

# Les Solutions

(A n'ouvrir qu'en cas d'extrême urgence !!)

---

# Les Solutions

(A n'ouvrir qu'en cas d'extrême urgence !!)

---

# Les Solutions

(A n'ouvrir qu'en cas d'extrême urgence !!)

## **Solution n°1 :**

Pour cette énigme, il fallait te rendre au parking de la plage de Bricqueville-sur-Mer.

La « dégringolade » est une chute. Il fallait donc repérer la **Cahute** où il y a 3 oiseaux peints sur la façade.

Le calcul à faire était  $3^2 = 9$

**Dès lors, vu que nous devons trouver une lettre, nous pouvons en déduire que 9 = I, dont le symbole est  $\Omega$ .**

---

## **Solution n°1 :**

Pour cette énigme, il fallait te rendre au parking de la plage de Bricqueville-sur-Mer.

La « dégringolade » est une chute. Il fallait donc repérer la **Cahute** où il y a 3 oiseaux peints sur la façade.

Le calcul à faire était  $3^2 = 9$

**Dès lors, vu que nous devons trouver une lettre, nous pouvons en déduire que 9 = I, dont le symbole est  $\Omega$ .**

---

## **Solution n°1 :**

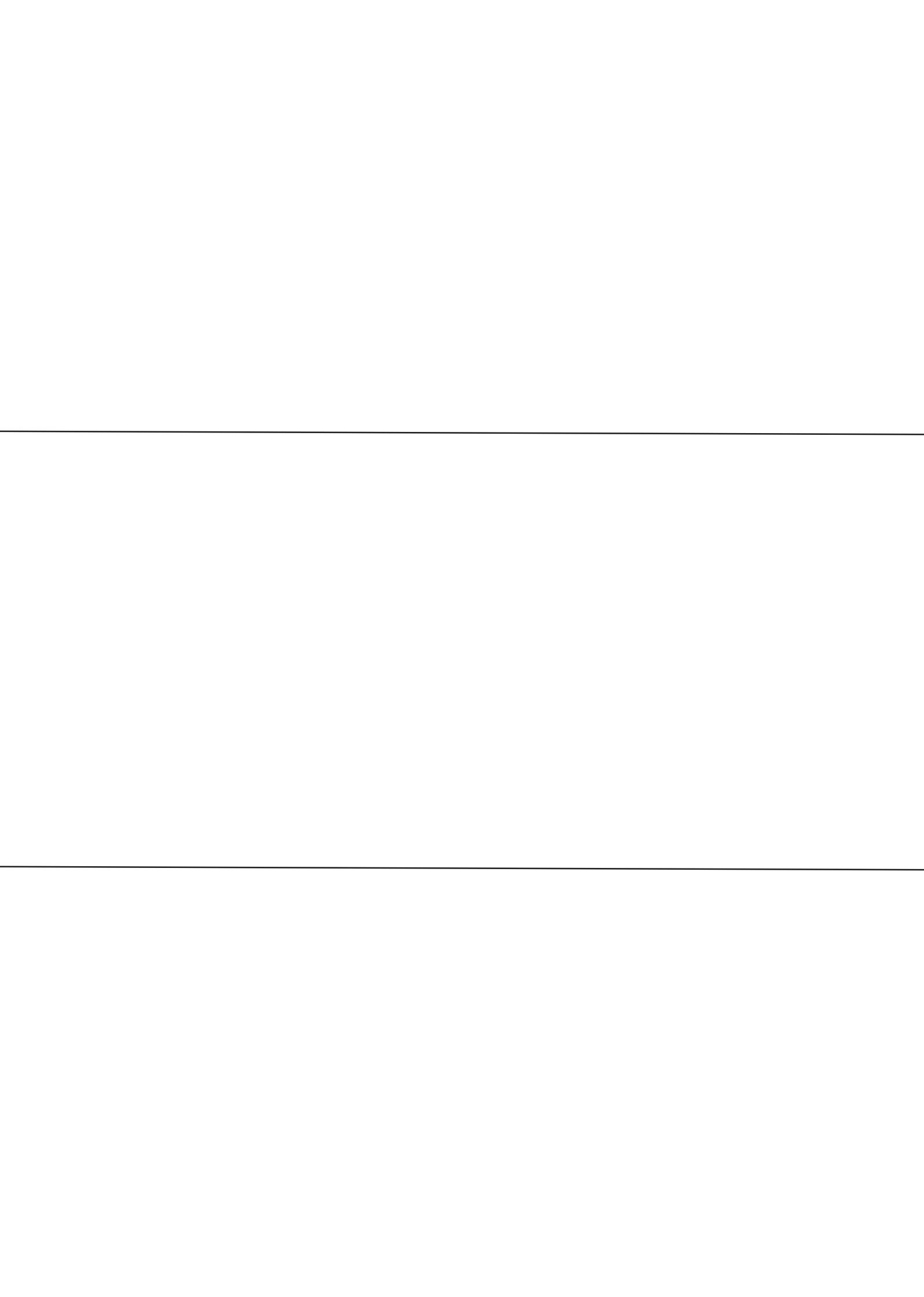
Pour cette énigme, il fallait te rendre au parking de la plage de Bricqueville-sur-Mer.

La « dégringolade » est une chute. Il fallait donc repérer la **Cahute** où il y a 3 oiseaux peints sur la façade.

Le calcul à faire était  $3^2 = 9$

**Dès lors, vu que nous devons trouver une lettre, nous pouvons en déduire que 9 = I, dont le symbole est  $\Omega$ .**

---



## Solution n°2 :

Puis, il fallait se retourner. Quelques mètres plus loin, tu pouvais apercevoir sur ta gauche une œuvre locale de street art, peinte sur une cabane à moutons.

**La bonne lettre à trouver pour le mot croisé était le O de salicorne, dont le symbole est #.**

La salicorne est une plante qui croît sur les rivages et les lieux salés. On la trouve très souvent sur les côtes de la Manche et elle ressemble gustativement à un haricot vert. Elle peut être utilisée comme condiment ou comme légume pour accompagner toutes sortes de plats.

**Solutions Mots croisés :** 1. chardons-bleus - 2. Saint Jacques - 3. Dauphin - 4. Méduse - 5. Homard - 6. Goéland - 7. Varech 8. Prairie - 9. Salicorne

---

## Solution n°2 :

Puis, il fallait se retourner. Quelques mètres plus loin, tu pouvais apercevoir sur ta gauche une œuvre locale de street art, peinte sur une cabane à moutons.

**La bonne lettre à trouver pour le mot croisé était le O de salicorne, dont le symbole est #.**

La salicorne est une plante qui croît sur les rivages et les lieux salés. On la trouve très souvent sur les côtes de la Manche et elle ressemble gustativement à un haricot vert. Elle peut être utilisée comme condiment ou comme légume pour accompagner toutes sortes de plats.

**Solutions Mots croisés :** 1. chardons-bleus - 2. Saint Jacques - 3. Dauphin - 4. Méduse - 5. Homard - 6. Goéland - 7. Varech 8. Prairie - 9. Salicorne

---

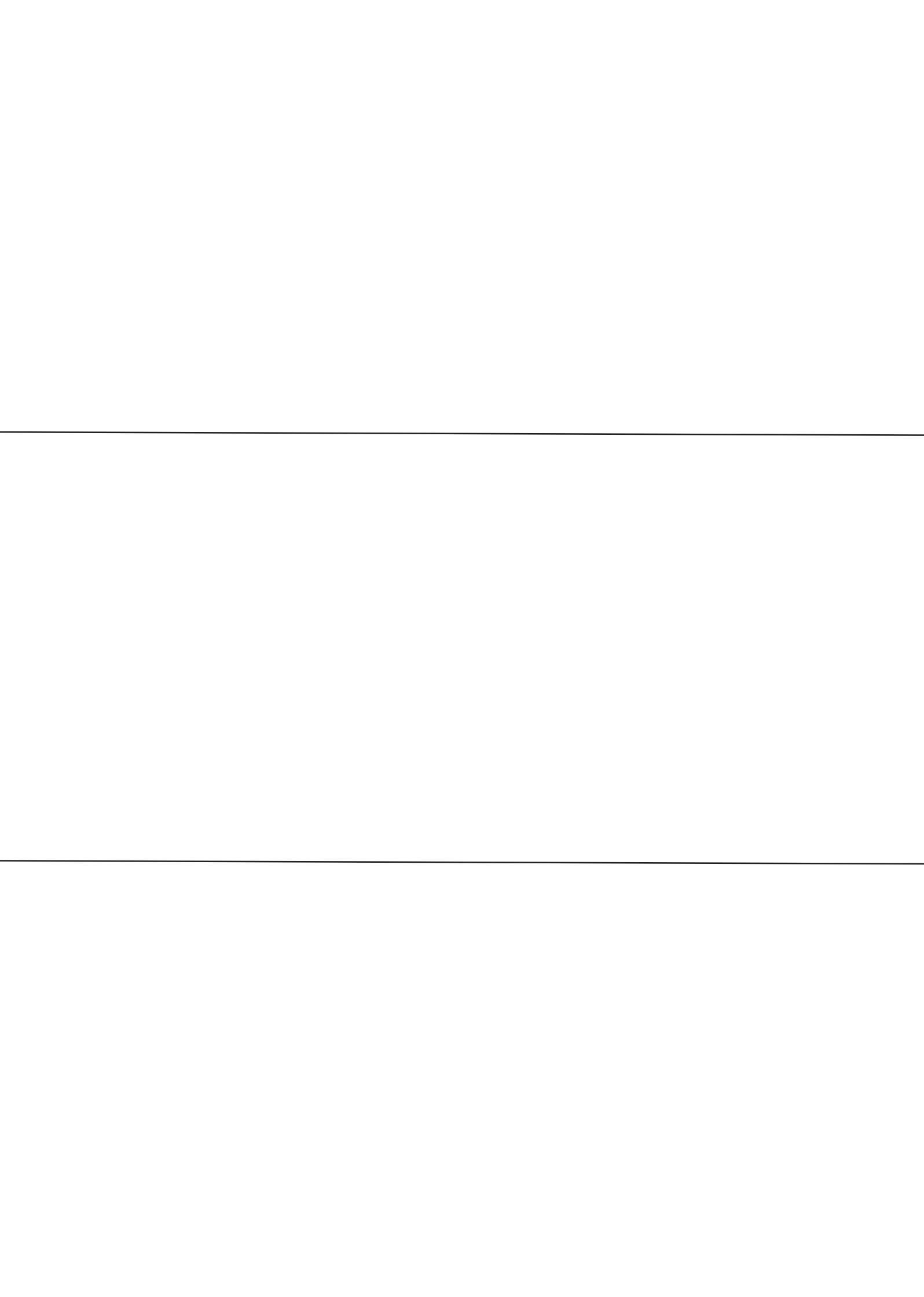
## Solution n°2 :

Puis, il fallait se retourner. Quelques mètres plus loin, tu pouvais apercevoir sur ta gauche une œuvre locale de street art, peinte sur une cabane à moutons.

**La bonne lettre à trouver pour le mot croisé était le O de salicorne, dont le symbole est #.**

La salicorne est une plante qui croît sur les rivages et les lieux salés. On la trouve très souvent sur les côtes de la Manche et elle ressemble gustativement à un haricot vert. Elle peut être utilisée comme condiment ou comme légume pour accompagner toutes sortes de plats.

**Solutions Mots croisés :** 1. chardons-bleus - 2. Saint Jacques - 3. Dauphin - 4. Méduse - 5. Homard - 6. Goéland - 7. Varech 8. Prairie - 9. Salicorne



### Solution n°3 :

Ensuite, tu devais continuer ton chemin vers Saint-Martin et longer le camping et le golf. Arrivé juste devant le parking de ce dernier, tu pouvais remarquer sur le panneau que le tadorne, canard à tête noire et bec rouge, est l'emblème du golf municipal de Bréhal, le golf municipal le plus ancien de France. Pour poursuivre, tu devais repérer le panneau bleu d'obligation sur ta droite qui t'indiquait qu'il fallait aller tout droit. Tu continuais alors ta route vers l'École de Voile de Bréhal (EVB) et finissait par arriver dans une grande rue longiligne, qui est la rue du Docteur de la Belière.

- A. Vous deviez repérer le **drakkar** sur la façade de la maison au n°47 et garder le 1<sup>er</sup> chiffre soit le **4**.
  - B. Vous deviez trouver la **mouette** sur la plaque du n°11 et garder le premier chiffre soit le **1**.
  - C. Vous aviez donc le numéro **14** à reconstituer qui est la lettre **N**, **symbole II**.
- 

### Solution n°3 :

Ensuite, tu devais continuer ton chemin vers Saint-Martin et longer le camping et le golf. Arrivé juste devant le parking de ce dernier, tu pouvais remarquer sur le panneau que le tadorne, canard à tête noire et bec rouge, est l'emblème du golf municipal de Bréhal, le golf municipal le plus ancien de France. Pour poursuivre, tu devais repérer le panneau bleu d'obligation sur ta droite qui t'indiquait qu'il fallait aller tout droit. Tu continuais alors ta route vers l'École de Voile de Bréhal (EVB) et finissait par arriver dans une grande rue longiligne, qui est la rue du Docteur de la Belière.

- A. Vous deviez repérer le **drakkar** sur la façade de la maison au n°47 et garder le 1<sup>er</sup> chiffre soit le **4**.
  - B. Vous deviez trouver la **mouette** sur la plaque du n°11 et garder le premier chiffre soit le **1**.
  - C. Vous aviez donc le numéro **14** à reconstituer qui est la lettre **N**, **symbole II**.
- 

### Solution n°3 :

Ensuite, tu devais continuer ton chemin vers Saint-Martin et longer le camping et le golf. Arrivé juste devant le parking de ce dernier, tu pouvais remarquer sur le panneau que le tadorne, canard à tête noire et bec rouge, est l'emblème du golf municipal de Bréhal, le golf municipal le plus ancien de France. Pour poursuivre, tu devais repérer le panneau bleu d'obligation sur ta droite qui t'indiquait qu'il fallait aller tout droit. Tu continuais alors ta route vers l'École de Voile de Bréhal (EVB) et finissait par arriver dans une grande rue longiligne, qui est la rue du Docteur de la Belière.

- A. Vous deviez repérer le **drakkar** sur la façade de la maison au n°47 et garder le 1<sup>er</sup> chiffre soit le **4**.
- B. Vous deviez trouver la **mouette** sur la plaque du n°11 et garder le premier chiffre soit le **1**.
- C. Vous aviez donc le numéro **14** à reconstituer qui est la lettre **N**, **symbole II**.

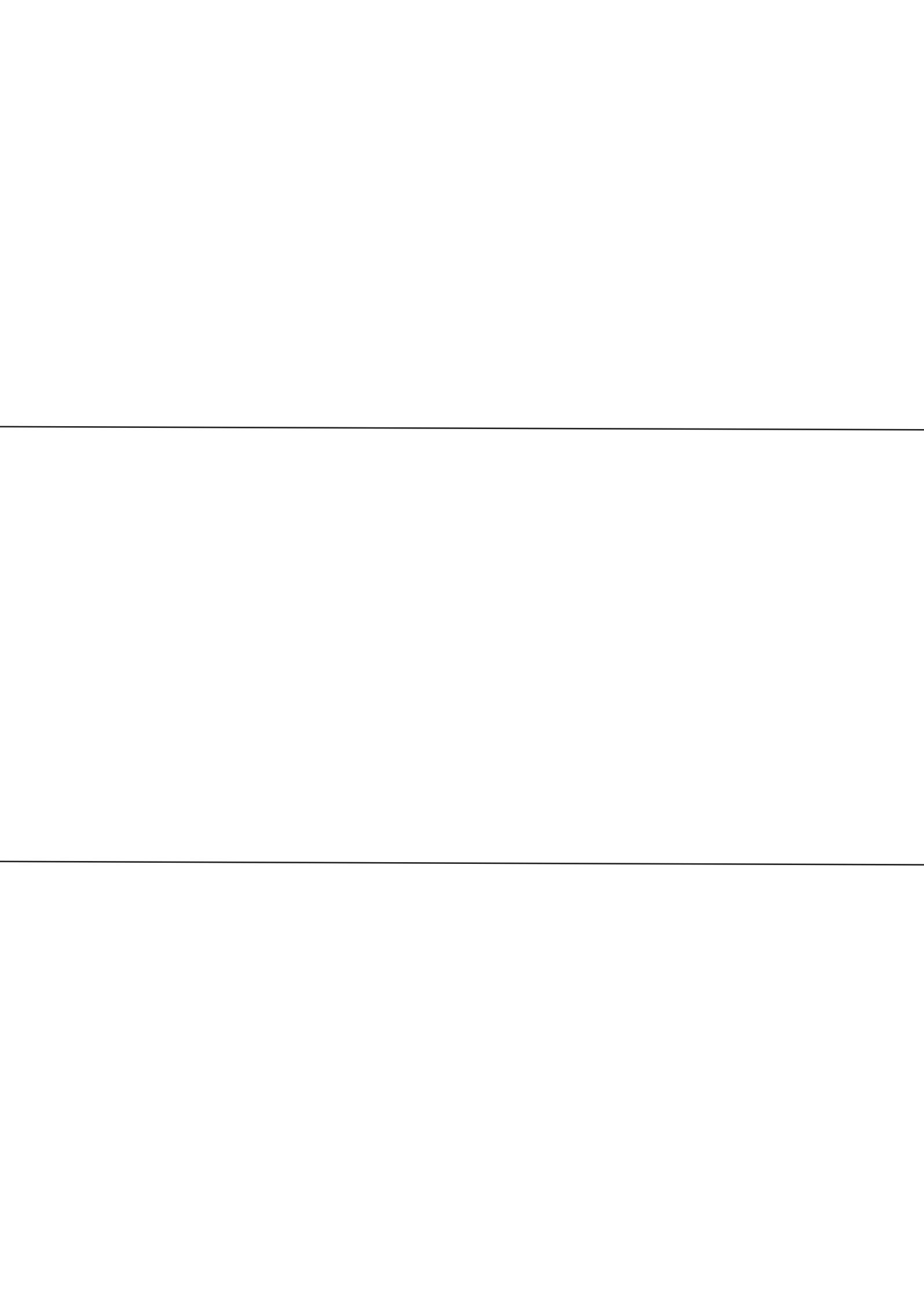
La feuille d'indices était là pour t'aider à trouver les bonnes maisons (sur la photo, il y avait la mouette et le drakkar).

---

La feuille d'indices était là pour t'aider à trouver les bonnes maisons (sur la photo, il y avait la mouette et le drakkar).

---

La feuille d'indices était là pour t'aider à trouver les bonnes maisons (sur la photo, il y avait la mouette et le drakkar).



## **Solution n°4 :**

Pour cette énigme, tu devais trouver et prendre l'intersection de la rue des Sports dans la rue du Docteur de la Bellière. Trois terrains de tennis se trouvaient alors sur ta droite, et sur ta gauche tu pouvais apercevoir la chapelle de Saint-Martin, construite en 1954. Rebuffet est l'auteur de la fresque qui se situe sur le flanc gauche de la chapelle.

**A l'aide des énigmes, tu pouvais trouver que le nombre commun à chaque fois est le numéro 4, donc la lettre D, symbole ☩.**

En effet, l'énigme n°1 correspondait aux 4 célèbres frères Dalton, meilleurs ennemis de Lucky Luke. Quant au n°2, il correspondait aux 4 cavaliers de l'Apocalypse, un mythe chrétien

---

## **Solution n°4 :**

Pour cette énigme, tu devais trouver et prendre l'intersection de la rue des Sports dans la rue du Docteur de la Bellière. Trois terrains de tennis se trouvaient alors sur ta droite, et sur ta gauche tu pouvais apercevoir la chapelle de Saint-Martin, construite en 1954. Rebuffet est l'auteur de la fresque qui se situe sur le flanc gauche de la chapelle.

**A l'aide des énigmes, tu pouvais trouver que le nombre commun à chaque fois est le numéro 4, donc la lettre D, symbole ☩.**

En effet, l'énigme n°1 correspondait aux 4 célèbres frères Dalton, meilleurs ennemis de Lucky Luke. Quant au n°2, il correspondait aux 4 cavaliers de l'Apocalypse, un mythe chrétien

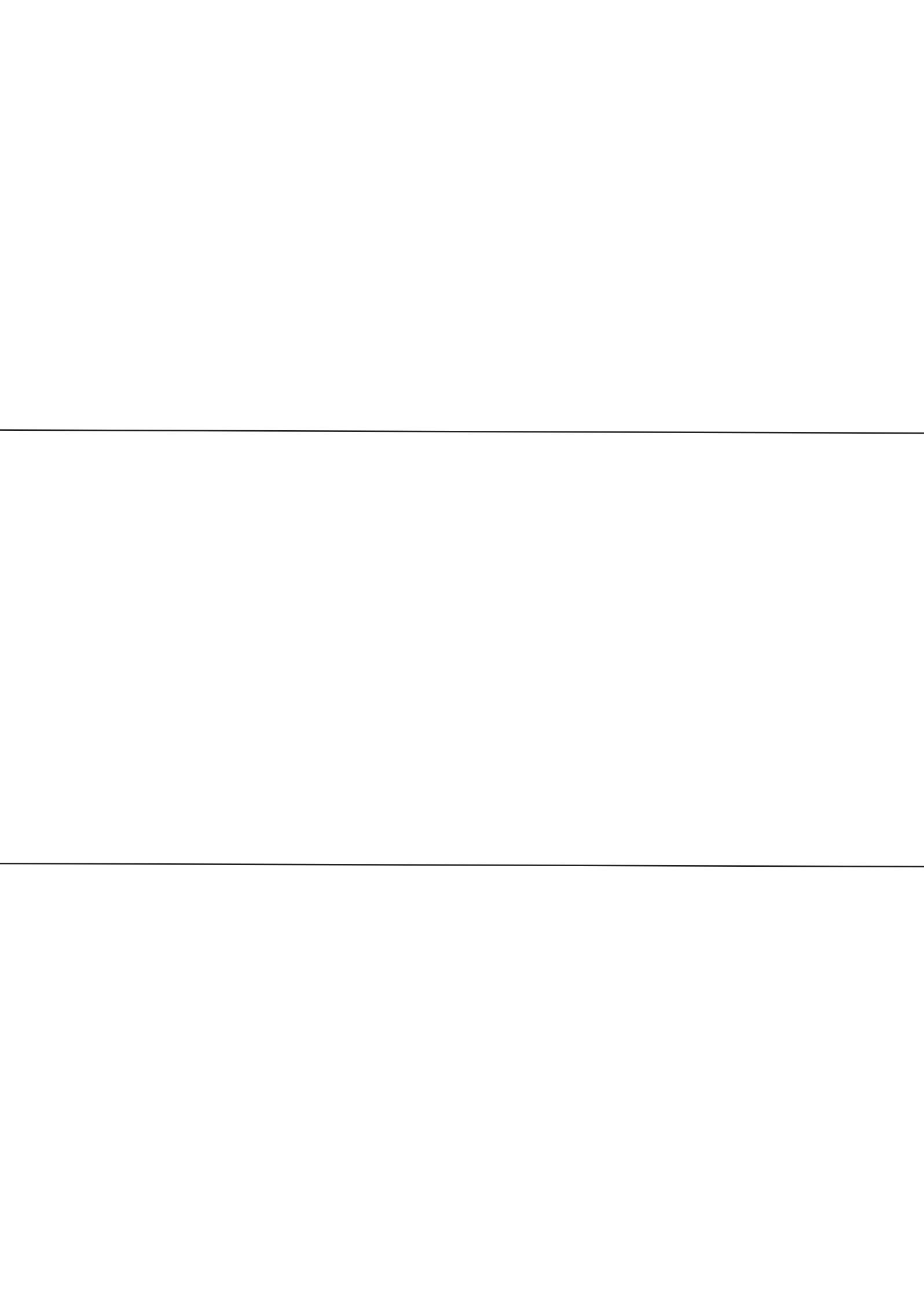
---

## **Solution n°4 :**

Pour cette énigme, tu devais trouver et prendre l'intersection de la rue des Sports dans la rue du Docteur de la Bellière. Trois terrains de tennis se trouvaient alors sur ta droite, et sur ta gauche tu pouvais apercevoir la chapelle de Saint-Martin, construite en 1954. Rebuffet est l'auteur de la fresque qui se situe sur le flanc gauche de la chapelle.

**A l'aide des énigmes, tu pouvais trouver que le nombre commun à chaque fois est le numéro 4, donc la lettre D, symbole ☩.**

En effet, l'énigme n°1 correspondait aux 4 célèbres frères Dalton, meilleurs ennemis de Lucky Luke. Quant au n°2, il correspondait aux 4 cavaliers de l'Apocalypse, un mythe chrétien



## **Solution n°5 :**

Afin de résoudre cette énigme, tu devais te rendre à Coudeville-sur-mer, en empruntant la route qui va de la cale principale de Saint-Martin jusqu'à la cale de Coudeville. Le nom du bar à trouver était « Le Rivage ». Ses deux activités sont le bar et le restaurant.

**La voyelle commune est donc le A, le symbole est donc  $\Theta$ .**

---

## **Solution n°5 :**

Afin de résoudre cette énigme, tu devais te rendre à Coudeville-sur-mer, en empruntant la route qui va de la cale principale de Saint-Martin jusqu'à la cale de Coudeville. Le nom du bar à trouver était « Le Rivage ». Ses deux activités sont le bar et le restaurant.

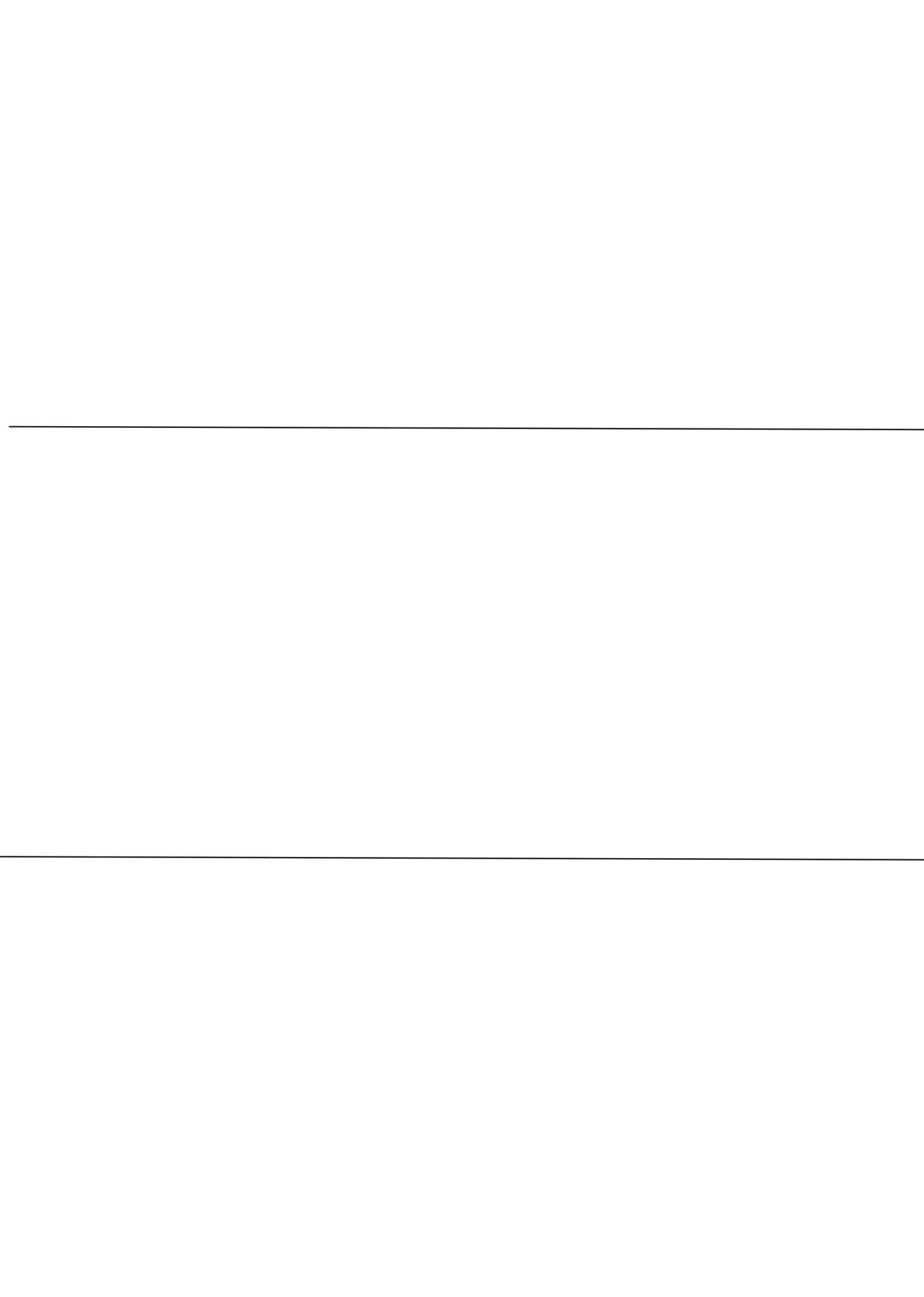
**La voyelle commune est donc le A, le symbole est donc  $\Theta$ .**

---

## **Solution n°5 :**

Afin de résoudre cette énigme, tu devais te rendre à Coudeville-sur-mer, en empruntant la route qui va de la cale principale de Saint-Martin jusqu'à la cale de Coudeville. Le nom du bar à trouver était « Le Rivage ». Ses deux activités sont le bar et le restaurant.

**La voyelle commune est donc le A, le symbole est donc  $\Theta$ .**



## **Solution n°6 :**

Vous deviez retrouver l'hôtel restaurant Le Relais des îles à Coudeville-sur-Mer, fraîchement rénové. Le perchoir fait référence au bar situé au-dessus du Relais des îles. Sur la façade arrière vous pouviez apercevoir un tableau de l'artiste Xavier Hortalà. Il fallait trouver l'objet qui se répète 4 fois = **bouteille** et ne garder que la première lettre de l'objet qui est la lettre **B** ? symbole  $\Sigma$ .

---

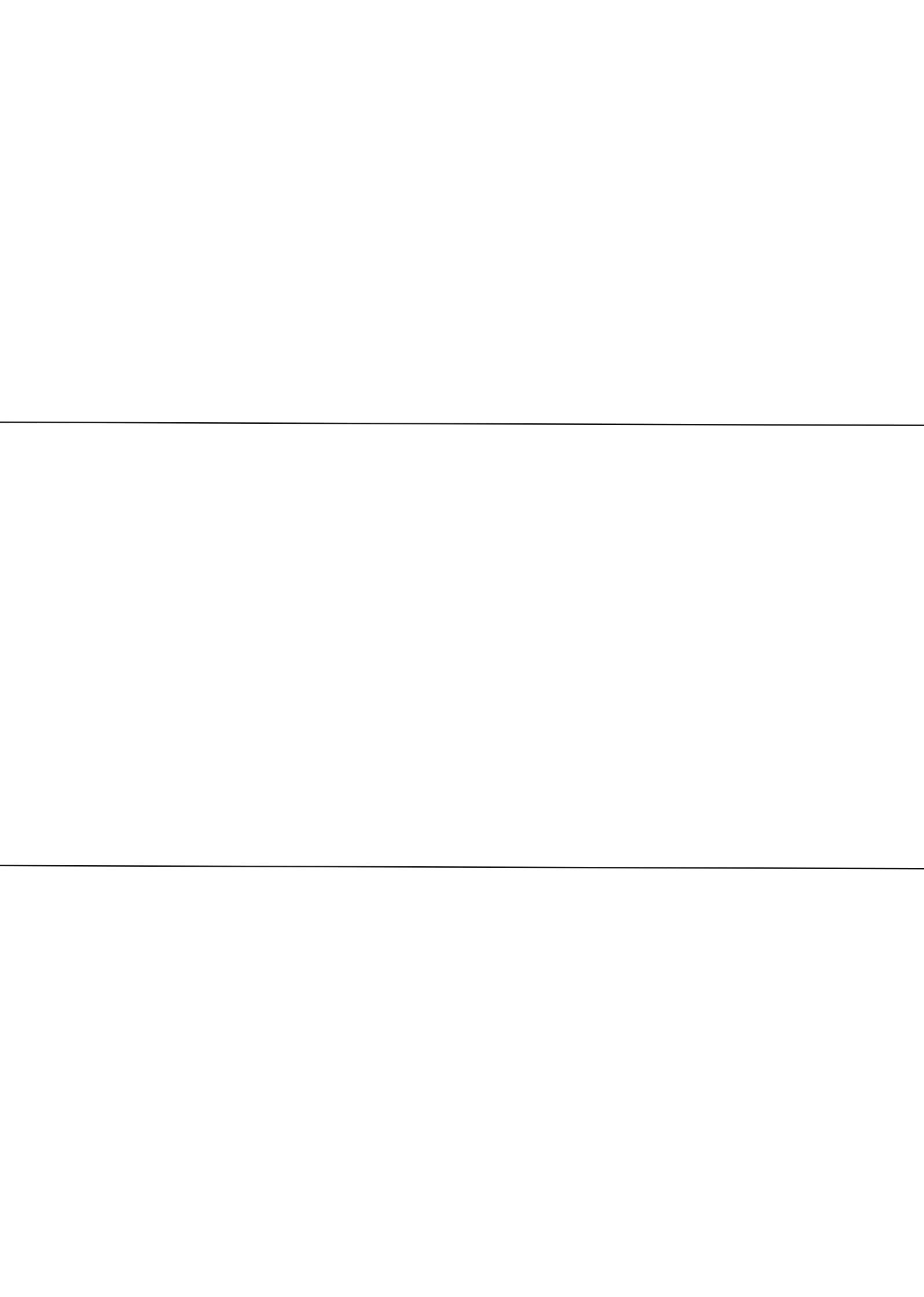
## **Solution n°6 :**

Vous deviez retrouver l'hôtel restaurant Le Relais des îles à Coudeville-sur-Mer, fraîchement rénové. Le perchoir fait référence au bar situé au-dessus du Relais des îles. Sur la façade arrière vous pouviez apercevoir un tableau de l'artiste Xavier Hortalà. Il fallait trouver l'objet qui se répète 4 fois = **bouteille** et ne garder que la première lettre de l'objet qui est la lettre **B** ? symbole  $\Sigma$ .

---

## **Solution n°6 :**

Vous deviez retrouver l'hôtel restaurant Le Relais des îles à Coudeville-sur-Mer, fraîchement rénové. Le perchoir fait référence au bar situé au-dessus du Relais des îles. Sur la façade arrière vous pouviez apercevoir un tableau de l'artiste Xavier Hortalà. Il fallait trouver l'objet qui se répète 4 fois = **bouteille** et ne garder que la première lettre de l'objet qui est la lettre **B** ? symbole  $\Sigma$ .



## Solution n°7 :

Après avoir résolu l'énigme, tu pouvais deviner que l'endroit vers lequel tu devais te diriger était le lieu-dit de Saint-Martin le Vieux, qui est proche de Saint-Martin-de-Bréhal. Arrivé là-bas, tu devais t'orienter vers l'église, qui date du 9<sup>ème</sup> siècle et qui est située sur un petit promontoire.

L'énigme était en 3 temps :

- A) Pour commencer, il fallait repérer le poteau directionnel de randonnées. Multipliez le nombre de kms et le temps du circuit n°1, puis additionnez-le au nombre de kms x 2, du second circuit mentionné = **2h30 x10** soit  $23 + (1.5 \times 2) = 26$  . Dès lors, tu pouvais trouver que le chiffre A = 26.
- 

## Solution n°7 :

Après avoir résolu l'énigme, tu pouvais deviner que l'endroit vers lequel tu devais te diriger était le lieu-dit de Saint-Martin le Vieux, qui est proche de Saint-Martin-de-Bréhal. Arrivé là-bas, tu devais t'orienter vers l'église, qui date du 9<sup>ème</sup> siècle et qui est située sur un petit promontoire.

L'énigme était en 3 temps :

- A) Pour commencer, il fallait repérer le poteau directionnel de randonnées. Multipliez le nombre de kms et le temps du circuit n°1, puis additionnez-le au nombre de kms x 2, du second circuit mentionné = **2h30 x10** soit  $23 + (1.5 \times 2) = 26$  . Dès lors, tu pouvais trouver que le chiffre A = 26
- 

## Solution n°7 :

Après avoir résolu l'énigme, tu pouvais deviner que l'endroit vers lequel tu devais te diriger était le lieu-dit de Saint-Martin le Vieux, qui est proche de Saint-Martin-de-Bréhal. Arrivé là-bas, tu devais t'orienter vers l'église, qui date du 9<sup>ème</sup> siècle et qui est située sur un petit promontoire.

L'énigme était en 3 temps :

- A) Pour commencer, il fallait repérer le poteau directionnel de randonnées. Multipliez le nombre de kms et le temps du circuit n°1, puis additionnez-le au nombre de kms x 2, du second circuit mentionné = **2h30 x10** soit  $23 + (1.5 \times 2) = 26$  . Dès lors, tu pouvais trouver que le chiffre A = 26.
-

**B)** Ensuite, tu devais trouver le grand if qui était situé derrière l'église, une inscription était cachée dans les branchages → OTCB-F=3. **En ne gardant que le chiffre et en le soustrayant au nombre A, tu obtenais 23.**

$$\begin{aligned} B &= A - 3 \\ &= 26 - 3 = 23. \end{aligned}$$

**C)** Pour finir, tu devais trouver la boîte contenant la réponse à la question : « Qui a peint cette fresque ? ». Elle était située à l'opposé de la maison où une étoile rouge était peinte au 1er étage. L'indice était situé en hauteur, derrière une pierre. La réponse était « Michel-Ange », un sculpteur, peintre, architecte, poète et urbaniste de la Renaissance italienne du 16<sup>ème</sup> siècle. Il est notamment très célèbre pour sa fresque sur le plafond de la chapelle Sixtine au Vatican.

**En prenant la 3<sup>ème</sup> lettre de son nom et en la soustrayant au nombre B, tu devais obtenir 20 (Michel-Ange). La lettre C correspond au chiffre 3. Ainsi, C = B - 3 = 20 → Et 20 correspond à la lettre T, de symbole ♪.**

---

**A)** Ensuite, tu devais trouver le grand if qui était situé derrière l'église, une inscription était cachée dans les branchages → OTCB-F=3. **En ne gardant que le chiffre et en le soustrayant au nombre A, tu obtenais 23.**

$$\begin{aligned} B &= A - 3 \\ &= 26 - 3 = 23. \end{aligned}$$

**B)** Pour finir, tu devais trouver la boîte contenant la réponse à la question : « Qui a peint cette fresque ? ». Elle était située à l'opposé de la maison où une étoile rouge était peinte au 1er étage. L'indice était situé en hauteur, derrière une pierre. La réponse était « Michel-Ange », un sculpteur, peintre, architecte, poète et urbaniste de la Renaissance italienne du 16<sup>ème</sup> siècle. Il est notamment très célèbre pour sa fresque sur le plafond de la chapelle Sixtine au Vatican.

**En prenant la 3<sup>ème</sup> lettre de son nom et en la soustrayant au nombre B, tu devais obtenir 20 (Michel-Ange). La lettre C correspond au chiffre 3. Ainsi, C = B - 3 = 20 → Et 20 correspond à la lettre T, de symbole ♪.**

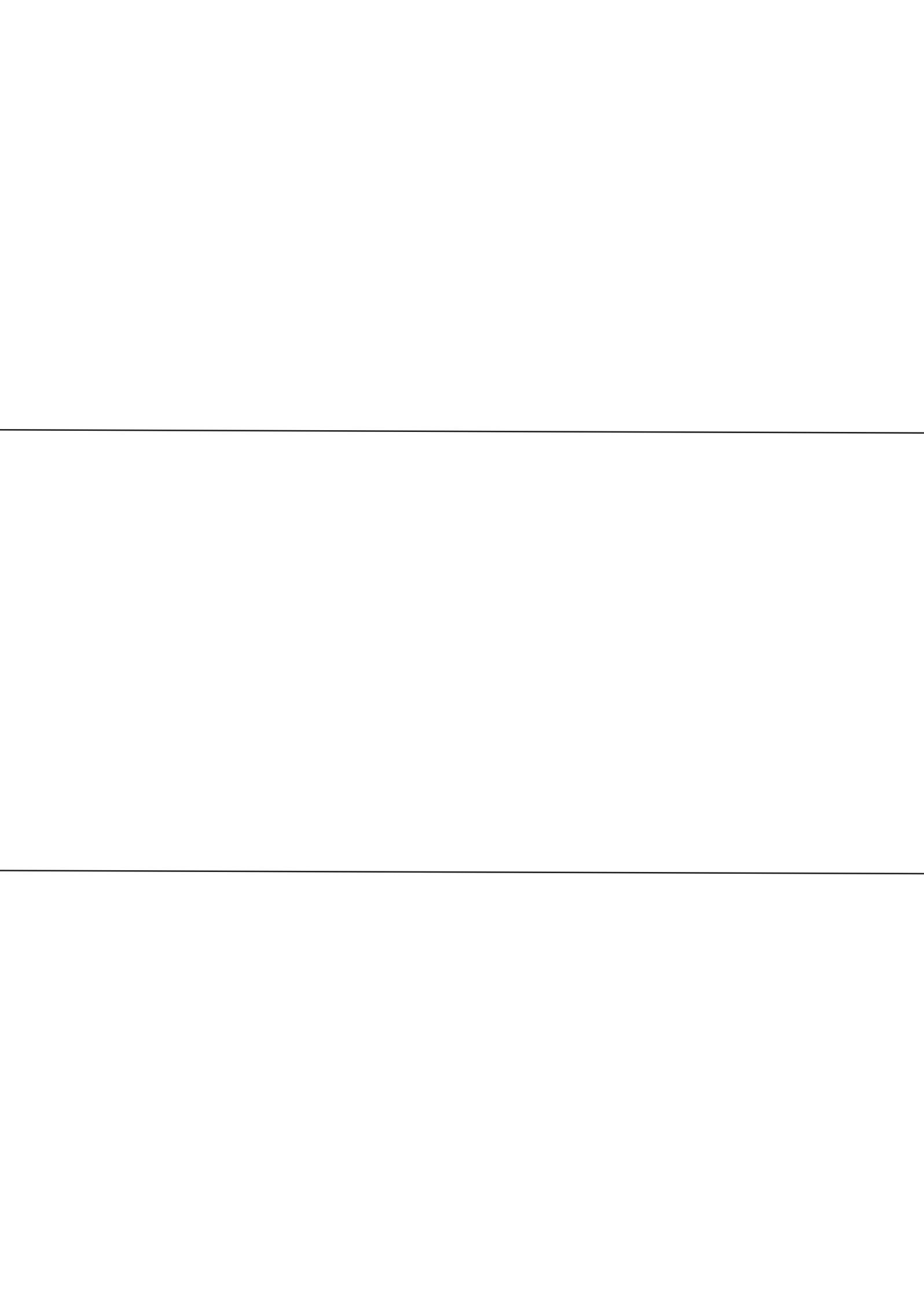
---

**A)** Ensuite, tu devais trouver le grand if qui était situé derrière l'église, une inscription était cachée dans les branchages → OTCB-F=3. **En ne gardant que le chiffre et en le soustrayant au nombre A, tu obtenais 23.**

$$\begin{aligned} B &= A - 3 \\ &= 26 - 3 = 23. \end{aligned}$$

**B)** Pour finir, tu devais trouver la boîte contenant la réponse à la question : « Qui a peint cette fresque ? ». Elle était située à l'opposé de la maison où une étoile rouge était peinte au 1er étage. L'indice était situé en hauteur, derrière une pierre. La réponse était « Michel-Ange », un sculpteur, peintre, architecte, poète et urbaniste de la Renaissance italienne du 16<sup>ème</sup> siècle. Il est notamment très célèbre pour sa fresque sur le plafond de la chapelle Sixtine au Vatican.

**En prenant la 3<sup>ème</sup> lettre de son nom et en la soustrayant au nombre B, tu devais obtenir 20 (Michel-Ange). La lettre C correspond au chiffre 3. Ainsi, C = B - 3 = 20 → Et 20 correspond à la lettre T, de symbole ♪.**



## **Solution n°8 :**

Le dernier lieu à trouver était le moulin du Hutrel (18ème siècle) situé lui aussi à Saint-Martin-Le-Vieux, non loin de la chapelle. Il offre une vue imprenable qui va de la pointe de Granville jusqu'à celle d'Agon-Coutainville. Il est même possible, par temps clair, d'apercevoir l'archipel de Chausey mais également l'île anglo-normande de Jersey. Les ailes du moulin ont été détruites il y a très longtemps.

Après avoir traversé le moulin, il y avait sur ta droite un banc et sur ta gauche une haie bocagère.

En avançant dans sa direction, tu pouvais remarquer un poteau avec une inscription dessus. Il fallait retenir les lettres CV de la voiture la 2CV (L'indice représentait la 2CV dans le film *Le Corniaud* avec Louis de Funès et Bourvil.

**Il fallait donc garder la dernière lettre, le V, de symbole ☒.**

---

## **Solution n°8 :**

Le dernier lieu à trouver était le moulin du Hutrel (18ème siècle) situé lui aussi à Saint-Martin-Le-Vieux, non loin de la chapelle. Il offre une vue imprenable qui va de la pointe de Granville jusqu'à celle d'Agon-Coutainville. Il est même possible, par temps clair, d'apercevoir l'archipel de Chausey mais également l'île anglo-normande de Jersey. Les ailes du moulin ont été détruites il y a très longtemps.

Après avoir traversé le moulin, il y avait sur ta droite un banc et sur ta gauche une haie bocagère.

En avançant dans sa direction, tu pouvais remarquer un poteau avec une inscription dessus. Il fallait retenir les lettres CV de la voiture la 2CV (L'indice représentait la 2CV dans le film *Le Corniaud* avec Louis de Funès et Bourvil.

**Il fallait donc garder la dernière lettre, le V, de symbole ☒.**

---

## **Solution n°8 :**

Le dernier lieu à trouver était le moulin du Hutrel (18ème siècle) situé lui aussi à Saint-Martin-Le-Vieux, non loin de la chapelle. Il offre une vue imprenable qui va de la pointe de Granville jusqu'à celle d'Agon-Coutainville. Il est même possible, par temps clair, d'apercevoir l'archipel de Chausey mais également l'île anglo-normande de Jersey. Les ailes du moulin ont été détruites il y a très longtemps.

Après avoir traversé le moulin, il y avait sur ta droite un banc et sur ta gauche une haie bocagère.

En avançant dans sa direction, tu pouvais remarquer un poteau avec une inscription dessus. Il fallait retenir les lettres CV de la voiture la 2CV (L'indice représentait la 2CV dans le film *Le Corniaud* avec Louis de Funès et Bourvil.

**Il fallait donc garder la dernière lettre, le V, de symbole ☒.**

<b>ᄃ</b>	<b>Ω</b>	<b>♫</b>	<b>#</b>
V	I	T	O

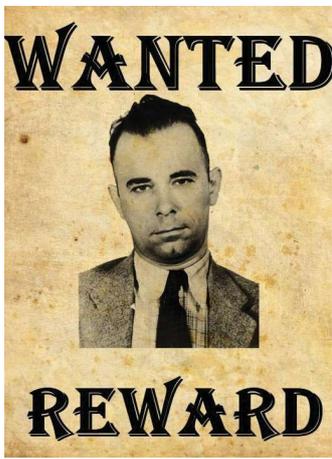
<b>Σ</b>	<b>Θ</b>	<b>Π</b>	<b>Ϟ</b>	<b>Ω</b>	<b>Π</b>	<b>Ω</b>
B	A	N	D	I	N	I

<b>ᄃ</b>	<b>Ω</b>	<b>♫</b>	<b>#</b>
V	I	T	O

<b>Σ</b>	<b>Θ</b>	<b>Π</b>	<b>Ϟ</b>	<b>Ω</b>	<b>Π</b>	<b>Ω</b>
B	A	N	D	I	N	I

<b>ᄃ</b>	<b>Ω</b>	<b>♫</b>	<b>#</b>
V	I	T	O

<b>Σ</b>	<b>Θ</b>	<b>Π</b>	<b>Ϟ</b>	<b>Ω</b>	<b>Π</b>	<b>Ω</b>
B	A	N	D	I	N	I



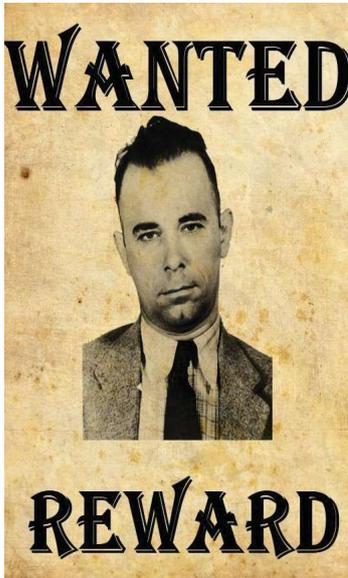
## Le mot de la fin :

**Vito Bandini, alias Frank Costello** ou « Francky la tenaille », en référence à son instrument de torture préféré, était un ancien gangster exilé des États-Unis où il était un des ennemis publics les plus recherchés, notamment pour de multiples crimes, trafics en tous genres et braquages de banques. Cependant, il a un jour décidé de fuir le tumulte de Chicago pour essayer de vivre sa vie plus paisiblement.

Après un long voyage, il a fini par atterrir à Bréhal, petite commune tranquille, et a décidé de reprendre ses activités illégales dans la ville. Malgré tout, cela l'a mené à sa perte, même après avoir échappé aux plus grands inspecteurs américains...

**NDLR : Cette histoire est fictive, toute ressemblance avec des personnages historiques serait purement fortuite.**

---



## Le mot de la fin :

**Vito Bandini, alias Frank Costello** ou « Francky la tenaille », en référence à son instrument de torture préféré, était un ancien gangster exilé des États-Unis où il était un des ennemis publics les plus recherchés, notamment pour de multiples crimes, trafics en tous genres et braquages de banques. Cependant, il a un jour décidé de fuir le tumulte de Chicago pour essayer de vivre sa vie plus paisiblement.

Après un long voyage, il a fini par atterrir à Bréhal, petite commune tranquille, et a décidé de reprendre ses activités illégales dans la ville. Malgré tout, cela l'a mené à sa perte, même après avoir échappé aux plus grands inspecteurs américains...

**NDLR : Cette histoire est fictive, toute ressemblance avec des personnages historiques serait purement fortuite.**

---

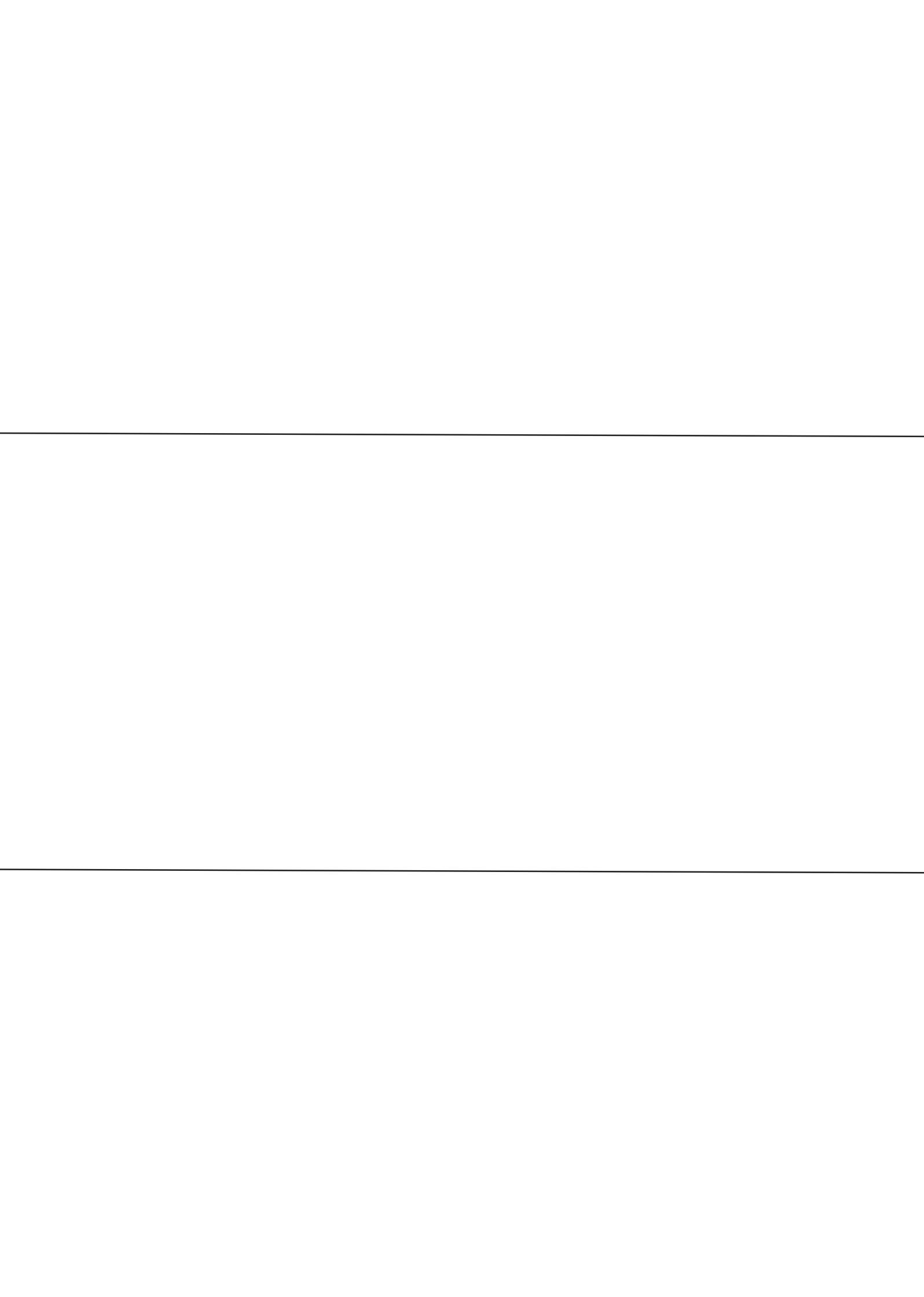


## Le mot de la fin :

**Vito Bandini, alias Frank Costello** ou « Francky la tenaille », en référence à son instrument de torture préféré, était un ancien gangster exilé des États-Unis où il était un des ennemis publics les plus recherchés, notamment pour de multiples crimes, trafics en tous genres et braquages de banques. Cependant, il a un jour décidé de fuir le tumulte de Chicago pour essayer de vivre sa vie plus paisiblement.

Après un long voyage, il a fini par atterrir à Bréhal, petite commune tranquille, et a décidé de reprendre ses activités illégales dans la ville. Malgré tout, cela l'a mené à sa perte, même après avoir échappé aux plus grands inspecteurs américains...

**NDLR : Cette histoire est fictive, toute ressemblance avec des personnages historiques serait purement fortuite.**



## ULTIME EPREUVE

La dernière boîte était cachée dans un recoin du moulin. Nous serions ravis que tu nous livres tes impressions sur l'enquête, si elle vous a plu ou si vous avez des critiques à émettre. Cela nous aidera à améliorer nos futures enquêtes.

Nous vous remercions pour votre participation et votre détermination à résoudre ce crime !

À bientôt pour de nouvelles aventures sur la destination Granville Terre et Mer



## ULTIME EPREUVE

La dernière boîte était cachée dans un recoin du moulin. Nous serions ravis que tu nous livres tes impressions sur l'enquête, si elle vous a plu ou si vous avez des critiques à émettre. Cela nous aidera à améliorer nos futures enquêtes.

Nous vous remercions pour votre participation et votre détermination à résoudre ce crime !

À bientôt pour de nouvelles aventures sur la destination Granville Terre et Mer



## ULTIME EPREUVE

La dernière boîte était cachée dans un recoin du moulin. Nous serions ravis que tu nous livres tes impressions sur l'enquête, si elle vous a plu ou si vous avez des critiques à émettre. Cela nous aidera à améliorer nos futures enquêtes.

Nous vous remercions pour votre participation et votre détermination à résoudre ce crime !

À bientôt pour de nouvelles aventures sur la destination Granville Terre et Mer

