

les

# 7 merveilles de la Sèvre-Amont

# GRAND JEU

du 15 mai au 27 juin



## 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

niort agglo

— Agglomération du Niortais —





# RÈGLES DU JEU DES SEPT 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, il s'inscrit parmi les événements du festival de la 5<sup>ème</sup> saison organisé par la CAN.
3. L'objectif du jeu est de découvrir un trésor sur ce territoire de la Sèvre Amont.

## LE CHEMIN VERS LE TRÉSOR

4. La découverte du trésor se déroule en 2 étapes.
  - Pour la première étape, il convient de résoudre 3 énigmes dans chacune des 7 communes.  
L'association des réponses aux 3 énigmes conduit à l'identification d'un lieu, d'une personne, d'un fait historique ou de tout autre patrimoine culturel identitaire de la commune.  
Le patrimoine culturel ou la personne découvert(e) est dépositaire d'un nouvel indice, qu'il convient de rechercher. Si vous découvrez une personne, il n'est pas permis de la contacter par téléphone.
  - Pour la seconde étape, le trésor final est à découvrir à partir des 7 indices trouvés précédemment dans les 7 communes de la Sèvre Amont.

5. Un bonus est disponible.

En plus des 3 énigmes initiales, un indice complémentaire, spécifique à chaque commune, peut-être obtenu en assistant aux spectacles de la 5<sup>ème</sup> saison prévus dans chacune des 7 communes. Les dates des spectacles sont les suivantes (*sous réserves de modifications en raison de la période sanitaire – veuillez consulter nos sites internet*) :

- 6 juin - Saint-Maxire
- 13 juin - Saint-Gelais
- 18 juin - Échiré
- 20 juin - Villiers-en-Plaine
- 25 juin - Germond-Rouvre
- 27 juin - Sciecq
- 3 juillet - Saint-Rémy (pas d'indice car le jeu se termine le 27 juin)

## LE LIVRET DU JEU

6. Le livret du jeu est disponible pour chacun des joueurs. Il contient le présent règlement et les 3 énigmes initiales de chacune des 7 communes.

7. Le livret est disponible :
- Dans les commerces du territoire de la Sèvre Amont, et à l'Office de Tourisme de Niort, à partir du 15 mai.
  - Dans le hall des mairies participantes, à partir du 17 mai.
  - Sur les sites web des communes, en téléchargement (format PDF), à partir du 15 mai.
  - Le jour de chacun des spectacles de la 5<sup>ème</sup> saison (voir dates au paragraphe précédent).

## INSCRIPTION AU JEU

8. Le jeu fait l'objet d'un classement selon les réponses des joueurs. La participation au classement implique une inscription préalable. Aucune réponse ne sera prise en compte en l'absence d'inscription.
9. L'inscription est demandée dès lors que le livret du jeu est récupéré.
10. L'inscription se formalise :
- Sur papier, si le livret est récupéré en mairie, ou au moment de chacun des spectacles. 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.
11. Les informations à fournir lors de l'inscription sont :
- Le prénom.
  - Le nom.
  - La commune de résidence.
  - Un numéro de téléphone (portable de préférence).
12. 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.

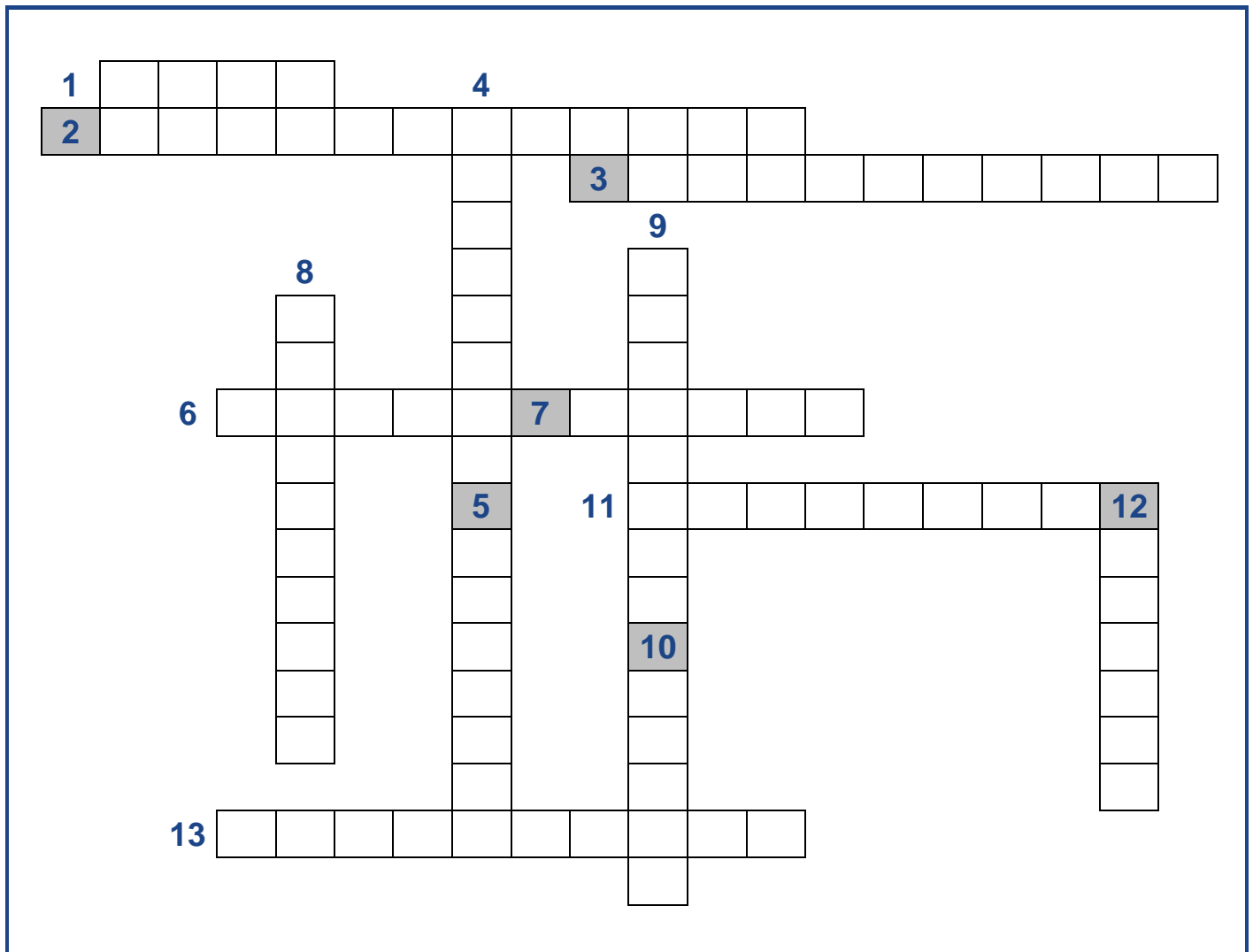
## CALENDRIER DU JEU

13. Démarrage du jeu le samedi 15 mai.
14. Fin du jeu le dimanche 27 juin, minuit.
15. Annonce des résultats le vendredi 2 juillet, à Villiers-en-Plaine, lors de l'événement "Les Vendredis Virolais".

## RÉPONSES, POINTS ET CLASSEMENT

16. 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.
17. Tous les livrets retournés seront comptabilisés, y compris les livrets incomplets.
18. Tout retour au-delà du dimanche 27 juin, minuit, ne sera pas pris en compte.
19. Résoudre chaque énigme, identifier les indices, et la photo finale du trésor rapportent des points.
20. Le vainqueur est celui qui obtient le plus de points. En cas d'égalité, la « question qui départage », arbitrera les concurrents concernés.

# Pour vous reposer entre 2 énigmes, un petit peu de détente ?



Définitions (3 points par bonne réponse) :

1. A l'armée, on sait le tenir.
2. Dans l'ordre ou le désordre, cet adjectif se joue de l'illettré.
3. Ajouté.
4. Sémasiographie pour certains spécialistes.
5. Un carnet de William Sheller rien que pour Archimède.
6. Rosalie le cherche partout, il est dit que Brutus est dans le coup.
7.  $\sqrt[3]{27}$ .
8. Avec une telle écriture, même Vitruve en est tout retourné.
9. Vous n'y comprenez rien ? C'est normal.
10. Cette langue a pris ses quartiers sur une colline.
11. Produit avec abondance, quel que soit le vent.
12. Le gagnant de ce jeu est un expert en ce domaine.
13. Même dans son élément, Dimitri demeure ataxophobe.



# Étape 1 : Trois énigmes par commune



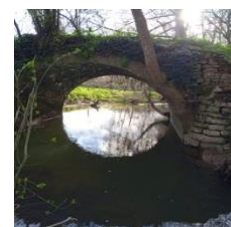
## Les 3 énigmes d'Échiré

1. Aujourd'hui située dans la Maison des Associations, j'ai fait mon apparition en 1985 dans les locaux de la mairie d'Echiré.
2. Deux générations de petits échiréens scolarisés sur la commune ont pu découvrir la nature par ce biais.
3. Chaque année, principalement au mois de juin, nous venons agrandir la famille et pouvons être demandeurs d'une centaine de biberons par jour.

Réponse 1 : ..... 1 pt  
Réponse 2 : ..... 1 pt  
Réponse 3 : ..... 1 pt  
Patrimoine culturel découvert : ..... 3 pts

## Les 3 énigmes de Germond-Rouvre

1. Une photo :
2. En 1835, j'ai évincé mon voisin. Aurais-je bénéficié des mêmes gardiennes que le Capitole ?
3. Elle n'est pas infernale, et Bob Morane ne s'y est jamais rendu. Son nom ? C'est un comble !



Réponse 1 : ..... 1 pt  
Réponse 2 : ..... 1 pt  
Réponse 3 : ..... 1 pt  
Patrimoine culturel découvert : ..... 3 pts

## Les 3 énigmes de Saint-Gelais

1. J'ai connu la prison bien jeune puisque j'y suis née.
2. Œuvre poétique publiée en 1616 à l'image du sort réservé aux huguenots.
3. Il tomba éperdument amoureux de moi lorsqu'il m'aperçut à l'une des fenêtres à meneaux du château lors d'une visite à son ami Louis de Saint-Gelais. Qui suis-je ?

Réponse 1 : ..... 1 pt  
Réponse 2 : ..... 1 pt  
Réponse 3 : ..... 1 pt  
Patrimoine culturel découvert : ..... 3 pts

## Les 3 énigmes de Saint-Maxire

1. Mon 1<sup>er</sup> aime les chiffres.  
Mon 2<sup>nd</sup> va au hasard.  
Mon 3<sup>ème</sup> est un assassin.  
Mon 4<sup>ème</sup> épouse les formes.  
Mon tout est un général français mort à la bataille de Magenta.
2. Il n'y a pas de dormeur ici, mais l'une des progénitures bien intrépide d'une illustre Comtesse.
3. Elle a vu pousser ce passionné de sport, avide des fins de semaines, légendaire grâce à son ami Gabriel.

Réponse 1 : ..... 1 pt  
Réponse 2 : ..... 1 pt  
Réponse 3 : ..... 1 pt  
Patrimoine culturel découvert : ..... 3 pts

### Les 3 énigmes de Saint-Rémy

1. Il fut fiancé à la fille du châtelain voisin.
2. Leurs silhouettes élancées dominant la plaine en imposant la limite de notre domaine.
3. Je suis le compagnon d'Ysengrin.



Réponse 1 : ..... 1 pt  
Réponse 2 : ..... 1 pt  
Réponse 3 : ..... 1 pt  
Patrimoine culturel découvert : ..... 3 pts

### Les 3 énigmes de Sciecq

1. Souvenez-vous, prenez votre temps, et savourez !
2. Marche et prie, mon emblème te guidera.
3. 66 ans d'activités lui ont laissé le temps de la décrire sous toutes ses facettes. Ne vous rendez-pas dans la rue éponyme, vous ne la trouverez pas.

Réponse 1 : ..... 1 pt  
Réponse 2 : ..... 1 pt  
Réponse 3 : ..... 1 pt  
Patrimoine culturel découvert : ..... 3 pts

### Les 3 énigmes de Villiers-en-Plaine

1. Un personnage illustre, à l'origine de la « Légende de la Motte », reconnue patrimoine immatériel remarquable de la commune, a donné son nom au petit village qui me borde.
2. A mon exact emplacement, prenez garde à ne pas rayer mon email, ou vous pourriez subir ma rage !
3. Mes pieds sont au sec depuis longtemps, mais je retrouve mes origines lors de la saison hivernale. Je suis unique sur la commune, ayant fait l'objet de passages de randonnées et de rendez-vous collectifs récents.

Réponse 1 : ..... 1 pt  
Réponse 2 : ..... 1 pt  
Réponse 3 : ..... 1 pt  
Patrimoine culturel découvert : ..... 3 pts

## Étape 2 : En route vers le trésor !

Veillez reporter ici, en clair, l'indice caché au sein de chaque patrimoine culturel découvert :

Indice Échiré : ..... 5 pts  
Indice Germond-Rouvre : ..... 5 pts  
Indice Saint-Gelais : ..... 5 pts  
Indice Saint-Maxire : ..... 5 pts  
Indice Saint-Rémy : ..... 5 pts  
Indice Sciecq : ..... 5 pts  
Indice Villiers-en-Plaine : ..... 5 pts

La combinaison des 7 indices doit vous conduire au trésor.

Nom du trésor : ..... 10 pts  
Envoyer une photo du trésor sur [jeudes7merveilles@gmail.com](mailto:jeudes7merveilles@gmail.com) ..... 15 pts  
(Photo à envoyer avec les informations : prénom, nom, commune de résidence, et numéro de téléphone).

La question qui départage les premiers : « quel sera le nombre de joueurs inscrits ? » : ..... 1 pt