

Six jeux de société coopératifs ou semi-coopératifs

Le manque d'interactivité de certains jeux de société, leur aspect individualiste voire franchement vindicatif peut perturber les âmes sensibles. C'est donc à eux que s'adresse notre billet du jour. Sachez qu'il existe des jeux où il n'y a pas perdant. Les joueurs doivent s'allier contre le jeu lui-même. Néanmoins, dans certains cas, il peut y avoir un traître. Dans d'autres jeux, les participants ne s'entre-aident que pour des actions ponctuelles. L'équipe de Cafeduweb vous propose donc une sélection de jeux coopératifs ou semi-coopératif, parmi ses favoris.

Mousquetaires du Roy

Éditeur : Ystari - Durée : 90 minute(s) - À partir de 12 ans - De 1 à 6 joueurs

Dans ce jeu, les participants incarnent les fameux mousquetaires d'Alexandre Dumas et luttent ensemble contre Milady pour sauver l'honneur de la reine. Chacun dispose de compétences particulières qu'ils vont devoir utiliser au mieux pour déjouer les pièges qui leur seront tendus au cours du jeu. Ils devront parallèlement s'acquitter de plusieurs missions, qui sont autant d'étapes vers la victoire finale. Vous trouverez un descriptif complet du jeu [ici](#).

Horreur à Arkham

Éditeur : Fantasy Flight Games - Durée : 3 heures au moins - À partir de 12 ans - De 1 à 6 joueurs

Ce jeu de plateau est inspiré de l'oeuvre de H.P Lovecraft. Il est assez proche du jeu de rôle et chaque joueur incarne un personnage avec des compétences spécifiques. Ils vont devoir à la fois dégoter des indices, s'équiper d'armes traditionnelles ou surnaturelles, recruter des alliés, combattre des monstres et achever le Grand ancien. Pour y parvenir, il s'agit de se concerter un peu et utiliser au mieux les atouts des différents investigateurs. Il existe de nombreuses extensions du jeu (L'Horreur de Dunwich, La Malédiction du Pharaon Noir, Le Roi Jaune, L'Horreur de Kingsport, La Chèvre Noire des Bois et L'Horreur d'Innsmouth). A noter également, la possibilité de joueur des enquêtes avec le matériel du jeu, vous trouverez deux enquêtes sur le café: Le Revenant et Cthulhu, le Dormeur de R'Iyeh.

Novembre Rouge

Éditeur : Edge - Durée : 90 minute(s) - À partir de 12 ans - De 3 à 8 joueurs

Les joueurs endossent le rôle d'équipiers embarqués dans le Red November, un sous-marin en détresse. En attendant les secours, qui tardent à arriver, les membres de l'équipage vont devoir s'associer pour faire face à la catastrophe. Il s'agit de gérer au mieux les moyens du bord: endiguer les fuites d'eau, réparer le réacteur en surchauffe, éviter le déclenchement des missiles, lutter contre les incendies. Si le point de non retour est trop proche, il faudra peut-être se résoudre à des sacrifices humains. Avant de vous embarquer dans le Red November, je vous suggère d'aller consulter la fiche du jeu sur Cafeduweb.

Pandémie

Éditeur : Filosofia - Durée : 15 à 45 minutes - À partir de 10 ans - De 2 à 4 joueurs

L'humanité est menacée par une série de virus qui apparaissent simultanément dans divers villes du monde. Une équipe composée de chercheurs, de médecins, de logisticiens et divers experts de bonne volonté, va devoir intervenir pour limiter la propagation des maladies. Leur rôle est d'unir leurs efforts afin de trouver un remède à chaque virus. Pour bien comprendre le fonctionnement du jeu, je vous propose de lire le compte rendu de partie de Michéy dans la rubrique Jeux de Cafeduweb. Il y a également des images du jeu [ici](#). Pandémie a déjà remporté un grand succès depuis sa sortie en 2008 et une extension est parue l'année suivante. Elle apporte quelques variantes, dont un cinquième joueur et un personnage supplémentaire qui agit secrètement contre les autres participants: le bioterroriste.

Nostra City

Éditeur : Hazgaard Editions - Durée : 60 minute(s) - À partir de 12 ans - De 3 à 5 joueurs

Vous l'aurez deviné, Nostra City est un jeu thématique qui vous introduit dans l'univers de la mafia. Vous vous doutez donc que les manoeuvres des joueurs ne seront pas toujours très claires ni complètement morales. Les gangsters, que vous incarnez, doivent s'allier par nécessité. En effet, le parrain a été arrêté et il va falloir trouver des fonds pour corrompre le jury de son procès. Néanmoins, sachez qu'il y a des traîtres dans la famille. Certains tentent de profiter des circonstances pour tirer la couverture à eux; tandis que les autres semblent rester fidèles. Enfin, il se peut qu'un flic est infiltré le cartel. Vous trouverez un descriptif détaillé du jeu [ici](#).

London 1888

Éditeur : NekoCorp - Durée : 90 minute(s) - À partir de 12 ans - De 4 à 8 joueurs

Dans ce jeu de plateau, les actions des joueurs tentent toutes vers un même but : démasquer Jack l'Eventreur et l'arrêter avant qu'il ne commette un nouveau meurtre. Toutes ? Non pas tout à fait. En réalité, sous l'identité officielle de l'un des personnages, se cachent le véritable meurtrier. Par ailleurs, vous allez vous apercevoir qu'il a peut-être un complice dans l'assistance. En attendant, vous allez devoir fouiller les différentes pièces des bâtiments et inspecter les scènes de crime pour y découvrir des indices. Parallèlement, il faut interroger les indices et vous procurer des armes pour vous défendre en cas de confrontation surprise. Le principe du jeu est expliqué dans un billet de Cafeduweb. Le jeu de base est complété par une extension intitulée Whitechapel et qui apporte quelques variantes.

Par

