

les 7 merveilles de la Sèvre-Amont

GRAND JEU

du 30 avril au 8 juin
4^e édition



RÉSOLVRE & LES ÉNIGMES TROUVER LE TRÉSOR

Règlement et livret à récupérer
dans les 7 mairies ou sur leur site
internet, ainsi qu'à l'Office de
Tourisme de Niort.

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 le 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 30 avril :
 - 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), 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 mercredi 30 avril.
12. Fin du jeu le dimanche 8 juin, minuit.
13. Annonce des résultats le dimanche 15 juin à 15h00, sur le lieu du trésor.

DIFFICULTÉ DU JEU

14. Cette quatrième édition du jeu est accessible au plus grand nombre. Pour les plus jeunes, l'accompagnement des parents est un vrai plus.



CLASSEMENT DES JOUEURS

15. Classement au nombre de points cumulés. En cas d'égalité, départage selon la question subsidiaire.

RÉPONSES ET POINTS

16. Les réponses sont à reporter dans le livret qui doit être restitué, 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).
- Un retour sur papier libre est aussi accepté. A déposer au secrétariat de mairie 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 8 juin, minuit, ne sera pas pris en compte.
19. Résoudre une énigme, identifier un indice, ou communiquer une photo rapporte des points (500 points maximum sont possibles).

Etape 1

L'énigme d'Echiré - 50 points

Partez à la recherche de 7 lieux dans la commune d'Echiré où un indice vous attend.

1 - Conçue d'après la méthode Miyawaki, je suis la troisième à être sortie de terre sur la commune d'Echiré.

6 pts. R :

2 - Je donne des indications d'orientation et de vision globale de la commune. Nous sommes plusieurs sur Echiré, mais moi, je me trouve près d'un lieu où les jeunes aiment se retrouver et passer du bon temps ensemble.

6 pts. R :

3 - a) Mon premier est une expression liée au cinéma : "Se faire une".
b) Mon second est une expression pour prédire la météo, liant le chagrin au matin et l'espoir au soir.
c) Mon tout a été inauguré le 24 mai 2024 à Echiré.

6 pts. R :

4 - a) Mon premier est un endroit clos pouvant servir à enfermer des animaux vivants.
b) Mon second est un petit rongeur roux orné d'une belle queue en panache.
c) Mon tout est caché derrière le "véritable" gourmet.

6 pts. R :

5 - Je suis né le 18 août 1908 à Echiré. Je fus médecin, résistant, diplomate et administrateur de sociétés. Trouvez un lieu à mon nom.

6 pts. R :

6 - Si la petite fille que l'on surnommait "Bignette" était encore de ce monde, grâce à moi, elle pourrait faire de belles balades autour de ce lieu où elle a vécu 8 ans.

6 pts. R :

7 - Je regroupe plusieurs essences de sucreries accessibles à la population. **6 pts. R :**



L'association des 7 découvertes doit permettre d'identifier un élément en lien avec le lieu où est conservé le trésor final. Qu'avez-vous découvert ?

8 Pts. R :

L'énigme de Germond-Rouvre - 50 points

Partez à la recherche de 2 lieux dans la commune de Germond-Rouvre où un indice vous attend.

1 - C'est "bizarre" le nom de ce château, en face de la Chaise.

15 pts. R :

2 - En 1835, j'ai évincé mon voisin. Aurais-je bénéficié des mêmes gardiennes que le Capitole ?

15 pts. R :

L'association des 2 découvertes doit permettre d'identifier un élément en lien avec le lieu où est conservé le trésor final. Qu'avez-vous découvert ?

20 pts. R :

L'énigme de Saint-Gelais - 50 points

Rendez-vous dans un des lieux sacrés de la commune et rechercher le Saint-Gelais perché. Sous son œil amusé, comptez 25 pas vers le levant. Eve et Gédéon vous invitent alors à vous rendre dans leur logis. Laissez y entrer la lumière pour résoudre l'énigme.

Qu'avez-vous découvert ?

50 Pts. R :

L'énigme de Saint-Rémy - 50 points

Partez à la recherche de 4 lieux dans la commune de Saint-Rémy.

Un indice vous attend dans les 3 premiers lieux. Chaque indice trouvé doit vous permettre de vous rendre au lieu suivant. Pour vous rendre dans le 1er lieu :



Lieu 1. 5 pts. Que représentent ces 2 photos ? **R :**

5 pts. Quel est le 1^{er} lieu découvert ? **R :**

Lieu 2. 5 pts. Quel jeu devez-vous résoudre ? **R :**

5 pts. Quel est le 2nd lieu découvert ? **R :**

Lieu 3. 5 pts. Quel point commun avez-vous découvert ? **R :**

5 pts. Quel est le 3^{ème} lieu découvert ? **R :**

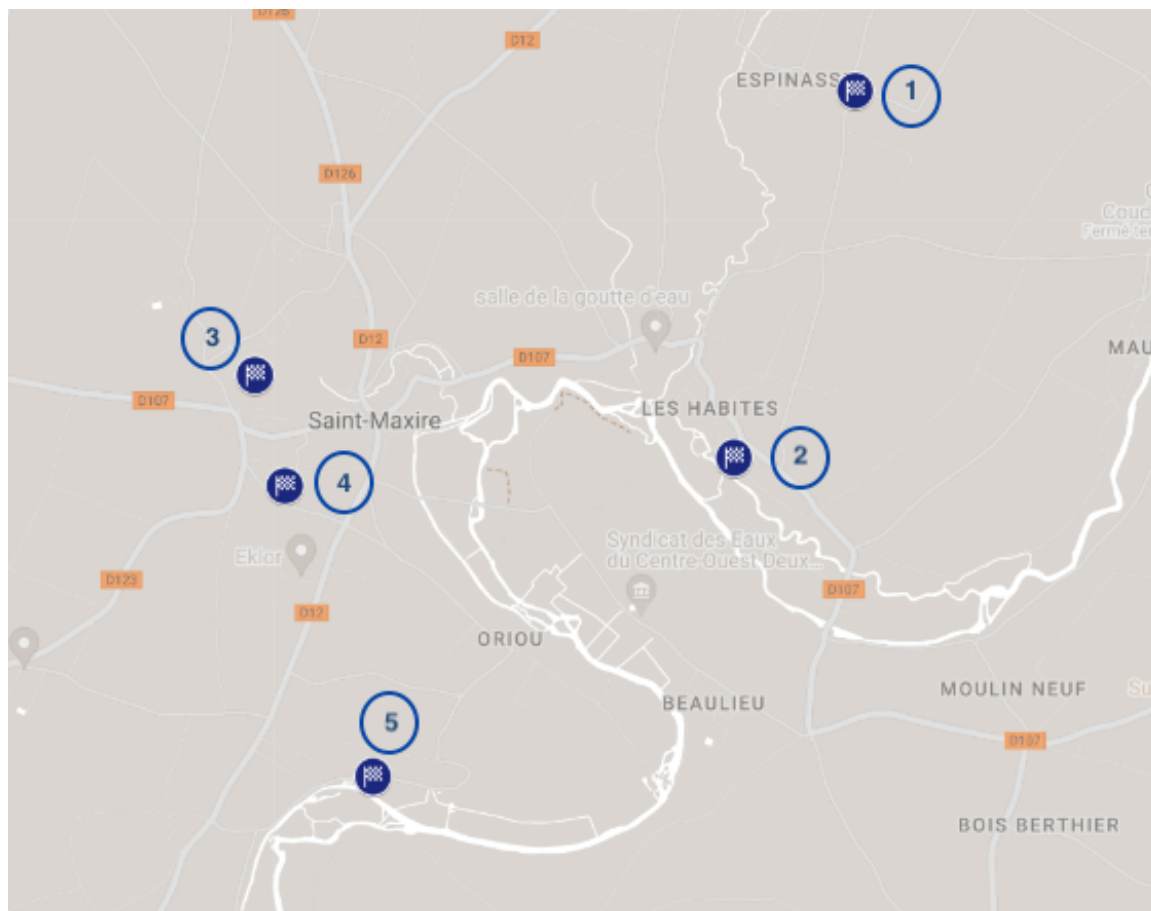
Lieu 4. 10 pts. Quel jeu devez-vous résoudre ? **R :**

10 pts. Qu'avez-vous découvert ? **R :**

Le dernier lieu trouvé est un élément en lien avec l'endroit où est conservé le trésor final.

L'énigme de Saint-Maxire - 50 points

Partez à la recherche de 5 lieux dans la commune de Saint-Maxire où un indice vous attend.



Lieu 1. 3 pts. Nom de la méthode pour découvrir l'indice ? **R :**
3 pts. Quel est l'indice découvert ? **R :**

Lieu 2. 3 pts. Nom de la méthode pour découvrir l'indice ? **R :**
3 pts. Quel est l'indice découvert ? **R :**

Lieu 3. 3 pts. Nom de la méthode pour découvrir l'indice ? **R :**
3 pts. Quel est l'indice découvert ? **R :**

Lieu 4. 3 pts. Nom de la méthode pour découvrir l'indice ? **R :**
3 pts. Quel est l'indice découvert ? **R :**

Lieu 5. 3 pts. Nom de la méthode pour découvrir l'indice ? **R :**
3 pts. Quel est l'indice découvert ? **R :**

L'association des 5 découvertes doit permettre d'identifier un personnage local célèbre.

5 pts. Quel est ce personnage ? **R :**

5 pts. Quel est son dernier lieu d'habitation ? **R :**

10 pts. Quelle est sa qualité en sa demeure ? Cet élément est en lien avec le lieu où est conservé le trésor final.
Qu'avez-vous découvert ? **R :**

L'énigme de Sciecq - 50 points

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
9													
10													
11													
12													
13													

Horizontal - 1 pt par ligne.

- 01** - A de bonne raison de se plaindre de son entourage / Parfois de garde
- 02** - Sous le prince
- 03** - Moyen de transport du boulot à pôle emploi / Support d'armoiries
- 05** - Ami d'Elliot / descend devant les invités - Monte quand ils ne le sont pas
- 07** - Se pique de défendre / Du latin vainqueur
- 08** - 28 puis 27 ou de 12 à 27 / Croque la pomme / Doivent quitter son château pour aller à la chasse
- 09** - Mesure chinoise / Pronom
- 10** - Rares / Est anglo saxon
- 11** - Chalcogène
- 12** - Grand Personnage / Lanthanide
- 13** - Clé d'ouverture

Vertical - 1 pt par colonne.

- A** - Cavaliers de rang
- C** - Pot en chambre / Sous louis parfois en or ou en argent
- D** - Prête un toit
- E** - Un état sans île
- F** - Pritona lui est consacré(e) / Cavaliers allemands
- G** - Parfois grosse
- H** - Soie à la pêche / Les nobles dames en sont revêtues
- I** - Ordre équin / A la mode
- J** - Cela toulousain / Interjection latine / Déesse de l'espérance
- K** - Populations asiatiques / Attention, ça chauffe
- L** - Galerie de défense
- M** - Carte ou rayon / Sang de Sylvebarbe

Sacré Blaise, il nous a encore laissé une énigme à décrypter. Kesako **HLFDWVMKI** ?

12 pts. Nom de la méthode pour découvrir le mot ? **R :**

15 pts. Quel est le mot découvert ? **R :**

Le mot trouvé est en lien avec le lieu où est conservé le trésor final.

L'énigme de Villiers-en-Plaine - 50 points

Trouvez à l'aurore commune de plusieurs découvertes ci-dessous des éléments à remettre dans l'ordre, et permettant de trouver un mot en lien avec le lieu où est conservé le trésor final.

1^{ère} découverte

- **1 pt.** Vous pouvez m'apercevoir lorsque je me balade dans le parc, et je suis parfois le personnage d'un jeu local sur papier dont l'initial est un V. **R :**
- **1 pt.** Nous sommes d'anciennes dépendances devenues aujourd'hui le centre de toute culture et de la jeunesse, de style rural italien. **R :**
- **1 pt.** Qu'avez-vous trouvé comme élément commun ? **R1 :**

2^{ème} découverte

- **1 pt.** Nous allons dans toutes les directions, mais la principale reste la 744. **R :**
- **1 pt.** Je suis le premier nom de Gabrielle, lequel changea le 17/09/1903 lors de mon premier et mon dernier jour d'union avec Émile. **R :**
- **1 pt.** Qu'avez-vous trouvé comme élément commun ? **R2 :**

3^{ème} découverte

- **1 pt.** Je suis la forme de ce qui peut être un élément décoratif en fer et qui peut éviter la progression de fissures. Je suis aussi appelé « ... de Saint-André ». **R :**
- **1 pt.** Je suis inaudible et suis présent dans 7 mots lorsque nous sommes nombreux. **R :**
- **1 pt.** Qu'avez-vous trouvé comme élément commun ? **R3 :**

4^{ème} découverte

- **1 pt.** Je serpente le long des limites de la commune, je disparaîs et réapparaîs au rythme des saisons. **R :**
- **1 pt.** On nous trouve en nombre à Villiers, et surtout dans son centre vert, et nous avons perdu un des nôtres, centenaire, lors de la tempête de 1999. **R :**
- **1 pt.** Qu'avez-vous trouvé comme élément commun ? **R4 :**

5^{ème} découverte

- **1 pt.** Au sein du parc, à l'abri des intempéries, vous pouvez me trouver en milieu de semaine, et profiter d'un bon moment sous une toile. **R :**
- **1 pt.** Je suis au-dessus du toit et vous pouvez écouter mes vocalises régulières. **R :**
- **1 pt.** Demeure seigneuriale privée dont le périmètre actuel date du XVe siècle et désormais ouverte au public. **R :**
- **1 pt.** Qu'avez-vous trouvé comme élément commun ? **R5 :**

6^{ème} découverte

- **1 pt.** Je suis le nom de société d'une artiste d'origine virollaise de créations uniques et personnalisables, utilisées notamment lors de cérémonies publiques et privées. **R :**
- **1 pt.** Je suis utilisée tous les 5 ans ou tous les 6 ans, selon le niveau de cet acte universel auquel je participe. **R :**
- **1 pt.** Qu'avez-vous trouvé comme élément commun ? **R6 :**

7^{ème} découverte

- **1 pt.** Je suis le centre d'attraction du territoire, et la porte d'entrée du PNR. **R :**
- **1 pt.** Nous sommes 4 à traverser la campagne deux-sévrienne. **R :**
- **1 pt.** Qu'avez-vous trouvé comme élément commun ? **R7 :**

8^{ème} découverte

- **1 pt.** Mon nom me fut donné en 1080 et je suis propriété communale depuis 1905. **R :**
- **1 pt.** Je remplis un haut édifice de Champbertrand faisant partie d'un réseau syndical. **R :**
- **1 pt.** Qu'avez-vous trouvé comme élément commun ? **R8 :**

Le mot à découvrir, associant R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7 et R8, se trouve sur le seul lieu du bourg persistant datant d'avant le 13^{ème} siècle à Villiers.

10 pts. Fournir une photographie de ce lieux.

15 pts. Quel est ce mot ? **R :**

Étape 2

Découvrir le lieu du trésor - 50 Points

Les énigmes de chacune des 7 communes vous ont permis de trouver 7 mots.

Ces 7 mots ont un point commun.

10 pts. Quel est ce point commun ? **R1 :**

Lors de vos recherches, vous trouverez un indice révélateur d'une longue période de l'histoire de France.

5 pts. Quel est cet indice révélateur ? **R :**

10 pts. Quel est le nom de cette période? **R2 :**

Elle ne pique pas. Si vous la trouvez, vous êtes dans la bonne direction pour trouver le lieu du trésor.

5 pts. Que suis-je ? **R :**

10 pts. Où suis-je (nom de la rue identifiable la plus proche) ? **R3 :**

Les réponses **R1**, **R2** et **R3** doivent vous conduire vers l'identification du lieu où se cache le trésor.

10 pts. Quel est le nom de ce lieu ? **R :**

Étape 3

Le trésor - 99 points

Pour découvrir le trésor et tenter de gagner des récompenses, vous devrez participer à une ultime épreuve le jour de la cérémonie de clôture du jeu, le dimanche 15 juin à 15h00.

Quelques jours avant, vous serez invités par mail à vous rendre sur le lieu où se cache le trésor.

Votre présence est donc indispensable !

La question qui départage - 1 point

Quel sera le nombre de joueurs classés ? **R :**