

# JEUX DE SOCIÉTÉ

LÀ OÙ TOUS LES COUPS SONT PERMIS !

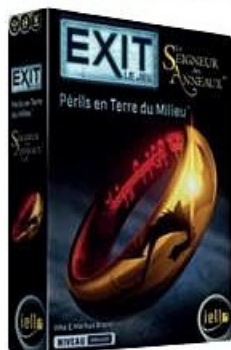


## EXIT - LE SEIGNEUR DES ANNEAUX PÉRILS EN TERRE DU MILIEU

41113574

Accomplis les missions urgentes que Gandalf te confie. Auteur(s) : Inka et Markus Brand.

FABRIQUÉ EN EUROPE



ENQUÊTE & ESCAPE GAME FAMILLE  
10 ans  
30 min-1 h  
1-4 j

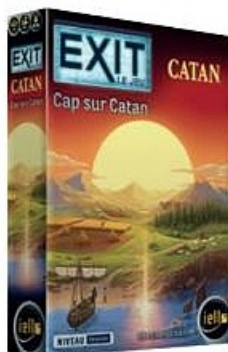
17,99



## EXIT - CAP SUR CATAN

41289167

Parviendras-tu, avec l'aide des autres villageois, à bâtir une nouvelle vie sur cette île luxuriante ? Auteur(s) : Inka et Markus Brand.



17,99

ENQUÊTE & ESCAPE GAME  
10 ans  
1-2 h  
1-4 j

## DOSSIER CRIMINEL

Résous des énigmes pour inculper le meurtrier ! Auteur(s) : Morgan Rauscent, David Boitier, Jules Burghardt et Maxime Perin.

Pièce 11,99  
ENQUÊTE & ESCAPE GAME  
14 ans  
30 min-1 h  
1-6 j

QUI A TUÉ MÉRÉDITH CARTER ? 41264958



QUI A TUÉ JASPER VAN DER MEER ? 41264960



QUI A TUÉ LORD RAVARY II ? 41264959



## L'Escape Game : les raisons d'un succès

En 2007, le Japon invente le premier **Escape Game**, inspiré de jeux vidéo des années 80. À partir de 2010, leur popularité explose : plus qu'un jeu, c'est un mélange d'aventure sociale, d'adrénaline et de rires, partagés entre famille, amis ou collègues.

Aujourd'hui, ils sont passés de simples salles urbaines à des expériences immersives complexes : décors réalistes, effets spéciaux et thèmes variés. Certaines salles proposent ainsi de plonger dans un aquarium géant pour trouver

des « poissons indices » ou combinent énigmes et dégustation avec des codes ouvrant l'accès à des plats ou cocktails secrets. Les événements temporaires, les Escape Rooms mobiles et les versions géantes en plein air ont aussi émergé. À Paris et à Londres, il est possible de jouer dans un bus ou un train en mouvement, mêlant vitesse et énigmes à résoudre avant l'arrivée. Les expériences hybrides avec réalité augmentée, technologies interactives et scénarios de plusieurs heures sont actuellement en forte croissance.

Le marché mondial des Escape Rooms devrait dépasser 1,4 milliard de dollars en 2026 !

**Leur succès** : savoir se réinventer en suivant la tendance, tout en gardant coopération et créativité. Le temps d'une énigme, le joueur se met dans la peau d'un autre et fait ressortir le meilleur de lui-même, tout en se sentant utile au sein d'une équipe. Il peut s'évader de son quotidien et s'imaginer en héros, espion, astronaute, zombie ou bien d'autres !