

AIDE DE JEU



Aide et solution pour chaque énigme : **ne consultez qu'en dernier recours**. Avant cela, persévérez aventuriers. La carte avec le plan du parcours est à la fin de ce document.

ÉNIGME 1 pour trouver



Aide : Vous devez trouver à quoi correspondent Li et Le en cherchant dans le matériel que vous avez reçu...

Solution : Li signifie ligne et Le signifie lettre (trouver cela en bas de la lettre de départ). En décodant la lettre de départ, vous trouverez "PLACE DU CHATEAU". Allez jusqu'à la maquette.

ÉNIGME 2 pour trouver



Aide : Utilisez les inscriptions sur le modèle pour décoder votre message... Vous trouverez le premier mot crypté "au sud...".

Solution : Il est dit "Prenez le passage le plus au sud de cette place. Puis descendez la rue jusqu'à l'enseigne " bon vivant " :

ÉNIGME 3 pour trouver



Aide : Suivez ces photos une à une, en commençant par trouver le magasin sur la première photo. Leur ordre est indiqué par un petit symbole sur chacune d'elles...

Solution : Partir au sud de cette place et prendre la place du Marché aux Cochons de Lait jusqu'au sud, puis tourner à gauche sur la place du Marché aux Poissons pour rejoindre les quais de Batorama.

ÉNIGME 4 pour trouver



Aide : Vous devez tracer des lignes entre les divers points énoncés dans l'énigme.

Solution : Reliez l'office de tourisme à la lettre O de "STRASBOURG" en bas de la carte puis reliez la maquette de la Cathédrale au T : le croisement indique la place des tripiers où se trouve un grand tonneau.

ÉNIGME 5 pour trouver



Aide : Utilisez maintenant la Roue à double disque fournie au départ. Les deux dessins font référence à la lettre D et H.

Solution : Il faut que vous aligniez la lettre D avec le sud. Ainsi la lettre H vous donne la direction à suivre. Évidemment il vous faut positionner la boussole dans la même orientation que la carte : vous arrivez à la place Gutenberg, trouvez-y la statue.

ÉNIGME 6 pour trouver



Aide : À vous de trouver sur votre carte l'emplacement de ce morceau de carte. Le trou vous indique la localisation de la photo à trouver.

Solution : Rendez-vous place Saint Thomas, au début de la rue de la Monnaie.

ÉNIGME 7 pour trouver



Aide : Avez-vous inspecter les divers éléments en votre possession pour trouver l'autre moitié du QR code ? Si vous n'arrivez pas le scanner voici le lien : <https://youtu.be/jAGAegamal0>

Solution : Allez jusqu'au pont saint Martin, empruntez l'escalier pour descendre dessous et allez jusqu'à l'écluse où vous trouverez cette bouée orange.

ÉNIGME 8 pour trouver



Aide : Suivez pas à pas ces indications. Pour commencer longez l'Ill en passant devant le restaurant le Pont Tournant puis jusqu'à la rue des moulins pour prendre ce pont en bois. Continuez.

Solution : Rendez-vous devant la maison des Tanneurs, Place Benjamin Zix.

ÉNIGME 9 pour trouver



Aide : Aidez-vous de tous les "détours curieux" pour résoudre ce mot fléché.

Solution : il est dit : "Rendez-vous rue des Dentelles, jusqu'au magasin de Noël". La photo montre le panneau de rue Escarpée, just en face.

ÉNIGME 10 pour trouver



Aide : Le Blason le plus proche est celui des "BOULANGERS". Utilisez votre roue à double disque tel que dit dans l'énigme (reconstituez le dessin de la cigogne). Par exemple, le B sera traduit 8, etc.

Solution : La traduction est " 81 Grand Rue".

ÉNIGME 11 pour trouver



Aide : Avez-vous remarqué les différentes typographies dans l'énigme ? Elles devraient vous indiquer quelque chose.

Solution : Il s'agit de coordonnées : RDV là où les cases 14K et 15L se touchent sur la carte, c'est à dire Place saint Thomas.

ÉNIGME 12 pour trouver LE TRÉSOR !

Aide : Si vous êtes sur la place Saint Thomas, au tout début de la rue des serruriers alors utilisez le recto et le verso de la roue à double disque.

Solution : Rendez-vous au 9 rue des Serruriers, dans la Maison Alsacienne de Biscuiterie. Si celle-ci est fermée, vous pouvez y repasser plus tard ou contacter Quest and Fox. Votre mission est finie !

Gardez tous les éléments (il n'y a rien à rendre). Pensez à recycler :)

LE NOM DE CODE

Au cours de votre aventure, vous avez pu découvrir des éléments qui vous serviront à reconstituer le nom de code attendu par les complices. Scannez le QR ou utilisez le lien pour participer au tirage au sort :



<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfVz9AGxWF6CpGPh8yR1ll6NaRRH5gynbGeeJqXMsmalrg4gw/viewform>

LA CARTE DU PARCOURS

