

JEUX COOPÉRATIFS

MéMO



Table des matières

Dès 2 ans.....	3
Dès 3 ans.....	4
Dès 4 ans.....	6
Dès 5 ans.....	8
Dès 6 ans.....	9
Dès 7 ans.....	10
De 8 à 99 ans.....	12
Jeux d'ambiance.....	12
Jeu de plateau et jeux de stratégie	16
Jeu de cartes	14
Jeux de réflexion.....	21
Jeu de rôle.....	23

Dès 2 ans



3 Little Pigs

Goula

Jeu de Plateau
A partir de 2 ans

Un jeu coopératif pour les tout-petits. Les 3 petits cochons doivent rentrer à la maison avant le loup.



Little Cooperation

Djeco

Jeu de Plateau
A partir de 2 ans

Un jeu de coopération où 4 animaux voudraient rentrer dans leur igloo, de l'autre côté du pont de glace. Seul le dé décide si les joueurs peuvent avancer leurs pions ou s'ils doivent retirer un élément du pont et le fragiliser un peu plus. La seule solution pour gagner : s'allier pour que l'ours, le pingouin et leurs amis regagnent leur maison de glace avant que le pont ne s'écroule. L'union fait toujours la force.

Théo le pompier

Haba

Jeu d'observation
A partir de 2 ans



Théo le Pompier est un jeu de mémoire coopératif dès 2 ans, pour se familiariser avec l'univers des pompiers.

La boîte sert de caserne des pompiers, et tout autour, on installe divers éléments (barbecue, poubelle, buisson...) qui au recto sont « normaux », et au verso ont pris feu ! Vite, il faut se souvenir de l'endroit où est rangé le bon outil (le seau, l'extincteur ou le tuyau) pour éteindre tous les incendies.

Une cuillère pour Martin

Haba

Jeu d'Adresse
A partir de 2 ans



Jeu d'adresse pour les petits autour de l'alimentation. On place Martin entre les joueurs et les jetons nourriture sur l'assiette. Chaque joueur à son tour jette le dé. Il nomme l'aliment désigné, pose le jeton correspondant sur la cuillère et l'introduit dans la bouche de Martin. Quand l'assiette est vide tous les joueurs ont gagné si Martin a mangé plus d'aliments qu'il en est tombé sur la table ! Deux autres variantes existent pour ce jeu. A laisser manipuler en jeu libre par les enfants dans un premier temps !

Les Petites Souris

Gallimard

Jeu de Plateau
A partir de 2 ans.



Un premier jeu coopératif avec une règle de jeu très simple adaptée aux tout-petits et des figurines faciles à manipuler par les petites mains.

Vite, vite ! Lance le gros dé et aide les 4 petites souris à regagner leur lit avant que le chat n'ait mangé tous les poissons.

Premier Verger

Haba

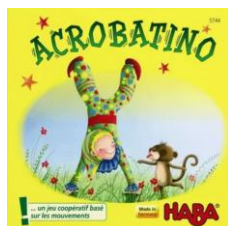


Jeu de Plateau
A partir de 2 ans.

Un jeu classique « Le verger » revisité pour les tout-petits : les règles sont adaptées à l'âge des enfants et les accessoires sont spécialement conçus pour les petites mains d'enfant.

Les jolies pièces en bois faciles à saisir invitent également à jouer selon son imagination et stimulent la motricité.

Dès 3 ans



Acrobatino : un jeu coopératif basé sur les mouvements

Haba

Jeu d'Adresse
A partir de 3 ans

Qui sera assez souple et pourra, par exemple, toucher son coude avec son pied ? Dans le jeu, on retourne toujours deux cartes qui indiquent quelles parties du corps les enfants doivent faire toucher. Il faut donc faire de son mieux, sinon Bo le singe dérobe la banane et gagne la partie ! Un jeu coopératif basé sur les mouvements !

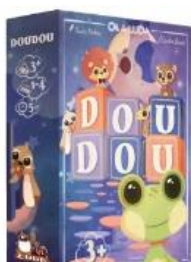


Coucou Hibou Coucou !

Gigamic

Jeu de Plateau,
A partir de 3 ans

Au lit les petits hiboux ! Il est temps de rentrer se coucher. Aidez les hiboux à rentrer au nid avant que le soleil ne se lève. Jouez une carte couleur et volez jusqu'à la prochaine case de cette couleur sur le plateau. Quand vous piochez une carte Soleil, vous vous rapprochez de l'aube. Les joueurs vont faire équipe pour que tous les hiboux soient rentrés à la maison avant le lever du soleil.



Doudou

Oka Luda

Jeu d'enquête
A partir de 3 ans

Afin de retrouver le doudou farceur qui s'est caché dans la chambre, les détectives vont devoir collaborer pour mener l'enquête... Est-ce le doudou grenouille ? L'ours ? Le lion ? Le lapin ? Ou bien la mignonne girafe ? Et où s'est-il donc caché ? Avec un nombre limité de tentatives proposées par les 7 tuiles enquête, nul ne connaît la solution à l'intrigue au départ. Ensemble, parents et enfants tenteront de faire les choix les plus judicieux pour résoudre l'énigme. Et si par malheur l'enquête n'a pas abouti, alors il nous restera le coup de chance ! Arriverez-vous à retrouver le petit farceur ?"



Le Jeu du Loup : Vite, vite... Finis ta cueillette avant que le loup ne s'habille !

Jeu de Plateau
A partir de 3 ans

Un jeu de société sur la chanson bien connue de « Promenons-nous dans les bois ». Trois jeux différents sont proposés, mais le but reste toujours le même : avoir fini la cueillette avant que le loup ne soit complètement rhabillé. Les enfants jouent tous contre le loup.



Le monstre des couleurs

Purple Brain

Jeu de Rôle,
A partir de 3 ans

Les joueurs du Monstre des Couleurs collaborent pour aider le Monstre à comprendre ses émotions.

Les joueurs peuvent perdre le jeu si le monstre devient trop confus, ou gagner le jeu quand les émotions sont toutes placées dans leurs pots respectifs.



Le Verger

Haba

Jeu de Plateau
A partir de 3 ans

Quel corbeau effronté !

Il vient voler les fruits bien mûrs sur les arbres. Les joueurs doivent se dépêcher de les cueillir. Mais il leur faudra quand même un peu de chance pour que les fruits viennent atterrir dans leurs paniers. Est-ce que les joueurs vont pouvoir rentrer leur récolte avant que le corbeau ne fasse à nouveau son apparition ?



Tempo, kleine Fische ! : Allez, petits poissons !

Ravensburger

Jeu de Plateau
A partir de 3 ans

Poissons ou bateau de pêche, qui gagnera la course vers la mer ? La couleur du dé indique qui peut avancer ! Choisissez si vous souhaitez jouer en coopération ou si vous préférez vous affronter...



La Chasse aux Monstres

Scorpion masqué

Jeu de Plateau
A partir de 3 ans.

La chasse aux monstres est un jeu de mémoire coopératif. Comment ça fonctionne ? Pendant la nuit, des monstres sortent de sous le lit de l'enfant. Pour les chasser dans le placard et gagner la partie, il faudra retrouver le bon jouet. Attention, si on se trompe trop souvent, de nouveaux monstres apparaîtront. Et si ceux-ci entourent le complètement le lit, ce sont eux qui remporteront la partie !



La Course des MiniFutés

Weelingua

Jeu de plateau
A partir de 3 ans.

Les MiniFutés vont tenter de rentrer sur la terre de leurs ancêtres en empruntant la route de la terre ou celle du fleuve. Mais attention car le terrible MiniChipeur, qui a plongé la cité dans l'obscurité, les poursuit avec la ferme intention d'arriver au monde de Savia avant eux. A l'aide du dé, amenez tous les MiniFutés dans le monde de Savia avant que MiniChipeur n'y arrive.

Dès 4 ans



Attrape Rêves

Spacecow

Jeu d'observation
A partir de 4 ans

Jeu de collecte de rêves pour chasser les cauchemars avec de très jolis doudous. Chaque joueur reçoit un plateau nuage pour ranger ses rêves. Le gagnant est le premier joueur à compléter son nuage de jetons rêves. Vous trouverez dans cette boîte deux petites variantes dont une coopérative à partir de 3 ans.



Clouds

Blue Orange

Jeu d'observation
A partir de 4 ans

Clouds est un jeu d'observation qui vous propose de retrouver, des animaux ou des objets parmi les nuages. Seul problème, les nuages ont tous été coupés en deux, et il faudra donc associer les deux moitiés correspondantes à la forme que vous souhaitez reconstituer... Une version du jeu coopérative est proposée.

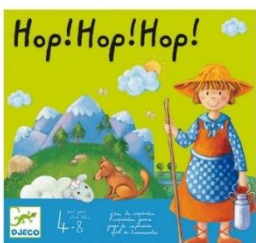


Concept Kids Animaux

Repos Production

Jeu de Plateau,
A partir de 4 ans

Concept Kids Animaux est une version coopérative du jeu Concept adaptée aux enfants qui ne savent pas encore lire. Chacun à leur tour, les enfants tentent de faire deviner un animal en posant des pions sur les icônes illustrées du plateau de jeu. Par ce moyen, l'enfant indique une caractéristique de l'animal à trouver.



Hop!Hop!Hop! : Pour jouer tous ensemble contre le vent

Djeco

Jeu de Plateau
A partir de 4 ans

Pour jouer tous ensemble contre le vent. La bergère, ses moutons et son chien doivent rentrer à l'abri dans la bergerie avant que le vent n'emporte le pont. Les joueurs parviendront-ils à coopérer pour ramener tous les moutons à la bergerie ? Un superbe jeu coopératif !

Le bal masqué des coccinelles

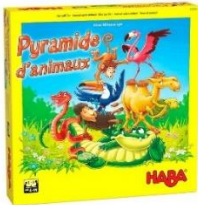
Editions du Matagot



Jeu de Plateau
A partir de 4 ans

Pour le grand bal masqué, les coccinelles préparent leurs plus beaux costumes. Aidez les coccinelles à faire leurs échanges de taches pour qu'elles puissent se rendre au bal avant les fourmis !

Un superbe jeu coopératif plein de malices avec un système d'aimants qui propose une expérience ludique unique. Un jeu élu jeu de l'année enfant 2002 en Allemagne Kinderspiel des Jahres.



Pyramide d'animaux

Jeu d'Adresse
A partir de 4 ans

Les animaux de la ferme sont en pleine démonstration artistique : qui pourra poser la poule sur le mouton ? Et le chien pourra-t-il venir se percher par dessus ?



Playa playa

Jeu éducatif,
A partir de 4 ans

Bioviva

Vite, le littoral est en danger ! De nombreux déchets ont été abandonnés sur la plage et ils risquent d'être emportés par les vagues. Une seule solution : retrouvez les animaux marins cachés sous les ordures et déposez les déchets dans les bonnes poubelles avant que la mer monte. A vous de jouer !

Time's up : kids

Jeu d'ambiance
A partir de 4 ans

Repos Production

Amusez-vous à découvrir en famille ou entre copains des objets, des métiers et des animaux en 2 manches et en coopérant !

Soyez vif, malin, inspirez et reprenez votre souffle entre deux fous rires !



Viva Montanya

Jeu de Plateau,
A partir de 4 ans

Bioviva

"Vite, la montagne est en danger ! De nombreux déchets ont été abandonnés sur la montagne et la neige risque de les emporter en fondant. Une seule solution : retrouvez les animaux de la faune pyrénéenne cachés sous les ordures et déposez les déchets dans les bonnes poubelles avant que la neige ne fonde. L'occasion de sensibiliser les plus petits, de manière ludique, à la préservation de la montagne."

Mr Wolf

Jeu de Plateau,
A partir de 4 ans.

Blue Orange

Dans Mr. Wolf, les joueurs aident les petits animaux de la ferme à rejoindre leur maisonnette avant que le loup ne sorte de la forêt et n'arrive dans le pré. Mr. Wolf est



un jeu coopératif où les joueurs, doivent ramener les 8 animaux dans leur maisonnette attitrée. Si tous les animaux indiqués sur chaque maisonnette sont bien à l'abri avant que Mr. Wolf n'arrive dans le pré par le chemin de pierre, la partie est gagnée.

Roulapik : la course de galipettes !

Gigamic



*Jeu de Plateau,
A partir de 4 ans.*

Dans Roulapik, le but des joueurs est simple : aider son hérisson à rentrer chez lui le plus rapidement possible. Pour cela, il faudra faire glisser le petit animal sur le sol tout en collectant le plus de friandises rencontrées en chemin, comme des champignons, des feuilles et des pommes. On peut y jouer en mode compétitif, les hérissons entre eux, ou en mode coopératif, pour faire équipe contre le renard qui vous court après !

Surprise au poulailler

Nathan



*Jeu de Plateau,
A partir de 4 ans.*

Le joueur lance le dé rond sur le toit. Par quelle porte va-t-il ressortir ? Porte rose : il avance la poule jusqu'à la prochaine case rose et son poussin selon le chiffre indiqué par le dé. Mais bientôt, c'est la pagaille sur le plateau ! Avec 2 modes de jeu : les uns contre les autres ou les poussins tous ensemble.

Dès 5 ans

Dino stars : au bal des dinos déguisés, qui arrivera à nous démasquer ?

Gallimard



*Jeu de cartes
A partir de 5 ans*

Piratoplodocus, Magicératops ou Vikingosaurus; ce soir les Dinos ont mis leur plus beau costume pour le grand bal masqué! Il faut retrouver le plus possible de Dinos avant l'arrivée des Souris.

Nom d'un renard ! : La poulice mène l'enquête

Game Factory

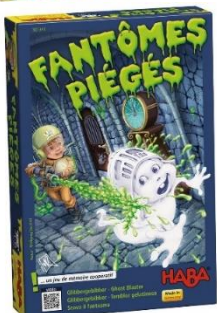


*Jeu de Plateau
A partir de 5 ans*

Un renard futé a volé l'œuf d'or du poulailler et s'empresse de retourner dans sa tanière. Les poules renifleuses - les joueurs - s'unissent pour collecter des indices et tentent de démasquer les suspects. A vous de découvrir qui est le renard voleur avant que ce dernier disparaisse dans sa tanière... Ce jeu a obtenu le prix as d'or enfant à Cannes en 2018

Fantômes piégés

Haba



*Jeu de Reflexion
A partir de 5 ans.*

Minuit sonne sur la vieille horloge de la tour ! Les trois chasseurs de fantômes rechargent rapidement les munitions de slime tout vert dans leur super pistolet qu'ils ont eux-mêmes confectionnés et rentrent ensemble dans le château. Les trois chasseurs parviendront-ils à capturer les effrayants fantômes en leur lançant une

bonne giclée de slime avant que l'heure des fantômes ne soit écoulée ? Mais attention : s'ils tombent dans le piège, direction les oubliettes ! Un jeu de mémoire coopératif.

Mmm !



Jeu de Plateau
A partir de 5 ans.

Editions du Matagot

"A l'occasion d'un rassemblement de famille, Charlie la souris et sa femme Charlotte organisent un grand pique-nique. Lancez les dés et placez-les habilement sur le plateau pour récupérer rapidement les provisions nécessaires ! Aidez-les à vider le cellier rapidement avant l'arrivée du chat noir de la maison !"

Sauve moutons



Jeu de Plateau
A partir de 5 ans.

Bioviva

"Aidez le berger à guider son troupeau jusqu'au tendres pâturages des sommets. Mais attention, le loup rôde et il a vraiment très faim ! Soyez malins et unis pour l'éviter et déjouer les pièges de ce jeu coopératif en 3D, plein d'humour et de rebondissements."

Dès 6 ans



La Légende du Wendigo

Jeu de Bluff
A partir de 6 ans

Scorpion masqué

Derrière quel scout se cache le Wendigo ? Le WENDIGO, la malfaisante créature au cœur de glace, a pris l'apparence d'un des scouts de votre patrouille. Chaque nuit, il se déplace pour enlever l'un des vôtres. Unissez vos forces, soyez observateur et concentrez-vous bien dans ce jeu semi-coopératif pour le repérer avant qu'il ne soit trop tard !

Sortilèges à l'école de la magie



Jeu de Plateau,
A partir de 6 ans

Editions du Matagot

Sortilège l'école de magie est un jeu coopératif pouvant réunir jusqu'à 6 joueurs. Ils devront collaborer pour échapper au Fantôme, mémoriser les tuiles-arbres et utiliser au bon moment potions magiques et dés enchanteurs. S'ils reviennent sans être attrapés, ils remportent une victoire en équipe.

Bandido



Jeu de Cartes
A partir de 6 ans.

Helvetiq

Bandido s'enfuit par des tunnels sous sa cellule. Essayez ensemble de lui bloquer toutes les sorties ! Placez au centre de la table la super-carte de départ avec ses 6 sorties. A votre tour, jouez une de tes cartes en la connectant aux tunnels existants, et si possible en réduisant le nombre total de sorties ! Re-pioche une nouvelle carte. Si toutes les

issues sont bloquées avant que la pile soit épuisée, vous avez tous gagné, sinon, viva bandido !

Bandida

Helvetiq



Jeu de Cartes
A partir de 6 ans.

Attention, une nouvelle prisonnière arrive en ville... Cette fois-ci, quel camp choisirez-vous : jouerez-vous aux flics pour empêcher Bandida de s'échapper, ou rejoindrez-vous le côté obscur pour planifier son évasion ? Nouveaux objets, événements spéciaux... Des règles toujours aussi simples à comprendre, des parties rapides et une victoire pas toujours facile à atteindre, avec trois modes de jeu différents pour jouer et coopérer tous ensemble, et passer encore plus de bons moments en famille ou entre amis ! Le mode Bonnie et Clyde est une variante qui permet aux joueurs d'utiliser leur Bandido et les cartes Bandida ensemble, pour réunir les deux amoureux !

Dès 7 ans



Course contre le crime

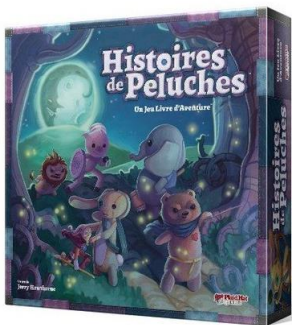
Tactic

Jeu de Plateau, Jeu de Stratégie
A partir de 7 ans

Unissez vos forces pour résoudre les crimes ! Déplacez-vous dans la ville, rassemblez des preuves et résolvez les énigmes. Mais faites vite, ou les bandits s'échapperont. Jeu coopératif pour toute la famille. Le fait que tous les joueurs soient alliés rend le jeu passionnant pour chacun. Avec des disques « Danger » qui ajoutent de la tension au jeu !

Histoires de Peluches

Plaid Hat Games



Jeu de Plateau, Jeu de Stratégie
A partir de 7 ans

Histoires de Peluches est un jeu d'aventure dans lequel les joueurs endossent le rôle de courageuses peluches qui cherchent à sauver leur précieuse fillette d'un génie maléfique et sournois. Toute l'action se déroule grâce à un livre d'histoires unique qui sert à la fois de règles du jeu, de guide d'aventure et de plateau !

Histoires de Peluches propose une formidable aventure orientée par les choix des joueurs. Ces derniers explorent un monde de merveilles et de dangers en faisant des découvertes uniques à mesure qu'ils interagissent avec le jeu. Histoires de Peluches est idéal pour les familles comme pour les groupes adultes qui n'ont pas perdu leur âme d'enfant.

Où est Charlie ? Escape Game : Panique dans la galerie des portraits !

404 éditions

Jeu de Réflexion
A partir de 7 ans

"L'un des tableaux de la Galerie des portraits a disparu ! À la place de l'œuvre, un message crypté a été laissé par le voleur. Le directeur a fait fermer les portes, car le voleur se trouve toujours dans la Galerie... Attention, vous avez 45 minutes avant que tout le monde ne soit libéré et que le voleur ne disparaisse avec son butin ! Sarez-



vous résoudre les énigmes et retrouver les personnages sur le grand poster à temps ? Une quête passionnante et amusante basée sur des défis d'observation ! Avec 40 cartes, un livret explicatif et un poster, la boîte contient tout le matériel pour organiser chez soi un jeu d'échappée pour 2 à 5 enfants, d'une durée de 45 minutes."



Panic Diner

Blue Orange

Jeu de Réflexes
A partir de 7 ans

"Envoyez votre équipe de choc en salle pour une semaine de folie au restaurant ! Tous en salle pour le coup de feu : votre équipe a une semaine pour sauver la réputation du restaurant ! Honorez les commandes des clients tous ensemble dans le temps imparti. N'oubliez pas de faire la vaisselle pour récupérer des assiettes et adaptez-vous à toutes les situations : chaque journée apporte son lot de surprises. Panic Diner est un jeu d'ambiance coopératif frénétique à objectifs visibles."



Similo contes

Gigamic

Jeu de cartes
A partir de 7 ans

Essayez de faire découvrir le personnage choisi ! Votre but est de faire deviner aux autres joueurs un personnage secret (parmi les 12 au centre de la table). Pour cela d'autres cartes de votre main vous serviront d'indices.

L'idée étant de pointer sans un mot des similitudes ou des différences entre le personnage indice et le personnage secret (détails physiques, émotion, métier, idées, caractère...). Après chaque tour, les autres joueurs doivent retirer un ou plusieurs personnages de la table jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un, en espérant que ça soit le bon.

Si les joueurs éliminent par erreur le personnage secret, ils perdent immédiatement la partie.



Slide Quest

Blue Orange

Jeu d'Adresse
A partir de 7 ans

Aidez le brave chevalier à sauver le royaume !

Les méchants ont pris le contrôle de notre beau royaume et c'est une vraie pagaille ! Vite ! Il faut sauver le monde ! Inclinez alternativement le plateau à l'aide de vos leviers pour faire glisser ce brave chevalier à roulette à travers cette aventure mouvementée, semée d'embûches et de rebondissements. Évitez les trous et les bombes, suivez le chemin de lumière et combattez les méchants !



Zombie Kidz

Scorpion masqué

Jeu de Stratégie,
A partir de 7 ans

Zombie Kidz Évolution est un jeu coopératif dans lequel les joueurs ont pour objectif d'éliminer les zombies qui ont envahi l'école. Verrouillez les portes du bâtiment et gagnez ensemble la partie !



Krosmaster Junior

Ankama

*Jeu de Plateau, Jeu de Stratégie
A partir de 7 ans.*

Partez dans une expédition fantastique sur l'Île de Moon !
Krosmaster Junior est un jeu tactique dans l'univers de Dofus et Wakfu. Cette version Junior s'adresse à un public plus familial de par sa complexité allégée.

De 8 à 99 ans

Jeux d'ambiance et jeux conviviaux

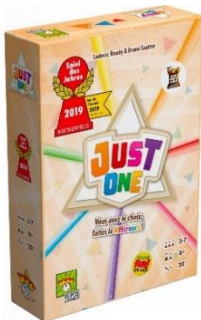


Association 10 dés

Act in game

A partir de 10 ans

D'après deux mots sur les dés, faites une association d'idée !! Se joue en équipe ou en mode coopératif !
Jeu d'associations d'idées avec ... 10 dés, en mode coopératif ou compétitif. Un joueur prend 10 dés au hasard et les jette dans la piste de dés. Le premier qui a une idée prend les dés concernés et les pose devant lui. Exemple film + bateau = Titanic. Les autres joueurs ont alors 30 secondes pour se concerter et faire une proposition. S'ils se sont trompés c'est à l'équipe adverse de faire une proposition. En mode coopératif on pose un dé au centre du plateau de jeu et on jette 10 dans la piste. Il s'agit alors de trouver des associations entre un des dés de la piste et un ou plusieurs mots déjà sur le plateau central, et que les autres joueurs les devinent. Un jeu facile à mettre en place avec une forte rejouabilité, amusant et stimulant, il faut connecter !

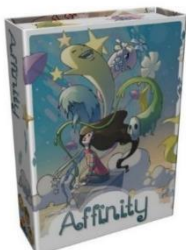


Just One

Repos Production

A partir de 8 ans

Just One est un party game coopératif dans lequel les joueurs jouent tous ensemble pour découvrir le plus de mots mystères.
Pour obtenir le score le plus élevé, vous devrez trouver le meilleur indice pour aider votre équipier. Mais attention, vous devrez impérativement être original, car tous les indices identiques seront annulés !



Affinity

Gameflow

A partir de 8 ans

Ensemble, coopérez et montrez que vous faites preuve d'affinité.
A l'aide des cartes « début », « milieu » et « fin » de phrases, créez les phrases qui résonneront chez vos partenaires avec la même émotion que la votre, permettant de monter la complicité entre vous.
Mais attention, si l'émotion n'est pas trouvée, c'est la discorde qui augmentera !



Mission Pas Possible : 10 minutes pour relever le défi

Renegade Game Studios

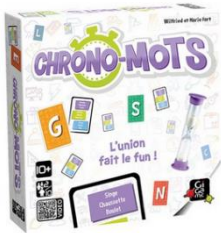
A partir de 10 ans

"10 minutes pour vous sauver ! La base a été piégée, la situation est désespérée ! Réunissez vos meilleurs agents pour réussir cette mission pas possible ! Plus de vingt bombes ont été détectées et le compte à rebours a commencé. Votre équipe est la dernière chance d'éviter la destruction totale ! À chaque tour, un joueur lance les dés que les joueurs vont devoir se répartir le plus vite possible pour réaliser leurs combinaisons. Les dés non utilisés seront autant de pénalités et de temps perdu. Il est donc important de bien se concerter sans perdre vos précieuses secondes !

Chrono-mots : l'union fait le fun !

Gigamic

A partir de 10 ans

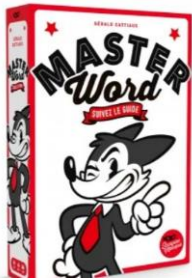


Faites équipe pour faire deviner aux autres un mot secret. Utilisez intelligemment les cartes Lettres qui vous donnent la première lettre du mot à utiliser comme indice. Moins vous utiliserez de carte Indice plus vous améliorerez votre score. Arriverez-vous à battre le record ? Un jeu d'ambiance coopératif pour un jeu de lettres à la mécanique originale, simple et rapide.

Master word : suivez le guide

Scorpion masqué

A partir de 12 ans.



Master Word, discutez, déduisez, analysez et trouvez le maître-mot ! Master Word est un jeu entièrement coopératif. Une équipe de chercheurs formule chaque manche une série de pistes pour trouver la nature du maître-mot. Le guide, qui connaît la réponse, peut uniquement indiquer combien sont bonnes, sans dire lesquelles ! Un jeu hautement interactif, malin, rapide, addictif. Les points forts : Règles simples et intuitives, parties rapides, jeu addictif, Contenu riche, très communicatif, la coopération et la coordination sont nécessaires pour la victoire.

Fiesta de los muertos

Oldchap editions

A partir de 10 ans.



Fiesta de los Muertos est un jeu coopératif mêlant imagination et déduction dans lequel les joueurs doivent faire deviner des personnages défunts afin d'honorer leur mémoire. Jeu coopératif mêlant déduction, imagination et ... fous rires, nommé aux As d'Or du festival des jeux de Cannes 2020 dans la catégorie jeux tout public ! Le petit plus pour les plus jeunes : une petite fleur permet de repérer les cartes personnages les plus faciles.

Profiler : Chewbacca ou Shakira? Ferez-vous le bon choix ?

Cocktail Games

A partir de 12 ans



Un jeu d'ambiance coopératif ! Jouez dans la même équipe pour essayer de retrouver ensemble le bon personnage parmi 6. Par exemple, qui ferait du saut en parachute et soignerait son look ? Dracula ou Lady Gaga ? Mettez-vous d'accord et prouvez que vous êtes la meilleure équipe de Profilers ! Relevez les défis de plus en plus tendus et toujours très drôles ! Débats mémorables et duels absurdes assurés !

Code Names Duo



Jeu de Réflexion
A partir de 12 ans

Iello

Codenames Duo garde les bases de Codenames sauf que maintenant vous jouerez ensemble de manière coopérative pour identifier les agents ! Découvrez les 15 espions sans tomber sur l'assassin avant la fin du temps imparti. Codenames Duo est un jeu coopératif pour 2 joueurs (ou plus) dans lequel vous devez retrouver tous vos Noms de Code avant la fin du temps imparti. Pour cela, vous devez, tour à tour, deviner ou faire deviner vos Noms de Code en donnant le meilleur indice possible. Prenez garde à ne pas tomber sur les redoutables Assassins qui rôdent !

Team 3

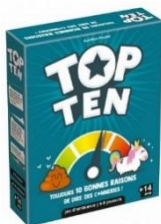


A partir de 14 ans

Brain Games

TEAM3 est un jeu coopératif qui fera autant plaisir aux joueurs qu'aux spectateurs ! Les joueurs doivent travailler ensemble pour construire le plus rapidement possible une structure à l'aide de pièces en 3D.

Top Ten



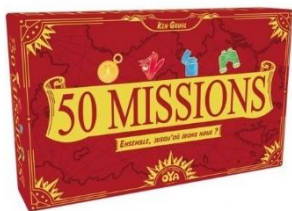
A partir de 14 ans

Cocktail Games

Top Ten est un jeu coopératif innovant et drôle comprenant 500 thèmes variés et délirants qui vous feront inventer, raconter et mimer n'importe quoi !

Jeu de cartes

50 Missions : Ensemble, jusqu'où irons-nous ?



A partir de 8 ans

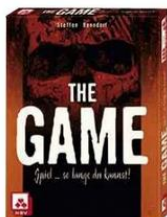
Oya

Parviendrez-vous à n'avoir que des cartes bleues, vertes, ou des cartes avec un numéro impair, des cartes avec un numéro 3 ou inférieur ? Les joueurs jouent ensemble pour tenter de résoudre les missions. 4 piles sont placées au milieu de la table. Jouez des cartes de la même couleur ou de la même valeur.

Dès qu'une mission est terminée, une nouvelle mission commence.

Un seul objectif : terminer les 50 missions. Sans révéler les cartes que vous avez en main aux autres joueurs, essayez de les amener à comprendre et à gagner ce défi coopératif.

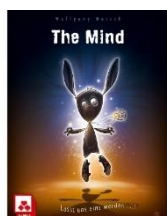
The Game : le jeu n'est pas votre ami !



A partir de 8 ans

Oya

Tous les joueurs ensemble doivent parvenir à poser toutes les cartes sur 4 piles: 2 ascendantes, 2 descendantes. Pour les aider dans cette tâche, on peut faire des sauts en arrière de 10. Mais cela suffira-t-il pour vaincre le jeu ? Le jeu s'appelle "The Game" parce que l'on joue ensemble contre le jeu. Les joueurs doivent coopérer, prendre des décisions ensemble et ne pas craquer quand la pression monte !



The Mind : ne faisons qu'un...!

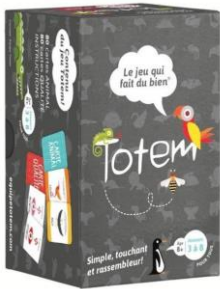
Oya

A partir de 8 ans

"The Mind est plus qu'un simple jeu. C'est une expérience, un travail d'équipe dans lequel on ne peut pas échanger des informations, mais dans lequel il ne faudra faire qu'un pour vaincre tous les niveaux du jeu. Le jeu contient des cartes numérotées de 1 à 100, Collectivement, vous devez jouer ces cartes au centre de la table sur une seule pile de défausse dans l'ordre croissant, mais vous ne pouvez pas communiquer entre vous !

Totem : le jeu qui fait du bien

Equipe Totem



Jeu de Cartes
A partir de 8 ans

Totem est un jeu simple, positif et rassembleur, qui fait ressortir le meilleur de la personnalité de chacun. Dans Totem, les joueurs se révèlent mutuellement leurs forces et leurs qualités en formant des totems, des combinaisons d'une carte animal et d'une carte qualité. Est-ce un jeu ? Un outil de développement personnel ? On ne sait pas trop, mais faire une partie de Totem donne la banane, en partageant des sentiments positifs et bienveillant à l'égard de chacun : la promesse d'être « un jeu qui vous veut du bien » est totalement respectée !

Hanabi

Les XII Singes



Jeu de Cartes
A partir de 8 ans.

Un défi étonnant et incroyablement novateur ! Dans ce jeu de société coopératif, les joueurs œuvrent ensemble pour tirer de beaux feux d'artifice. Mais comme les poudres, les mèches et les fusées sont complètement mélangées, chaque joueur doit tenir ses cartes à l'envers! Personne ne voit son propre jeu... Il faudra donc informer intelligemment ses coéquipiers et mémoriser les informations reçues. L'entraide est la clé pour réaliser un spectacle inoubliable et éviter les huées de la foule...

Les Poilus : L'amitié plus forte que la guerre ?

Sweet November



Jeu de Cartes
A partir de 10 ans

2 Août 1914 - Sur la place du village, le groupe d'amis inséparables contemple l'ordre de Mobilisation Générale placardé sur la mairie. Depuis plusieurs semaines, la lecture de la presse était devenue très inquiétante mais la brutalité de l'annonce surprend tout le monde. Sans avoir la moindre idée de l'enfer dans lequel ils vont être plongés, ils se font la promesse de rester solidaires pour revenir tous ensemble quoi qu'il advienne. Malheureusement, la réalité qu'ils vont affronter sera bien au-delà de leurs pires craintes.

The Big Book of Madness

lello



Jeu de cartes
A partir de 14 ans

Ouvrez-le si vous l'osez !

Incarnez ces apprentis magiciens face à des monstres bien plus puissants qu'eux...pour le moment ! Pour l'emporter, faites preuves d'esprit d'équipe, apprenez de nouveaux sorts dévastateurs, maîtrisez les éléments et faites attention à ne pas perdre la raison : manipulez de telles puissances avec si peu d'entraînement peut vous rendre fou !

The Big Book of Madness est un jeu mêlant deck-building et coopération pour un cocktail détonnant offrant une expérience ludique originale qui propose un challenge dont la difficulté s'adapte aux novices comme aux experts.



The crew

Jello

*Jeu de cartes
A partir de 10 ans*

Jeu de cartes coopératif avec 50 missions!!

Dans The Crew, vous incarnez les membres d'un équipage spatial en voyage vers une mystérieuse planète. Le chemin pour y parvenir ne sera pas de tout repos, puisque vous aurez 50 missions à accomplir avant de pouvoir atteindre votre destination finale.

Pour remporter une mission dans The Crew, vous devez tous ensemble accomplir les tâches qui vous sont assignées. Chaque joueur dispose de tâches qui lui sont propres.

Chaque joueur connaît les tâches que doivent effectuer ses équipiers, et doit donc les y aider en leur permettant de remporter les plis qui les intéressent. C'est subtil... et incroyablement immersif. Et si le jeu est coopératif, la prudence est néanmoins requise : si vous effectuez par mégarde la tâche assignée à autre joueur, la partie est aussitôt perdue !

Jeu de plateau et jeux de stratégie



Magic Maze

Sit Down

A partir de 8 ans.

Après avoir été dépouillés de tous leurs biens, une magicienne, un barbare, un elfe et un nain se voient contraints d'aller dérober au Magic Maze – le centre commercial du coin – tout l'équipement nécessaire pour leur prochaine aventure.

Ils se mettent d'accord pour commettre leur larcin simultanément avant de détalier vers les sorties afin d'échapper aux vigiles, qui les ont à l'œil depuis leur arrivée.



Escape : La Malédiction du Temple

Queen Games

A partir de 8 ans.

Quittez le temple avant qu'il ne s'écroule !

Escape est un jeu coopératif dans lequel les joueurs doivent quitter un temple en train de s'écrouler.

En temps réel, les joueurs vont jeter des dés et effectuer différentes actions, tous en même temps ! Une bande sonore conçue pour le jeu viendra rythmer leurs parties...

Andor : Entrez dans la légende !

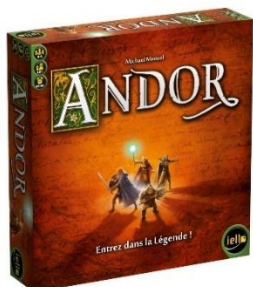
Jello

A partir de 10 ans

"Entrez dans la Légende !

Le pays d'Andor est en danger, son avenir repose entre les mains d'un petit groupe de héros : vous !

Sauvez le château de l'assaut des terribles Skrals, retrouvez la sorcière de la forêt



pour soigner le vieux roi Brandur, contrecarrez les plans du sombre mage Varkur, explorez les mines des nains pour sauver leur trésor et affrontez la plus grande menace qu'Andor ait jamais connue : Tarok le dragon noir !

Andor est un jeu d'aventure coopératif riche et facile d'accès qui vous plongera dans un univers de légendes épiques et de hauts faits héroïques. Exploration, combat, décision de groupe et course contre la montre... surmonterez-vous tous ces défis ? Écrivez votre légende : devenez les héros d'Andor !"



Buffy contre les Vampires : Menace sur Sunnydale

Tilsit Editions

A partir de 10 ans

Buffy est une tueuse ! Avec ses copains de lycée, elle va tuer de nombreux vampires. Vous allez pouvoir incarner ces joyeux drilles pour lutter contre la menace mystérieuse qui plane sur Sunnydale. Si les joueurs endossent le rôle des héros de la série télévisée bien connue dans les années 90, l'un d'entre eux devra jouer le rôle du méchant et de ses sbires. C'est donc bien a un jeu coopératif que nous avons à faire, tous les joueurs étant alliés pour réussir une mission, tandis qu'un des joueurs devra tout faire pour les en empêcher.



Pandemic

Filosofia

A partir de 8 ans

"Les joueurs vont incarner les membres très qualifiés d'équipes de luttes contre quatre maladies mortelles. Vous allez donc parcourir le monde pour stopper les épidémies et trouver les ressources dont vous aurez besoin pour découvrir les remèdes. Vous devez travailler ensemble pour éradiquer les maladies avant d'être submergé. Le temps presse, allez-vous trouver les remèdes à temps ? Le sort de l'humanité est entre vos mains !"

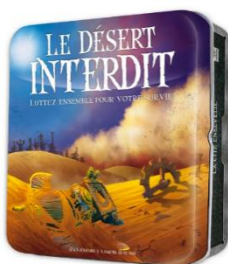


Pandémie : Le remède : Action rapide, Le destin de l'humanité est entre vos mains !

Filosofia

A partir de 8 ans

"Dans cette adaptation du célèbre jeu de plateau, chacun de vous aura son propre rôle et disposera de capacités et de dés uniques; et si vous souhaitez l'emporter, vous devrez absolument tirer profit de tout ce que vous avez à votre disposition. À votre tour, vous pourrez lancer les dés aussi souvent que voulu, mais chaque lancer amènera son risque d'épidémie. Pour l'emporter, vous devrez trouver le remède pour les quatre maladies avant de perdre le contrôle !



Le Désert Interdit : Lutte ensemble pour votre survie !

Cocktail Games

A partir de 10 ans

"Préparez-vous à vivre une aventure palpitante ! En perdition dans le désert, votre seule chance de survivre est de retrouver une machine volante légendaire au milieu des ruines d'une cité ensablée. Dans ce jeu de coopération, accordez-vous avec vos coéquipiers pour faire les meilleurs choix et tirer parti des capacités de chacun si vous espérez échapper à la chaleur et à l'insatiable

tempête de sable. Arriverez-vous à décoller dans la machine volante ou périrez-vous enlisés dans le désert interdit ?"



Galerapagos : le jeu coopératif...mais pas trop

Gigamic

A partir de 10 ans.

Après le naufrage de votre bateau, votre groupe de survivants se retrouve sur une île déserte où l'eau et la nourriture se font rares. Seule solution pour échapper à ce cauchemar : construire ensemble un grand radeau pour embarquer les survivants, mais le temps presse car un ouragan pointe à l'horizon...

A chaque tour les joueurs naufragés devront choisir une action parmi quatre : pêcher, recueillir de l'eau, chercher du bois ou fouiller l'épave du bateau. Faites équipe pour survivre mais soyez prêt à sacrifier vos camarades en cas de pénurie.

Un jeu presque coopératif où vous devrez être aussi fourbe que diplomate pour vous garantir une place pour le voyage retour !!



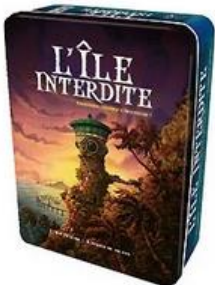
Ghost Stories

Repos Production

A partir de 10 ans.

Contrez l'invasion de fantômes ! Les cendres du terrible Wu-Feng, Seigneur des Neuf Enfers, reposent depuis des générations dans le cimetière d'un village de l'Empire du Milieu. Alors que tous l'ont oublié, Wu-Feng est parvenu à localiser le réceptacle et ourdit sa vengeance depuis l'ancre des enfers. Ses hordes s'apprêtent à attaquer les villageois inconscients du danger qui les menace. Garants de la frontière entre les morts et les vivants, les Fat-si, puissants prêtres taoïstes, vont tenter de renvoyer Wu-Feng et ses sbires démoniaques aux Enfers.

Ghost Stories est un jeu coopératif qui propose aux joueurs d'incarner des Fat-si luttant ensemble contre les forces du Mal. Soit ils remportent une victoire commune, soit ils subissent tous une défaite.



L'Île Interdite : Ensemble, tentez l'aventure !

Cocktail Games

A partir de 10 ans.

Ensemble, tentez l'aventure !

Osez débarquer sur l'Île Interdite ! Formez une équipe d'intrépides aventuriers pour une mission insensée : récupérer 4 trésors sacrés au milieu des ruines de ce paradis en péril. L'équipe devra travailler ensemble et choisir les meilleures manœuvres pendant que l'île sombrera progressivement. L'eau et la tension montent vite, alors dépêchez-vous de rassembler les trésors et de quitter l'île ou vous périrez engloutis par les flots, comme d'autres avant vous...

Betrayal at House on the Hill

Avalon Hill

A partir de 12 ans

Une expérience envoûtante pour 3 à 6 explorateurs

Dans Betrayal at House on the Hill, les joueurs incarnent des explorateurs qui enquêtent sur une vieille maison effrayante composée de différentes pièces. Chaque fois que vous entrez dans une nouvelle pièce, vous vous exposez à de graves dangers. Les explorateurs changent au cours du jeu, selon la façon dont ils gèrent les surprises de la maison...





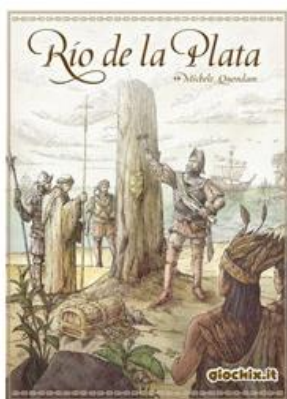
Space Alert

Iello

A partir de 12 ans.

Rapidité, réflexes et coordination sont au programme de cette aventure spatiale rythmée par une ambiance sonore originale.

SPACE ALERT est un jeu coopératif où les joueurs incarnent l'équipage d'un vaisseau spatial. Leur but : effectuer des missions périlleuses et survivre. Pour ce faire il leur faudra effectuer des tâches spécifiques, en coordonnant leurs actions pour être le plus efficace possible. Le plus, c'est une bande-son sur CD audio qui accompagne et rythme les missions à une cadence effrénée, créant ainsi un stress et une ambiance incroyables ! Les joueurs ont dix minutes, et pas une seconde de plus, pour mener à bien chaque mission. Mais attention, la plus petite erreur peut conduire tout l'équipage à la catastrophe !



Rio de la Plata

Giochix.it

A partir de 13 ans.

En 1536, Pedro de Mendoza fonde la ville de Buenos Aires. Cinq ans plus tard, les colons sont forcés de quitter la ville, épuisés par les difficultés et les attaques incessantes des indigènes Querandies.

Quelques jours plus tard, la cité est brûlée et détruite. Environ 50 ans après, Juan Gara y mène une nouvelle expédition et la ville de Buenos Aires est de nouveau construite. Dans le jeu de stratégie Rio de la Plata, les joueurs incarnent les chefs de familles des colons espagnols qui ont fondé la ville de Buenos Aires. Ils collaborent pour défendre et développer la ville, mais se livrent à une concurrence féroce pour renforcer leur réputation propre et accéder aux postes politiques les plus prestigieux ou pour devenir gouverneur... Un jeu semi-coopératif à découvrir !



Dead of Winter: A la croisée des chemins

Filosofia

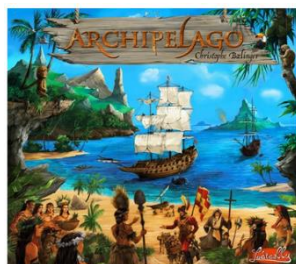
A partir de 14 ans

Dead of Winter vous plonge dans un hiver au lendemain d'une apocalypse provoquée par des zombies. Votre groupe et celui des autres joueurs forment une colonie de survivants ayant un but commun, mais chaque groupe a également ses propres aspirations. Généralement, le but de votre groupe et celui de la colonie auront des aspects communs, mais parfois, certains auront des objectifs allant à l'encontre de celui de la colonie. Vous devrez faire preuve de sang-froid pour l'emporter !

Archipelago

Ludically

A partir de 14 ans.



Archipelago retrace l'ère majestueuse de la découverte des archipels à travers le globe. Chaque joueur incarne un explorateur et son équipe, mandatés par une nation européenne pour découvrir, coloniser et exploiter les archipels. L'équilibre de l'archipel dépendra beaucoup de la volonté que mettra chacun à faire de ces îles des colonies heureuses et productives, ou au contraire, à exploiter outrageusement les ressources et les natifs pour finir dans le chaos et la révolte. Pour compliquer les choses, parmi vous se cache peut-être un indépendantiste ou un pacifiste. L'un comme l'autre tentera de faire pencher la balance respectivement vers la révolte ou vers la paix.

Êtes-vous prêt à endosser votre rôle et partir à la découverte d'Archipelago ? Archipelago est un jeu semi-coopératif, d'exploration, de gestion, d'optimisation, de négociation, de diplomatie ... et de coups bas, pour 2 à 5 joueurs, à durée réglable, et dans lequel aucune partie ne se ressemblera jamais.

Battlestar Galactica

Edge

A partir de 14 ans.

Après l'attaque des Cylons sur les Colonies, les survivants exsangues de la race humaine sont en fuite, à la recherche de la Terre. Ils font face à la menace extérieure d'une attaque des Cylons, et à la menace intérieure d'une crise et d'une trahison. L'humanité doit travailler de concert si elle veut avoir un espoir de survie mais comment faire quand elle peut abriter en son sein un agent Cylon ?

Battlestar Galactica : Le Jeu de Plateau est un jeu semi-coopératif de suspicion, d'intrigues et de lutte pour la survie de l'humanité. Tiré de la série épique acclamée dans le monde entier.



Horreur à Arkham : L'Appel de Cthulhu

Edge

A partir de 14 ans.

Nous sommes en 1926, à l'apogée des Années Folles. Les dandys dansent jusqu'à l'aube dans des clandés enfumés et boivent de l'alcool fourni par la mafia. C'est une période de célébrations pour profiter de la vie et oublier la Grande Guerre. Pourtant une ombre grandit dans la ville d'Arkham. Des entités extraterrestres, les Grands Anciens, se cachent dans le vide au-delà du temps et de l'espace, se contorsionnant aux portails entre les mondes. Ces portails ont commencé à s'ouvrir et doivent être refermés avant que les Grands Anciens ne détruisent notre monde. Seule une poignée d'investigateurs se dresse contre l'Horreur à Arkham. Vont-ils l'emporter ? Horreur à Arkham est un jeu coopératif qui prend place dans la ville fictive d'Arkham, Massachusetts, rendue célèbre par les écrits de H.P. Lovecraft sur le mythe de Cthulhu.



Les Demeures de l'Épouvante : Horreur à Arkham, Un Jeu d'Exploration, de Mystère et d'Horreur.

Edge

A partir de 14 ans.

Le mal réside dans ces murs...

Des monstres horribles et des spectres rôdent dans les manoirs, les cryptes, les écoles, les monastères et les bâtiments en ruines aux alentours d'Arkham dans le Massachusetts. Certains trament de sombres conspirations tandis que d'autres attendent de malheureuses victimes pour les dévorer ou les faire plonger dans la folie. C'est une poignée de courageux investigateurs qui va explorer ces lieux maudits et découvrir la vérité sur ces cauchemars vivants. Les Demeures de l'Épouvante est un jeu macabre d'horreur, de folie, et de mystère. Chaque partie se déroule dans le cadre d'une histoire fournissant aux joueurs un plateau unique et plusieurs combinaisons



d'intrigue. Ces intrigues affectent les monstres que les investigateurs peuvent rencontrer, les indices à découvrir, jusqu'au dénouement final. Un jeu semi-coopératif où un joueur prend le rôle du gardien, qui contrôle les monstres et les autres puissances néfastes. Les autres joueurs sont des investigateurs, cherchant à résoudre le mystère tout en luttant pour survivre et à ne pas devenir fou.

Jeux de réflexion



UNLOCK! (1) : Escape Adventures
 UNLOCK! (2) : Mystery Adventures
 UNLOCK! (3) : Secret Adventures
 UNLOCK! (4) : Exotic Adventures
 UNLOCK! (5) : Heroic adventures
 UNLOCK! (6) : Timeless Adventures
 UNLOCK! (7) : Epic Adventures



Space Cowboys

Jeu de Réflexion
 A partir de 10 ans



Unlock! est un jeu de cartes coopératif inspiré des escape rooms. Les escape rooms sont des salles dont vous devez vous échapper en moins de 60 minutes. Unlock! vous fait vivre ces expériences chez vous, autour d'une table.

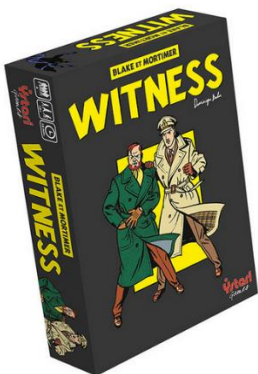
Après avoir pris connaissance du contexte du scénario, vous commencez votre aventure dans une pièce (une carte de lieu qui indique divers numéros). Fouillez-la pour trouver des objets ! Attention : certains peuvent être cachés ! Des énigmes visuelles ou audio ralentissent votre progression... à vous de coopérer avec vos partenaires pour avancer et terminer dans les temps !

L'application gratuite Unlock!, compatible avec les téléphones et tablettes Android et iOS, est nécessaire pour jouer. Elle permet d'obtenir des indices, de repérer des objets cachés, mais aussi d'entrer les codes découverts. Elle contribue également à l'ambiance avec ses musiques dédiées à chaque aventure, ses énigmes audio, ses terribles pénalités et son compte à rebours fatal !

Afin de bien appréhender les règles, la boîte contient une dizaine de cartes servant de tutoriel.

Blake et Mortimer : Witness

Ystari



Jeu de Réflexion
 A partir de 10 ans.

Meurtres mystérieux, savants fous, codes secrets, incarnez les célèbres personnages d'Edgar P. Jacobs et résolvez ces affaires étranges pour rétablir l'ordre et la justice. Mais prenez garde ! L'infâme Olrik rôde et tentera de contrecarrer vos plans...

Witness : 64 enquêtes rejouables et mouvementées qui mettront à l'épreuve votre mémoire et votre esprit d'équipe !

Comment jouer ?

1. Un joueur lit à tout le monde la présentation de l'enquête...
2. Chaque joueur consulte secrètement ses indices sur l'affaire...
3. Les joueurs se passent leurs informations en les chuchotant...

Enfin, chaque joueur tente de résoudre l'enquête pour faire marquer des points à l'équipe.

Mysterium



Jeu de Plateau
A partir de 10 ans

Libellud

Un meurtre a été commis il y a quelques années dans un manoir. Le nouveau propriétaire a décidé de réunir quelques amis médiums afin d'élucider le mystère. Un joueur joue le fantôme. Il doit essayer de faire deviner aux autres joueurs qui l'a tué, en restant muet pendant toute la partie. Les autres joueurs, les médiums, doivent trouver ce que le fantôme essaye de leur dire grâce aux images qu'il leur propose. Mysterium est un jeu coopératif qui mélange les concepts de Cluedo et Dixit. Que l'on soit médium ou fantôme, les incompréhensions entre les deux rendent les parties toujours hilarantes.

Sherlock Holmes: détective conseil



Jeu de Réflexion
A partir de 12 ans

Ystari

Sherlock Holmes: Détective conseil est la réédition du jeu Détective conseil. Voici un jeu très particulier, car n'étant ni un jeu de société ni un jeu de hasard. Ce jeu de réflexion pure vous replonge dans l'univers de Sherlock Holmes et des rues embrumées de Londres.

Escape Box Espion : saurez-vous vous échapper à temps ?

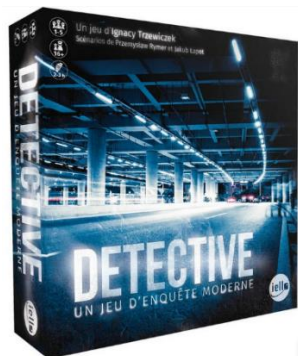


Jeu de Réflexion
A partir de 14 ans.

404 éditions

L'agence vous a chargé d'arrêter le Dr. Kheyr, un savant fou qui a envoyé sur orbite une arme capable de détruire des cités entières. Il exige de diriger le monde ! À l'aide d'un contact sur place, vous avez pu vous introduire dans la base souterraine du dément afin de retrouver le code qui désactivera le dangereux satellite. Mais la malchance a frappé et vous voilà capturé et enfermé dans la salle des ordinateurs. L'indicateur a dissimulé le code quelque part dans la pièce et vous aviez bon espoir de mettre la main dessus, quand le décompte a commencé : l'arme va faire feu dans 60 minutes...
Recréez l'ambiance d'une escape room chez vous ! Vous avez 60 minutes pour trouver les indices dissimulés par le Maître du Jeu qui vous permettront de résoudre toutes les énigmes.

Detective : Un jeu d'enquête moderne



Jeu de Réflexion
A partir de 16 ans

Vous ne jouez pas à l'enquêteur, vous êtes l'enquêteur ! Vous travaillez pour l'agence nationale Antares, au sein d'une équipe d'experts. Votre job : résoudre des crimes. Plongez en immersion dans un univers sombre et découvrez cinq affaires complexes à la narration ciselée, basées sur des faits réels. Utilisez internet et tous les outils à votre disposition pour trouver des indices et émettre des hypothèses. Gérez votre temps, coopérez activement, et reconstituez les faits.
Avec Detective, vous allez vivre une expérience intense et réaliste, signée à l'encre noire de ce jeu de société d'un nouveau type.

Jeu de rôle

Château Aventure : et 11 autres histoires dont vous êtes le héros

Iello

Jeu de Rôle
A partir de 10 ans

"Château Aventure est un jeu de rôle inspiré des jeux vidéo d'aventures textuels dans lequel tous ensemble, vous vous retrouvez dans la peau d'un personnage et devez lui faire vivre d'incroyables péripéties.

Le jeu contient douze scénarios.

Selon le scénario choisi, vous pouvez alors lutter contre des zombies, gambader dans un monde merveilleux et poétique, sauver un prince d'ogres affamés ou bien partir dans une folle chasse au trésor !

Résolvez ensemble la quête qui vous est attribuée tout en gardant à l'esprit que vous n'aurez le droit qu'à trois sauvegardes."



T.I.M.E Stories (1) : T.I.M.E Stories

Space Cowboys

Jeu de Rôle
A partir de 12 ans

"Dans T.I.M.E Stories, les joueurs sont au service de l'agence T.I.M.E, une organisation qui maîtrise le voyage dans le temps et les réalités parallèles. Des agents partent en mission pour résoudre des situations potentiellement dangereuses pour le continuum espace-temps.



T.I.M.E Stories (2) : T.I.M.E Stories

Space Cowboys

Jeu de Rôle
A partir de 12 ans

"The Marcy Case est le second scénario pour Time Stories !
Ce scénario vous transportera dans un thriller se déroulant en 1992 aux Etats Unis."



T.I.M.E Stories (3) : T.I.M.E Stories

Space Cowboys

Jeu de Rôle
A partir de 12 ans

"Après Asylum et The Marcy Case, une nouvelle mission attend les agents de la T.I.M.E !

Un scénario médiéval-fantastique pour le jeu T.I.M.E Stories.

A.T. 7553. Le Moyen-Âge n'est plus ce qu'il était...

Explorez une autre réalité où la magie a tout changé."



T.I.M.E Stories (4) : T.I.M.E Stories

Space Cowboys

Jeu de Rôle
A partir de 12 ans

"Après Asylum et The Marcy Case, une nouvelle mission attend les agents de la T.I.M.E !

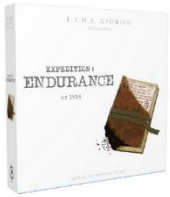
Un scénario médiéval-fantastique pour le jeu T.I.M.E Stories.

A.T. 7553. Le Moyen-Âge n'est plus ce qu'il était...

Explorez une autre réalité où la magie a tout changé."



"N.T. -1146 : Explorez la vallée des rois et percez le secret immémorial des pharaons.
Un scénario antique pour T.I.M.E. Stories"



T.I.M.E Stories (5) : T.I.M.E Stories

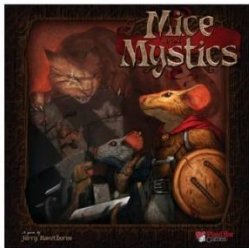
Space Cowboys

Jeu de Rôle
A partir de 12 ans

"N.T. 1914 : L'Endurance ne répond plus !
Qu'est-il arrivé à l'expédition qui avait pour objectif la traversée de l'Antarctique ? "

.Mice and Mystics

Filosofia



Jeu de Rôle
A partir de 14 ans

Explorez un château avec des souris équipées comme un bon vieux groupe d'aventuriers de jeu de rôle, faire face à des rats, des araignées ou au chat, réussir à sauver une souris et déjouer les plans maléfiques de la sorcière qui a pris possession des lieux : c'est ce que vous pourrez faire avec ce jeu. Après une ou deux parties, le système de jeu devient assez fluide pour ne s'attacher qu'au jeu et ne plus passer la partie le nez dans les règles. Le plus par rapport à des jeux de ce genre est sans doute la profondeur de l'histoire (plusieurs pages du livres de scénarios ne sont que du texte d'ambiance) qui donne un côté immersif très sympa ! A jouer avec gourmandise, et même avec des enfants si l'adulte prend en charge le coté mécanique du jeu.

N'hésitez pas à réserver ces jeux sur

www.bibliotheques.cergyponoise.fr

MéMO

2 place des impressionnistes

95520 Osny

Tél. 01 30 30 86 73



MEDIATHEQUEOSNY