REGLE DU JEU

Afin de résoudre l'énigme, 22 indices sont proposés. Chaque réponse permet de compléter les cases indices numérotées de 1 à 22. Peu importe l'ordre pour solutionner les indices, mais chaque réponse doit figurer dans la bonne case (exemple : indice 5, case 5). Un lieu signalé par et un chiffre est associé aux indices en fond violet. En allant sur ce lieu, un élément architectural, du texte gravé, une borne... vous permettent de répondre. Chaque borne est équipée d'un poinçon différent. Pour les indices 7, 15, 20 et 22, un poinçonnage peut être utile. Pour d'autres indices, des aides (ci-dessous) mènent à la solution.

Lorsque tous les indices sont découverts, la clé de conversion vous permet de traduire les réponses afin de solutionner l'énigme.



Les aides utiles pour résoudre les indices

Indice n°5 : aller à la borne n°62, lire la réponse sur la plaque.

Indice n°7 : poinçonner la case n°7 à la borne n° 37, compter le nombre de trous du poinçon.

Indice n°9 : les essences plantées en 9a et 9b ne correspondent pas à l'espèce recherchée.

Indice n°10 : aller à la borne n°65, lire la réponse sur la plaque.

Indice n°12 : partir du lieu 12 sur 16 mètres, direction est-sud-est, jusqu'au résineux de même essence bordant le bosquet, lire sa plaque.

Indice n°15 : poinçonner la case n°15 à la borne n°50, le nombre de trous du poinçon correspond au nombre de lettres de la ville.

Indice n°16: lire la plaque de la borne n°43.

Indice n°17 : sur la borne n°36 sont énumérées les grandes contenances des bouteilles de Champagne.

Indice n°18: se référer à la borne n°67.

Indice n°20 : borne n°34, poinçonner la case n°20 et reporter le nombre de trous dans la case 20 des réponses aux indices.

Indice n°22: borne n°48, poinçonner dans la case n°22, si le poinçon comporte 3 trous, la bonne réponse est A, si le poinçon comporte 5 trous, la bonne réponse est E, si le poinçon comporte 6 trous, la bonne réponse est U.

La clé de conversion est sur le plan affiché à l'entrée du parc.

LEGENDE		
Route - Allée piétonne		
Chemin - Sentier - Sentier peu visible		
Clôture franchissable - Infranchissable		
Mur franchissable - Infranchissable		
Rocher - Source captée	•	0
Courbes de niveau		
Sens de la pente	/	
Normale - Intermédiaire		
Monument - Borne	Δ	0
Fossé - Abrupt de terre		**
Objet particulier du à l'homme - Escalier	×	
Bâtiment franchissable - Infranchissable		
Arbre isolé (petit, grand) - Buisson	. 0	•
Particularité de végétation - Haie	×	
Limite de culture - Limite de végétation		
Zone interdite - Terrain sablonneux		***************************************
Terrain stabilisé (parking, piéton)		
Prairie - Prairie, arbres dispersés		*******
Friche, déboisé - Friche, arbres dispersés		
Forêt : Course facile - Course ralentie		
Forêt : Course difficile - Végét. impénétrable		
Végétation : Course ralentie - Course difficile		
Forêt, POSSIBILITE DE COURSE		
Visibilité réduite Bonne visibilité	30% 0	6

LEGENDE SPECIFIQUE			
Résineux (petit, grand) - Fleurs	* *	- 1	
Atelier de santé - Jeu (petit, grand)	S		J
Banc - Panneau - Poubelle	œ	P	ê
Table de tennis - Table Pique Nique			×





