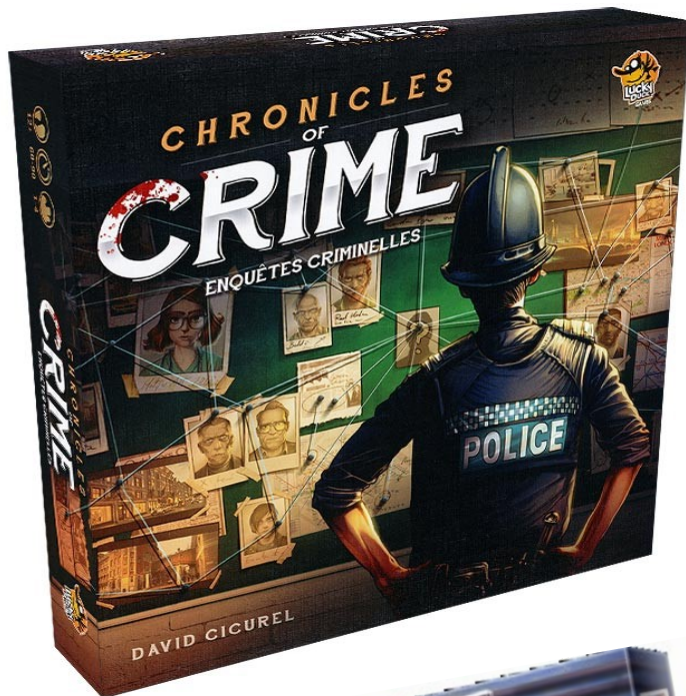
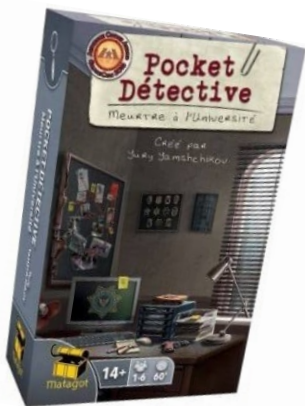


Mallette Enquêtes Policières



Contenu de la mallette : 6562930067

1 jeux : 10 jeux :

- **Sherlock (N° 6562660067)**
- **Détective Club (N° 6562880067)**
- **Détective Club Noir (extension) (N° 6562910067)**
- **Micro Macro (N° 6562840067)**
- **Unusual Suspects (N° 6562830067)**
- **Chronicles of Crime (N° 6562890067)**
- **Sherlock Homes (détective conseil) (N° 6562610067)**
- **Pocket détective (N° 6560690067)**
- **CS files (N° 6562900067)**
- **Détective (N° 6562920067)**

Au retour de la sélection vérifiez bien le contenu des boîtes. Merci.



SHERLOCK

Jeu de mémoire

- De 1 à 5 joueurs
- Dès 6 ans.
- Durée de la partie : 15 mn.
- Règles et inventaire dans la boîte du jeu.
- Mise en place : 1 table adaptée aux nombres de joueurs.

Description : Ce jeu de mémoire et de déduction conviendra aussi bien aux enfants qu'à leurs parents qui se complèteront chacun sur leur point faible. Il peut se jouer seul.

But du jeu : Trouver le complice du vol avant la fin du carnet de fuite.

DETECTIVE CLUB



Jeu de cartes coopératif

De 4 à 8 joueurs

- Dès 8 ans.
- Durée de la partie : 45 mn.
- Règles et inventaire dans la boîte du jeu.
- Mise en place : 1 table adaptée aux nombres de joueurs.

Description : Ici, chaque joueur a un rôle défini à chaque manche : les détectives doivent retrouver le voleur de rêves caché parmi eux, l'informateur doit aider le voleur à passer inaperçu et le voleur ne doit pas se faire reconnaître. A chaque tour, l'informateur va, à la vue des 6 cartes qu'il a en main, décider d'un thème, et le note sur des carnets... sauf un carnet, qui reste vierge. Ils sont distribués aux joueurs, qui peuvent donc lire le thème choisi, sauf la personne qui a hérité du carnet vierge, qui ne sait rien, et qui devra bluffer, pour éviter d'être démasqué.

But du jeu : Démasquer le voleur de rêve ou éviter d'être démasqué.

DETECTIVE CLUB NOIR **(extension)**



Jeu de cartes coopératif

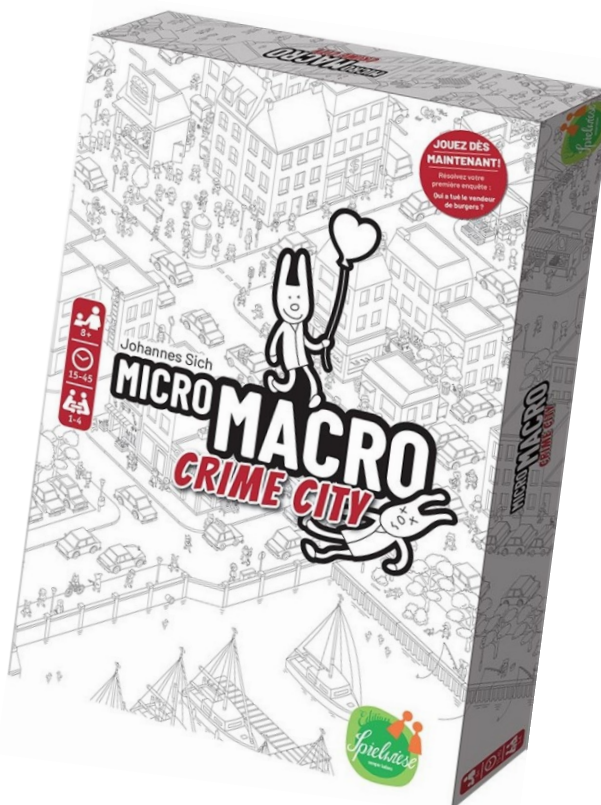
De 4 à 8 joueurs

- Dès 8 ans.
- Durée de la partie : 45 mn.
- Règles et inventaire dans la boîte du jeu.
- Mise en place : 1 table adaptée aux nombres de joueurs.

Description : Ici, chaque joueur a un rôle défini à chaque manche : les détectives doivent retrouver le voleur de rêves caché parmi eux, l'informateur doit aider le voleur à passer inaperçu et le voleur ne doit pas se faire reconnaître. A chaque tour, l'informateur va, à la vue des 6 cartes qu'il a en main, décider d'un thème, et le note sur des carnets... sauf un carnet, qui reste vierge. Ils sont distribués aux joueurs, qui peuvent donc lire le thème choisi, sauf la personne qui a hérité du carnet vierge, qui ne sait rien, et qui devra bluffer, pour éviter d'être démasqué.

But du jeu : Démasquer le voleur de rêve où éviter d'être démasqué.

MICRO MACRO (crime city)



Jeu coopératif

- De 1 à 4 joueurs
- Dès 10 ans.
- Durée d'une enquête : 15 mn.
- Règles et inventaire dans la boîte du jeu.
- Mise en place : 1 table adaptée aux nombres de joueurs.

Description : Un joueur joue le rôle d'enquêteur principal et est responsable de la lecture des cartes enquête à haute voix (mais bien sûr, il aidera aussi à la résolution de l'affaire). Ensemble, les joueurs explorent la carte de Crime City afin de répondre à toutes les questions des cartes, l'une après l'autre.

But du jeu : Répondre correctement à la dernière carte d'enquête.

UNUSUAL SUSPECTS



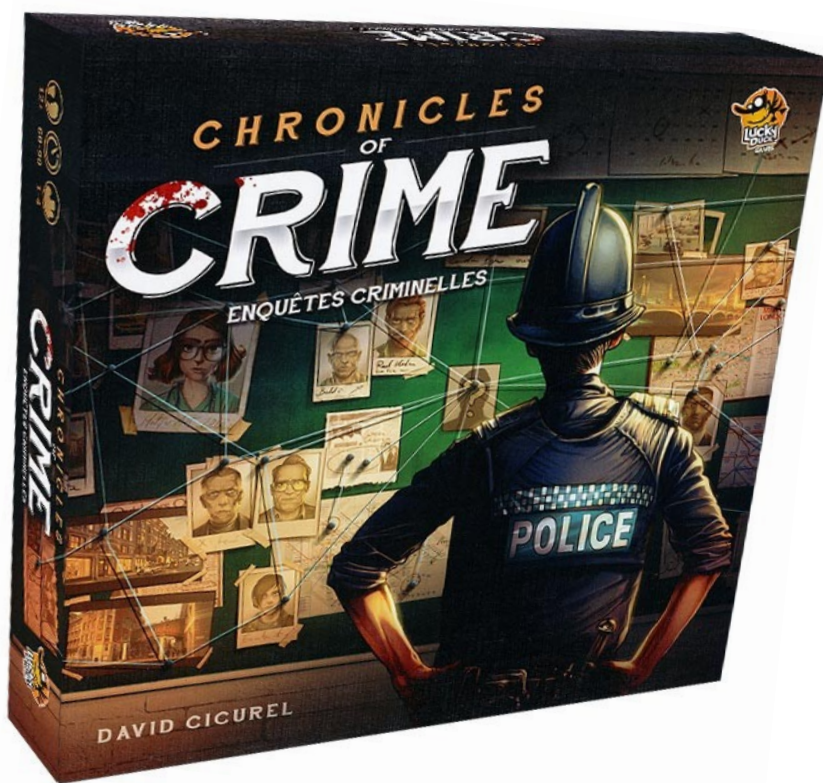
Jeu coopératif

- De 3 à 16 joueurs
- Dès 10 ans.
- Durée de la partie : 20 mn.
- Règles et inventaire dans la boîte du jeu.
- Mise en place : 1 table adaptée aux nombres de joueurs.

Description : Ce jeu coopératif repose sur le délit de faciès. Il faut identifier le coupable par élimination à l'aide de questions fermées en s'appuyant uniquement sur le visage et le look des suspects.

But du jeu : Ne pas éliminer le coupable.

CHRONICLES OF CRIME



Jeu coopératif

- De 1 à 4 joueurs
- Dès 12 ans.
- Durée de la partie : 60 A 90mn.
- Règles et inventaire dans la boîte du jeu.
- Mise en place : 1 table adaptée aux nombres de joueurs.

Description : jeu d'enquête utilisant la technologie Scan & Play. Celle-ci permet de combiner numérique et jeu de plateau afin de vivre de nombreuses enquêtes à partir d'un même matériel. Interrogez les suspects, trouvez des preuves et arrêtez le meurtrier... le temps presse !

SHERLOCK HOLMES- Détective conseil. (Les Francs-tireurs de Baker Street)



Jeu coopératif

- De 1 à 8 joueurs
- Dès 12 ans.
- Durée de la partie : 90 mn.
- Règles et inventaire dans la boîte du jeu.
- Mise en place : 1 table adaptée aux nombres de joueurs.

Description : Les joueurs doivent résoudre des énigmes criminelles en compétition amicale avec Sherlock Holmes. Le matériel est réduit à sa plus simple expression : un annuaire, un plan de Londres, des coupures de presse et un livret que vous allez parcourir dans le désordre, selon un principe apparenté aux Livres Dont Vous Êtes Le Héros.

POCKET DETECTIVE



Jeu de cartes coopératif

De 1 à 6 joueurs

- Dès 14 ans.
- Durée de la partie : 60 mn.
- Règles sur les premières cartes du jeu.
- Mise en place : 1 table adaptée aux nombres de joueurs.

Description : Vous êtes contacté par l'université pour enquêter sur le décès mystérieux de l'un de ses chercheurs. En rassemblant les indices, en examinant les lieux, mais aussi en interrogeant témoins et suspects, à vous de prendre les bonnes décisions pour arrêter le coupable et résoudre l'enquête !

But du jeu : Résoudre une affaire en un nombre minimum de tours.

CS FILES



Jeu de déduction et de bluff

- De 4 à 12 joueurs
- Dès 14 ans.
- Durée de la partie : 20mn.
- Règles et inventaire dans la boîte du jeu.
- Mise en place : 1 table adaptée aux nombres de joueurs.

Description : En début de partie, un médecin légiste est désigné. Chaque autre joueur reçoit secrètement une identité (Meurtrier ou Enquêteur). Le médecin légiste devra mener les enquêteurs sur la bonne piste en leur donnant les meilleurs indices à l'aide des différentes tuiles. Mais il faudra être vigilant : le meurtrier fera tout pour mettre des bâtons dans les roues des enquêteurs et faire accuser un innocent à sa place !

DETECTIVE



Jeu coopératif

- De 1 à 5 joueurs
- Dès 16 ans.
- Durée de la partie : jusqu'à 300mn.
- Règles et inventaire dans la boîte du jeu.
- Mise en place : 1 table adaptée aux nombres de joueurs.

Description : Détective est un jeu de société immersif qui redéfinit le jeu d'enquête. Il mêle plateau de jeu, narration, exploitation de bases de données, recherche sur Internet et dialogue permanent entre joueurs.