

AGENCE ŒIL DE LYNX

DÉTECTIVES DE GRANVILLE TERRE ET MER

Enquête adulte n°1

« POUR QUELQUES GOUTTES D'ALCOOL ... »

Plongez au cœur d'un St Martin corrompu des années 30 et tentez de découvrir le meurtrier de Marguerite !



Ardeville-Sur-Boisq - Beauchamps - Brithal - Bréville-Sur-Mer - Bricqueville-sur-Mer - Gerolles - Giverny - Champeaux - Chanteloup - Coudréville-Sur-Mer - Domville-Les-Bains - Equilly - Falgout - Granville - Hocquigny - Huthémeant - Julouville - Langueville - La Haye-Pesnel - La Lucerne-d'Outremer - La Meurdreuillette - La Moche - Le Lézard - Le Mesnil-Aubert - Murville-Sur-Mer - Saint-Aubin-des-Préaux - Saint-Jean-Des-Champs - Saint-Pair-Sur-Mer - Saint-Pierre-Langens - Saint-Pierrichers - Saint-Sauveur-La-Pommeraye - Yvetot.

 Granville
Terre&Mer
Office de Tourisme

 Granville
Office de Tourisme

 La Manche
QUALITE
TOURISME

 La Manche
CHAMBER OF COMMERCE AND TOURISM

L'Histoire...

Saint-Martin de Bréhal, 1930.

La région est à feu et à sang, depuis la mise en place de la prohibition de l'alcool par l'État. Plusieurs groupes de malfrats mettent alors en place toutes sortes de trafics. Des alliances sont conclues entre les « bouilleurs de cru » (fabricants ambulants d'eau-de-vie) de la région et les trafiquants. Le gang des Maîtres Pilleurs va naître.

Leur repaire ? « L'Hôtel de la Plage », situé en face de la mer, lieu idéal pour contrôler le trafic maritime venu tout droit des îles anglo-normandes. A l'intérieur, les bandits prennent du bon temps, fument, boivent à outrance et profitent de l'arrière salle pour jouer clandestinement aux cartes. Le repaire devient un haut lieu du banditisme, un tripot fréquenté par tous les individus louches du coin.

Leurs trafics ? L'alcool en grande partie, mais aussi la fausse-monnaie, les armes et les drogues. La police est dépassée et impuissante. L'État manque de moyens pour fournir des services de sécurité fiables. Le train reliant Coutances à Granville, surnommé le « Decauville » est la cible de plusieurs pillages orchestrés par la bande et sert également de transport déguisé pour écouler la gnôle prohibée.



Les Faits...

Fort heureusement, le maire de l'époque, Monsieur Delalande, décide de prendre le problème à bras le corps et de stopper l'élan des contrebandiers en fermant leur repaire, « L'Hôtel de la plage ». En effet, leurs trafics font des ravages dans la population et notamment à St-Martin-le-Vieux. Le jour même, la splendide fille unique du maire, Marguerite, se fait kidnapper.

L'auteur des faits impose les conditions suivantes : le maire a 24h pour verser une rançon de 100 000 francs ou bien sa fille sera assassinée. La somme étant astronomique pour l'époque, il décide de faire appel à ses amis proches. Malgré tout, il manque 10 000 francs à la fin de la journée pour satisfaire le kidnappeur.

Le lendemain, dès l'aube, un mytiliculteur arrive, paniqué, à la mairie. Il vient de découvrir le corps sans vie d'une jeune femme. Arrivé sur les lieux, M. Delalande s'effondre. Sa fille est ligotée à une moulière, sans vie, la marée en remontant a eu raison d'elle.

Bien décidé à trouver l'assassin de sa fille, il fait appel à son ami de toujours, le célèbre inspecteur Marcel Coleman. Ils se sont rencontrés à Rennes il y a bien des années lors d'une soirée mémorable au bar « Le Petit Vélo ». Leurs soupçons se portent directement sur les membres de la bande de Saint Martin, les Maîtres Pilleurs. Il va falloir les interroger, ce qui n'est pas une mince affaire, vu que leur coopération ne sera pas entière. Malgré toute leur bonne volonté, après plusieurs mois d'investigations, les deux compères n'ont pas réussi à démasquer le coupable....

Saint-Martin de Bréhal, aujourd'hui. Nous sommes en 1935, 5 ans après les faits. Une nouvelle agence de détectives privés vient d'ouvrir à Granville : l'Agence Œil de Lynx. M. Delalande est toujours à la recherche de l'assassin de sa fille.

L'enquête est réouverte et l'agence décide de mettre sur le coup ses meilleurs éléments : vous !

Votre mission, si vous l'acceptez :

– Découvrir le nom de l'assassin de Marguerite

Des indices se trouvent dissimulés sur la zone qui couvre les secteurs de Bricqueville-sur-Mer à Coudeville plage...

Saurez-vous les trouver ?

A l'aide du livret-jeu, des indices fournis et de vos réponses, vous aurez toutes les pièces en main, pour résoudre cette enquête.

Soyez perspicaces...

Info : Nous, vous recommandons vivement d'emporter avec vous, tous les documents nécessaires à l'enquête (carte, plans de ville ..., livret d'informations historiques sur les différentes communes...). Nous vous prions également de bien vouloir respecter les lieux où vous vous rendez ainsi que la nature qui vous entoure, un bon inspecteur travaille discrètement sans laisser de traces...



Enigme N°1

Pour commencer votre enquête, rendez-vous au parking de la plage de Bricqueville-sur-Mer. Garez votre véhicule, le 1er indice n'est plus très loin.

Trouve la paillote qui rime avec une grande « dégringolade ».



Trop dur ? Pensez à votre feuille d'indices !

Une fois trouvée, compte le nombre d'oiseaux. Du nombre obtenu, calcule son carré et transforme-le en lettre.

Lettre Ω : _____

Enigme N°2

Bien joué. Votre enquête commence pour le mieux, à vous de trouver les autres indices restants !

Pour ce faire, retournez-vous et imprégnez-vous du Street Art, Chabert 4 vous indiquera la voie.

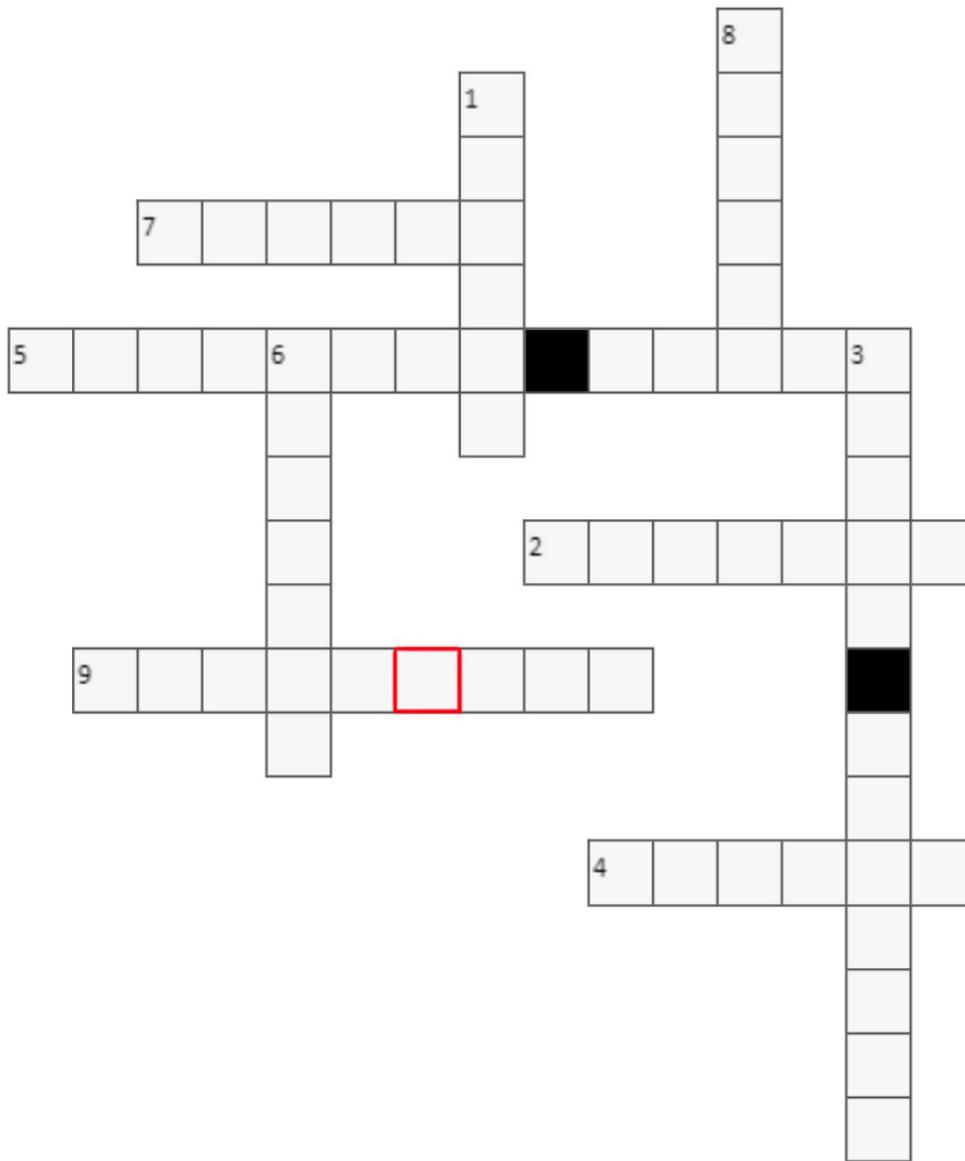
Les propos du berger : # : ?

⚡ : u

□ : l

* : a !

Le # est manquant dans nos archives. Remplissez les mots croisés pour déchiffrer les propos du berger pour vous permettre d'avancer !



Horizontalement

2. Oiseau marin, cousin des mouettes
4. Algues brunes et diverses, vivant sur les rochers
5. Plantes protégées, souvent piquantes qui poussent sur l'espace dunaire
7. Crustacé marin de grande taille, à fortes pinces
9. Plante des rivages et des lieux salés, utilisée comme condiment

Verticalement

1. Personnage grec à la chevelure de serpent et au regard de pierre
3. Grand mollusque bivalve à la chair appréciée
6. Mammifère marin très intelligent
8. Mollusque marin délicieux



Trop dur ? Pensez à votre feuille d'indices !

Lettre # : _____

Enigme N°3

Près du camping, suivez le symbole sur la feuille d'indices et ne vous arrêtez plus. Vous devrez avoir du swing. Après avoir trouvé le tadorne, prenez l'obligation, poursuivez vers l'EVB et continuez sur votre lancée. Vous arriverez dans la grande rue de « celui qui soigne ».

→ **Énigme en 3 temps**

A. Repérez le bateau nordique sur l'une des façades de la maison et ne gardez que le premier chiffre du numéro de sa maison

Vous trouvez A, c'est le chiffre des unités de ton étape C.

B. Cherchez ensuite la plaque en faïence représentant l'oiseau symbolique du bord de mer. Vous pourrez alors garder le premier chiffre de sa plaque.

Vous trouvez B, c'est le chiffre des dizaines de ton étape C.

C. Récupère les chiffres des 2 étapes précédentes afin d'en faire un nombre entier. Transforme-le ensuite en lettre

Une lettre supplémentaire de trouvée...



Trop dur ? Pensez à votre feuille d'indices !

Lettre Π : _____

Enigme N°4

Remettez-vous au sport. Avant de pouvoir faire un passing-shot, vous devrez faire connaissance avec Rebuffet, le généreux cavalier qui fit don de sa cape à un déshérité.

Observez l'œuvre. Un des chiffres indique la bonne réponse. Il est commun pour chacune des affirmations suivantes :

1. Ils sont frères, leur créateur s'appelle Morris, ennemis jurés du célèbre cowboys solitaire...
2. Leur chevauchée annonce la fin du Monde et c'est apocalyptique...

Du chiffre trouvé, le transformer en lettre de l'alphabet !

Lettre \mathcal{G} : _____

Enigme N°5

Rapprochez-vous du rivage et trouvez le « dernier bar avant Chausey », vous devrez effectuer un petit trajet.

Lorsque vous serez sur place...

Ne retenez que la voyelle qui se retrouve dans les 2 activités de l'établissement



Trop dur ? Pensez à votre feuille d'indices !

Lettre Θ : _____



Enigme N°6

Enquête en cours...

Puis sans prendre de relais, trouve le perchoir. Une œuvre d'art contenant un bateau est accrochée sur la façade.

Trouve le nom de ce bateau et ne conserve que la troisième lettre (article compris)

Lettre Σ : _____

Enigme N°7

Le lieu où vous devez à présent vous rendre se trouve dans cette énigme, il vous faut juste la résoudre :

« Il en existe 2,

Ils ne sont pas si éloignés,

L'un deux, est expérimenté,

L'autre est bondé en été,

L'un abrite les ruines d'une chapelle romane antique,

L'autre profite de l'afflux des touristes pour revêtir sa plus belle tunique,

Pensez à celui qui est comme Mathusalem, vous aurez alors trouvé le lieu vers lequel vous devez vous diriger »

Pour y parvenir plus facilement, l'enfant Serge le conchyliculteur t'indiquera la direction. Poursuis vers les deux dos d'âne. Du stop, rejoint la D592.

Lorsque vous aurez trouvé la réponse, prenez de la hauteur, et trouvez celle qui, autrefois, servait à prêcher la bonne parole.

→ ***Énigme en 3 temps***

A. Observez attentivement le panneau d'informations et pensez à César. Additionnez seulement les chiffres qui ont la même origine que lui. ***Pour continuer, divisez-les par 2.***

Vous trouverez A.

B. Faites connaissance avec un arbre remarquable, l'if, ***de l'inscription trouvée, ne gardez que le chiffre et soustrayez- le au nombre A.***

$B = A - ?$

Repérez le baptistaire, face à vous sur le mur, cherchez la pierre déséquilibrée, là se trouve le dernier indice pour cette énigme.

C. Encore un petit effort,

Gardez la 3ème lettre du prénom trouvé et soustrayez-la au nombre B. $C = B - ?$

Vous avez alors trouvé une nouvelle lettre. Félicitations, cette énigme était un vrai casse-tête !

Lettre ♪ : _____

Enigme N°8 *A proximité du dernier lieu, trouve celui qui a besoin du vent pour faire fonctionner ses ailes. Il les a perdues il y a fort longtemps, mais grâce au secret qui réside dans son nom, les a miraculeusement retrouvées.*

Poursuivez votre chemin, il faudra marcher environ 15 mn ...Au bout de la route, vous arrivez à un croisement, prenez à droite, encore quelques mètres et vous apercevrez le dernier lieu. Il se dresse fièrement, au prochain carrefour, il faudra tourner encore à droite pour vous y rendre.

Lorsque vous y serez parvenus, traversez l'édifice pour vous retrouver en face des champs. Sur votre gauche, une haie bocagère se dresse. Approchez-vous au fond et cherchez le poteau en bois. Observez le panneau qui y est accroché.

Sur le support, repérez les 2 lettres d'une vieille voiture iconique. La lettre que vous cherchez est la dernière lettre de cette voiture.

Lettre  : _____



Trop dur ? Pensez à votre feuille d'indices !

Vous avez à présent tous les indices, pour remplir la grille codée pour découvrir le nom de l'assassin et résoudre votre enquête !

⌘	Ω	♪	#

Σ	Θ	Π	Ϟ	Ω	Π	Ω

Félicitations ! Vous avez réussi à accomplir votre mission, l'enquête est résolue. Grâce à vous, le meurtre de Marguerite ne restera pas impuni ! Mais attention, il vous reste une ultime épreuve !

C'est à cet endroit précis que l'ancien maire, M. Delalande, a décidé d'enterrer sa fille. Elle repose ici en paix, loin de l'agitation urbaine. RIP Marguerite...

L'Agence Œil de Lynx a pu compter sur votre flair et votre sens de l'investigation légendaire. Si cette enquête vous a plu, n'hésitez pas à nous faire partager votre opinion, nous serions ravis de connaître vos critiques et remarques !

Ultime épreuve : Trouvez la boîte cachée dans le moulin et par la plume laissez vos impressions...

Après cette dure enquête, vous pouvez maintenant en profiter pour admirer le superbe paysage qui s'offre à vous !

Pour rejoindre le bord de mer, après votre aventure, au calvaire, prendre à gauche, vous arriverez de nouveau à Sant Martin le vieux, puis prendre la direction de Saint-Martin de Bréhal.

BRAVO ! vous venez de remplir votre mission !

D'autres enquêtes existent sur la Destination Granville Terre et Mer !

Renseignez-vous.



2 rue Lecampion 50400 Granville 02 33 91 30 03

www.tourisme-granville-terre-mer.com

[#destinationgranvilleterreetmer](https://twitter.com/destinationgranvilleterreetmer)