



# L'ENLEVEMENT DE PEACH





# Les Suspects



## Princesse Bowsette

Caractéristique : Méchante

Signe particulier :



Empreinte :



## Yoshi

Caractéristique : Ami de Mario et de Luigi

Signe particulier :



Empreinte :



## Daisy

Caractéristique : Princesse

Signe particulier :



Empreinte :



## Bowser

Caractéristique : Méchant

Signe particulier :



Empreinte :





## Mario

**Caractéristique :** Le super Plombier

**Signe particulier :**



**Empreinte :**



## Luigi

**Caractéristique :** Frère de Mario

**Signe particulier :**



**Empreinte :**



## Waluigi

**Caractéristique :** Rival de Luigi

**Signe particulier :**



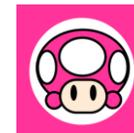
**Empreinte :**



## Toadette

**Caractéristique :** Sœur de Toad

**Signe particulier :**



**Empreinte :**



## Début de l'enquête

**Votre enquête débute devant le cimetière. Après réflexion, vous vous dirigez naturellement vers le panneau d'affichage. Sur ce panneau vous trouverez une affiche sur laquelle sont indiquées des informations concernant Bowser, notre premier suspect.**

**Vous devez ensuite résoudre l'énigme qui vous permet de vous rendre au prochain lieu.**



E \_ \_ \_ \_ \_

**2 - Vous prenez la direction Sud de l'avenue de la belle étoile puis vous arrivez sur le second lieu situé en face de la pharmacie, un lieu rempli de savoir et de connaissance. Une fois rendu, sur le panneau d'affichage vous y verrez des informations sur le second personnage Warrio.**

**Une lettre y sera affichée contenant un indice. Ouvrez-l'œil.**

**Vous devez ensuite résoudre l'énigme qui vous permet de vous rendre au prochain lieu.**

Reliez les lettres entre elles pour retrouver le mot caché :

B B I T E U

I L O H Q E

B

-----

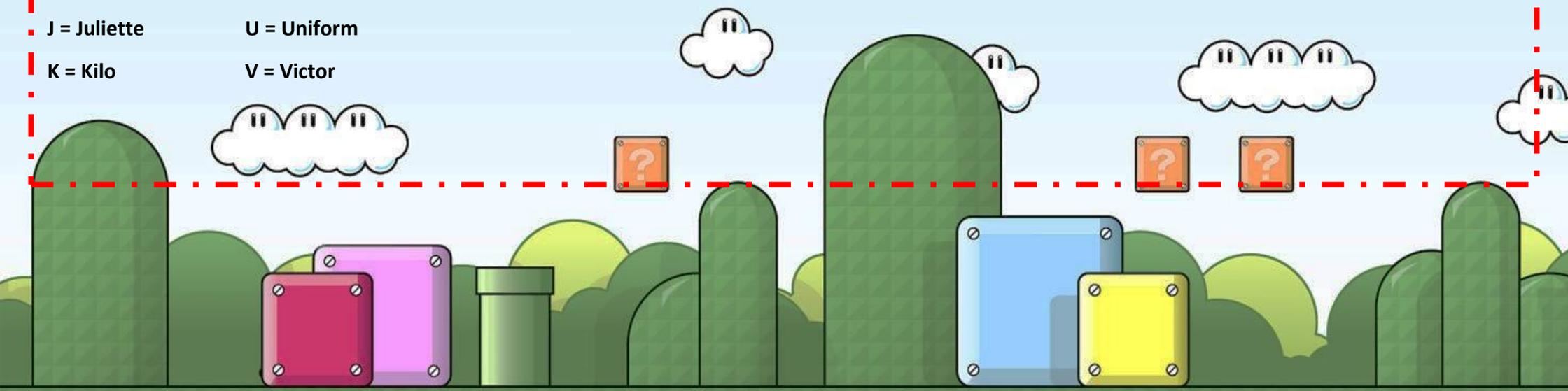
**3 – Direction le troisième lieu, cet endroit contient de nombreux livres et ouvrages qui ravivent l’imaginaire des grands et des petits. En passant devant, vous apercevez l’affiche contenant les informations de la prochaine suspecte, Toadette.**

**Vous devez ensuite résoudre l’énigme qui vous permet de vous rendre au prochain lieu.**

**Retrouvez le mot caché dans la phrase ci-dessous en vous aidant de l’alphabet militaire :**

Lima Uniform Delta Oscar Tango Hotel Echo Quebec Uniform Echo

A = Alpha	L = Lima	W = Wazabi
B = Bravo	M = Mike	X = X-ray
C = Charlie	N = November	Y = Yankee
D = Delta	O = Oscar	Z = Zulu
E = Echo	P = Papa	
F = Fostrot	Q = Quebec	
G = Golf	R = Roméo	
H = Hotel	S = Sierra	
I = India	T = Tango	
J = Juliette	U = Uniform	
K = Kilo	V = Victor	



**4 - En route pour le quatrième lieu, dirigez-vous vers le sud - route du bourg. Vous arrivez sur un lieu où la seule règle est de jouer !**

**Sur la porte d'entrée, vous apercevez la fiche d'un nouveau coupable présumé Yoshi.**

**Vous devez ensuite résoudre l'énigme qui vous permet de vous rendre au prochain lieu.**

**Remettez les lettres dans l'ordre :**

U	E	T	T	L	E	C	U	E	L	N	R	C	R
11	2	10	4	14	6	1	8	13	9	3	5	7	12

C \_ \_ \_ \_ \_

**5 - Vous décidez de faire une pause pour profiter d'un spectacle dans ce lieu dédié à la culture. Sur l'une des fenêtres vous découvrez la fiche d'un personnage potentiellement coupable. Il s'agit de Luigi.**

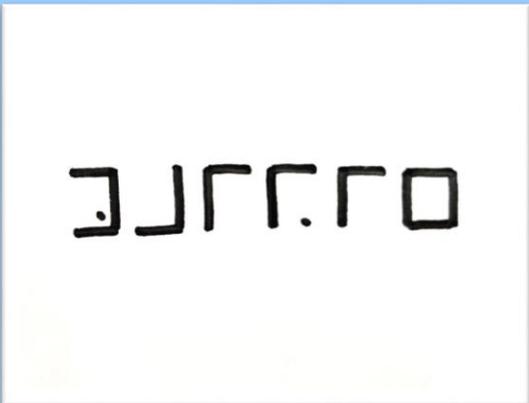
**Après avoir noté les éléments importants, vous constatez également la présence d'un indice important pour la suite de l'enquête. Grâce aux différentes empreintes qui vous sont données dans la description des personnages (pages précédentes) vous pourrez identifier le coupable. Cependant, une partie de l'empreinte a été effacée à vous de la tracer au préalable avant de vous y référer.**



**Vous devez ensuite résoudre l'énigme qui vous permet de vous rendre au prochain lieu.**

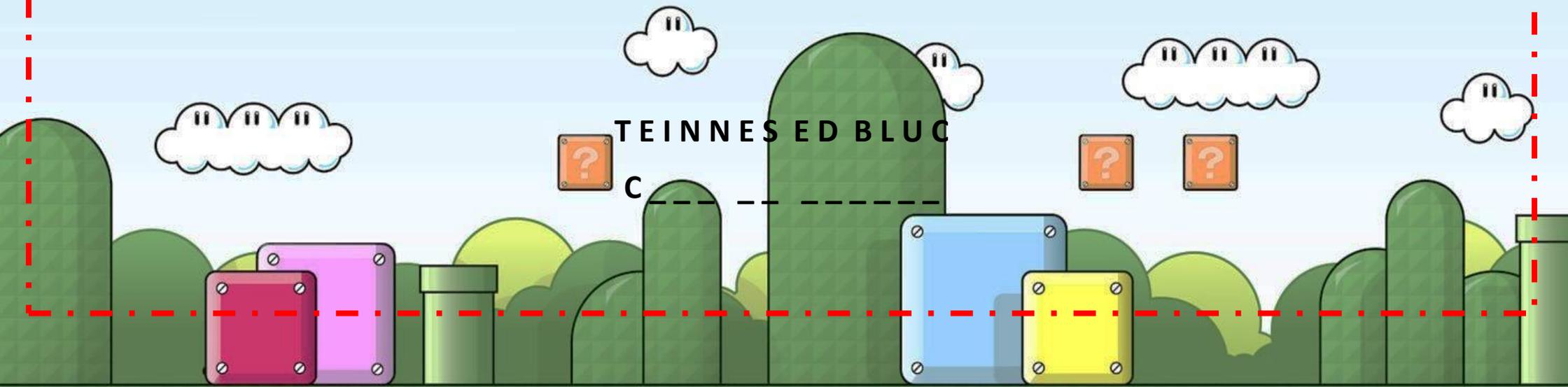
**Déchiffrez le code pour retrouver le mot :**

A	B	C	J	K	L
D	E	F	M	N	O
G	H	I	P	Q	R
<del>S</del>			<del>W</del>		
T	U		X	Y	
<del>V</del>			<del>Z</del>		



M \_ \_ \_ \_

**6 - Puisque vous êtes sur les lieux prenez un peu de temps pour vous retourner et dirigez-vous vers la cité administrative de la ville, où de nombreux mariages peuvent y être célébrés. Sur la devanture vous remarquez une affiche concernant les informations d'une suspecte éventuelle prénommée Daisy.**



**7 - L'instinct vous fait quitter la rue et une intuition vous dit de vous rendre vers le lieu suivant. Jeu, set et match, sur ce lieu vous allez aussi déterminer les suites de l'enquête grâce aux informations diffusées. Vous en apprendrez davantage sur notre personnage principal Mario.**

**Vous devez ensuite résoudre l'énigme qui vous permet de vous rendre au prochain lieu.**

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
3	4	23	6	8	19	22	9	25	2	7	12	1	13	10	15	26	17	24	18	5	11	16	21	14	20

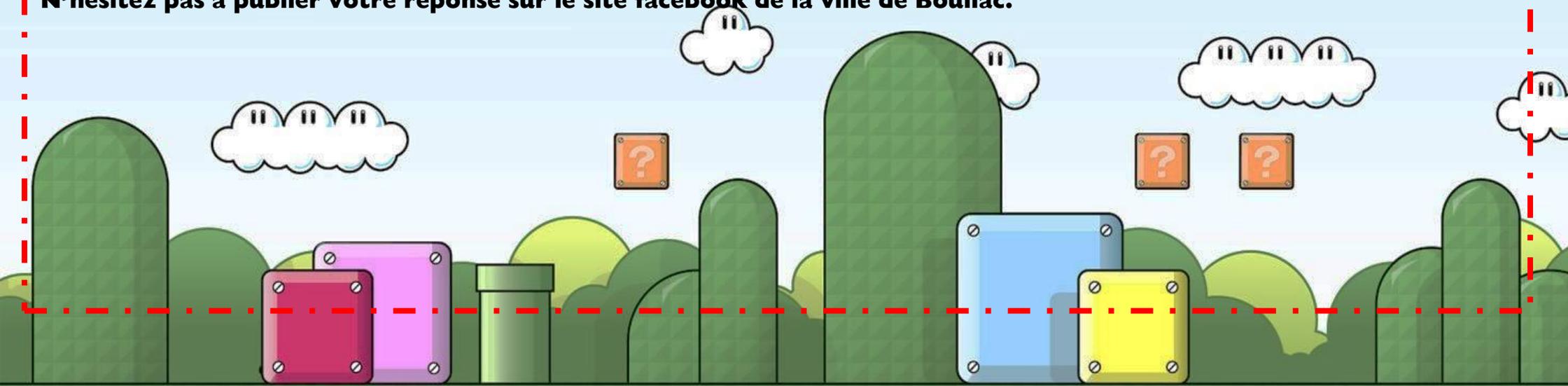
23 8 13 18 17 8    1 3 18 8 17 13 8 12 12 8

C \_ \_ \_ \_ \_

**8 - Vous arrivez au bout de votre enquête, vous vous rendez dans un lieu où seuls les enfants de maternels peuvent être accueillis. C'est le lieu de la délivrance !**

**Une lettre et une dernière énigme vous permettront de découvrir l'identité du coupable !**

**N'hésitez pas à publier votre réponse sur le site facebook de la ville de Bouliac.**





DRAGON

CORNET

SQUETTE

CANTERANE

LAVERGNE

ASCOT

L'ANGE

MALUS

LUBER PERON

FOURNE

2

1

8

3

4

CLUZEL

VIALLE

TERREFORT

BROUSSE

5

6

7

BOURG

LOG BOUE

LE MARAIS

Acacias (rue de Amanieu (dom. Ange (L') Aubiers (allée) Belfontaine (d

Strabier