

## Enigmes en lieux clos FICHE TECHNIQUE DE LA MALLE



© Unsplash – Maria Ziegler

Plongez dans l'univers du huis clos ! À travers une sélection de jeux et d'ouvrages, mêlant polar et escape game, transformez votre bibliothèque en lieu d'enquête pour petits et grands ! Cette malle est dédiée spécifiquement aux bibliothèques ayant des petits espaces mais des équipes motivées pour élucider nombre d'énigmes !

### Public concerné

Dès 7 ans et adultes.

### Date de création

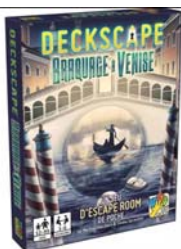
2023

### Thème

Polar / Enquête / Escape game / Jeux

### Présentation des jeux de société






Cette malle contient une sélection de 10 jeux de société de type Escape game.



#### Braquage à Venise / Deckscape

1-6 joueurs. Dès 12 ans. Durée : 1 h.

*La mission : vous introduire dans le plus ancien casino du monde à Venise et voler un jeton d'une valeur d'1 million d'euros.*

	<p><b>Le Donjon / Adventure games</b>  1-4 joueurs. Dès 12 ans. Durée : 3 chapitres d'environ 1h15 chacun.  <i>Lentement, vous ouvrez les yeux. Vous êtes dans une cellule, humide, perdue au fond d'un donjon ! Comment êtes-vous arrivé ici ? Aucune idée. Mais peu importe : il faut vite en sortir !</i></p>
	<p><b>Un écrivain mortel / Crime zoom</b>  1-6 joueurs. Dès 14 ans. Durée : 1 h  1929. Un manoir, la nuit. Sir Knox a disparu avant la réception qui devait célébrer son dernier roman policier.  <i>Explorez les pièces. Interrogez les domestiques et familiers de la maison. Mais attention aux fausses pistes, l'auteur est malicieux. Alors, crime ou supercherie ?</i></p>
	<p><b>Mystery Adventure / Unlock</b>  2-6 joueurs. Dès 10 ans. Durée : 1h  3 scénarios :  <u>La Maison sur la colline</u> : Que se passe-t-il dans ce manoir délabré ? Explorez les pièces sinistres et déjouez la malédiction qui hante ces lieux désolés.  <u>Les pièges du Nautilus</u> : Pourchassés par un monstre marin au cours d'une plongée, vous découvrez un abri en ouvrant une vieille écoutille. Trouvez un moyen de remonter à la surface !  <u>Le trésor de Tonipal</u> : Le capitaine Smith a caché son trésor sur l'île de Tonipal. Déterrez le magot avant qu'un autre chasseur de trésor ne mette la main dessus !</p>
	<p><b>Legendary Adventure / Unlock</b>  2-6 joueurs. Dès 10 ans. Durée : 1h  3 scénarios :  <u>Action story</u> ! : Stella s'est emparée du joyau le plus cher au monde. Arrêtez-là et récupérez le butin.  <u>Robin des bois, mort ou vif</u> : Robin est prisonnier du shérif de Nottingham. Rassemblez ses compagnons et libérez-le de son cachot.  <u>Sherlock Holmes, l'affaire des anges brûlés</u> : Le plus célèbre des détectives a besoin de vous pour résoudre une mystérieuse affaire.</p>
	<p><b>Timeless Adventure / Unlock</b>  2-6 joueurs. Dès 10 ans. Durée : 1h  3 scénarios :  <u>The Noside Show</u> : Le cirque Diosen arrive en ville, mais le professeur Noside a prévu un grand numéro de sabotage. Arrêtez-le car le spectacle doit continuer..  <u>Arsène Lupin et le Grand Diamant Blanc</u> : Vivez une course au joyau dans le Paris du début du 20<sup>e</sup> siècle.  <u>Perdus dans le Chronowarp</u> : La machine à voyager dans le temps du professeur Alcibiade Tempus s'emballe et c'est à vous qu'il revient de tout remettre en ordre !</p>

	<p><b>La cour du roi / Escape Box</b>  2-5 joueurs. Dès 7 ans. Durée : 45 min  <i>Le petit-fils de Louis XIV doit épouser une princesse, mais l'anneau du mariage a disparu. Qui a bien pu le voler ? Le temps presse, saurez-vous résoudre les énigmes, sans pour autant vous perdre dans le château.</i></p>
	<p><b>Alcatraz / Hachette heroes</b>  2-6 joueurs. Dès 12 ans. Durée : 1h30 par scénario  <i>1962. Frank Morris et les frères Anglin parviennent à s'évader de la prison d'Alcatraz. Ou tout du moins c'est ce que raconte la légende ! Incarnez les prisonniers et aidez-les à s'échapper de l'île ! Dans le second scénario, vous visitez la prison lorsqu'une prise d'otage survient...parviendrez-vous à vous en tirer ?</i></p>
	<p><b>Suspect</b>  1-6 joueurs. Dès 10 ans. Durée : 1h  <i>Suspects est un jeu d'enquêtes aux règles minimalistes mais aux intrigues riches, centrées sur la psychologie des personnages à la manière des romans d'Agatha Christie. Suivez l'intrépide et brillante Claire Harper dans des aventures qui vous emmèneront de somptueux manoirs en théâtres miteux, de l'Écosse à ... l'Égypte.</i></p>
	<p><b>Intrigues au Louvre / Escape box</b>  2-5 joueurs. Dès 7 ans. Durée : 1h  <i>Mène l'enquête dans le plus grand musée du monde ! Prolonge l'aventure avec 3 scénarios différents, qui correspondent à 3 niveaux de difficulté. Découvre les fascinantes œuvres du Louvre, et résous les trois mystères qui planent dans les galeries et les différents départements. En partenariat avec le musée du Louvre.</i></p>

#### Matériel d'accompagnement

1 malle de documents avec une sélection jeunesse et adulte axée sur le thème du huis clos.

#### Conditionnement

2 malles 48 L

#### Valeur d'assurance de l'exposition

500 € (hors ouvrages)

#### Production

Bibliothèque du Finistère