

ah!

VOUS DE JOUER!

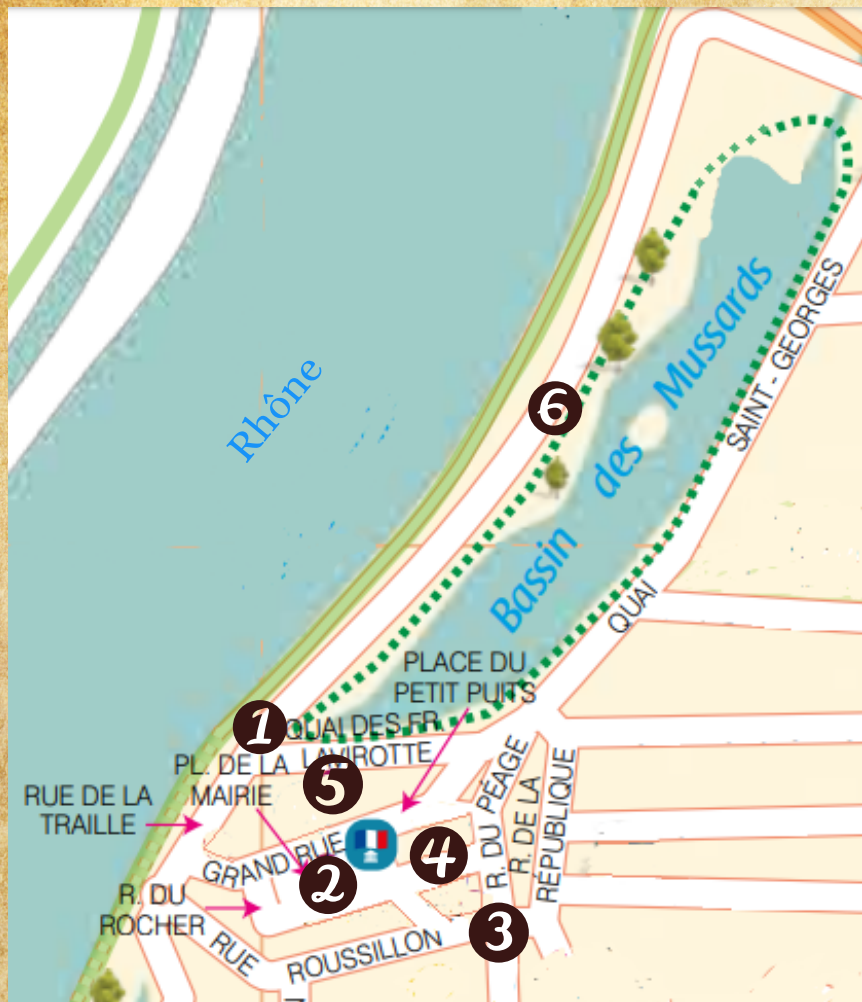


Le Trésor perdu de la Roche de Glun



Chasse au trésor à vivre en famille (à partir de 7 ans)
Lieu de départ: entrée bassin des Musards - La Roche de Glun

Infos sur www.ardeche-hermitage.com
ou au 04 75 08 10 23



*À la fin de ton parcours,
tu auras réuni l'ensemble
des indices pour trouver
le mot de passe et
débloquer ta récompense !*

*Bienvenue
jeune aventurier !*

**Te voilà dans le joli village de la Roche de Glun pour vivre une épopée unique !
As-tu suffisamment d'audace et de courage pour te lancer dans cette mission ?
Sous ses airs tranquilles, cette bourgade cache un trésor ...**

**On raconte qu'il y a de nombreux siècles, les seigneurs avaient installé un péage à l'entrée du village.
Quiconque passait par là devait payer ...**

Il paraît que des voleurs ont dérobé une partie du trésor pour le cacher mais, de mémoire d'homme, personne ne se rappelle où !

C'est pourquoi il va falloir que tu te creuses les méninges pour retrouver les indices et énigmes te permettant d'avancer dans cette quête !

Pour y arriver, il faut te munir d'un stylo. Combiné à ta matière grise, c'est le succès garanti !

Pour être digne de ce trésor, tu dois connaître l'histoire de ce lieu : Le nom de "Glun" viendrait d'une expression celte signifiant "rond comme un genou". Le village de la Roche de Glun doit son nom au rocher sur lequel il est construit. C'est pourquoi les habitants sont appelés les rochelains. De plus, la position de village sur "une roche ronde" était très pratique pour surveiller le passage et créer un péage ! Les seigneurs ont même tenté de faire payer le roi de France, sans succès !

Ce poste de péage était à quelques pas de toi mais, comme il n'est plus visible, tu vas devoir te mettre en route pour collecter les indices !

Alors, es-tu prêt à rafler le Trésor Perdu de la Roche de Glun ?

1

Entrée du bassin des musards

Pour avancer, il te faut décrypter le message pour trouver ta destination.

Pour protéger le trésor, les voleurs ont écrit avec un alphabet inversé ...

Le texte est rédigé avec l'alphabet de couleur noire ! À toi de réécrire le message !

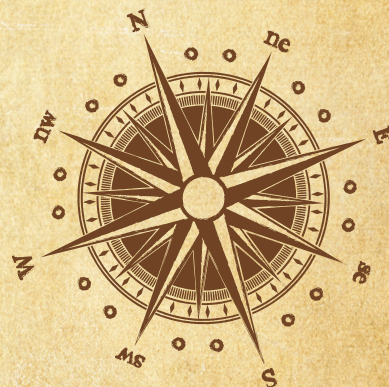
A=Z	F=U	K=P	Q=J	V=E
B=Y	G=T	L=O	R=I	W=D
C=X	H=S	M=N	S=H	X=C
D=W	I=R	N=M	T=G	Y=B
E=V	J=Q	O=L	U=F	Z=A

Voici le message codé :

Kivmwie oz kivnrvie z tzfxsv vg zoovi wzmh oz ifv wf ilxsvi. Ivqlrmwiv oz kozxv wv oz nzrirv.



Tu es dans la rue de la Traille.
Le message codé te dira dans
quelle direction avancer à l'aide de
ton plan!



2

Place de la mairie

Te voilà maintenant sur la grande place de la mairie au centre du village.

Ici, tu verras une fontaine ainsi que différents monuments, sculptures ou encore une cabine à livres !

C'est maintenant que tu vas savoir si tu es un bon observateur ...

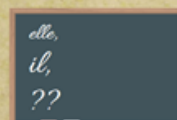
Prends ton temps et trouve l'endroit où tu peux compter des roseaux de pierre.

Ce chiffre te donne le premier indice pour obtenir le trésor !

Note-le à la fin de ton livret pour le garder en mémoire.



Pour l'étape suivante,
déchiffre ce rebus,
cela te conduira à ton prochain indice



3 Porte de Roussillon

Cette porte massive est la dernière qui reste dans le village.

Au XIV^e siècle, la Roche de Glun se protège derrière des murs très épais que l'on appelle remparts ou murailles. Pour entrer et sortir, il y avait des portes fortifiées comme celle-ci. C'est là que le péage fut installé par la suite. D'ailleurs, la rue s'appelle rue du péage!

Tu peux profiter de cet arrêt pour voir les défenses médiévales avec les meurtrières ou archères qui sont des ouvertures verticales pratiquées dans le mur pour permettre le tir à l'arc ou à l'arbalète. En cas d'attaque, on tirait depuis les meurtrières pour repousser l'ennemi ! Il y a aussi les créneaux, l'espace vide, et merlons, l'espace plein, qui protègent le chemin de ronde où patrouillent les soldats.

Merlon

Créneau



Compte le nombre de merlon sur la porte du Roussillon pour avoir le deuxième indice ! Note-le à côté du premier chiffre obtenu.



Tu peux continuer ta quête en te rendant dans le lieu suivant grâce à ce petit jeu de mots cachés. Dans la grille, retrouve les mots suivants en les entourant.

Merlon Arbalète Péage Trésor Histoire

Portes Créneau Épée Rives Pagaies

Ils sont positionnés de gauche à droite ou de haut en bas. Certaines lettres seront entourées plusieurs fois car elles seront utilisées dans plusieurs mots.

Quand tu les auras tous, il te restera trois mots qui te donneront ta destination !

A	R	B	A	L	E	T	E
H	I	S	T	O	I	R	E
T	V	P	O	R	T	E	S
O	E	E	P	E	E	S	
U	S	M	E	R	L	O	N
R	D	I	A	N	E	R	
D	P	A	G	A	I	E	S
E	C	R	E	N	E	A	U

4 Tour de Diane et Fresque de l'église

À quelques pas de la Porte du Roussillon, tu trouves la Tour de Diane. C'est un des plus anciens bâtiments.

Il semble que cette tour soit apparue vers 1342, comme les remparts, et qu'elle fut une tour de guet pour surveiller le village et ses alentours. Son nom lui a été donné en référence à cette grande dame de notre région, probablement suite à sa venue à la Roche de Glun. Aujourd'hui, c'est un lieu d'exposition et la bibliothèque municipale.

Pour récolter un élément de plus, il te suffit de te retourner !

Tu dois voir une belle fresque sur le mur !

En la regardant, trouve le nombre de fois où le symbole ci-dessous apparaît ! Ce numéro est à ajouter dans ta liste.





Puisque tu as l'air doué d'un superbe sens de l'observation, regarde cette photo.

Trouve le moyen de te rendre au pied de cette tour :

Observe bien l'horizon en dépassant l'église et va aux pieds de ce bâtiment.

Tu le sauras quand tu y seras car un panneau te l'indiquera !

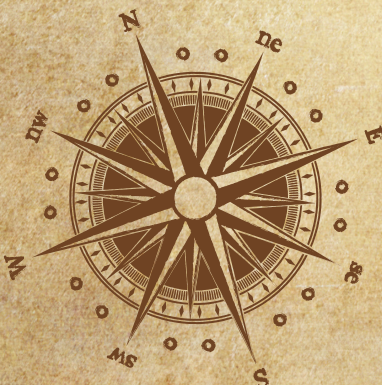
5

La Tour de plomb

Cette tour servait à la production de plomb. Fondu au sommet de la tour, à 33 mètres de haut, on versait le plomb liquide pour le faire refroidir, passant à travers tamis et grilles depuis le haut.

On obtenait ainsi de fines gouttelettes qui finissaient leur course dans un bassin de refroidissement.

Mais tu n'es pas venu ici pour repartir avec des miettes de plomb !



Si tu veux obtenir un quatrième chiffre pour débloquer le trésor, réponds à ce petit quizz :

Comment se nomment les habitants de la Roche de Glun ?

- 1) Les Gluants
- 2) Les Rochelains
- 3) Les Gluno-Rochois

Que veut dire le nom de "Glun" ?

- 1) Drôle comme un joujou
- 2) Mauvais comme un pou
- 3) Rond comme un genou

Quelles sont les festivités traditionnelles de ce village au bord du Rhône ?

- 1) Les fêtes nautiques
- 2) La féerie dansante des sardines
- 3) Le quidditch

Si tu additionnes le numéro de chacune de tes réponses, tu vas obtenir un chiffre supplémentaire pour la combinaison qui ouvrira le coffre au trésor !

Note-le bien dans ta liste !



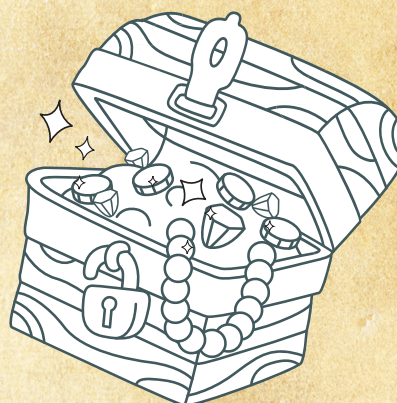
Pour rejoindre la dernière étape, il te faut utiliser le texte du panneau d'explication de la tour de plomb. Avec le code suivant, tu trouvera le nom du lieu où tu dois aller !



Le premier chiffre te donne le numéro de la ligne du texte du panneau, le deuxième le numéro de lettre que tu cherches sur la ligne.

1-13 ; 1-2 ; 3-4 ; 3-5 ;
4-6 ; 4-15 = _ _ _ _ _

1-12 ; 2-8 ; 4-1 ; 1-2 ;
3-14 ; 3-1 ; 6-12 =
_ _ _ _ _



6

Le Bassin des musards

Ces grigous de voleur ont choisi un bel endroit pour venir à l'abri des regards ! Ce plan d'eau est la dernière étape de ta quête.

C'est un lieu paisible où tu peux observer la nature qui t'entoure, particulièrement s'il y a peu de monde sur les rives. Si tu as de la chance, tu verras se promener des cygnes, des canards, des ragonnins, des oiseaux et des insectes !

C'est aussi un lieu de balade, de pique-nique et de jeux !

En plus, pour ceux qui aiment le vélo, il y a une piste cyclable à proximité : la Via Rhôna ! Mais avant de t'adonner à tes loisirs, il te reste une dernière étape à franchir !

Le long du sentier de promenade, trouve la carte d'identité du héron cendré ! C'est un des hôtes de ce lieu qui est également une espèce protégée.

En lisant son histoire, trouve l'élément final dont tu as besoin : il s'agit de sa durée de vie !

Reporte ce numéro dans ta liste.

Ah Récapitulons !

Liste des numéros trouvés :

2

Place de la mairie
Nombre de roseaux :

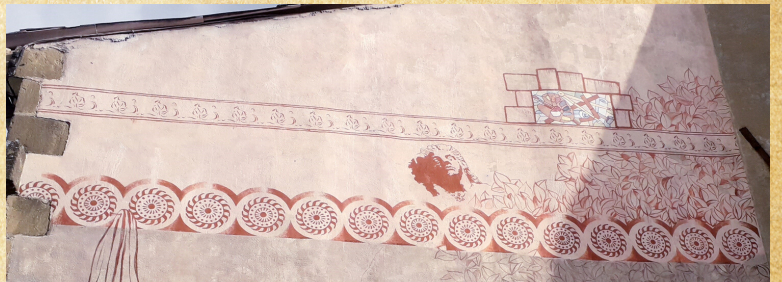


3

Porte du Roussillon
Nombre de merlons :

4

Fresque
Nombre de symboles :



5

Tour de plomb
Réponses du quizz :
Question n°1 =
Question n°2 =
Question n°3 =

Addition : $_ + _ + _ =$

6

Bassin des musards :
Durée de vie du héron cendré :

Combinaison finale = $_ _ _ _ _$

Après toutes ces émotions, un petit pique-nique s'impose, non ?! Le Bassin des Musards est l'endroit rêvé pour une pause fraîcheur !
Sinon, voici une idée restaurant : L'Auberge Monnet, au pied du Bassin des Musards



Félicitation ! Tu possèdes maintenant les 7 chiffres nécessaires à l'ouverture du coffre !

Tu peux venir nous les confier à l'office de tourisme et repartir avec une petite surprise !

En cas de fermeture du bureau, tu peux te connecter sur :

**<https://www.ardeche-hermitage.com/fr/chasse-au-tresor/tresor-perdu>
ou flashez le QR code**

**pour rentrer le mot de passe qui est le
pour débloquer ta récompense !**



Bravo !

**ARDÈCHE
HERMITAGE
TOURISME**

**Retrouvez toutes nos balades ludiques et gratuites
sur www.ardeche-hermitage.com
ou sur simple demande**