

UN FANTÔME À L'ORÉRA

SHERLOCK ET WATSON VIENNENT D'APPRENDRE UNE NOUVELLE ÉTONNANTE : UN FANTÔME HANTE L'OPÉRA. CETTE ANNONCE ATTIRE TOUS LES CURIEUX QUI S'AGGLUTINENT DEVANT L'ENTRÉE EN ESPÉRANT POURVOIR RENTRER ET L'APERCEVOIR. LES DEUX AMIS, ACCOMPAGNÉS DE VOYOU, DÉCIDENT DE LEVER LE VOILE SUR CE MYSTÈRE...



ÉNIGME Nº1

Ils se faufilent jusqu'à l'entrée et commencent par interroger la guichetière. Peut-être sait-elle quelque chose au sujet de ce soi-disant fantôme...



(4



En montant l'escalier, Watson ramasse un journal abandonné sur les marches. Il essaie de lire l'article qui parle du fantôme, mais malheureusement quelqu'un a marché dessus.

Prends ta loupe pour lire les informations, puis remplace chaque nombre par la lettre qui correspond grâce à ta pyramide de décodage.

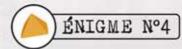


? ÉNIGME N°3

Au dos de l'article, Sherlock remarque un dessin à moitié effacé.

Aide-le à relier les points dans l'ordre croissant pour découvrir ce que représente le dessin.





En se promenant dans les couloirs, Voyou croise l'accessoiriste. Le chien détective l'accompagne auprès de Sherlock et Watson pour qu'ils puissent l'interroger.

Aide Sherlock à comprendre sa phrase grâce à ta pyramide de décodage. Remplace chaque dessin par la lettre qui correspond.





L'équipe de détectives se dirige vers la fenêtre par laquelle le fantôme a été aperçu. Sherlock s'approche avec sa loupe et remarque tout de suite qu'un message a été tracé sur la buée de la vitre.

Remplace chaque lettre par celle qui correspond sur ta pyramide de décodage pour découvrir l'information.



(8)



de trouver :

C'est ton 5° indice.

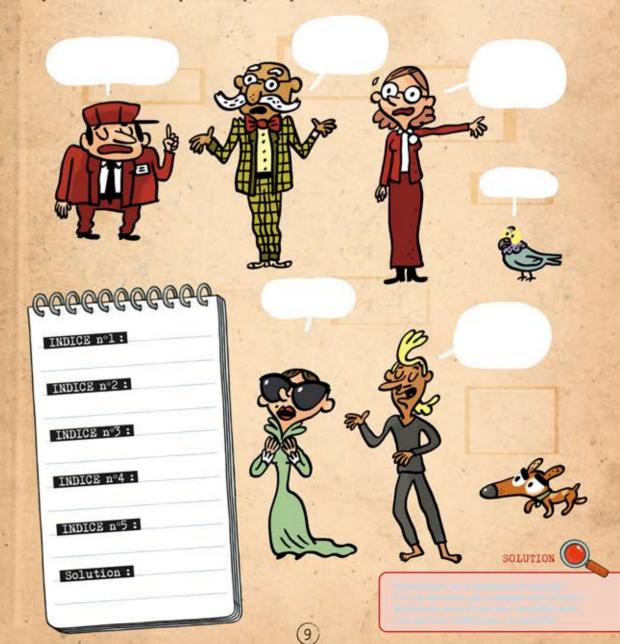
Il te permet d'éliminer
un suspect sur la page 9.

ENQUÊTE 1

UN FANTOME A L'OPERA : RESOLUTION

Voyou a réuni six suspects qu'il a trouvés sur les lieux. Sherlock et Watson font le point sur les différents éléments qu'ils ont récoltés, afin de démasquer le coupable.

Toi aussi, rassemble les indices des pages 4 à 8 pour éliminer les suspects un à un, puis découvre celui qui se fait passer pour un fantôme.



ETRANGE AFFAIRE CHEZ LA COSTUMIERE

LA COSTUMIÈRE PROFITE DE LA PRÉSENCE DE L'ÉQUIPE DE DÉTECTIVES POUR LEUR DEMANDER D'EN-QUÊTER SUR UNE ANCIENNE AFFAIRE





La costumière raconte qu'un voleur a été arrêté pour avoir dérobé des costumes. Il a tout avoué, sauf le lieu où il a caché la malle qui les renferme. On sait seulement que les costumes n'ont pas quitté l'opéra.

Aide Sherlock à numéroter les bandes dans le bon ordre, puis prends ta loupe et remets les lettres dans le même ordre pour découvrir un nouvel indice.



(10)



l'indice que tu viens de trouver : .. C'est ton 1er indice. Il te permet d'éliminer un lieu sur la page 15.



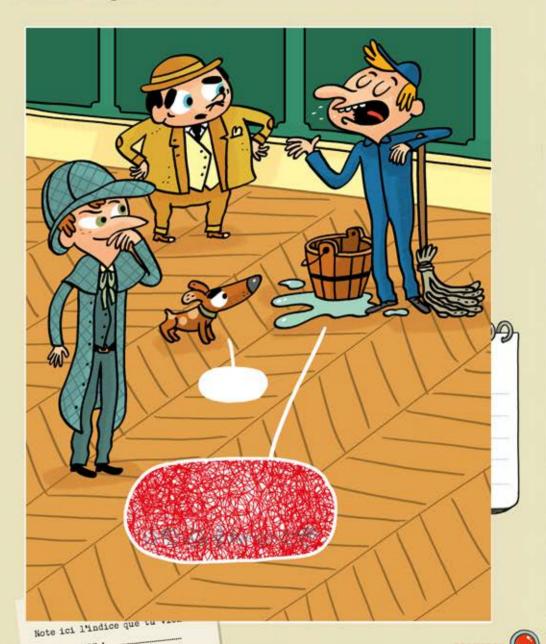
C'est ton 2º indice.

Il te permet d'éliminer

un lieu sur la page 15.

Voyou file à la recherche de la malle contenant les costumes. Son flair le guide jusqu'à l'agent d'entretien. Il aboie pour savoir si l'homme a vu quelque chose.

Prends ta loupe et aide-toi de la pyramide de décodage pour comprendre la déclaration de l'agent d'entretien.

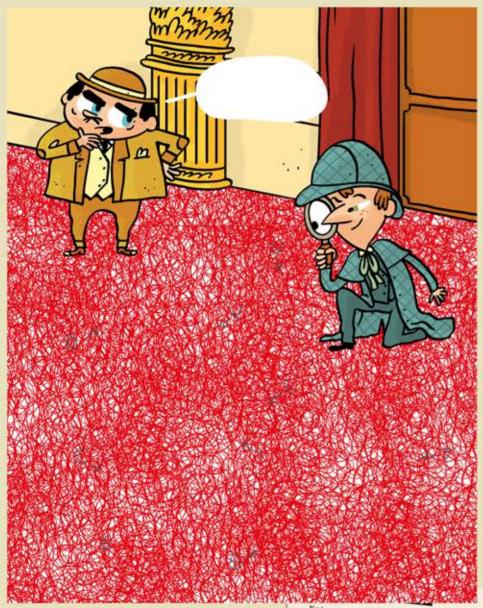


(11)

ÉNIGME N°3

Ils fouillent inlassablement les pièces les unes après les autres, mais ne trouvent rien. Le docteur Watson remarque des lettres gravées sur les dalles du sol.

Prends ta loupe, puis suis les flèches pour passer de lettre en lettre et découvre le nom de ce lieu.

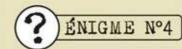


(12)



Note ici l'indice que tu viens de trouver :

C'est ton 3° indice. Il te permet d'éliminer un lieu sur la page 15.



Pendant ce temps, Voyou est parti enquêter de son côté. Apparemment, il revient bredouille...

Aide Sherlock et Watson à comprendre où était le chien en éliminant tous les \ll wouf \gg .

