

FEUILLE DE ROUTE

LE TRÉSOR DE TOUTANKHAMON

Décédé au début de l'année 1327 avant J-C, après seulement une dizaine d'années de règne, le Pharaon Toutânkhamon est surtout connu pour les objets précieux répartis dans son sarcophage ainsi que dans les cinq pièces du tombeau. Et, aujourd'hui, de méchants archéologues menacent de les voler.

Ta mission est importante : retrouver le mot-code pour entrer dans la chambre funéraire et mettre tous ces trésors à l'abri.

Pour cela, tu devras trouver les 6 indices et en déduire le mot-code qui nous permettra de mettre les trésors du Pharaon en sécurité.

Lorsque tu auras trouvé la bonne réponse tu seras récompensé(e). Il faudra te rendre avec le mot-code au service des Sports de la ville (au complexe sportif Charles Berte - 14, avenue Caumont la Force) **uniquement le lundi ou le mercredi** pour récupérer ton lot.

Exemple de mot-code : indice 1 = golf ; indice 2 = mémoire ; indice 3 = serrure ; indice 4 = souris ; indice 5 = noir ; indice 6 = eau ; mot-code = TROU

⇒ Trou de golf, trou de mémoire, trou de serrure, trou de souris, trou noir, trou d'eau.

Indice 1 :

Pour trouver le premier indice, il te faut suivre le parcours de santé jusqu'à l'atelier n°3.

Le tableau qui y est affiché t'aidera à définir le mot recherché :

Il y a 7 fois cette lettre : _____

Il y a 6 fois cette lettre : _____

Il y a 5 fois cette lettre : _____

Il y a 4 fois cette lettre : _____

Il y a 3 fois cette lettre : _____

Le premier indice est donc le mot : _ _ _ _ _

Indice 2 :

Comme tu l'as constaté, plusieurs morceaux de ta carte ont été déchirés.

Par chance, une partie vient d'être retrouvée et se situe à l'atelier n°4. Rends-toi-y et tu trouveras certainement l'indice 2.

Le deuxième indice est : _ _ _ _ _

Indice 3 :

Poinçonne la balise. Le nombre de trous correspond au numéro de l'atelier où tu dois te rendre (exemple : 8 trous = atelier n°8).



Poinçon

Une fois à l'atelier, aides-toi du clavier pour déchiffrer l'indice.

4 . 1 **6 . 3** **8 . 2** **8 . 1** **8 . 1** **4 . 3** **3 . 2** **7 . 3** **3 . 2**

— — — — — — — — — —

Le troisième indice est : _ _ _ _ _

Indice 4 :

Un autre morceau de la carte a été aperçu à l'atelier n°9. Rends-toi-y! Il t'aidera sûrement à décoder et à découvrir l'indice 4.

La somme trouvée à la sortie du labyrinthe correspond à :

53 = FENÊTRE 47 = POISSON 34 = POIGNÉE 36 = SERRURE

Le quatrième indice est : _ _ _ _ _

Indice 5 :

Maintenant, il faut que tu te rendes à l'atelier situé juste avant le « Grand Chêne » (cercle vert sur la carte). Tu y trouveras les éléments pour obtenir l'indice 5.

Le cinquième indice est : _ E _ _

Indice 6 :

Il faut maintenant aller voir le dernier morceau déchiré de ta carte à l'atelier n°17. Il possède les éléments pour utiliser la zone de poinçonnage et récupérer le dernier indice.



Poinçon

Il faut remplacer les pointillés par le nombre de trous fait par le poinçon.

Code : ... / 3 = _ ... x 0 = _ ... / 3 = _ ... x 1 = _

Le code ainsi trouvé te permettra d'ouvrir la boîte située à l'atelier n°20 et contenant le dernier indice.

Le dernier indice est : _ _ _ _ _

LE MOT-CODE FINAL EST : _ _ _ _