditions sont requises pour réussir ce jeu de patience.  | 8 ans+ | 15$ |
| **Pagodes** Jeu de logique et de déductionLe but du jeu consiste à relier par une seule route les différentes Pagodes entre elles, à l’aide des pièces de jeu qui représentent des chemins et dans certains cas des ponts | 12 ans+ | 40$ |
| **Pirates junior** Jeu de logique et de déductionCache-Cache Pirates Jr vous propose de placer aux bons endroits les quatre tuiles «île» afin d’aider les pirates à trouver ce qu’ils recherchent.Placer les 4 tuiles à l’intérieur des 4 cadrant afin de masquer les illustrations qui ne sont pas présentes dans le défi, sauf celles demandées | 8 ans + | 30$ |
| **Katamino** Seul ou avec un adversaire amuse-toi à reproduire différents exemples proposés dans la règle du jeu | 8 ans + | 40$ |
| **Pingouins patineurs** Jeu de réflexionCinq pingouins ont décidé de faire du patinage sur le lac gelé !But du jeu : Après avoir choisi un défi, vous aller devoir positionner les pingouins aux emplacements demandés. Pour cela, vous devrez modifier la forme initiale de vos 5 pièces de glace (qui coulissent pour prendre des positions différentes) afin qu'elles s'encastrent correctement dans le plan de jeu.  | 12 ans + | 40$ |
| **Pingouins plongeurs** Jeu de logique et de réflexionBut du jeu : Complétez le plan de jeu à l’aide des 4 morceaux de banquise en les posant dans les espaces vacants sans, bien évidemment, écraser les pingouins présents ! | 8 ans + | 35$ |
| **Tilt** Jeu de réflexion et d’habiletéFaites basculer les jetons coulissants verts dans l'orifice de sortie au milieu de la grille de ce jeu mobile tou en laissant systématiquement les jetons coulissants bleus sur la grille!  | 12 ans+ | 35$ |