



L'INQUISTAIRE AUVERNHAT

(Le Détective Auvergnat)

Le Géochaching de TRIZAC



**Prévoir
Papier et Stylo**

ROADBOOK

Bienvenue dans l'aventure Trizacoise du géocaching.

Tu vas suivre le parcours de Triz, notre vache Trizacoise. Elle t'emmènera à la découverte de son village Trizac au travers d'énigme et de cachette à retrouver.

Les coordonnées GPS t'indiquent l'emplacement des boîtes. L'ordre n'a pas d'importance. Mais attention, elles sont bien protégées chacune par un code secret qu'il va falloir découvrir. Chaque boîte, si tu parviens à l'ouvrir contiendra un ou des mot(s) qu'il faudra décrypter grâce à la clé de déchiffrement :

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

(le haut remplace le bas et le bas remplace le haut)

Une fois tous les mots trouvés, Complète cette phrase pour trouver la dernière cachette et le secret de Triz :

----- à ----- de ----- . La ----- est au ----- . ----- le ----- !

Dans chaque boîte tu trouveras une pierre peinte. Identifie le dessin et reporte son nombre dans l'équation ci-dessous. Le résultat te donnera le code de la cachette mystère. Souviens-toi des règles de priorité en mathématiques !

(Milan x Fromage) / Cascade + Vache + (Puy Mary x Volcan) + Gentiane = « CODE MYSTERE »

ATTENTION : TOUT CE QUI EST DANS LES BOITES DOIT RESTER DEDANS POUR LE BON DEROULEMENT DU PARCOURS POUR LES ENQUETEURS SUIVANTS ! Note tes réponses et prend des photos si besoin mais n'emporte rien.

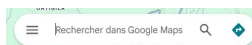
Activité proposée en autonomie, sous l'entière responsabilité des participants.

Merci de respecter les lieux et l'intimité des habitants.

Utilisation Google Maps :

Ouvre le site <https://www.google.fr/maps>

Saisi les coordonnées GPS dans la barre de recherche



et appuie sur la loupe

Coordonnées utiles :

- Aides/Informations : 06.75.94.13.37 (par SMS)
- Mairie de Trizac : 04 71 78 60 37
- Pompier : 18 ou 112

Départ : La Mairie - 7G3Q+97R Trizac (Google Maps)

1.L'Eglise St Beauzire - 7G3Q+F3V Trizac (Google Maps) OU 45.25375 2.5376 (Cartes IGN appli)

Emprunte d'abord l'allée des jardins en observant ses murs pour trouver le code (7G3P+5PP Trizac)



2.La Croix de Bethleem - 7G3R+CPV Trizac (Goole Maps) ou 45.25362 2.54179 (Cartes IGN appli)

Prend la rue du Lavoir puis la rue de Lachamp mais Attention repère sur le chemin l'enseigne du café ... elle contient le prochain code (aucun chiffre doublé !)

3.L'Ancienne École de Garçon - 7G3Q+2G9 Trizac (Google Maps) ou 45.25255 2.53885 (Cartes IGN appli)
 Avant de rejoindre la rue des arcades, passe par « Le Garage » et descend la rue de l'Estive. C'est sur ces murs que tu trouveras le prochain code encadré par RF.

4.Le Foirail- 7G2R+45C Trizac (Google Maps) ou 45.25032 2.54046 (Cartes IGN appli)
 Il faut monter tout en haut du foirail ! Là où les 3 arbres règnent et où l'ancien abreuvoir te guidera. Pour trouver le code, il te faudra continuer sur quelques mètres vers la route des montagnes jusqu'à l'intersection. Regarde les panneaux !! Valette précède Collandre !

5. LA ROUTE DES MONTAGNES - 6HV3+F94 Trizac (Google Maps) ou 45.24363 2.55346 (Cartes IGN appli)
 Trouve le code en déchiffrant ceci. La clé est sur la boîte !

| | | | | | | | |
|---------|--|-------|--|---------|--|---------|--|
| — ■ — ■ | | — | | — ■ | | ■ ■ ■ ■ | |
| ■ ■ | | ■ — ■ | | ■ | | ■ ■ — | |
| — ■ | | — — — | | ■ ■ — | | ■ ■ | |
| — — ■ — | | ■ ■ | | ■ ■ — ■ | | — | |
| | | ■ ■ ■ | | | | | |

6. CHEMIN DU CALVAIRE - 6GVP+QG7 Trizac (Google Maps) ou 45.24442 2.53631 (Cartes IGN appli)
 Depuis la boîte « 5 », à l'intersection prend à droite et redescend par le lieu-dit « Chavaroche » jusqu'à la route de Mauriac. Fais bien attention, traverse et prend le chemin en face et suit le sentier sous les arbres.
 Le CODE est **CODE** quand chaque lettre numérotée est à sa place dans l'alphabet. Attention à l'intrus !

7. Le Plan d'Eau - 6GWP+XFM Trizac (Google Maps) ou 45.24745 2.53616 (Cartes IGN appli)
 Trouve son nom et déchiffre le code suivant :
 « Le ?x?x?x?x?x?x? »

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | E | I | O | U | Y | L | M | N | S | P | T |
| 4 | 9 | 5 | 4 | 3 | 6 | 1 | 3 | 7 | 2 | 8 | 1 |

