

les

# 7 merveilles de la Sèvre-Amont

# GRAND JEU

du 2 mai au 12 juin  
2<sup>e</sup> édition



# RÉSOLVRE & LES ÉNIGMES TROUVER LE TRÉSOR

Règlement et livret à récupérer dans les 7 mairies ou sur leur site internet, ainsi que dans la plupart des commerces du territoire de la Sèvre Amont.

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 2 mai :
  - 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](mailto: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 lundi 2 mai.
12. Fin du jeu le dimanche 12 juin, minuit.
13. Annonce des résultats et soirée festive le vendredi 17 juin, 18h00, à Germond-Rouvre, place Saint-Médard.

## DIFFICULTÉ DU JEU

14. Cette seconde 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 découverte du trésor final nécessite la résolution des énigmes des deux parties du jeu.
18. La résolution des énigmes de la première partie aide 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](mailto: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 12 juin, minuit, ne sera pas pris en compte.
22. Résoudre une énigme, identifier un indice, ou communiquer une photo rapporte des points (200 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

- ① 46.389181, -0.421718      ④ 46.388948, -0.421413  
② 46.393898, -0.420246  
③ 46.391193, -0.415628

## L'énigme de Germond-Rouvre

- ① 46.447193, -0.420227      ⑤ 46.452783, -0.414844  
② 46.455473, -0.420949      ⑥ 46.451304, -0.419533  
③ 46.458444, -0.419264      ⑦ 46.442589, -0.414860  
④ 46.455407, -0.408439

## L'énigme de Saint-Gelais

- ① 46.384909, -0.388408      ⑤ 46.381469, -0.388509  
② 46.383075, -0.390787      ⑥ 46.379326, -0.387904  
③ 46.382254, -0.388982      ⑦ 46.380672, -0.381048  
④ 46.381941, -0.388100

## L'énigme de Saint-Maxire

- ① 46.414310, -0.456273      ④ 46.389312, -0.476646  
② 46.406813, -0.483432      ⑤ 46.399054, -0.458034  
③ 46.397348, -0.485775      ⑥ 46.401973, -0.475635

## L'énigme de Saint-Rémy

- ① 46.371266, -0.528095      ④ 46.370866, -0.525971  
② 46.372064, -0.527112  
③ 46.369595, -0.526559

## L'énigme de Sciecq

- ① 46.374273, -0.463596      ⑤ 46.368596, -0.461469  
② 46.375500, -0.470753      ⑥ 46.374038, -0.463278  
③ 46.372117, -0.470210      ⑦ 46.375128, -0.451558  
④ 46.368925, -0.470574

## L'énigme de Villiers-en-Plaine

- ① 46.406980, -0.538051      ⑤ 46.408887, -0.536536  
② 46.407778, -0.538088      ⑥ 46.407892, -0.536150  
③ 46.408334, -0.537864      ⑦ 46.406332, -0.534617  
④ 46.407533, -0.537176

## Questions étape 1 - 36 points

**2 Pts** - Quel type d'indice avez-vous collecté dans chacune des communes ?

**R :**

**3 Pts** - Que pouvez-vous déduire de ces indices collectés ?

**R :**

**10 Pts** - Fournir une photo de ce que vous avez découvert.

**5 Pts** - A quelle commune organisatrice du J7M pouvez-vous associer votre découverte ?

**R :**

**5 Pts** - Vous avez obtenu une forme géométrique découverte dans l'antiquité syracusaine. Quel est son nom ?

**R :**

**5 Pts** - Quel fut son inventeur ?

**R :**

**5 Pts** - Géométriquement, quel est le nombre de combinaisons d'assemblages possibles ?

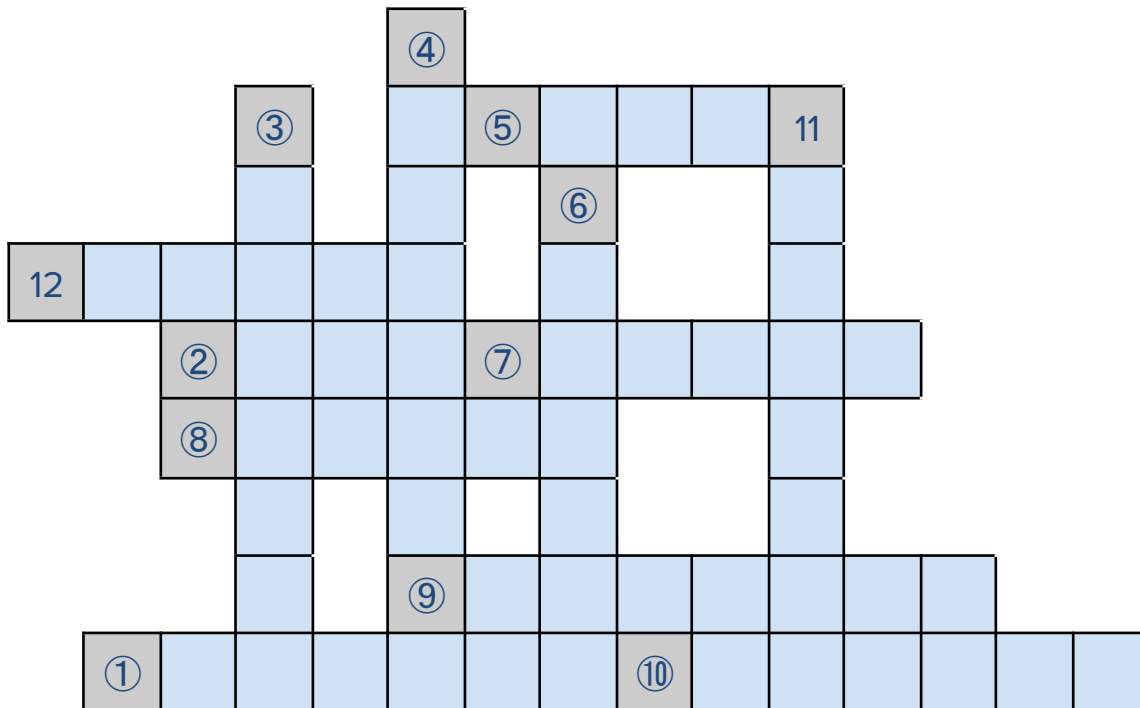
**R :**

**1 Pt** - Quel sera le nombre de joueurs classés pour la partie 1 ?

**R :**

# Énigmes étape 2

## 2-1 - Un peu de détente avant la recherche du trésor ? 24 points



- 2 Pts - 1 - Établir un lien logique
- 2 Pts - 2 - Réservé au gagnant
- 2 Pts - 3 - Peut cacher une merveille
- 2 Pts - 4 - Un vrai trésor pour Élise
- 2 Pts - 5 - Plaisir et détente sur le territoire de la Sèvre-Amont
- 2 Pts - 6 - Le graal des découvreurs
- 2 Pts - 7 - En prendre permet de mieux réfléchir
- 2 Pts - 8 - Associé à la victoire, parfois
- 2 Pts - 9 - Vous êtes l'un d'eux
- 2 Pts - 11 - En prendre permet d'avoir une autre perception
- 2 Pts - 10 - Album de Muse
- 2 Pts - 12 - Peut-être un départ ou une arrivée

## 2-2 - Identification de la commune où se trouve le trésor

### 60 points

**5 Pts** - Qu'avez-vous découvert sur Sciecq qui contribue à la découverte de la commune au trésor ?

**R :**

**5 Pts** - Qu'avez-vous découvert sur Germond-Rouvre qui contribue à la découverte de la commune au trésor ?

**R :**

**5 Pts** - Qu'avez-vous découvert sur Échiré qui contribue à la découverte de la commune au trésor ? ?

**R :**

**5 Pts** - Qu'avez-vous découvert sur Saint-Maxire qui contribue à la découverte de la commune au trésor ?

**R :**

**5 Pts** - Qu'avez-vous découvert sur Saint-Rémy qui contribue à la découverte de la commune au trésor ?

**R :**

**5 Pts** - Qu'avez-vous découvert sur Villiers-en-Plaine qui contribue à la découverte de la commune au trésor ?

**R :**

**5 Pts** - Qu'avez-vous découvert sur Saint-Gelais qui contribue à la découverte de la commune au trésor ?

**R :**

**10 Pts** - Quelles sont vos découvertes complémentaires qui contribuent à la découverte de la commune au trésor ?

**R :**

**15 Pts** - Quel est le nom de la commune où se trouve le trésor ?

**R :**

## 2-3 - Identification de la nature du trésor - 24 points

### Indices (2 points par réponse) :

- |  |     |
|--|-----|
| 1 - Chacun y voit midi.                          | R : |
| 2 - Pour toujours si elle est gravée.            | R : |
| 3 - Centaine de sacs.                            | R : |
| 4 - Opposé n'est pas son contraire.              | R : |
| 5 - D'égout ou de métropolitain.                 | R : |
| 6 - L'axe d'un arc vous donnera sa clé.          | R : |
| 7 - Les éclats volent quand on le fend.          | R : |
| 8 - Il fut.                                      | R : |
| 9 - Sa bouchée n'est pas très cotée.             | R : |
| 10 - Elle est le soleil de la cuisine de Victor. | R : |
| 11 - Pour les anglophones, il se plie en 4.      | R : |

### Le trésor (2 points) :

Quelle est la nature du trésor ? R :

## 2-4 - Identification de l'adresse du trésor - 56 points

### Charade :

Mon premier est le prénom du Président de notre belle région.  
Mon deuxième est une variété de fruit rond née en Deux-Sèvres.  
Mon troisième est la date du trail 2022 du Val d'Egray.  
Mon quatrième est un couloir au sommet des fortifications de Coudray-Salbart,  
Mon cinquième est un arbre à pignon,  
Mon tout est l'identité et l'adresse du dépositaire du trésor.

### L'adresse :

**15 Pts** - Quelle est l'identité du dépositaire du trésor et son adresse ?

R :

**20 Pts** - Quels sont les indices qui vous ont menés sur la voie (4 Pts par indice trouvé) ?

R :

**20 Pts** - Présentation de la photo du trésor.

**1 Pt** - Quel sera le nombre total de joueurs inscrits à ce jeu ?

R :