

¿Quién ? → photo avec filtre eau arrachée dans la bouteille à reconstituer.



← Tableau avec chrono



¿Dónde ? → Une carte maritime des côtes espagnoles avec infos dissimulées à l'encre invisible + lampe à UV.

Dans chaque bureau : répondre à ¿Quién ? / ¿Dónde ? / ¿Cuándo ? / ¿Por qué ? grâce aux indices répartis sur/sous le bureau et sous la chaise.



Table centrale :  
Coups de pouce +  
boîtes  
trésor final



¿Cuándo ? → Qrcode à colorier en fonction du numéro de bateau. Le numéro de bateau est sur le morceau de bois caché sous la table.  
Une fois colorié le QRCode mène à une autre énigme (texte encodé pour avoir la date précise.)

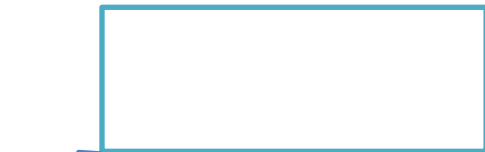


A chaque réponse trouvée → Sur une feuille dédiée à cet effet, rédiger une phrase pour faire part des conclusions. Phrases doivent être grammaticalement correctes pour obtenir un bout du croquis de la clef à reconstituer.

**2<sup>ème</sup> zone :** le bureau de l'inspecteur. Un bureau par équipe de couleur. (1 Table + 1 chaise).



¿Por qué ? → Faux textos donnant RDV à la victime. + photos suspectes + une partie du texte à l'encre invisible sur le carnet + autre partie en texte encodé (traduction du code cachée sous la chaise).



Sur les tables : gants en plastiques à enfiler avant d'aller dans le bureau + QRCode avec le message de l'inspecteur Caldas.

**1<sup>ère</sup> zone :** matérialise le commissariat.  
Prennent connaissance du message + enfilent les gants avant de rejoindre leur bureau.



Mur des suspects :  
Photos + carte  
+ infos sur les suspects potentiels.

Découverte du teaser de l'escape game dans la salle de classe pendant l'appel.