

# Règles du jeu

## But du jeu

Trouver le lieu où se dissimule le coffre contenant le trésor puis choisir la bonne clef pour l'ouvrir.

## Le principe

Pour découvrir l'adresse du site internet où se cache le trésor, vous devez remplir les cases rouges figurant au bas de la page 3 de ce document.

Ces cases devront être remplies avec les codes associés aux animaux à trouver apparaissant dans le tableau à trois colonnes (animal, code, énigmes).

Les cases seront remplies de gauche à droite en tenant compte de l'ordre de découverte des animaux.

Ainsi, si le premier animal que vous découvrez est l'hippocampe, le code qui apparaîtra dans la première case sera : moc

Une fois toutes les cases remplies, déduisez en l'adresse du site et tapez-la dans votre navigateur.

Rendez-vous sur la page d'accueil de ce site et suivez les instructions qui y apparaissent.

Pour trouver un animal, il faut résoudre les énigmes qui mènent jusqu'à lui.

Une fois l'animal découvert, vous cherchez sa représentation dans le tableau à trois colonnes, reportez son code dans la case rouge appropriée et utilisez

l'énigme qui lui est associée pour vous rendre à l'étape suivante. Pour débiter le jeu, vous devez utiliser le contenu de l'énigme initiale.

Pour résoudre les énigmes utilisez votre malice, votre savoir ou votre moteur de recherche. Bonne chance et amusez-vous bien...

## Les énigmes (*attention il y a des leurres toutes les énigmes ne serviront pas*)

Lorsqu'elles sont écrites en rouge, elles vous guident vers une nouvelle ville. Elles sont alors composées de trois éléments (A, B et C).

- A. Permet de trouver la ville où vous devez vous rendre et le point de rendez-vous fixé dans cette ville.
- B. Permet de découvrir le chemin à suivre dans cette ville pour rallier la zone dans laquelle se situe l'animal à trouver.
- C. Permet de découvrir l'endroit exact où se situe l'animal à trouver.

Lorsqu'elles sont écrites en noir, elles concernent la ville dans laquelle vous êtes déjà (plusieurs animaux sont à trouver dans une même ville).

Elles sont alors composées uniquement des deux éléments B et C (voir ci-dessus).



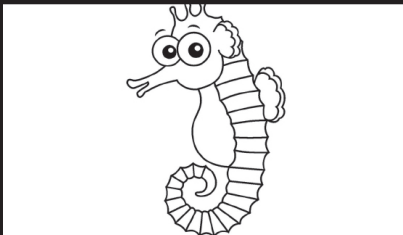
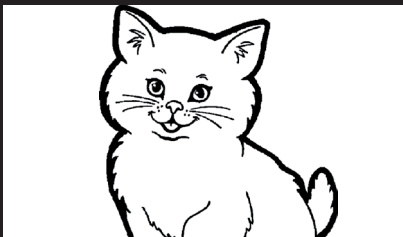
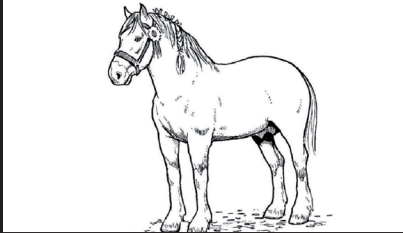
## Comment se déplacer

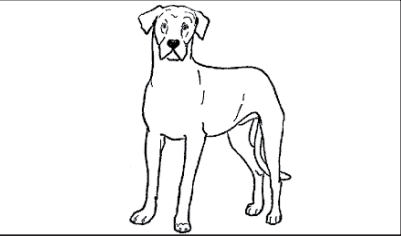
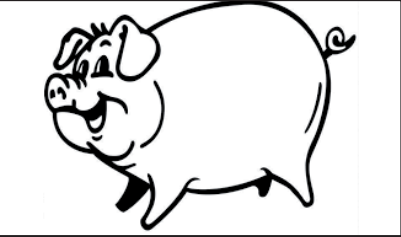
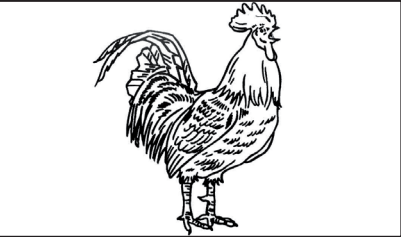
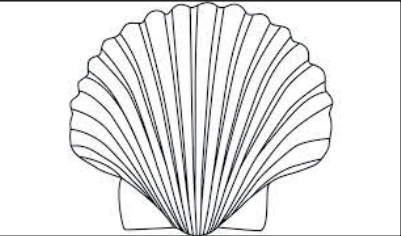
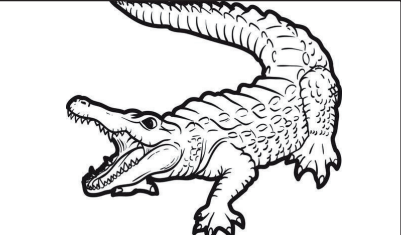
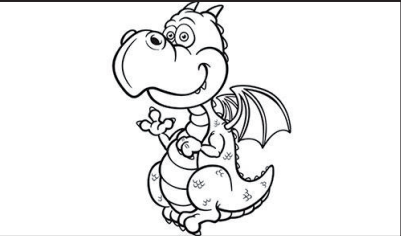
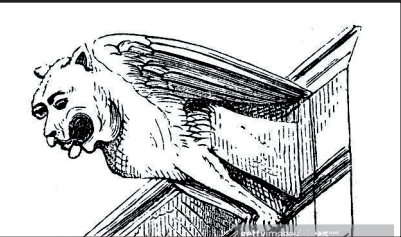
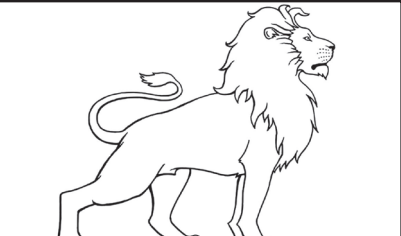

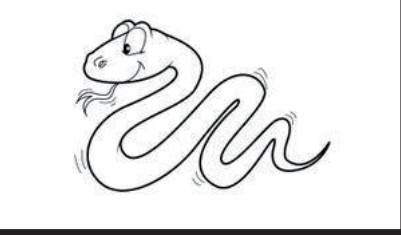
Vous utiliserez googlemaps pour vous déplacer dans les rues des villes concernées par le jeu. Suivez les instructions des énigmes et trouvez l'animal qui sera visible (dessin, sculpture, nom en toutes lettres, etc.) sur googlemaps. Conseils : utiliser les flèches de votre clavier et changer la date aide parfois à franchir des obstacles. Même si vous comprenez la destination finale, amusez-vous à suivre un itinéraire dans la ville pour y aller.

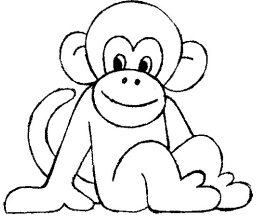
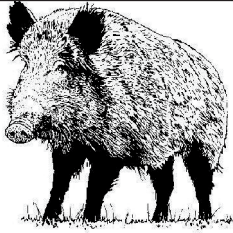
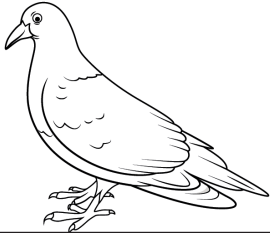

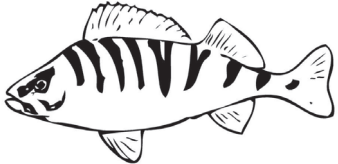
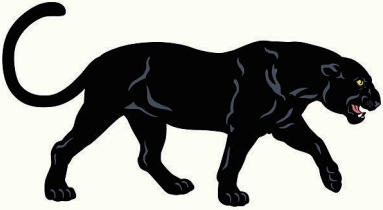

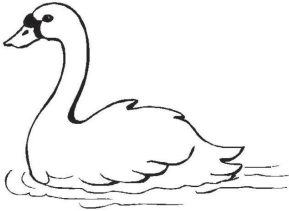
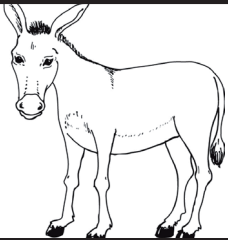
Le but est la découverte de la ville.

## Enigme initiale

- A : C'est au pied du château d'eau d'une bastide de 343 habitants, fondée en 1270 par Alphonse de Poitiers, qu'est fixé votre point de départ.
- B : Faites confiance à «D26» pour croiser le fer et vous aider à atteindre la borne rouge.
- C : Elle suit la belle.

ANIMAL	CODE	ENIGMES
	I//	A : Talleyrand y permet aux habitants de construire un fort près de l'église. Le point de départ est fixé devant la Mairie. B : Une solution pas loin d'être téléphonée. C : Vous auriez pu les trouver chez les Jauberts.
	eds	A : C'est dans le village où est décédé Jean-Paul Jacquier en 2014 que vous devez vous rendre. Le point de départ est fixé au début de la route de Fontpeyre. B : Suivez la voiture rose jusqu'à son terminus. C : Il devance le vélo.
	moc	B : Ne suivez pas les interdits. C : Un thon en dessous.
	sec	B : Suivez un monumental chemin de croix jusqu'à la dernière station. C : En 2011, son adresse vous était donnée.
	OCS	A : Le village natal du père du fondateur de Détroit est votre prochaine destination. Devant le pilier solitaire de la rue de la Poste est fixé votre point de départ. B : C'est à l'ouverture de la Poste qu'il faut être présent. C : Il est un peu le revers de la médaille.

ANIMAL	CODE	ENIGMES
	sed	B : Offrez-vous un instant de liberté pour rejoindre les bords d’un canal. Suivez ensuite ce qui s’entend comme son féminin. C : Il est dans le vent.
	enu	A : Le point de départ est fixé devant la maison natale de Pierre Perret. B : Ouvrez la cage aux oiseaux et invitez Lily au Tord Boyaux. C : Il ne va jamais en colonies de vacances.
	eds	B : Quittez Barry par l’entrée D15 pour suivre immédiatement Angeville jusqu’au point d’eau le plus élevé. C : «Demi-tour» indique son côté.
	onb	B : Depuis le 19 mars 1962, il lui manque quelque chose pour qu’Hoshi en fasse une chanson à écouter en entier. C : Il se baigne à votre gauche.
	rap	B : Faites preuve de sagacité.... C :... et d’adresse.
	ell	A : La maison natale de Jean Martin de Prades est votre point de départ. B : Profitez de l’hospitalité puis mélangez une devise jusqu’à croiser celle dont elle est le principe. Retrouvez alors la raison. C : Sur la croix, la tête en bas.
	.ed	A : C’est au pied du château d’eau de la Bastide de Belleperche qui comptait 954 habitants en 1836 qu’est fixé votre point de départ. B : Droit devant, saluez la mémoire de Pierre puis répondez à l’appel de la cloche. C : Il y en a deux au-dessus de la porte.
	lfn	B : Souvenez-vous de votre arrivée. C : Il est unique.
	foc	A : La mairie de la ville natale de Firmin Bouisset est votre point de départ. B : Tournez le dos au tympan pour rejoindre puis suivre Catherine. C : Au pied du mur.
	asa	B : Offrez-vous une promenade que Louis terminera après le 22 septembre. C : Il a un ange dans le dos.

ANIMAL	CODE	ENIGMES
	err	<p>A : C'est devant la mairie du lieu de naissance de Thomas Goulard qu'est fixé votre point de départ.</p> <p>B : Longez le château puis tournez à gauche pour mettre les pieds dans l'eau. Une fois revenu au sec : DGDGGG et tout ça en première.</p> <p>C : Sur une plaque de Cadillac.</p>
	neu	<p>A : Aux portes de la Lomagne, autrefois un vicomté puissant, ce village est votre prochaine destination. Votre point de départ est fixé devant la Mairie.</p> <p>B : Le bras droit de JC vous indiquera le mauvais choix.</p> <p>C : Ils ont été mis à la porte.</p>
	tth	<p>B : Faites preuve de sagacité.....</p> <p>C : ..... et d'adresse.</p>
	:sp	<p>B : Après le foyer, ils se mettront à cinq pour vous aider à chauffer.</p> <p>C : Des jumeaux à côté des jumelées.</p>
	rf	<p>B : Rebroussez chemin pour récupérer les bouquets. Il ne restera alors plus qu'un obstacle entre vous et le paradis que vous pourrez ensuite visiter jusqu'au bout.</p> <p>C : Il suffit de lever la tête.</p>
	ets	<p>B : Laissez Joseph vous mener de la porte à l'autel.</p> <p>C : Au-dessus du casque (privilégiez la street-view de 2009)</p>
	sim	<p>A : Un inconnu y est né.</p> <p>B : Un inconnu y est mort.</p> <p>C : C'est une célébrité.</p>
	ew.	<p>A : C'est au pied du château d'eau du village situé sur une colline d'où on peut admirer les côteaux du Quercy qu'est fixé votre point de départ.</p> <p>B : Tourner en rond peut vous faire avancer.</p> <p>C : Il regarde le piano.</p>
	erf	<p>B : Sur le chemin du retour, utilisez l'appareil photo pour obtenir des points de vue.</p> <p>C : Optez pour l'avis de Joc'R et vous le verrez.</p>
Trouvez la bonne adresse en reportant ci-dessous les codes, de gauche à droite, dans l'ordre où vous les avez découverts...		
<div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> </div>		