

## FEUILLE DE ROUTE

### **-Histoire :**

« Bonjour Shérif,

Je suis le Maire de Lunéville Vallée.

Vous connaissez le nom de Jesse James? C'est un terrible hors-la-loi qui multiplie les attaques de banques et de trains. Mais aujourd'hui, il a dérobé un énorme butin appartenant à la troupe d'indiens du nord de la ville et s'est enfui à cheval.

Compte tenu des bons rapports que nous entretenons avec les indiens, il faut absolument retrouver cet or.

Vous avez la réputation d'être le meilleur Shérif de tout le Far West. Je compte donc sur vous pour retrouver Jesse James.

C'est ici que commence votre aventure... vous devez résoudre les énigmes laissées par Jesse James tout au long de sa cavale...il vous faudra parcourir plusieurs kilomètres, découvrir des codes cachés...

Si vous répondez correctement aux différentes énigmes, vous trouverez où se cache ce bandit et vous pourrez récupérer le butin des indiens ».

### **Principe :**

- Prends une carte de chasse au trésor et une feuille de route.

- Le trajet dessiné avec les chiffres en noir correspond au parcours de santé du bois de Mondon avec les 20 ateliers qui le composent.

Sers-toi de ce parcours, du quadrillage (A à J et 1 à 7) et suis scrupuleusement ta feuille de route pour trouver les indices qui te permettront d'atteindre ton but.

- Lorsque tu auras retrouvé Jesse James, prends-toi en photo à côté de lui. Cette photo te permettra d'obtenir ta récompense qui t'attendra au Service des Sports de la ville, situé au complexe sportif Charles Berte, 14 avenue Caumont la Force, **ouvert du lundi au vendredi de 8h à 12h et de 14h à 17h.**

### **A ton tour de jouer...**

- Pour commencer, il te faut compter le nombre de pas qui séparent l'atelier n°1 de l'atelier n°3.

- Arrivé à l'atelier n°3, tu chercheras la plaque où sont inscrites les consignes que tu devras suivre.

### **Indice n°1 :**

**L'indice n°1 est :** .....

- Si la réponse à l'**énigme 1** est :

- **4**     ⇒     rends-toi à l'atelier situé en case **D3**.
- **6**     ⇒     rends-toi à l'atelier situé en case **C2**.
- **10**   ⇒     rends-toi à l'atelier situé en case **F3**.

**Indice n°2 :**

**L'indice n°2 est :** .....

- Si la réponse à l'**énigme 2** est :

- **12** ⇒ rends-toi à l'atelier situé en case **H2**.
- **6** ⇒ rends-toi à l'atelier situé en case **F3**.
- **1** ⇒ rends-toi à l'atelier situé en case **G2**.

**Indice n°3 :**

**L'indice n°3 est :** .....

- Si le résultat de l'**énigme 3** est :

- **42** ⇒ rends-toi à l'atelier situé en case **H3**.
- **40** ⇒ rends-toi à l'atelier situé en case **J2**.
- **39** ⇒ rends-toi à l'atelier situé en case **F4**.
- **43** ⇒ rends-toi à l'atelier situé en case **G3**.

**Indice n°4 :**

**L'indice n°4 est :** .....

- La réponse trouvée à l'**énigme 4** te permettra de te rendre au prochain atelier en utilisant ta carte et de découvrir le dernier indice.

**Indice n°5 :**

**L'indice n°5 est :** .....

**RÉPONSE À L'ÉNIGME:** indice n°1 + indice n°2 + indice n°3 + indice n°4 + indice n°5 :

.....

⇒ **Va à l'atelier où se trouve Jesse James, prends toi en photo à côté de lui et va montrer cette photo au Service des Sports afin de récupérer ta récompense.**