

A LA RECHERCHE DES FAILLES DU TEMPS

MODE D'EMPLOI

Cher voyageur du temps bonjour. Vous êtes sur le point de débiter une grande aventure historique ! Néanmoins, avant de commencer, laissez-vous vous expliquer quelques rudiments.

Avant de faire quoique ce soit, vérifiez bien que vous possédez tout ce qu'il faut pour votre exploration temporelle à savoir :

- Un crayon et une gomme (pas de stylo afin d'écrire et effacer à volonté, très utile pour les codes)
- Un support pour écrire (car il va falloir écrire !)
- Ce mode d'emploi, le papier réponse et le carnet de route, ces trois derniers éléments se trouvant sur Puyfolonaute.com – Le site.

Avec tout ses éléments en main, vous pouvez vous rendre au Grand Parc du Puy du Fou® pour une folle escapade historique !

Le jeu débute sur le parking du parc, support, papier, crayon, papier réponse et carnet de route en main, vous pouvez commencer à résoudre la première énigme !

Cette aventure est composée de quinze étapes, à chacune d'entre elles vous obtenez une réponse correspondant au lieu / village / spectacle symbolisant l'étape suivante. Pour réussir le jeu, vous devez scrupuleusement remplir le papier réponse et le retourner à l'adresse contact@puyfolonaute.com !

Un problème, un obstacle, un blocage ? Pas de problème, ce mode d'emploi est accompagné d'une « trousse de secours » vous permettant de réussir à bien votre entreprise. Mais attention, cette trousse n'est à utiliser seulement en cas d'urgence et ne vous donnera en aucun cas les réponses, seulement un bon coup de pouce pour trouver réponse aux énigmes et autres codes de cette aventure !

Prêt pour l'aventure ? C'est parti !



**Attention ! A partir d'ici vous pénétrez dans les indices
d'*A la recherche des failles du temps* !**

La page qui suit ne doit être lue qu'en dernier recours !

A LA RECHERCHE DES FAILLES DU TEMPS

INDICES

ETAPE PREMIÈRE : La clé du code est **4L** correspondant à la voiture que possédait Philippe de Villiers lors de sa première venue au Puy du Fou en 1977. Cette clé doit se lire « 4 vaut L » ce qui veut dire que « 5 vaut M » ou encore que « 26 vaut H » ...

ETAPE DEUXIÈME : Il s'agit ici d'un code à coordonnées. Ainsi, OE veut dire « I ».

ETAPE CINQUIÈME : Il faut résoudre l'anagramme. Le nombre de lettres par mot est bon mais les lettres sont dans le désordre entre les mots. Ainsi, des lettres du deuxième mot dans l'anagramme peuvent être en fait des lettres du premier mot tandis que le premier mot ne se limite pas en combinaisons à IIO, IOI et OII.

ETAPE NEUVIÈME : code semblable à l'étape deuxième.

ETAPE ONZIÈME : Semblable à l'étape cinquième, à savoir qu'il faut bien utiliser les mots indices. Dans l'anagramme, il n'y a qu'un seul mot de cinq lettres et il se trouve dans les indices ...

ETAPE DOUZIÈME : Il est question ici d'épées. Epée, comme dans capes et d'épées ?

ETAPE TREIZIÈME : il est question ici de chevaux. Quel spectacle du Grand Parc utilise le plus de chevaux ?

ETAPE DERNIÈRE : Pour résoudre cette dernière épreuve, il faut regarder exactement là où a été prise la photographie de l'étape quatorzième ...

Pour les autres étapes, la feuille réponse vous donne quelques indications quant à la nature des lieux à trouver ...

Bon jeu !