

les 7 merveilles de la Sèvre-Amont

GRAND JEU

du 1er Avril au 14 Mai
3^e édition



RÉSOLVRE & LES ÉNIGMES TROUVER LE TRÉSOR

Règlement et livret à récupérer
dans les 7 mairies ou sur leur site
internet, ainsi qu'à l'Office de
Tourisme de Niort.

GRAPHIC APPLICATION - 05 49 05 45 00 - www.graphic.fr





RÈGLES DU JEU & LIVRET DU JEU DES 7 MERVEILLES DE LA SÈVRE AMONT

UNE INITIATIVE DES COMMUNES DE LA SÈVRE AMONT

1. Le jeu est une création des 7 communes de la Sèvre Amont de la Communauté d'Agglomération du Niortais (CAN) : Échiré, Germond-Rouvre, Saint-Gelais, Saint-Maxire, Saint-Rémy, Sciecq et Villiers-en-Plaine.
2. Le jeu se déroule sur les 7 communes.
3. L'objectif du jeu est de découvrir un trésor sur ce territoire de la Sèvre Amont.

LE LIVRET DU JEU

4. Le livret du jeu contient le présent règlement et les énigmes à résoudre pour trouver le trésor.
5. Le livret est disponible à partir du 1^{er} avril :
 - Dans les commerces du territoire de la Sèvre Amont, et à l'Office de Tourisme de Niort.
 - Dans le hall des mairies participantes.
 - Sur les sites web des communes, en téléchargement (format PDF).

INSCRIPTION AU JEU

6. La participation au jeu implique une inscription préalable. L'absence d'inscription ne permet pas de concourir aux classements finaux.
7. L'inscription est demandée dès lors que le livret du jeu est récupéré.
8. L'inscription se formalise :
 - Sur papier, si le livret est récupéré en mairie. Un formulaire et une urne seront disponibles à cet effet.
 - Par mail, à l'adresse officielle du jeu (jeudes7merveilles@gmail.com), si le livret est récupéré au format numérique au sein de chacun des sites web des communes de la Sèvre amont, ou s'il est récupéré dans un commerce où le livret a été déposé.
9. Les informations obligatoires à fournir lors de l'inscription sont :
 - Le prénom.
 - Le nom.
 - La commune de résidence.
 - Un numéro de téléphone (portable de préférence).
 - Une adresse mail.
10. Les informations communiquées ne seront utilisées que par l'organisation du jeu, et ne seront aucunement communiquées à des tiers. Elles seront détruites après le jeu.

CALENDRIER DU JEU

11. Démarrage du jeu le samedi 1^{er} avril.
12. Fin du jeu le dimanche 14 mai, minuit.
13. Annonce des résultats et des 2 lauréats du concours photo, le dimanche 21 mai, 16h00, dans la ville du trésor.

DIFFICULTÉ DU JEU

14. Cette troisième édition du jeu est accessible au plus grand nombre.
15. Le jeu est composé de deux parties aux difficultés différentes :
 - Niveau de difficulté de la première partie : ★ ☆ ☆
 - Niveau de difficulté de la seconde partie : ★ ★ ★

CLASSEMENT DES JOUEURS

16. Deux classements seront réalisés :
 - Un classement pour les joueurs qui participeront uniquement à la première partie du jeu.
 - Un classement pour les joueurs qui participeront aux deux parties du jeu.
 - Il n'est pas possible de concourir aux 2 classements.
 - Par défaut, la communication de réponses aux énigmes de la seconde partie entraîne la participation directe au classement global (partie 1 et 2).

DÉCOUVERTE DU TRÉSOR

17. La résolution des énigmes de la première partie n'est pas indispensable pour la découverte du trésor final.
18. La résolution des énigmes de la première partie inspire toutefois la résolution de la seconde.

RÉPONSES ET POINTS

19. Les réponses sont à reporter dans le livret. Ces derniers sont à restituer, soit :
 - Au format papier, à déposer au secrétariat de mairie d'une des communes de la Sèvre Amont.
 - Au format PDF, par mail à l'adresse officielle du jeu (jeudes7merveilles@gmail.com).

Un retour sur papier libre est aussi accepté. A déposer au secrétariat d'une des communes de la Sèvre Amont.

20. Tous les livrets retournés seront comptabilisés, y compris les livrets incomplets.
21. Tout retour au-delà du dimanche 14 mai, minuit, ne sera pas pris en compte.
22. Résoudre une énigme, identifier un indice, ou communiquer une photo rapporte des points (180 points maximum sont possibles).

Le vainqueur de chaque classement est celui qui obtient le plus de points. En cas d'égalité, la question sur le nombre de joueurs classés, arbitrera les concurrents concernés.

Énigmes étape 1

L'énigme d'Échiré



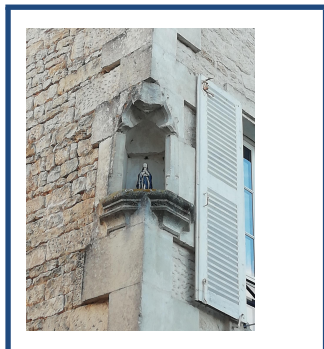
Indice :
Presbytère

L'énigme de Germond-Rouvre



Indice :
Champdeniers

L'énigme de Saint-Gelais



Indice :
Cueille

L'énigme de Saint-Maxire



Indice :
Prieuré

L'énigme de Saint-Rémy



Indice :
Saint-Maxire

L'énigme de Sciecq



Indice :
Chétives

L'énigme de Villiers-en-Plaine



Indice :
Parc du château

Questions étape 1 - 50 points

Quelles sont vos 5 découvertes dans chacune des communes ?

5 pts par réponse complète par commune

Échiré :

Germond-Rouvre :

Saint-Gelais:

Saint-Maxire :

Saint-Rémy :

Sciecq :

Villiers-en-Plaine :

Vos découvertes doivent vous conduire à l'identification d'un objet, d'une personne ou d'un bien immatériel.

5 pts - Quelle méthode avez-vous utilisé pour l'identification ?

R :

5 pts - Qu'avez-vous trouvé ?

R :

4 pts - Votre "trouvaille" est associée à une invention majeure. Quelle est-elle ?

R :

1 pt - Quel sera le nombre de joueurs classés pour la partie 1 du J7M ?

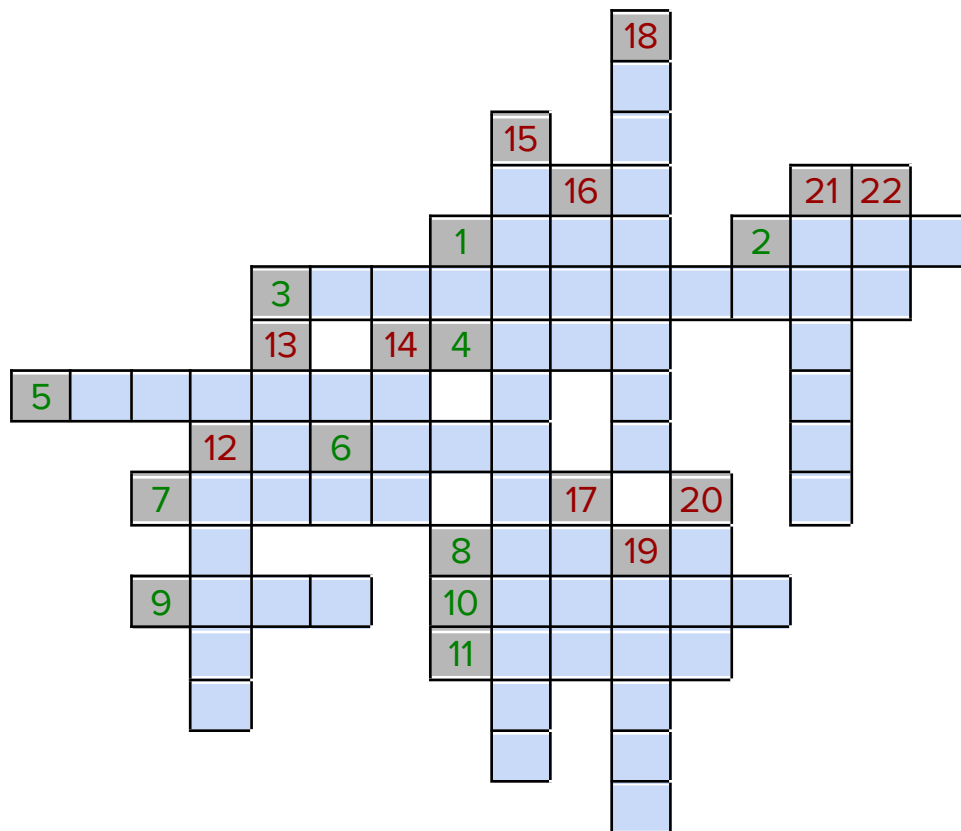
R :

Énigmes étape 2

2-1 - Un peu de détente avant la recherche du trésor ? - 44

points

2 pts par mot trouvé



Horizontal

- 1 - C'est pas chaud si vous mettez un "i"
- 2 - Stylo de Shakespeare
- 3 - Présentation publique sous le soleil ou entre 4 murs
- 4 - Cette municipalité des États fédérés de Micronésie est très belle en photo
- 5 - Les étudiants en photographie aiment bien s'y loger
- 6 - Cochon anglais
- 7 - Un classique du J7M
- 8 - Cri possible quand on résout une énigme
- 9 - Code couleur
- 10 - C'est moins qu'un brelan
- 11 - Mon ami du 9 n'est pas tout seul

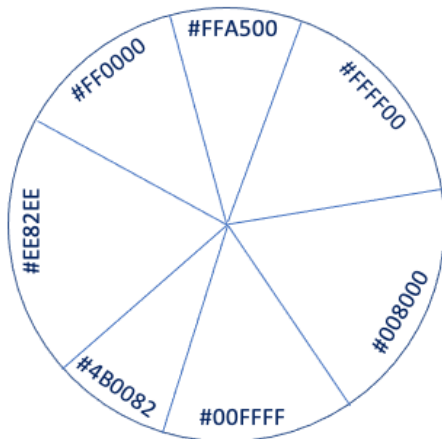
Vertical

- 12 - C'est sûr, c'est pas rond
- 13 - Une association à deux, c'est mieux
- 14 - Sans H, il n'y a plus d'espoir
- 15 - Saisie instantanée de nos souvenirs
- 16 - Égal
- 17 - C'est pas chaud si vous mettez un "A"
- 18 - Elle peut être corail...
- 19 - ... et celle-ci d'Épinal
- 20 - Adresse internet
- 21 - Un des historiens de la Grèce antique les plus réputés
- 22 - C'est le début d'une énigme...

2-2 - Identification de la commune au trésor - 50 points

5 pts par réponse

A - A quoi correspondent les chiffres et les lettres de ce disque ?



R :

B - Que représente l'association des correspondances de chiffres et de lettres au sein de ce cercle ?

R :

C - Quelle personne est associée à cette découverte ?

R :

D - Quelle est la particularité de cette découverte ?

R :

E - Dans une usine de peinture, un employé s'est fait surprendre par son supérieur à ranger les couleurs de manière inappropriée. Prétextant un daltonisme, il avait décidé de ranger les couleurs de la façon suivante :



En suivant sa logique, comment rangeriez-vous les couleurs qui suivent ?



R :

F - En suivant la même logique, pouvez-vous classer les résultats de la question B ?

R :

G - En suivant cette logique, pouvez-vous associer chacune des communes du J7M à chacun des résultats de la question F ?

R :

H - L'une ou l'autre des énigmes suivantes (H1 et H2) permet d'identifier la commune au Trésor. Quelle est-elle ?

R :

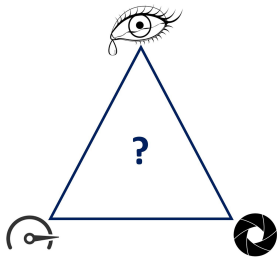
H1 : 42 34 45 22 15 ⇒ Réponse H1 :

H2 :  ⇒ Réponse H2 :

Donnez le nom de la méthode de résolution des énigmes H1 et H2 et votre raisonnement pour identifier la commune au Trésor.

2-3 - Identification du trésor - 20 points

5 pts par réponse



A - Quelle est la nature du trésor à découvrir ?

R :

B - D'après la typologie des énigmes, pouvez-vous préciser la nature du trésor ?

R :



C - Ce trésor n'existerait pas sans l'association de certaines femmes et hommes. Qui sont-ils ?

R :

D - En combinant, vos réponses aux questions 2-2-H, 2-3-B et 2-3-C, quel est le trésor à découvrir ?

R :

3 - Quelques points complémentaires ? - 10 points

1 pt par réponse

- Que veut dire l'expression "Y'a pas photo" ?
1. C'est évident / C'est dur / 3. C'est mou ⇒ **R :**
- Qui a photographié "le baiser de l'hôtel de ville" ?
1. Robert Hue / 2. Robert Doisneau / 3. Robert Debré ⇒ **R :**
- Qu'est-ce que "Fotolia" ?
1. Une famille norvégienne / 2. Une ville de Hollande / 3. Un site web ⇒ **R :**
- Qui fut le précurseur de la photographie en France ?
1. Nicéphore Niépce / 2. François Boucher / 3. Nicolas Jaskarnit ⇒ **R :**
- Qui a inventé la photographie en couleur et en quelle année ? ⇒ **R :**
- Qui est célèbre pour sa photographie de la terre depuis le ciel ? ⇒ **R :**
- Quelle optique permet de photographier à 180° ? ⇒ **R :**
- Quel terme latin désigne le principe de l'appareil photo ⇒ **R :**
- Quels sont les photographes professionnels sur nos communes ? ⇒ **R :**
- Une exposition itinérante de photos a eu lieu l'été 2022 à Villiers-en-Plaine. Quel est son nom ? ⇒ **R :**

4 - Concours photo - 5 points

Un concours pour les jeunes (< 16 ans).

Un concours pour les adultes.

Le thème du concours jeunes est "fleur".

Le thème du concours adulte est "Arbre".

Retourner à l'organisation du J7M une photographie numérique (minimum 4 Mpx) prise sur le territoire des 7 communes. Préciser le lieu où a été prise la photo.

5 - La question qui départage ? - 1 point

Quel sera le nombre de joueurs classés pour la partie 2 du J7M ?

R :