

NOUVEAUTÉS LIVRES JEUX

**NOTRE SÉLECTION DE TITRES
DISPONIBLES EN MARS 2025 DANS
LES 11 BIBLIOTHÈQUES
MUNICIPALES DE RENNES**



Les énigmes en BD de Sherbot & Catson. Le vol du diamant vert

Behm, Jérémy
Fleurus

Une mise en situation et une planche de bande dessinée permettent, sur chacune des 28 doubles pages, de trouver un indice afin de résoudre les énigmes.



C'est la fête ! : mon tout premier cherche et trouve

Guillet, Anna
Deux coqs d'or

Plus de soixante éléments à retrouver sur huit doubles pages autour des spectacles et de la musique : carnaval, concert, danse classique, cirque, karaoké, entre autres.



Enquête mystère. Enquête mystère dans l'espace : 40 énigmes à résoudre !

Mollica, Catherine
Deux coqs d'or

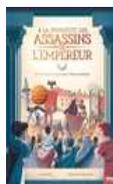
Hugo, Mia et leur chien Péplum partent dans l'espace à la recherche de leur ami astronaute, le capitaine Comète, parti en mission secrète. Quarante énigmes à résoudre pour découvrir le Système solaire, les secrets des fusées et des satellites, l'histoire de la conquête spatiale ainsi que la vie à bord d'une station spatiale.



Mission Eugénia : une enquête à énigmes pour explorer les grandes découvertes mathématiques

Millot, Alice (1987-....)
Milan jeunesse

Eugénia, une intelligence artificielle, mémorise l'histoire des découvertes scientifiques, aidée par les gardiens qui veillent sur elle. Mais Mathéo, le responsable de la section mathématiques, a disparu. Le lecteur doit le retrouver en résolvant seize énigmes. Chacune d'elles est présentée dans une grande scène liée à une date importante de l'histoire de la discipline.



A la poursuite des assassins de l'empereur : un livre-jeu au coeur de la Rome antique

Seed, Andy (1961-....)
Glénat Jeunesse

A Rome, l'empereur est menacé par une conspiration ourdie par des traîtres. Julius et Flavia enquêtent pour empêcher le crime. Un livre jeu historique et documentaire dans lequel le lecteur doit aider les deux personnages en résolvant des énigmes.



L'agence Mouche. L'agence Mouche à Versailles : l'affaire du bureau du roi

Aubrun, Claudine (1956-....)
Sytos

Paris, 1770. Jeanne et Pierre-Henri Mouche sont deux espions en herbe. Un mystérieux personnage leur confie la mission de retrouver la clé du bureau de Louis XV et les objets qui y ont été dérobés, avant que le roi ne se rende compte de quoi que ce soit. Ils se rendent à Versailles, où vient d'avoir lieu le mariage du futur Louis XVI. Un récit à choix multiples avec des indices à identifier.



Zombie kidz. Sauve ton quartier !

Clavel, Fabien (1978-....)

Rageot

Alors que les adultes se sont transformés en zombie, les enfants du quartier ont réussi à se barricader dans l'école. Dans la peau d'Augustine la débrouillarde, d'Henri le solitaire, de Charlie la bonne élève ou d'Artur le timide, le lecteur doit aller chercher les ingrédients de l'antidote aux quatre coins de la ville, afin de chasser les zombies du quartier.

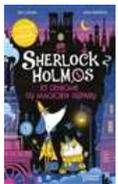


Les énigmes d'Amédée & Pétula. Le mystère des chips au fromage

Clément, Claire (1955-....)

Bayard Jeunesse

Phénomène, la chèvre de Nany Génie, a disparu durant la nuit. Amédée Potiron mène l'enquête en compagnie de sa meilleure amie acrobate et de son chien sans flair. Le lecteur aide les personnages à résoudre l'affaire grâce aux énigmes dissimulées au fil de l'histoire.



Sherlock Holmes. Sherlock Holmes et l'énigme du magicien disparu

Collins, Tim (1975-....)

Larousse

A bord du train en direction de Paris, un magicien de renom disparaît. Sherlock Holmes et la docteure Jane Catson enquêtent, se demandant si cette étrange disparition n'est pas liée à un complot visant à dérober un célèbre tableau. Un roman avec des énigmes à résoudre pour élucider le mystère.



Sherlock Holmes. Sherlock Holmes et le secret du château hanté

Collins, Tim (1975-....)

Larousse

Sherlock et Catson sont appelés à la rescousse par un couple de chiens dont le château situé dans les montagnes de Catpathian est hanté par une silhouette fantomatique. Si Sherlock est persuadé que les fantômes n'existent pas, il est incapable d'expliquer les sons effrayants qui résonnent la nuit dans la bâtisse en ruine. Quand il est rappelé à Londres, son acolyte doit résoudre l'affaire seule.



Dans la peau d'un dinosaure

Deny, Madeleine

Nathan Jeunesse

Le lecteur se glisse dans la peau d'un jeune tyrannosaure, à peine sorti du nid, découvrant la vie des féroces carnivores. Il apprend à chasser et à défendre son territoire. Selon ses choix et ses connaissances, l'enfant accumule des points pour devenir le roi des Tyrannosaurus rex. Avec de nombreux quiz.



Dans la peau d'un loup

Deny, Madeleine

Nathan Jeunesse

Le lecteur entre dans la peau d'un jeune loup de Mongolie courageux qui rêve de mener sa propre meute. Pour réussir, il lui faut chasser, éviter les blessures ou encore se battre contre les autres loups. Selon ses choix au fil de la lecture, l'enfant accumule des points. Avec des quiz et des jeux en fin d'ouvrage.



DUNGEONS & DRAGONS La Quête dont tu es le guerrier : Les évadés de l'Outreterre

Larousse

Prêt pour incarner une nouvelle fois un personnage de Dungeons and Dragons et partir à la découverte de mondes mystérieux ? Explorez des contrées fascinantes, croisez des personnages hauts en couleurs, et surtout méfiez-vous des faux semblants, pour avancer dans l'intrigue. Faites les bons choix et évitez les impasses et autres pièges !...



La classe dont tu es le héros. Mission volcan !

Nord, Lilas
Hatier jeunesse

La visite scolaire au parc des volcans ne se passe pas comme prévu. Le maître est en danger après avoir plongé dans une maquette de cratère en feu. Grâce à une combinaison spéciale, le lecteur, qui est le héros de l'histoire, part en mission pour le sauver. L'enfant fait des choix au fil de l'avancée de sa lecture.



La classe dont tu es le héros. Mission cinéma !

Nord, Lilas
Hatier jeunesse

Lors d'une sortie scolaire au cinéma, le maître a traversé l'écran géant. Dans la peau d'un élève, le lecteur doit le sauver. Grâce à sa combinaison spéciale, il est projeté en plein film et progresse dans sa mission en faisant des choix au fil de sa lecture.



Dans la peau d'un soigneur

Gourio, Chrysostome (1974...
Nathan Jeunesse

Le lecteur entre dans la peau d'un jeune soigneur qui a laissé s'échapper un panda roux et qui doit le retrouver. Selon ses choix au fil de la lecture, l'enfant accumule des points. Avec des quiz et des jeux en fin d'ouvrage.



Mène ton enquête. Mystère à Notre-Dame !

Grossetête, Charlotte
Fleurus

Paris, 1815. Victor et Emilie se rendent dans l'enceinte de Notre-Dame et découvrent une cathédrale qui tombe en ruine depuis la Révolution. Tandis qu'ils tentent de retrouver le nid d'un bébé faucon, ils aperçoivent de mystérieux messages indiquant l'emplacement d'un trésor. Un roman d'enquête avec des messages codés, des jeux d'observation et de logique, des labyrinthes, etc.



Mène ton enquête. A l'attaque du château !

Grossetête, Charlotte
Fleurus

Grâce aux réglottes à trous magiques, Juliette et Romain voyagent au Moyen Age pour rendre visite à leurs amis Jehan et Blanche. Ils se retrouvent au milieu d'un château assiégé et tentent de résoudre un nouveau mystère. Un roman d'enquête avec des messages codés, des jeux d'observation et de logique, des labyrinthes, etc.



Mène ton enquête. Au temps des samourais

Grossetête, Charlotte
Fleurus

Kenzo et sa soeur Sakura rêvent de devenir des samourais. Un jour, alors qu'ils viennent de recueillir un jeune ourson, ils aperçoivent le village voisin en flamme. Ils veulent porter secours aux habitants, mais de mystérieux messages les entraînent vers d'autres aventures. Une histoire avec des messages codés, des éléments cachés et des énigmes à décrypter.



Dans la peau d'un chien d'avalanche

Grynszpan, Eva
Nathan Jeunesse

Dans la peau d'un jeune border collie, le lecteur doit aider sa maîtresse à secourir des victimes d'avalanche ou des skieurs imprudents. Selon les choix effectués au fil de l'histoire, il accumule des points.



Au royaume de l'épouvante

Brennan, James Herbert (1...
Gallimard-Jeunesse

La légendaire épée du roi Arthur, Excalibur, a disparu. Merlin, très occupé pendant ces temps troubles, aide le lecteur qui doit partir à sa recherche afin de sauver la destinée d'Arthur et du royaume d'Avalon.



Les géants de fer

Livingstone, Ian (1949-....)
Gallimard-Jeunesse

Un roman interactif dans lequel le lecteur explore les tréfonds de la montagne de feu, mais réveille les géants de fer qui sèment le chaos et doivent être arrêtés.



Ollie Osselet et le manoir maudit : roman dont tu es le héros ou l'héroïne

Lenoir, H. (1984-....)
Sarbacane

Un roman interactif dans lequel le lecteur est Ollie Osselet, qui doit passer un mois en Bretagne chez une grand-tante éloignée, une imminente scientifique experte en champignons. Le manoir gothique d'Ingobertthe regorge de surprises comme une tête dans un pot de chambre ou encore un passage secret derrière la cheminée.



Mène l'enquête avec OSI : Mystère au musée d'Histoire

Larousse

Fans d'OSI, l'Organisation Super Insolite, la série à succès diffusée sur France Télévisions, qui mêle humour, enquêtes, jeux de logique et énigmes mathématiques ; découvrez à présent les romans d'enquêtes OSI ! Suivez les aventures insolites des enquêteurs d'OSI et tentez de résoudre à leurs côtés des énigmes et casse-tête mathématiques.



Toi, Thésée contre le Minotaure

Perrier, Pascale (1969-....)

Scrineo

Dans la peau de Thésée, fils du roi d'Athènes, le lecteur doit sortir son peuple de la malédiction imposée par la Crète et son Minotaure. Un livre-jeu qui revisite cet épisode célèbre de la mythologie, avec des choix à faire tout au long du parcours et des énigmes à résoudre.



La licorne volée

Punter, Russell

Usborne

Dans la cabane de sa tante, Jade découvre d'anciens trésors. Des aventures extraordinaires commencent lorsqu'elle remonte le temps jusqu'au Moyen Age afin de retrouver la trace d'une licorne qui a été enlevée. Le lecteur doit résoudre des énigmes au fil des pages et prendre les bonnes décisions.



Superécureuil et le faiseur de pluie

Punter, Russell

Usborne

Le jeune lecteur est invité à résoudre une série d'énigmes pour aider Superécureuil à sauver le monde en mettant la main sur une formule top secrète qui a été dérobée par le terrible Dr Crachin.



Deviens le héros. La Seconde Guerre mondiale

Quénot, Katherine (1958-....)

Auzou

1940. En pleine guerre mondiale, les forces allemandes occupent Paris. Dans la peau d'un résistant, le lecteur doit choisir entre gagner Londres, où le général de Gaulle rallie les Forces françaises libres, ou rejoindre la lutte clandestine qui s'organise dans les villes et les maquis du sud de la France.



Mène ton enquête. Au royaume des sirènes

Ray, Mathilde

Fleurus

La sirène Alba est inquiète car son père, le prince Ilias, a disparu. Avec son ami Raphaël et l'hippocampe de ce dernier, elle part à sa recherche et découvre qu'Ilias enquêtait sur de mystérieux vols qui pourraient impliquer Nociva, la grande pieuvre ennemie des sirènes. Une histoire avec des messages codés, des jeux d'observation et de logique, des labyrinthes et des énigmes.



Minecraft : Echappe-toi ! En chute libre !

Wendling, Gauthier (1980-....)

Editions 404

Sortiras-tu vainqueur de cet escape game livresque dans l'univers Minecraft ? En cours, tu peines à réaliser le travail demandé : une rédaction sur un voyage extraordinaire, à la manière du Tour du monde en quatre-vingts jours de Jules Verne. En même temps, c'est ta faute... Tu as passé toute la nuit à jouer à Minecraft ! Soudain, tu te sens happé dans un univers familier et... cubique !...



Minecraft : Echappe-toi ! : L'île infernale

Wending, Gauthier (1980-....)

Editions 404

Sortiras-tu vainqueur de cet escape game livresque dans Minecraft ? Le meilleur jeu d'exploration de tous les temps, Pirates de Minecraft, vient de sortir ! Mais il est en rupture de stock partout... Quand tu tombes sur une drôle de boutique dans laquelle il reste un exemplaire, tu es ravi. Mais c'est un piège ! Le vendeur maléfique te téléporte dans le jeu...