

# HISTOIRES DE PARENTS

LE JEU



VERSION  
LUDIQUE

# VERSION LUDIQUE

## MATÉRIEL DE JEU



48 Cartes  
**Action**



10 Cartes  
**Aide de jeu**



2 Cartes  
**Bon Anniversaire!**  
(dont 1 de réserve)



30 Cartes  
**Compétence** (dont  
5 vierges à compléter  
à bien plaisir)



16 Cartes  
**Horloge**



2 Cartes  
**Joker**  
(17 et 18)



33 Cartes **Crise** utili-  
sées avec la version  
acrobatique (dont 5  
vierges à compléter  
à bien plaisir)



10 Cartes  
**Equilibre**  
utilisées avec  
la version  
acrobatique

1 livret  
**de règles**

**Durée :** 20 minutes – **Age :** dès 8 ans – **Nombre de joueurs :** 3-10

### ATTENTION :

Ce jeu contient de nombreuses cartes et une multitude de surprises à découvrir. La lecture et la compréhension de ce mode d'emploi est un exercice d'équilibre à lui tout seul. Prenez votre temps pour explorer, apprendre et vous amuser ! Si vous avez besoin d'aide pour commencer, n'hésitez pas à consulter notre site [www.histoires-de-parents.ch/le-jeu](http://www.histoires-de-parents.ch/le-jeu), où vous trouverez un tutoriel vidéo pour faciliter votre premier défi.

---

### CONTEXTE ET BUT DU JEU

Il s'agit d'une version courte, dont l'objet est principalement la possibilité de s'amuser et de comprendre la mécanique de l'horloge de la parentalité. Elle est destinée aux familles ou groupes d'amis. Elle ne nécessite pas la présence d'un animateur. Cette variante est plus facile d'accès que la variante acrobatique décrite dans la deuxième partie de ce livret.

La version ludique correspond à un parcours de parents « sans histoires », qui se déroule sans accroc particuliers. Les actions éducatives sont posées naturellement par le parent, en réponse aux besoins de l'enfant. Vous allez le découvrir en jouant, être parent demande de la stratégie, de la persévérance, de la collaboration et même ainsi, on n'est ja-

mais sûr d'arriver à battre cette satanée horloge !

Il s'agit d'un jeu collaboratif : la dynamique collective prime sur le résultat individuel.

Le but de la famille composée par les joueurs est d'avoir complété chaque carte **Horloge** avec les cartes **Action** correspondantes avant la fin de la 16<sup>e</sup> année. Si elle n'y parvient pas, cette situation d'échec permet de se rappeler qu'apprendre à ne pas être un parent parfait est aussi un défi. Si toutes les années de l'horloge sont complétées dans le temps imparti (16 tours), la famille de joueurs peut se féliciter d'avoir su faire face ensemble aux défis éducatifs de l'horloge de la parentalité.

## MISE EN PLACE

Pour jouer cette version, mettez de côté les cartes **Crise** et les cartes **Equilibre**.



Placez dans l'ordre :

- 1 Un talon de cartes **Compétence**
- 2 Un espace libre pour la **défausse** des cartes **Action** échangées avec le talon
- 3 Un talon mélangé de cartes **Action**
- 4 Un talon de cartes **Horloge** disposées faces cachées, dans l'ordre croissant en commençant par la carte **Horloge 1** au-dessus du talon. Sous ce talon,

on place les cartes **Joker 17** et **18**.

- 5 Prévoyez un grand espace vide pour y déposer plus tard les cartes **Horloge** tel qu'indiqué sur le schéma.
- 6 Au début, chaque joueur de la partie pioche trois cartes **Action** qu'il pose face visible devant lui.
- 7 Le premier joueur (le plus jeune) reçoit la carte **Bon anniversaire**!



4, 5, 6, 7 etc...

5



6



7



## DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu démarre lorsque le premier joueur dit « c'est la naissance de mon premier enfant ». Il prend la première carte du talon **Horloge** et la tourne face année sur la table. Il transmet ensuite la carte **Bon anniversaire!** au troisième joueur à sa gauche. Cette transmission a lieu chaque fois que c'est au tour d'un joueur détenant la carte **Bon anniversaire!** de jouer. Un nouveau tour de jeu débute à ce moment-là.

Le premier joueur, ou à tour de rôle pour la suite de la partie, choisit d'effectuer une action I, II, III ou IV (sous condition). Ce choix peut être soutenu par des discussions entre tous les membres de la famille de joueurs.

Chaque joueur joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand arrive le tour du joueur détenant la carte **Bon anniversaire!**, celui-ci dit « Bon anniversaire! » et retourne la carte **Horloge** suivante. Une année est ainsi ajoutée à l'horloge de la parentalité.

## ACTIONS

**I POSER** Le joueur pose 1, 2 ou 3 cartes **Action** sur une année spécifique selon les conditions ci-dessous :

- Poser trois cartes **Action** sur une année (carte **Horloge**) : cette année est directement complétée. Le joueur reçoit alors une carte **Compétence** qu'il pose fièrement devant lui. La carte **Compétence** permettra sous certaines conditions d'obtenir une voire deux années supplémentaires (cartes **Joker**).

- Poser deux cartes **Action** : l'année est activée.

- Poser une carte **Action** : l'année est alors complétée. Attention, on ne peut poser qu'une seule carte **Action** uniquement si l'année a déjà été activée.

Dès qu'une année de l'horloge de la parentalité est complète, soit recouverte de 3 cartes **Action**, on peut retourner la pile en entier et ainsi la carte **Horloge** se retrouve au-dessus de la pile et présente sa face graphique (verso).

Le joueur complète sa main avec de nouvelles cartes jusqu'à avoir à nouveau 3 cartes **Action** devant lui.

**II ÉCHANGER** Le joueur échange une ou deux cartes **Action** avec un seul autre joueur, lequel ne peut refuser l'échange.

**III DÉFAUSSER** Le joueur défausse 1 ou 2 cartes **Action** à partir de sa main et qu'il pose face visible sur la défausse. Il complète sa main avec le même nombre de cartes que déposées en les piochant

sur le haut du talon des cartes **Action**. Il pose ses nouvelles cartes **Action** devant lui. Si le talon de cartes **Action** est vide, on peut alors retourner la défausse face cachée pour recréer un talon de cartes **Action**.

**IV DON** Quand le talon et la défausse des cartes **Action** sont épuisés, les joueurs bénéficient alors d'un choix IV. Ils peuvent faire don de leur(s) carte(s) **Action** au joueur de leur choix (sans contrepartie).

## FIN DE LA PARTIE

Si la famille de joueurs ne parvient pas à compléter toutes les années de l'horloge à la fin du 16<sup>e</sup> tour de jeu (soit lorsque, après avoir déposé la 16<sup>e</sup> et dernière carte **Horloge**, est venu le tour du joueur ayant la carte **Bon anniversaire!**), elle peut encore faire appel à une ou deux années supplémentaires (cartes **Joker 17** et **18**). Pour ce faire, il faut que la totalité des joueurs détienne une carte **Compétence**. Alors, la carte **Joker 17** peut être prise par le joueur ayant la



Schéma d'une fin de partie idéale et gagnée, où les joueurs ont pu débloquer les cartes **Joker 17** et **18**, et retourner toutes les cartes **Horloges** avant le tour du joueur ayant la carte **Bon anniversaire!**

carte **Bon anniversaire!** dont c'est le tour et déposée à la suite de la carte **Horloge 16**. Il reste encore un tour de jeu. Si la 17<sup>e</sup> année ne suffit pas à terminer le jeu, l'équipe peut encore mobiliser une 18<sup>e</sup> année de la même manière, soit uniquement si l'ensemble des participants détient une seconde carte **Compétence**.

Si la famille parvient à compléter toutes les années à temps, la partie est gagnée pour tous les joueurs. Bravo! Si ce n'est pas le cas, la partie est perdue. Recommencez!

## CONSEIL

La famille aura à cœur de prendre soin de chacun de ses membres: une intelligente collaboration dans les échanges de cartes permet de répartir au mieux les cartes **Compétence**.