

LES ENQUÊTES D'ANNE KORRGAN

INFORMATIONS PRATIQUES

MENACE DANS LES MONTS D'ARRÉE

Vous avez été contactés par l'enquêtrice Anne Korrgan, célèbre dans les Monts d'Arrée pour avoir résolu des affaires d'une grande complexité. Elle n'a jamais échoué et elle n'aimerait pas commencer aujourd'hui. Mais elle se retrouve face à une affaire qui nécessite de l'aide. C'est Maître Braouzec, à qui elle s'est adressée, qui vous a recommandés, vantant vos exploits dans l'affaire du Mystère Abgrall.

Voici un résumé du problème qui vous attend et que vous aurez à élucider :

Un homme, du nom d'Émile Guillou, a adressé une étrange lettre à Anne Korrgan accompagnée d'un carnet codé. Elle ne le connaît pas mais il lui a semblé clair qu'un danger serait imminent si elle ne parvenait pas à résoudre les énigmes rapidement. Le temps étant compté, elle a préféré que vous participiez dès à présent à cette affaire afin de s'assurer d'un succès rapide. Elle continuera ses recherches de son côté, et vous pourrez comparer vos informations en scannant le QR code qui se trouve à la fin du carnet qu'elle vous joint.

Vous aurez différents accessoires pour vous aider :

- *Les pages de la lettre d'Émile Guillou placées dans le carnet d'Anne Korrgan et commentées par cette dernière. Pour chaque double page, Anne pose des questions précises, qu'il s'agira d'éclaircir. À chaque page correspondent une étape sur le plan et une énigme s'y rapportant.*
- *Un plan du parcours vous indiquant les étapes où vous rendre pour chaque énigme (les énigmes ne peuvent pas être résolues sans être sur place).*
- *Des documents annexes transmis par Émile, qu'Anne a jugé bon de joindre au dossier en raison des thèmes qu'ils abordent.*
- *Un résumé de l'affaire écrit par Anne à compléter. Inscrivez-y les réponses aux énigmes et gardez une vue d'ensemble sur l'histoire.*
- *Des indices à n'utiliser que si vous êtes bloqués : pour chaque énigme, trois indices graduels sont fournis.*

Vous voilà lancés dans cette expérience immersive inédite dans les Monts d'Arrée. Laissez-vous guider par le carnet et résolvez les énigmes dans l'ordre. Si les premières sont d'un niveau facile, les dernières pourront vous donner du fil à retordre !

Prenez votre temps, sachez observer ce qui vous entoure, tout en veillant à respecter les règles de sécurité élémentaires. À vélo, circulez en file indienne sur le côté droit de la chaussée, en respectant le code de la route. Attention à ne pas vous arrêter au milieu de la route. L'office de Tourisme décline toute responsabilité en cas de non-respect des règles de sécurité routière. Vous serez également amenés à observer les devantures de maisons pour résoudre les énigmes. Soyez respectueux de la propriété privée, n'approchez pas trop des limites de la propriété et ne passez pas plus de temps que nécessaire devant.

Quant au « kit enquêteur » qui vous a été confié, si vous êtes en sa possession, restituez-le à la fin de votre expérience à l'accueil de l'abbaye du Relec, Point Information de l'Office de Tourisme. Prenez-en grand soin, rien ne devra manquer et rien ne devra y être écrit, afin de permettre aux prochains joueurs de vivre cette aventure ludique dans de bonnes conditions.

Pour en savoir plus, pour voir les solutions de cette enquête ou pour en télécharger une autre d'Anne Korrgan, rendez-vous sur le site : www.baiedemorlaix.bzh/fr/planifier/jeu-de-piste-monts-arree

N'hésitez pas à rester sur le site de l'abbaye et à le découvrir : visite, expo, atelier nature...

Anne Korrgan est un personnage fictif, toute l'histoire que vous lirez ici est inventée. En revanche, les informations données par les notes d'Anne dans le carnet (concernant l'histoire, le patrimoine, l'architecture, la culture, la biodiversité...) sont avérées.

LES ENQUÊTES D'ANNE KORRGAN

INFORMATIONS PRATIQUES

MENACE DANS LES MONTS D'ARRÉE

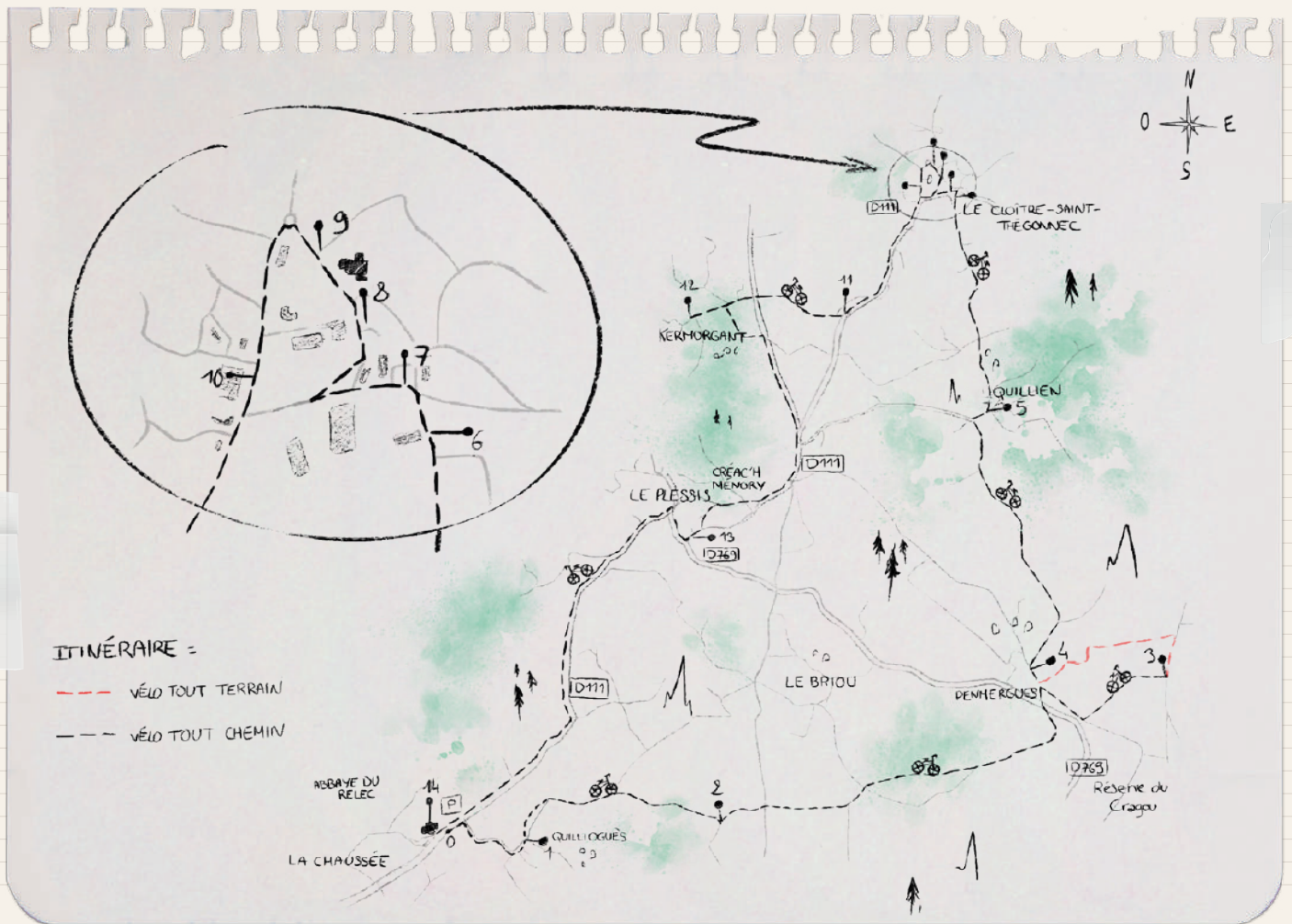
Ce kit prêt-à-jouer de 29 pages se compose de :

- Un livret de jeu enquêteur comprenant :
 - une page de couverture recto-verso (page 3),
 - 17 doubles-pages (pages 4 à 20).
- 8 documents annexes (pages 21 à 28)
- Des indices «à ouvrir en cas de blocage» (page 29).

LES ENQUÊTES
D'ANNE KORRGAN

Menace dans les Monts d'Arrée

CONFIDENTIEL



Madame, Monsieur,

Je suis Anne Korrgan, enquêtrice spécialisée dans les affaires liées au patrimoine culturel, historique et architectural de la Bretagne. Je vous contacte aujourd'hui sur conseil de Maître Braouzec, qui m'a vanté vos succès pour une affaire sur laquelle vous étiez intervenus.

J'ai reçu une étrange lettre, codée, écrite par un certain Émile Guillo. De ce que j'en ai compris, si je ne résous pas rapidement ces énigmes, un malheur se produira. J'ai d'abord cru à une plaisanterie, mais en y regardant de plus près, je crois que cet homme a réellement préparé un mauvais coup.

Je suis déjà parvenue à un résumé de l'histoire, mais certaines informations sont manquantes. J'ai laissé les documents joints à la lettre en annexes, ils vous seront sûrement utiles. Pour résoudre ces énigmes, il faut vous rendre à différents endroits. Je vous ai noté tout ce que je savais sur ces lieux et sur ce qu'Émile aborde, j'espère que cela vous aidera.

Donnez-moi vite de vos nouvelles quand vous aurez trouvé les réponses manquantes.

De mon côté je tâcherai également d'avancer le plus rapidement possible.

Bon courage, le temps presse.

Anne Korrgan

Ma très chère Anne,

Nous n'avons pas encore eu la chance de nous rencontrer, mais j'espère que cela arrivera prochainement. Depuis le temps que je suis tes aventures ! J'ai tenté plusieurs fois d'entrer en contact avec toi, mais en vain. Alors, connaissant ton goût prononcé pour les challenges, je me suis dit que, si je voulais susciter ton intérêt, je n'avais qu'à t'en créer un ! Et crois-moi, celui-ci, il est à ta hauteur !

J'ai inventé un petit quelque chose qui risquerait bien de vous embêter, dans la région des Monts d'Arrée. Je te raconte tout ça dans ce carnet... Si tu es capable de le lire, bien sûr !

Pour le décoder, il te faudra suivre le parcours que je t'indique.

Je meurs d'impatience de savoir comment tu t'en sortiras !

Au fait, si j'étais toi, je ne tarderais pas trop à m'y mettre. Le temps n'est pas infini...

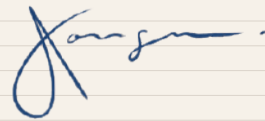
Ton plus fidèle admirateur,

Émile Guillo

En étudiant le carnet de cet Émile Guillou, j'ai pu dégager un fil conducteur.
Mais il me manque des informations clés pour comprendre toute cette histoire.
Si j'ai bien saisi sa logique, il a codé un mot dans chaque lieu qu'il mentionne :
14 en tout.

Je vous partage ici un résumé des éléments que j'ai pu regrouper.
Il vous faudra le compléter afin de terminer cette enquête.

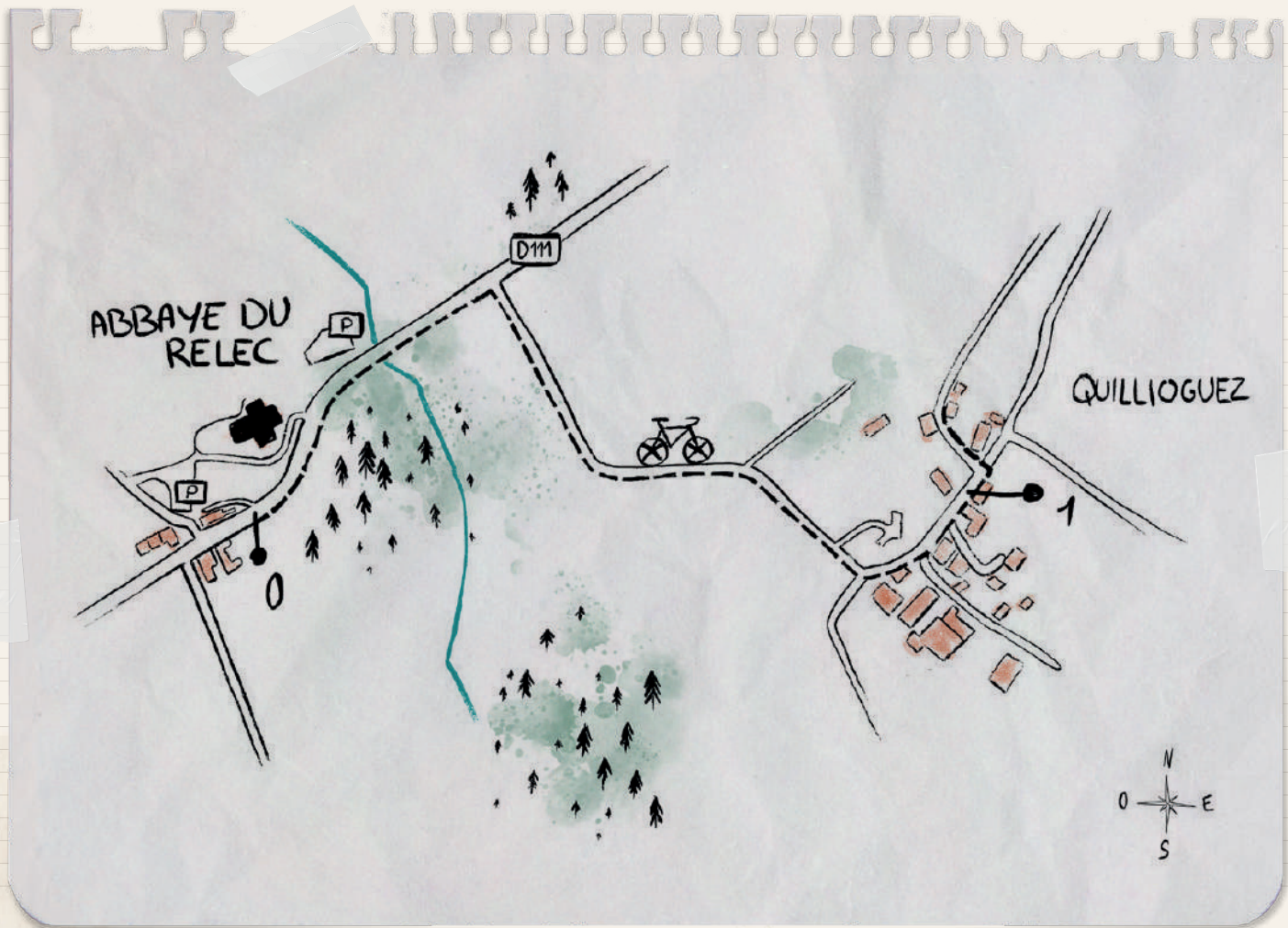
Il a également dessiné des plans du parcours qu'il aborde. J'ai mis quelques annotations pour vous aider.



Les parents de cet Émile Guillou aimaient plus la _____ que lui.
Pour ses 7 ans, ils lui avaient offert un _____. À l'adolescence, il
avait décidé qu'il ferait le _____ de ce qu'ils lui avaient appris. Très tôt,
il se révéla très doué en _____. Il décida de s'attaquer aux
_____, en inventant des _____ qui allaient faire naître
une race de _____. Le paysage allait _____. Il espère
qu'après son plan, on remettra en marche la _____. Il m'admire depuis
longtemps et m'a envoyé plusieurs lettres dans lesquelles il demande à devenir mon
_____.

Il se demande s'il souhaite me laisser une _____. Il ne me reste plus que
trois _____ avant que son produit ne fasse effet. Dans sa formule, il y a
une _____.

Il faut verser un peu de _____ autour de l'abbaye.



1. KER TARGAZ KOZ

↳ « maison du vieux matou » en breton

Cette maison située à Quilligüez, près de l'abbaye, est particulière.
 Autour de l'abbaye, le paysage a été façonné par la quévaise, développée par les moines cisterciens dès le XIIIe siècle.

- Système de la quévaise :

↳ Avantageux pour les paysans (devenaient propriétaires de la maison et d'un bout de terre) et pour les moines (leur a permis de recevoir des fruits et des légumes en contrepartie et de rendre l'abbaye prospère jusqu'au XVIe siècle).

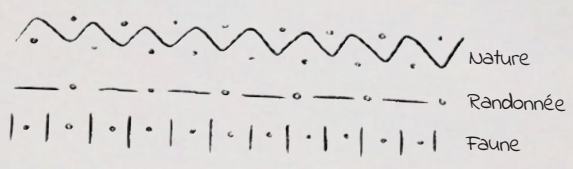
↳ Cette pratique a eu pour effet de mettre en culture les terres des Monts d'Arrée.
 Cela aboutit des siècles plus tard à un paysage de bocage (= maillage des terres pour les protéger de l'eau et garder les troupeaux).

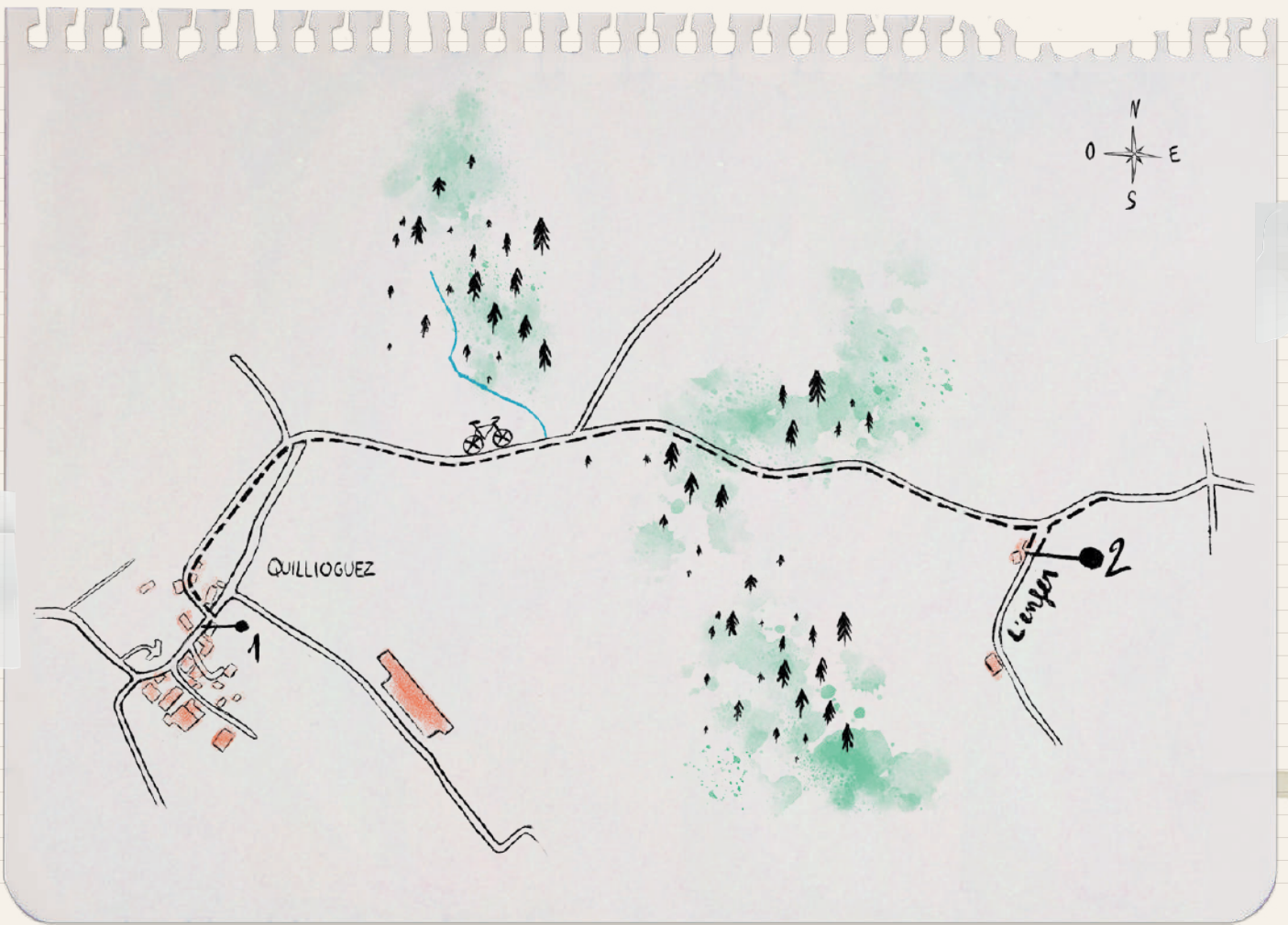
Que ses parents aimaient-ils plus que leur propre fils ?

1 - Ker Targaz Koz

Je suis né pas très loin de cet ancien village de quévaise. Mes parents viennent eux-mêmes de cette région. Ils en sont très fiers. Ils m'ont toujours parlé de ces terres, riches et variées, et de la chance incroyable qu'on avait de vivre et de grandir dans un cadre comme le nôtre.

En fait, il se peut qu'ils aimaient plus la que leur propre fils.

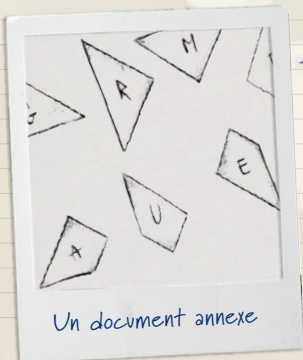




2. LA RUE DE L'ENFER

Il s'agit du film « Tess d'Uverville », tourné en 1978 : plusieurs agriculteurs avaient obtenu un rôle de figurant pour une scène de battage. Ils étaient bien contents car, outre le fait de découvrir l'univers d'un tournage de film, leurs repas étaient pris en charge.

Autrefois, les adresses étaient surtout des lieux-dits, avec signification historique liée au lieu. Aujourd'hui c'est un numéro avec un nom de rue, pour se conformer aux exigences de la poste (il y a eu pas mal de protestations, les habitants n'étaient pas contents).



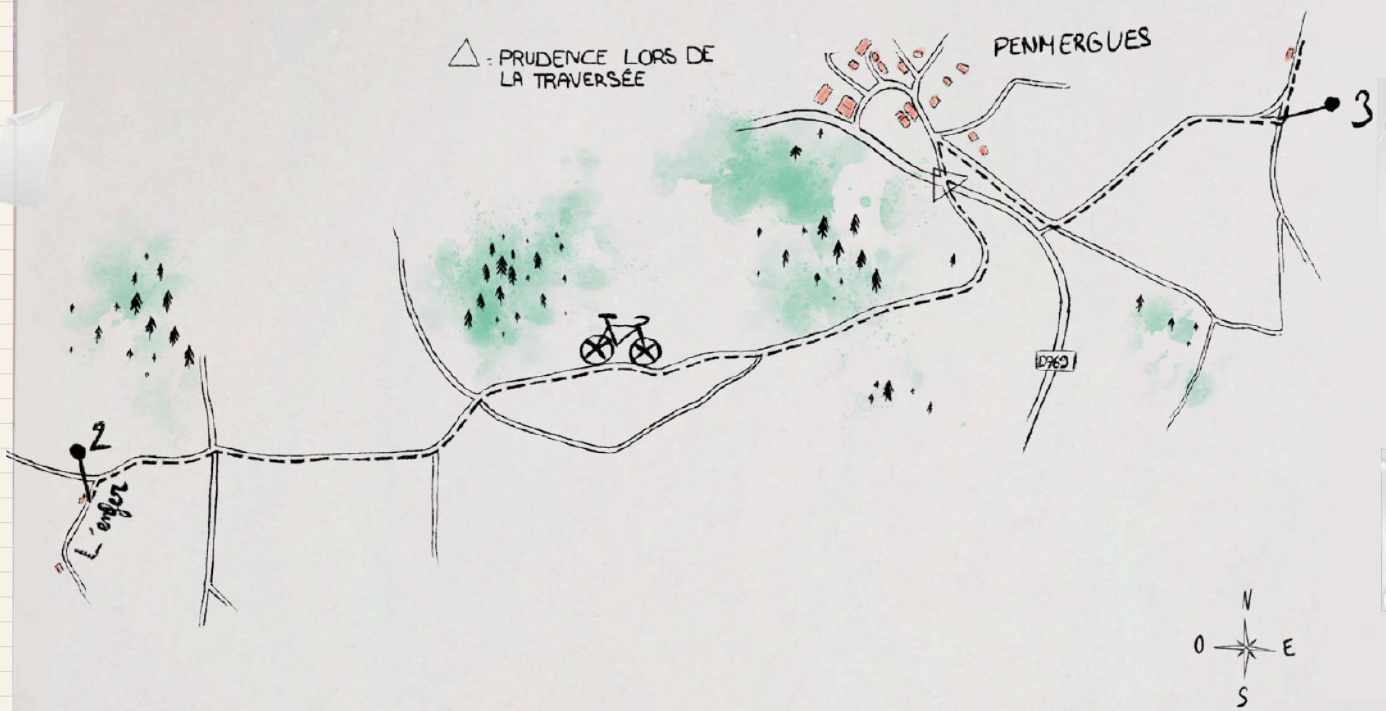
Que lui avaient-ils acheté au lieu de sa cassette ?

2. La rue de l'enfer

C'est dans cette rue qu'un film a été tourné dans les années 170. Je n'étais pas encore né, je n'ai donc pas pu y assister. Pour mes 7 ans, j'avais demandé à mes parents la cassette du film comme cadeau.

À la place, ils m'ont offert un.....!





3. PANNEAU BIODIVERSITÉ

↳ Faune et flore très riches dans les Monts d'Arrée.

Les landes et les tourbières favorisent cette biodiversité (39 espèces animales et 35 espèces végétales sur le Cragou et le Vergam).

↳ Les tourbières (= zone humide) contiennent de la tourbe (= sol composé de matière organique résultant de la décomposition des végétaux dans un milieu saturé en eau.).

↳ Pour que les landes ne se transforment pas en forêts, besoin d'entretien, par l'homme (autrefois les paysans).

↳ Différentes espèces d'oiseaux rares et protégés : le busard cendré, le busard Saint-Martin (des rapaces), le courlis cendré, la fauvette pitchou, l'engoulevent d'Europe, le hibou des marais...

À l'adolescence, qu'avait-il décidé de faire?

3. Panneau biodiversité

Combien d'heures ai-je passé à écouter mes parents me parler de ces faune et flore exceptionnelles et qu'il fallait à tout prix préserver.

Alors que je voulais lire mes livres de contes et légendes, je devais les suivre dans leurs randonnées, chercher des oiseaux avec de drôles de noms : le pipit faribouse, l'engoulevent d'Europe ou encore la fauvette pitchou.

Et quand ce n'étaient pas les oiseaux, c'étaient les plantes. J'avais le droit au même discours sur leur utilité et l'importance de les préserver.

Dès l'adolescence, j'avais décidé que je ferai le



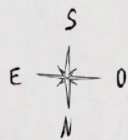
L 2 : 8
L 3 : 29
L 5 : 15
L 9 : 4
L 11 : 5
L 12 : 9
L 13 : 10
L 14 : 4
L 15 : 2

ITINÉRAIRE :

--- VÉLO TOUT TERRAIN

- - - VÉLO TOUT CHEMIN

(si vous n'êtes pas équipés d'un VTT, faites demi-tour pour la suite.)



4 LA MAISON DE PENMERGUES

* Végétation que l'on trouve beaucoup : bruyère, ajonc (tous deux arbustes piquants), molinie bleue (= herbe blonde des Monts d'Arrée, sa décomposition constitue l'essentiel de la tourbe.).

* La Nature peut aider à trouver des solutions pour certaines problématiques.

↳ Par exemple, les tourbières : la matière organique vient s'y accumuler, se transformant en tourbe qui capture le CO₂.

Selon le CNRS, les tourbières représentent seulement 3 % de la surface terrestre et à elles seules, captent 1/3 du CO₂ piégé dans les sols.

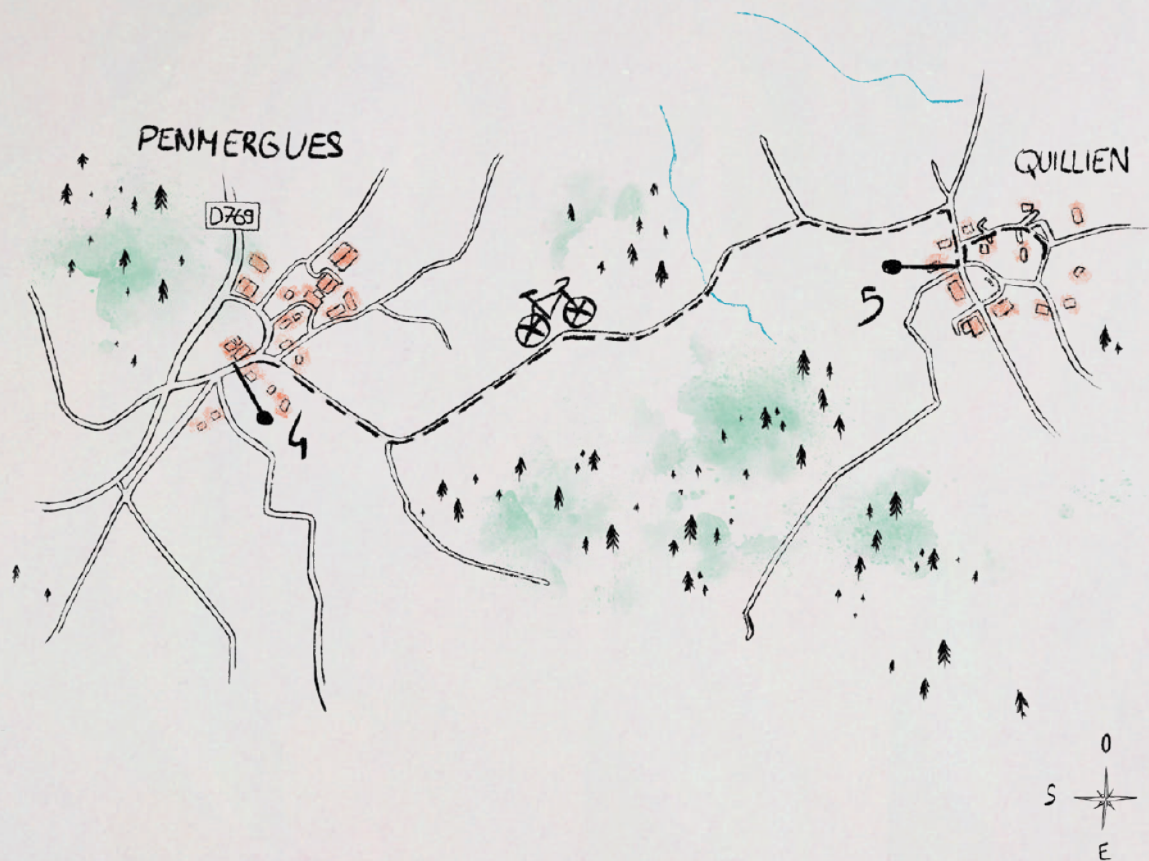
* Comme la paille coûte cher, les paysans fauchent la lande pour en faire du paillage pour les bêtes.

Dans quelle matière s'est-il révélé être très doué ?

4. La maison de Penmergues

Je ne voulais pas me contenter de petites actions, je voulais faire quelque chose de grand, qui rendrait tout le monde admiratif. Et il se trouve que très jeune, je me suis révélé être très doué pour une matière qui allait beaucoup me servir. J'excellais en





5. LE PETIT MENHIR

Je crois que cet homme vit dans un autre monde... ↗

Il parle du Yeun Elez :

→ Selon la légende, cette vaste tourbière occupe une gigantesque cuve au cœur des Monts d'Arrée. Le centre de cette cuvette serait rempli d'une tourbe mouvante appelée le Youdig (= petite bouillie en breton). C'est à cet endroit que les Bretons situent la porte de l'enfer.



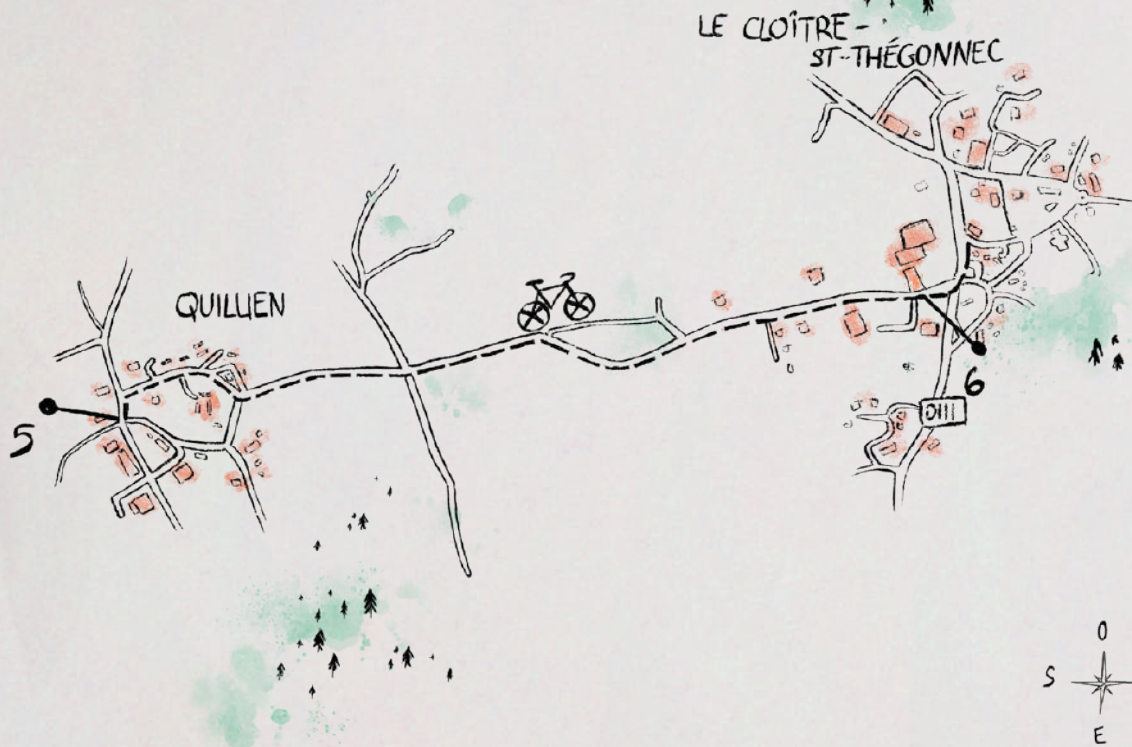
Un document annexe

5. Le petit menhir

Ma chère Anne, je te disais que j'adorais les légendes, enfant. C'est toujours le cas. Je continue à chercher du Youdig. Il y en a près de la porte de l'enfer. J'en trouverai un jour, et je l'utiliserai dans un nouveau projet. Mais pour celui qui nous concerne, je n'en aurai pas besoin. Tu ne sais toujours pas ce qui est menacé ? Je vais m'attaquer à vos précieuses



À quoi va-t-il s'attaquer ?



6. MAISON À PANS DE BOIS

Selon la légende, pour se débarrasser d'un revenant, il fallait avoir recours à un exorciste.

Il transformait cette âme en chien noir et l'amenait de presbytère en presbytère, jusqu'au prêtre d'une des paroisses des Monts d'Arrée. Le prêtre emmenait alors le chien au bord du Youdig, lui passait son étole autour du cou, puis le jetait dedans.

→ Cet endroit se situerait près du lac de Brennilis.

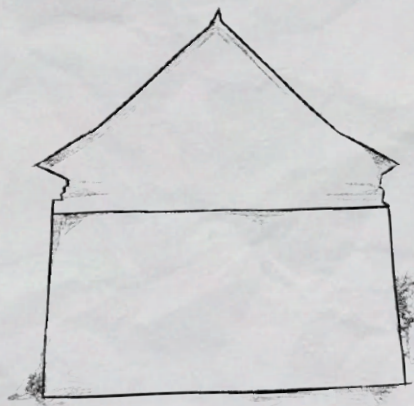


Avec son «génie»,
qu'a-t-il pu inventer ?

6. Maison à pans de bois

Une fois, non loin de cette maison, j'ai vu un énorme chien noir. Il était tenu par un homme âgé, vêtu d'une robe noire. Je suis certain que c'était un revenant qu'il allait jeter dans le Youdig. Je les ai suivis un moment, puis j'ai perdu leur trace. Maintenant que tu connais mon intention, tu dois te demander comment je vais m'y prendre ?

Grâce à mon génie, j'ai inventé des



LE CLOÏTRE -
ST-THÉOGONNEC



7. STATUES DES LOUPS

S'il me parle ainsi du loup, c'est sûrement que, comme ses contes et légendes, il doit l'aimer.

- Le loup aurait disparu de la région en 1884. Il avait tout pour être bien dans les Monts d'Arrée : peu d'habitants, de quoi se cacher avec ces montagnes, de quoi manger (faune locale).

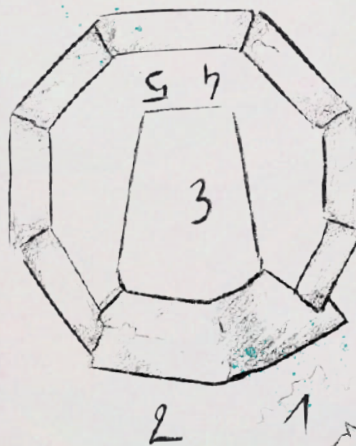
- On trouve aussi dans les Monts d'Arrée des cerfs, chevreuils, canards et sangliers. Ces espèces profitent de la mise en culture des monts d'Arrée.

Quelle espèce sa formule a-t-elle permis de créer ?

7. Statues des loups

Je vais t'expliquer quelle est leur spécificité. J'ai inventé une formule qui va créer une espèce très invasive de Vous ne pourrez pas stopper leur propagation !

Et Dans cette Epreuve, ne fuis pas devant mon ami le loup car il n'y a que sur lui que Tu pourras compter !



- 1: Busards
- 2: Résineux
- 3: Coquelicots
- 4: Mouches
- 5: Sauterelles



LE CLOÏTRE - ST-THÉOGONNEC



8. PLACE DE L'ÉGLISE

✗ Il parle d'une bataille légendaire, qui aurait opposé Judval à son père adoptif, le comte Conomor, en 560
 → À la fin de cette bataille, Conomor fut tué par Judval et il y eut tellement de morts que l'on y érigea un sanctuaire pour y recueillir le reste des dépouilles.
 → On appela cet endroit Reliquae, qui signifie en latin «le reste des dépouilles». Ce terme est resté et donnera son nom au lieu-dit (Relecq) ainsi qu'à l'abbaye du Relec.



Que savrons-nous tous à propos du paysage ?

8. Place de l'église

Je me rappelle, quand je devais aller à la messe, je n'écoutais jamais ce que disait le prêtre. Je pensais plutôt à mes personnages légendaires. Je me voyais vivre la grande bataille de Conomor et m'imaginai être le plus vaillant de ces chevaliers ! J'aurais aimé voir de mes propres yeux cette fameuse bataille, très sangante. Après l'exécution de mon plan, j'espère qu'on en écrira aussi, une histoire. Tous sauront, comment ce paysage allait

- Se transformer
- Brûler
- Se multiplier
- S'enlaidir
- Sembler
- Se renouveler
- Se décomposer
- Disparaître

LE CLOÏTRE - ST-THÉOGNEC



19. LE LAVOIR

Il parle des lavandières de la mort.

→ Mythologie celtique datant du VIII^e siècle. Selon cette légende, ces lavandières sont des revenantes que l'on peut voir la nuit, en train de nettoyer un linge dans un cours d'eau ou un lavoir.

→ Il y a différentes histoires autour d'elles, mais l'idée est que si on en croise une, elles nous forcent à tordre le linge (très pénible). Si on le tord dans le mauvais sens, elles nous brisent les os et peuvent nous tuer.

→ A été très populaire notamment en Bretagne et en Normandie.

S'il n'y a plus de « trésor » à protéger, qu'est-ce qu'il voudrait voir construit à nouveau ? Et pour son petit jeu, je crois que ce document vous aidera, je vous l'ai mis en annexe.

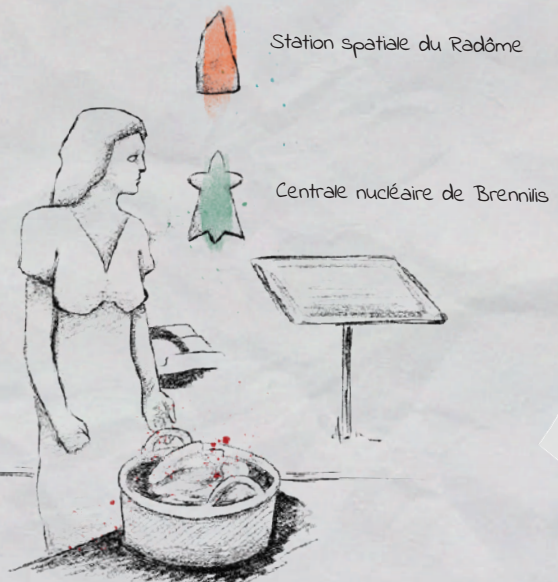


9. Le lavoir

J'adore cet endroit ! J'y suis venu plusieurs nuits, espérant rencontrer une lavandière.

Ce n'est pas le but de mon plan, mais je réalise que s'il n'y a plus de trésor à protéger, alors je demanderais à remettre en marche la Je pourrais m'en servir pour de futurs projets.

Et pour que tu le saches aussi, Anne, je t'ai préparé un petit jeu.





10 EN FACE DU MUSÉE DU LOUP

Ce musée a été créé il y a de cela 30 ans, pour présenter l'histoire et la biologie du loup, qui est resté très présent dans les mémoires...

Le loup a toujours été considéré comme nuisible (notamment parce qu'il mangeait les moutons des paysans). Des primes étaient allouées à ceux qui le tuaient.

-> La dernière prime pour avoir tué un loup, a été donnée ici, au Cloître-Saint-Thégonnec, en 1884. Et c'est au même endroit que le loup est réapparu, en 2020.

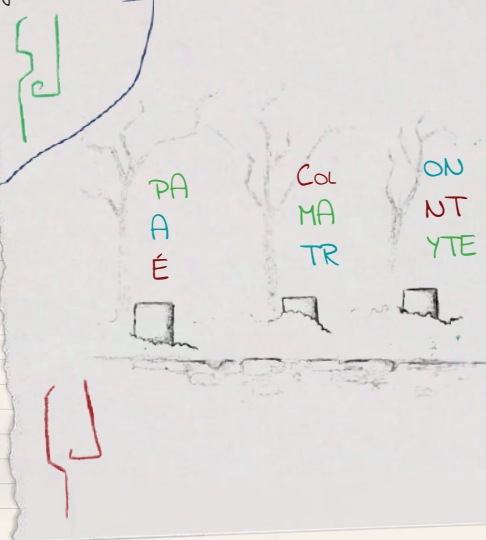
Dans ses lettres il me demandait quelque chose. Que cela pouvait-il être ?

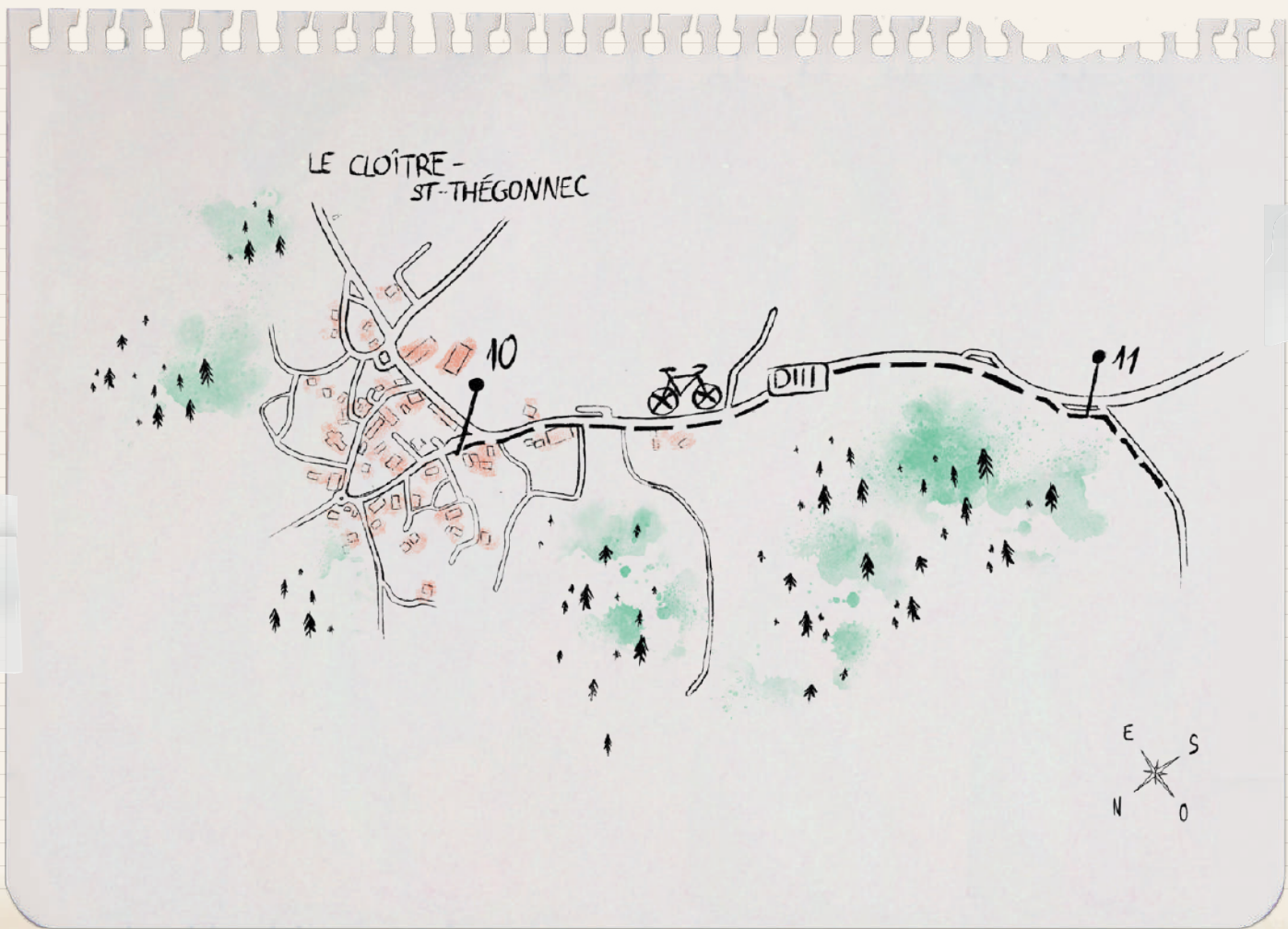
10. En face du musée du loup

J'ai toujours aimé le loup. Grâce à lui, plusieurs fantastiques histoires ont vu le jour. Mais les habitants, ils ne l'aiment que quand il n'est plus là. Quand il est présent, on le chasse.

Anne, est-ce que tu aimes les loups ? Depuis des années, je suis toutes tes enquêtes, tes voyages, tes succès... J'ai plusieurs articles dans lesquels on parle de toi.

Je t'avais envoyé plusieurs lettres, dans lesquelles je demandais à devenir ton





11. LE PANNEAU DES VILLAGES

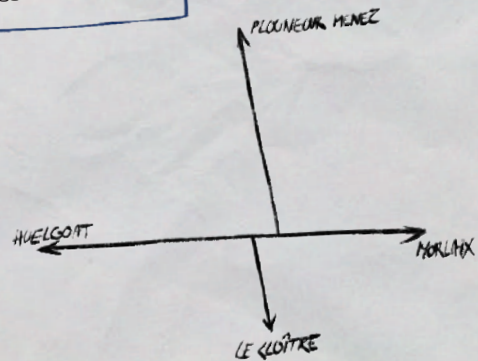
- Le korrigan :
- > Sorte de lutin farfelu, créature légendaire de Bretagne. Il peut être bienveillant ou malveillant selon les histoires.
- > Il regroupe désormais toutes sortes de créatures : farfadets, poulpiquets, kormandons, kériens...

Ce n'est évidemment pas cela qui explique l'absence de réponse... Je ne lis jamais les lettres de mes admirateurs.

Je ne comprends pas ce dont il me parle.
Qu'hésite-t-il à me laisser ?

11. Le panneau des villages

Tu ne m'as jamais répondu.
Cela me mit en colère. Puis je finis par comprendre que tu ne les avais sûrement jamais reçus. Un korrigan a dû les prendre pour empêcher notre rencontre...
Mais Anne, j'ai appris, il y a quelques jours, que tu avais demandé l'aide de détectives privés pour résoudre une affaire de testament. J'espère que cela est faux !
Pour moi, tu es une véritable artiste dans ton domaine, tout comme moi. Mais si c'est vrai, je me demande si je veux te laisser une



- Foenec = demande
- Pennergues = offre
- Le Plessis = chance
- Leincoat = surprise
- Kermorgant = déclaration

Au commencement, le spleen
Me tient compagnie dans ma tour
Il résonne comme un canon burd
Je sens en moi tout qui mouline

Comptine d'un voyage
à travers les villages



12. LE GÎTE DE KERMORGANT

Il pleut régulièrement en Bretagne car c'est un climat océanique. C'est un des éléments qui favorisent le développement des landes. Il y en a plusieurs types :

- Des landes humides, qui se développent sur des sols pauvres constamment humides. Elles sont très diversifiées en espèces végétales.
- Des landes sèches : également issues d'un long travail d'entretien de l'homme. Seules quelques stations sont naturelles (pas besoin de l'intervention de l'homme).

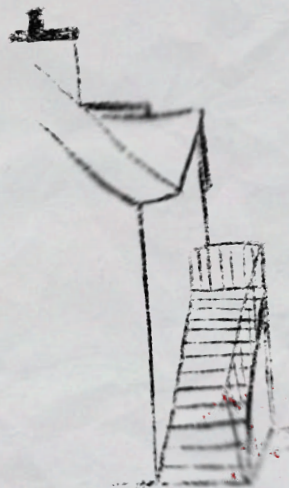


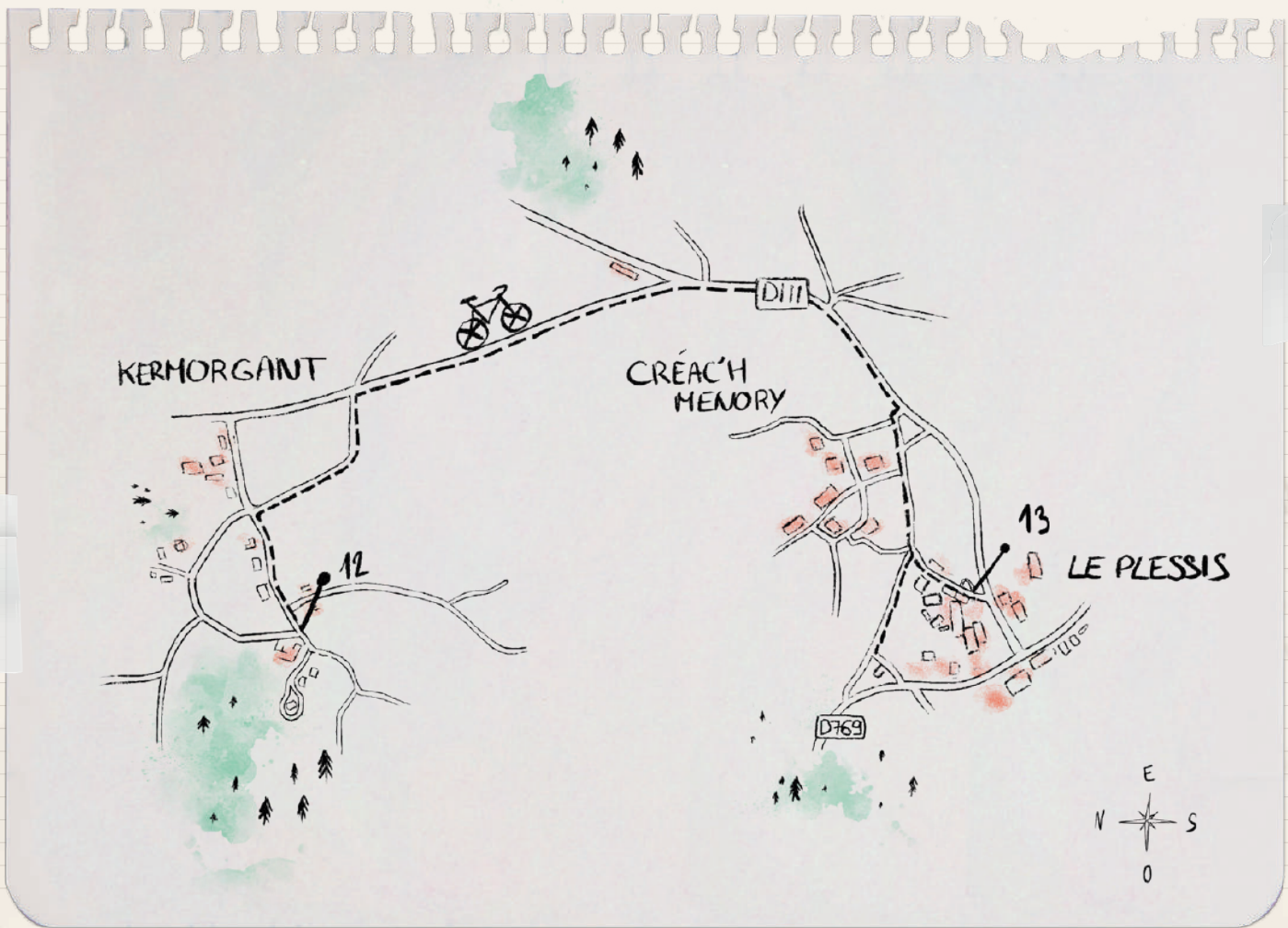
Il doit me parler de temps, mais il me reste trois quoi ?

12. Le gîte de Kermorgant

Je n'ai pas hésité longtemps. Tu vas me prouver, en relevant ce défi, que tu es bien l'exceptionnelle Anne Korgan, enquêtrice de génie ! Mais il faudrait que tu ne mettes pas trop de temps à tout comprendre, car il te reste trois avant que le produit ne fasse effet.

Il pleut encore ! Je vais aller m'abriter sous ce gîte. Je déteste la pluie.





13 LE PLESSIS

* Les Monts d'Arrée sont une terre difficile :

- Conditions climatiques compliquées : vent, humidité, froid.
- Leur traversée était une véritable épreuve pour les paysans qui en avaient besoin, surtout l'hiver. Il fallait régulièrement aller faucher la lande pour la donner aux bêtes, en faire du foin. Or, avec toute cette végétation épineuse (bruyère, ajonc de Le Gall...), les paysans se blessaient.

↓ Aujourd'hui, on n'entretient plus ces landes pour se nourrir, mais pour des raisons patrimoniales et écologiques. C'est très intéressant de comprendre l'importance de ces landes pour notre écosystème, notre environnement.



Deux documents annexes

Pour éviter que son plan ne se réalise, que peut-il bien y avoir dans son invention ?

13. Le Plessis

J'avais un grand-père, qui partageait un avis très différent sur les Monts d'Arrée. Pour lui, ainsi que les générations précédentes, ça représentait des souvenirs difficiles. Leur rêve, c'était de quitter cet endroit !

Aujourd'hui, on ne les entretient plus comme avant, c'est facile de les aimer !

Je vais quand même te dire comment tu pourras éviter la concrétisation de mon plan. Il se trouve que dans mon invention, il y a une



LE PLESSIS



14. L'ABBAYE DU RELEC

- L'abbaye du Relec :

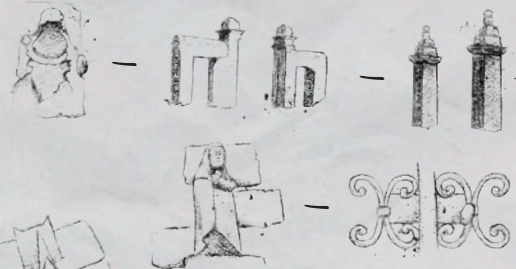
- > construite en 1132 par les moines cisterciens.
- > classée comme monument historique depuis le 27 mars 1914.

Le Relec est également un point d'observation paysagère. On trouve des milieux très secs, arides avec des landes sèches, de l'autre côté la richesse du bocage et vers la vallée, ce sont des boisements.

Pour empêcher la catastrophe, que dois-je verser sur ce qu'il a planté ?

14. L'abbaye du Relec

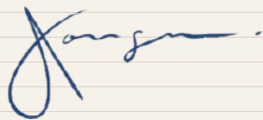
C'est ici-même que s'est tenue la grande bataille qui opposa le roi Conomor à son fils adoptif Judual. C'est pour cela que j'ai choisi cet endroit pour notre grand final, vas-tu me battre ? Il te faut encore résoudre la dernière énigme. Si tu veux empêcher mon plan, tu devras verser un peu de là où je les ai plantées, tout autour de l'abbaye, car ma formule n'y résiste pas.



- 1 - Liqueur de mûre
- 2 - Sang de loup
- 3 - Poussière d'étoile
- 4 - Vinaigre de cidre
- 5 - Vapeur de pomme

Je vous souhaite bonne chance pour cette affaire. Le temps jouant contre nous, il va vraiment falloir vous dépasser afin de résoudre toutes ces énigmes. Je continuerai les recherches de mon côté, et je mettrai en ligne mes résultats dès que j'en aurai à partager. Vous pourrez les comparer avec les vôtres. Pour les voir, vous n'aurez qu'à scanner ce QR code. Ensemble, nous réussirons à battre cet Émile Guillou !

Anne Korrgan



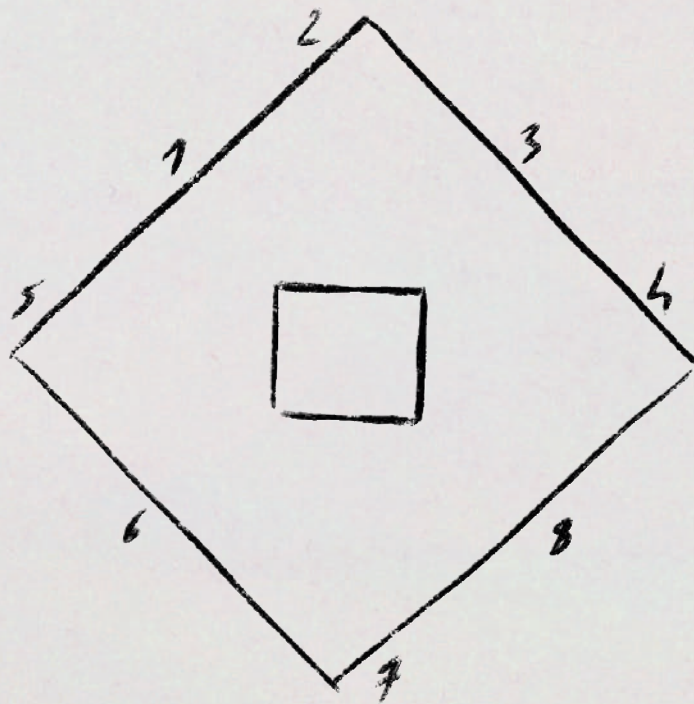
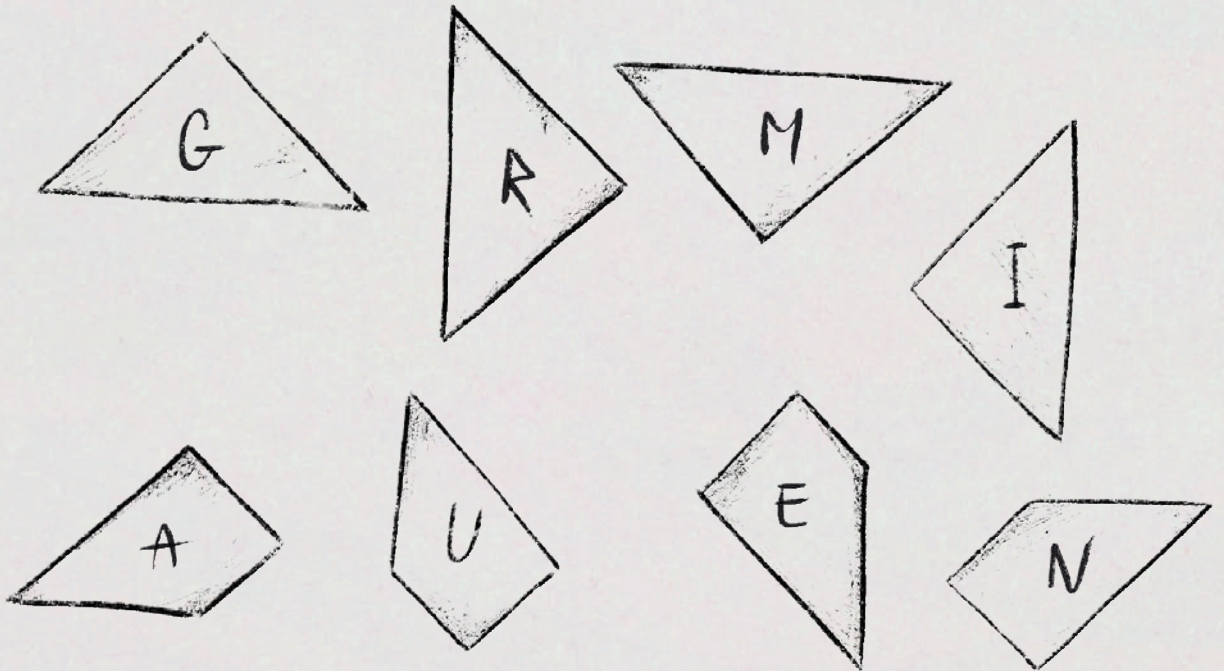
PS : Si vous résolvez cette affaire, vous pourriez être utiles à d'autres enquêtes. Vous trouverez plus d'informations à ce propos sur le QR code !



BAIE DE MORLAIX
PAYSANERIE, PÊCHERIE ET RESTAURATION
#CARRAM'22 #MORLAIX
BRETAGNE



2 - La rue de l'enfer

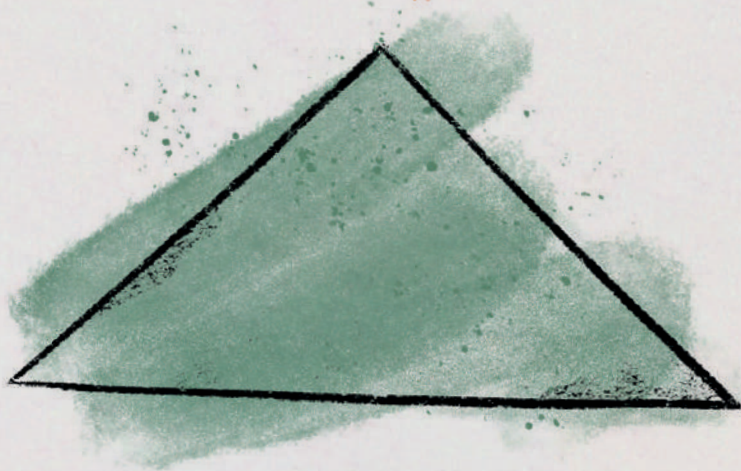
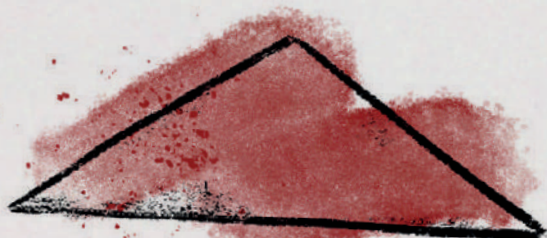
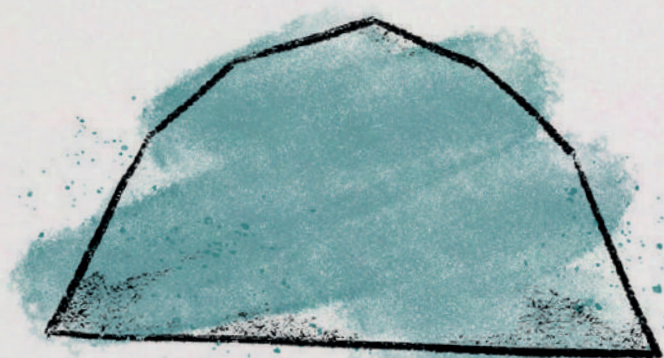


5 - Le petit menhir



- 1 : Tourbières
- 2 : Fleurs
- 3 : Plantes
- 4 : Landes
- 5 : Familles
- 6 : Routes
- 7 : Chansons
- 8 : Forêts

6 - Maison à pans de bois

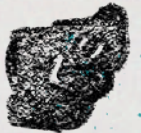


8 - La place de l'église

RUE DE
TRAVERSE

X

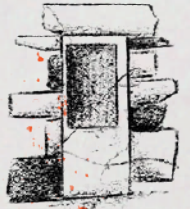
X



RUE
BASSE

X

X



PLACE DE
L'ÉGLISE

X

X



NÔTRE
-DAME

X

X



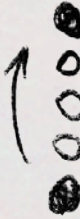
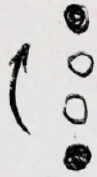
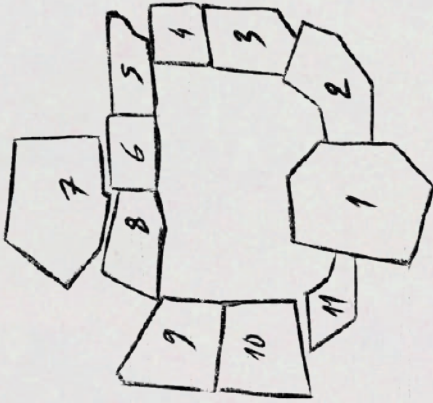
X



9 - Le lavoir

Le battoir golvazh

Plateau du jeu :



Pions
et déplacements :

- 1- lavage
- 2- lavage
- 3- essorage



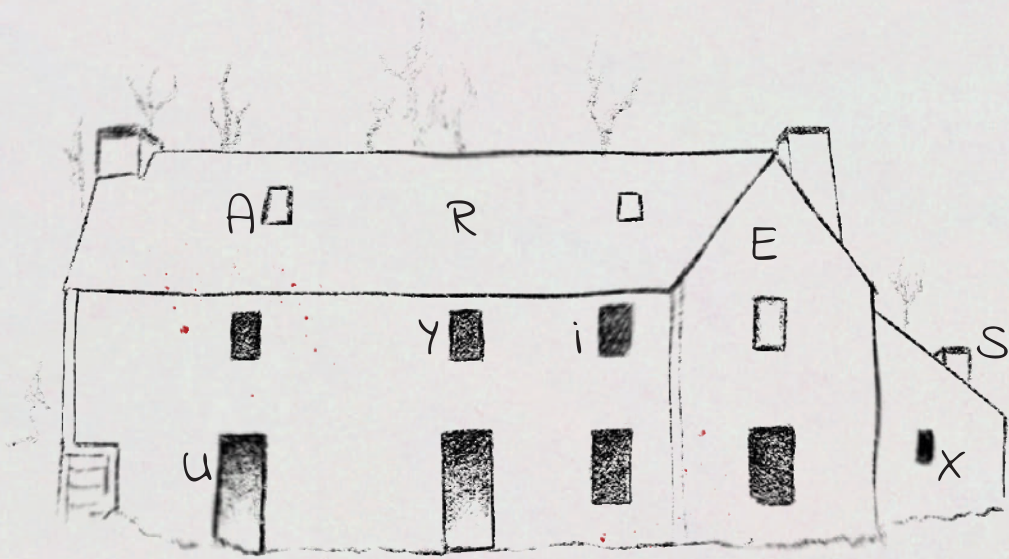
- 1- lavage
- 2- buée
- 3- rinçage



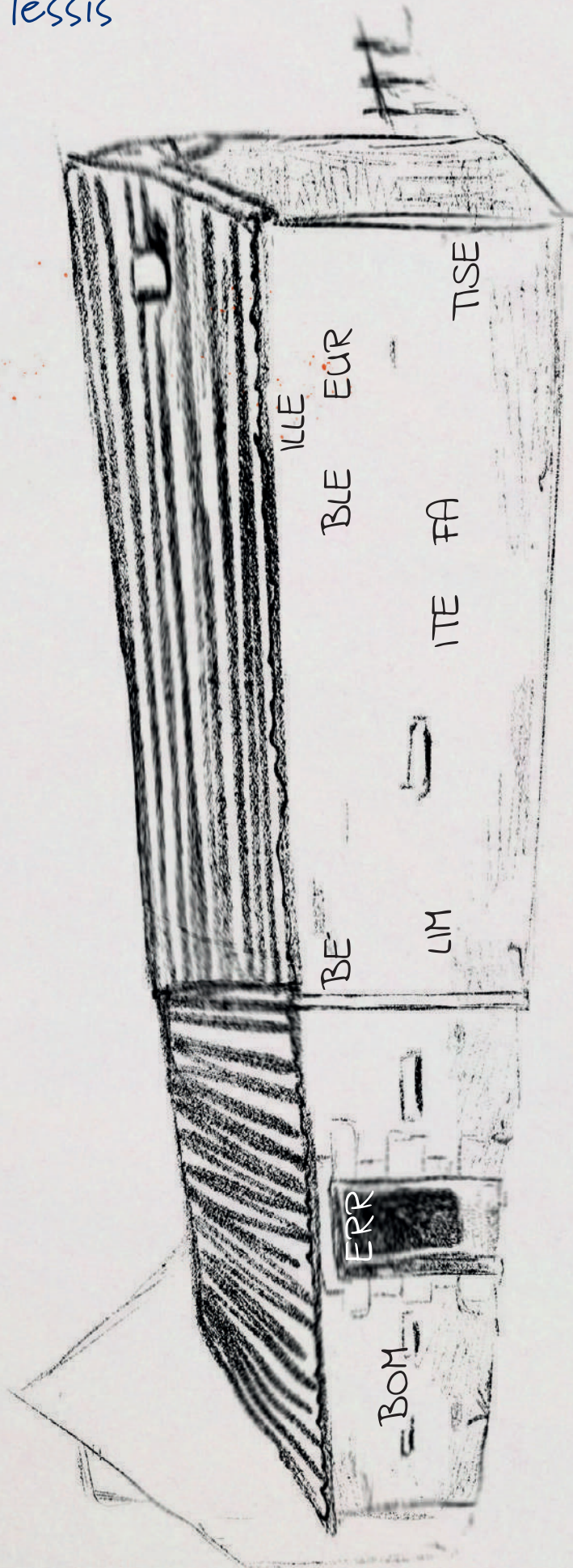
Règles du jeu :

- Chaque pion lave le linge différemment, selon une technique précise.
- Le premier pion à manger l'autre (à le rejoindre sur sa case) gagne la partie.
- Chaque pion joue l'un après l'autre : le premier fait son action 1, le second son action 2, puis le premier son action 2, le second son action 1, etc... Une fois les trois actions effectuées, les pions reprennent à leur action 1, et ainsi de suite.
- Les pions se déplacent sur le plateau dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
- commence.

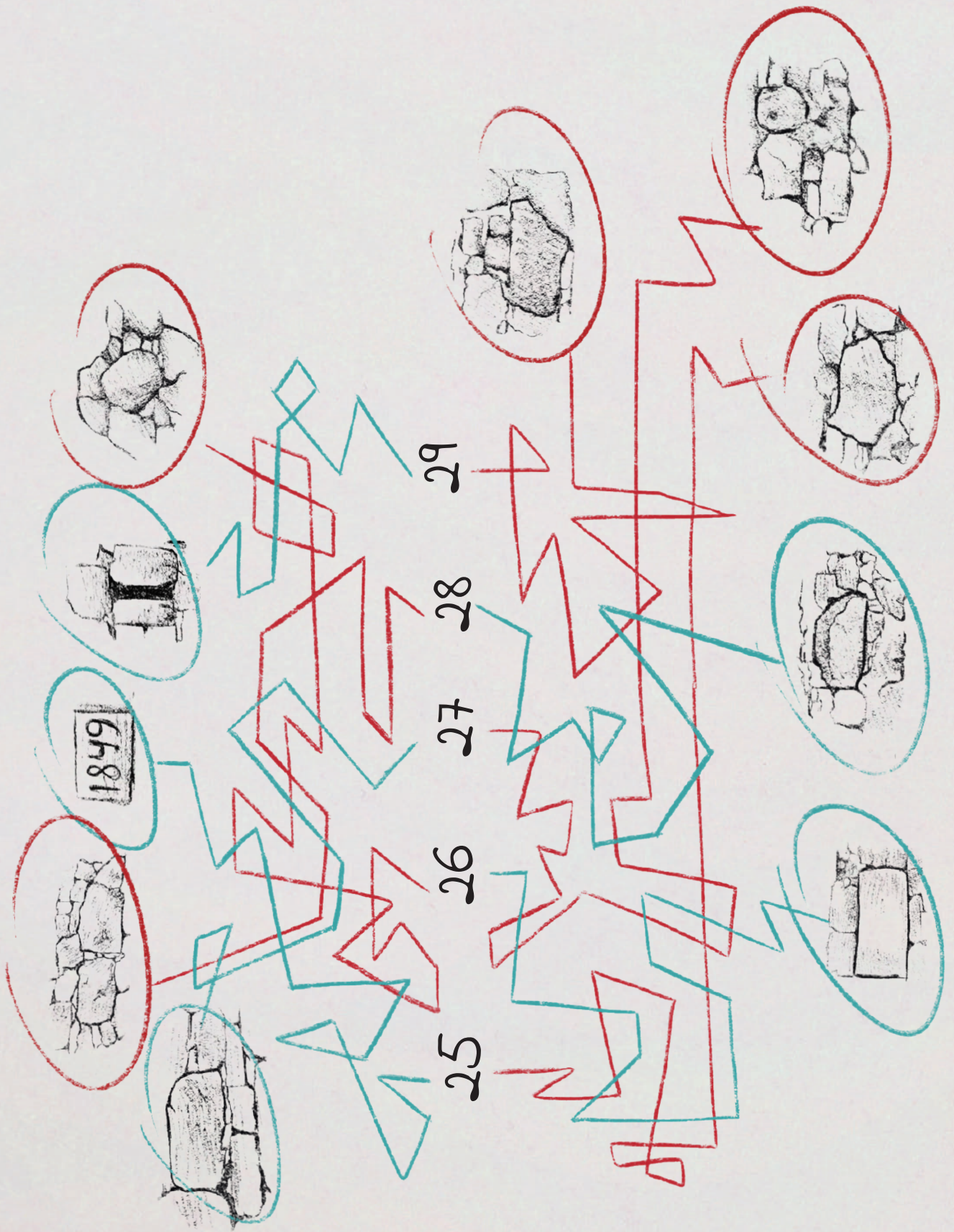
12 - Le gîte de Kermorgant



13 - Le Plessis



13 - Le Plessis



ÉNIGME 1 : KER TARGAZ KOZ

1. Observez la maison et les symboles dessinés dans le livret.
2. Parmi les trois symboles représentés, quel est le seul présent sur la maison ?
3. Sous la toiture, vous verrez un symbole qui apparaît également sur le livret. Il vous donne la réponse.

ÉNIGME 2 : LA RUE DE L'ENFER

1. La porte dessinée dans le livret est à droite quand vous avancez dans la rue de l'enfer.
2. Sur la porte de cette maison, il y a des mosaïques. En annexe, vous avez les mêmes mosaïques éparpillées. Sauriez-vous les replacer ?
3. Reconstituez la mosaïque et lisez chaque lettre dans l'ordre des numéros pour voir apparaître la bonne réponse.

ÉNIGME 3 : LE PANNEAU BIODIVERSITÉ

1. Observez la partie verte marquée d'une croix sur le dessin du panneau.
2. Et si au lieu de « L2 : 8 » je vous disais « ligne 2 : 8ème lettre » ?
3. Comptez les lignes et les lettres du texte dans l'encadré en suivant le code. Chaque ligne du code vous donne une lettre. Vous trouverez ainsi la réponse !

ÉNIGME 4 :

LA MAISON DE PENMERGUES

1. Une fois retrouvée, observez-bien la maison dessinée dans le livret.
2. N'y a-t-il pas un des animaux dessinés par Émile sur cette maison ?
3. Le chemin qui vous conduit à la réponse dans le labyrinthe dessiné sur le livret part de l'animal qui apparaît sur la maison.

ÉNIGME 5 : LE PETIT MENHIR

1. Avez-vous pu trouver le petit menhir ? Il est devant un arbre.
2. Le lapin représente un plan vu de dessus de l'endroit où vous vous trouvez.
3. L'endroit où se situe le menhir par rapport à ce plan donne le chiffre de la réponse.

ÉNIGME 6 : LA MAISON À PANS DE BOIS

1. Comparez les pans de bois qui apparaissent sur la façade aux éléments colorés en annexe.
2. Reconstituez les pans de bois en superposant les éléments colorés entre eux.
3. L'ordre de superposition des éléments vous donne la réponse. L'orange est placé tout au-dessus.

ÉNIGME 7 : LES STATUES DES LOUPS

1. Regardez les lettres en majuscules dans le texte d'Émile.
2. Les majuscules écrivent le mot DENT. Quelle est la statue des 5 loups qui en possède ?
3. La position du loup qui a des dents vous donne le numéro à relever, associé à la bonne réponse.

ÉNIGME 8 : LA PLACE DE L'ÉGLISE

1. Déplacez-vous autour de la place de l'église, jusque devant la façade de Notre-Dame. Observez !
2. La façade de certaines maisons autour de cette place présentent une plaque de nom de rue. Sur l'annexe, associez les plaques aux maisons correspondantes. L'élément à relier à « Notre-Dame » se trouve sur la façade de l'église.

3. Tracez les correspondances, vous obtiendrez un des symboles du livret : celui qui vous donne la bonne réponse.

ÉNIGME 9 : LE LAVOIR

1. Il manque des informations sur la règle du jeu en annexe ! Observez autour de vous pour pouvoir la compléter, à commencer par le panneau « Le battoir golvazh ».

2. Associez les différentes étapes de lavage figurant sur le panneau au déplacement des pions de votre annexe.

3. Le petit lavoir derrière le panneau représente le plateau de jeu et donne la position de départ des pions. Suivez maintenant les règles ! Vous devez vous imaginer l'avancée de la partie. Le gagnant vous donne la réponse !

ÉNIGME 10 :

EN FACE DU MUSÉE DU LOUP

1. Regardez bien en face du musée du loup, sur l'herbe.
2. Les symboles correspondent aux statues des géants.
3. Remplacez les symboles dans le bon ordre par rapport aux géants. La couleur des symboles donne la syllabe à garder pour constituer le bon mot à la fin.

ÉNIGME 11 :

LE PANNEAU DES VILLAGES

1. La comptine est composée de 4 vers, dans lesquels 4 mots vous intéressent.
2. À chaque vers, un mot correspond au nom d'un village sur le panneau. À chaque fois, à une lettre près !
3. Reliez entre eux ces 4 villages, dans leur ordre d'apparition dans la comptine, pour entourer une ville qui est la réponse.

ÉNIGME 12 : LE GÎTE DE KERMORGANT

1. Comparez les façades dessinées avec celles du gîte.
2. Les lettres sont associées à des emplacements précis sur le gîte.
3. Gardez uniquement les lettres placées sur les différences entre le dessin d'annexe et le gîte et lisez la réponse.

ÉNIGME 13 : LE PLESSIS

1. Le dessin dans le livret représente des bornes, les annexes représentent un labyrinthe et une maison. La maison et les bornes ne sont pas exactement au même endroit : déplacez-vous pour résoudre l'énigme !

2. Les bornes sont bariolées d'une couleur sur le livret. Dans le labyrinthe, pour le numéro inscrit sur la borne, vous devez suivre la couleur qui lui est associée. Vous trouvez ainsi deux pierres qui sont celles qui vous intéressent.

3. Ces deux pierres apparaissent sur la maison qui est dessinée en annexe. Relevez les lettres situées à leurs emplacements pour trouver la réponse !

ÉNIGME 14 : L'ABBAYE DU RELEC

1. Faites le tour de l'abbaye pour trouver les symboles représentés sur le livret.
2. Placez sur le plan l'emplacement de chaque symbole, et reliez-les ensemble dans l'ordre indiqué.
3. La forme tracée donne le chiffre de la bonne réponse !