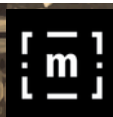


LA LEGENDE DE LA MOSAIQUE DE HONFLEUR



JEU DE PISTE

Aventurez-vous dans les ruelles de Honfleur, déchiffrez les énigmes et révélez la légende cachée de la mosaïque



La Mosaïque de Honfleur

SYNOPSIS

Tout commence par une discussion entre vous et votre grand-mère. Le regard grave, la voix posée, elle vous tend un carnet usé par le temps :

« Il est temps que tu saches. Lorsque j'étais une jeune membre de l'association des amis du patrimoine honfleurais, un archéologue local fit une découverte exceptionnelle : un fragment de mosaïque très ancien trouvé quelque part à Honfleur. Ce fragment exceptionnel devait être officiellement présenté au musée des Beaux-Arts, puis exposé. Mais... il fut volé avant même sa présentation. Six personnes ont alors été suspectées. Aucune preuve n'a permis d'identifier le coupable et la mosaïque n'a jamais été retrouvée... jusqu'à ce que je décide de mener ma propre enquête.

Pendant des années, j'ai cherché... Et j'ai fini par découvrir l'identité du voleur. Mais au lieu de le dénoncer, j'ai choisi le silence. Car ce que j'ai appris allait bien au-delà d'un simple vol. Dans ce carnet, j'ai consigné tous les indices de mon enquête qui sont disséminés dans des lieux emblématiques de la ville.

C'est à toi de jouer ! »



LES RÈGLES DU JEU DE PISTE

BUT DU JEU :

Le passé vous appelle, votre quête commence ! Vous devez grâce aux indices laissés dans ce carnet éliminer 1 à 1 les suspects et découvrir où la mosaïque a été cachée.

Chaque énigme numérotée permet d'éliminer un suspect. La réponse aux énigmes numérotées vous donnera un indice sur une personne à innocenter.

POUR QUI ?

Ce jeu familial s'adresse à tous, quel que soit l'âge des participants. Il ne requiert pas de connaissances particulières sur Honfleur. Pour le réussir, il vous faudra simplement faire preuve d'observation, de curiosité, de déduction... et d'esprit d'équipe !

DURÉE :

Comptez environ 1H30 à 2H00 pour faire l'ensemble du parcours et répondre aux énigmes. Le jeu n'est pas chronométré, vous pouvez prendre tout le temps nécessaire et faire des pauses si besoin.

OÙ :

L'enquête se déroule exclusivement dans le centre historique de Honfleur. Elle a pour but de vous faire découvrir quelques-uns des sites culturels phares de la cité.

LA LISTE DES SUSPECTS



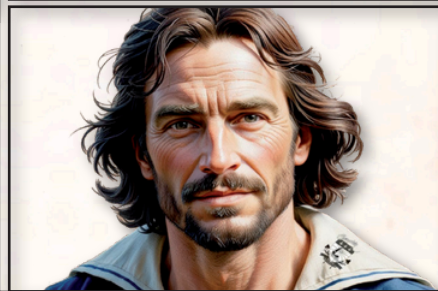
Anthony Loiseau
AGE : 45 ans
METIER : Cuisinier
HOBBIES : Littérature, cinéma



David Martin
AGE : 27 ans
METIER : Couvreur
HOBBIES : Escalade, montagne



Nadia Mozingo
AGE : 59 ans
METIER : Professeur d'histoire
HOBBIES : Histoire de l'art, archéologie



Christophe Cartier
AGE : 32 ans
METIER : Navigateur
HOBBIES : Voyage, mer



Eugénie Menat
AGE : 19 ans
METIER : Artiste peintre
HOBBIES : Arts plastiques, musée



Charles Jouvenet
AGE : 60 ans
METIER : Verrier d'art
HOBBIES : Golf, équitation, oenologie

DÉBUT DE L'AVENTURE MAISONS SATIE

A l'époque, les Maisons Satie n'étaient pas encore la maison des illustres que nous connaissons aujourd'hui. Les maisons, bien plus anciennes, abritent d'autres secrets. Les graffitis retrouvés sur les fragments de plâtre vous donneront un indice sur la direction à prendre pour démar- rer votre enquête.

Parcourez le musée pour retrouver ces fragments de plâtre et trouver votre chemin . Ce poème pourrait aussi vous aider :

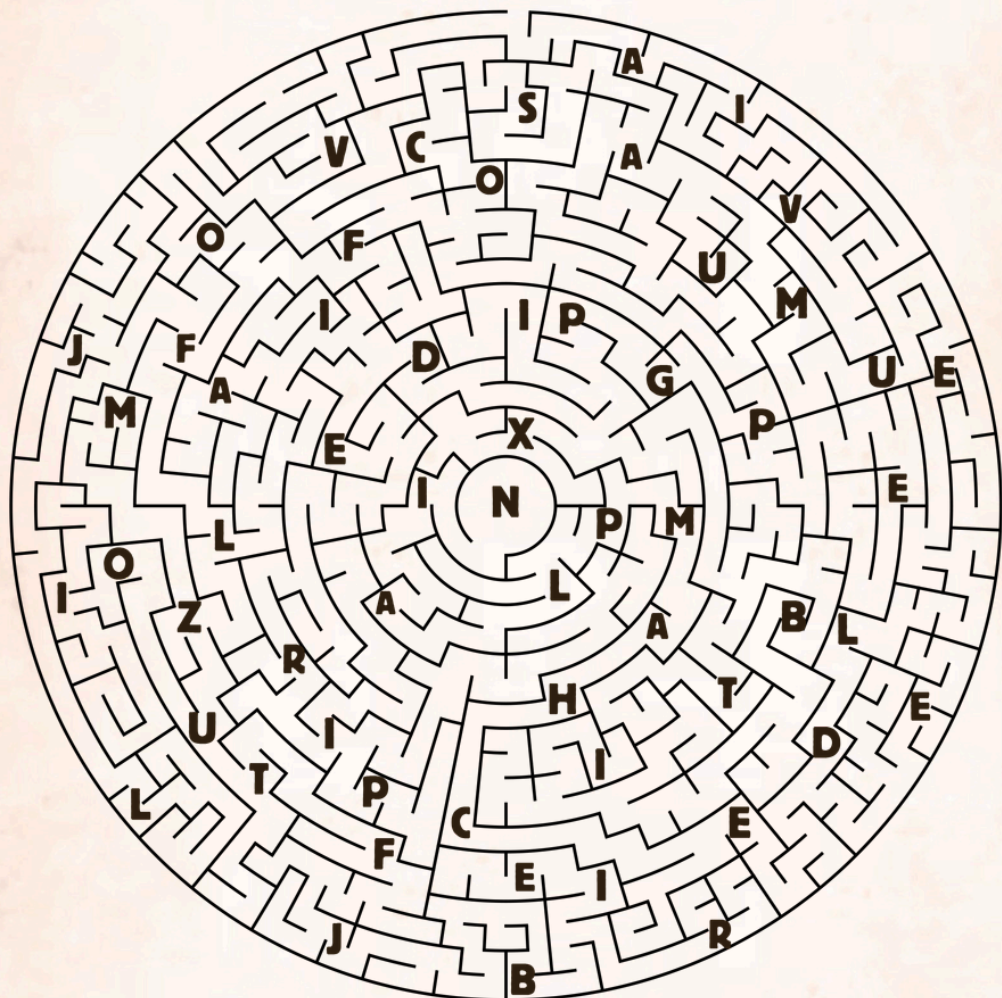
Lignes gravées sur le vieux plâtre blanc, Images
de voiliers portés par le vent.
Eux, les marins, en secret, les ont tracés,
Un à un, au fil des années passées.
Témoins discrets d'un monde disparu,
Echos salés d'un temps révolu.
Naissent des bateaux de simples sillons, Aux
coques fragiles, pleines de passion. Naviguer
était leur plus grand désir,
Ces dessins sont là pour nous le dire :
En Honfleur, leur mémoire reste à découvrir.

Observez bien les mots et les lettres de ce poème et vous trouverez certainement le prochain lieu de votre aventure !

LIEU : _ _ _ _ _

ÉNIGME N°1 : LES VIEUX REMPARTS

Suivez le parcours dans les couloirs de l'ancien logis du Lieutenant du Roi. Faites bien attention à ne pas vous perdre dans ce véritable labyrinthe pour retrouver celui qui vous aidera à innocenter un premier suspect.



ÉNIGME N°1 : LES VIEUX REMPARTS

Si vous avez emprunté le bon chemin dans ce labyrinthe, vous avez trouvé :

REPONSE :
~~Renseignez-vous sur cette personnalité pour innocenter un premier suspect. Un symbole présent sur les façades de la lieutenance pourra vous aider à innocenter le premier suspect. Observez bien l'édifice !~~

Suspect innocenté :

La Lieutenance n'est pas le dernier rempart de cette enquête. Pour continuer votre aventure, vous allez devoir traverser le pont et rejoindre cet autre haut-lieu de l'histoire de Honfleur :



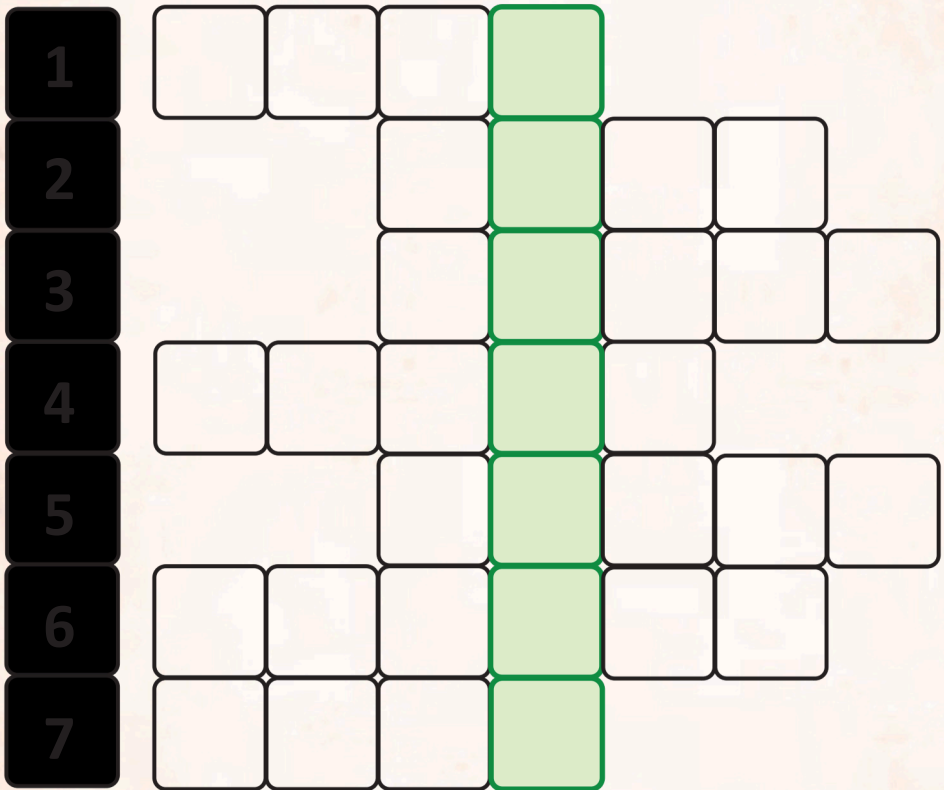
2



ÉNIGME N°2 : LE VITRAIL DE JEAN DE VIENNE

Dans l'ancienne église Saint-Etienne, observez bien les vitraux, l'un d'entre eux vous aidera tout particulièrement à rayer l'un des suspects de la liste.

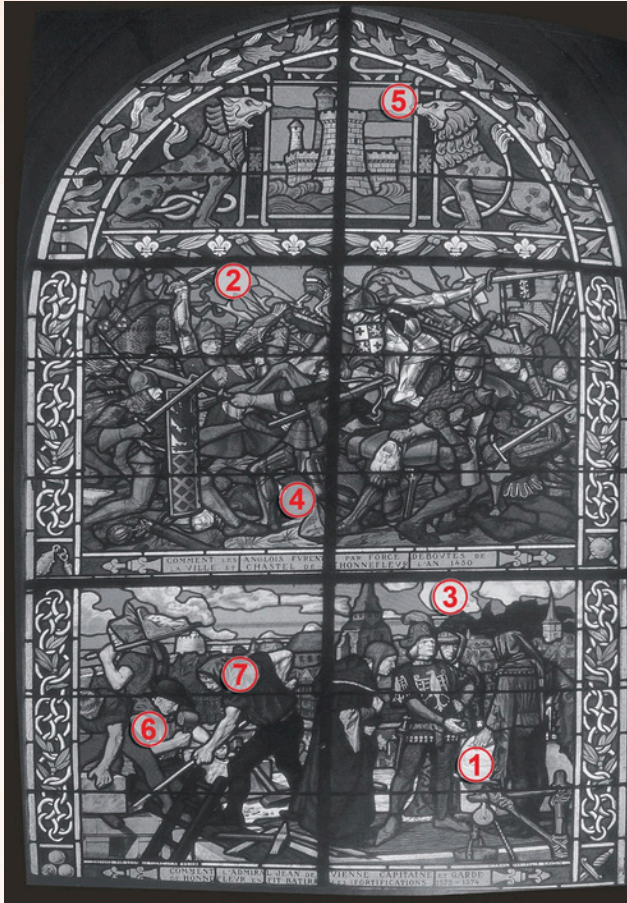
Le vitrail devant vous raconte une histoire sans paroles. Quand la lumière le traverse, il s'illumine de mille couleurs... mais seules sept d'entre elles vous guideront vers le mot mystère.



REPONSE : _____

Suspect innocenté :

ÉNIGME N°2 : LE VITRAIL DE JEAN DE VIENNE



Il est temps de mettre les voiles. La traversée sera courte. Laissez-vous porter par le vent pour arriver à bon port.

Il souffle le long de la nef de l'église et vous guidera jusqu'à cette grande bâtisse à colombages où l'on conserve la mémoire populaire de la ville.



ÉNIGME N°3 : LES ARTS POPULAIRES

Parmi les nombreux objets présentés ici, l'un d'eux vous permettra d'innocenter un nouveau suspect. Pour le retrouver, décryptez le message du vieux mercier que vous pouvez encore voir au rez-de-chaussée :

Je suis perché, mais je ne suis pas fou,
Je ne bouge jamais, même vent debout.
Je ne protège pas du froid mais de la pluie,
et sans moi, le toit perd sa magie.
Façonné de métal, parfois en céramique ou en terre,
Je veille sur la pierre.
Je suis l'élégance au sommet de la maison,
que seuls des yeux curieux voient en toute discrétion.
Pour innocenter un suspect, ma coiffe si particulière,
sera bonne conseillère.

Je suis l' _____

Suspect innocenté :

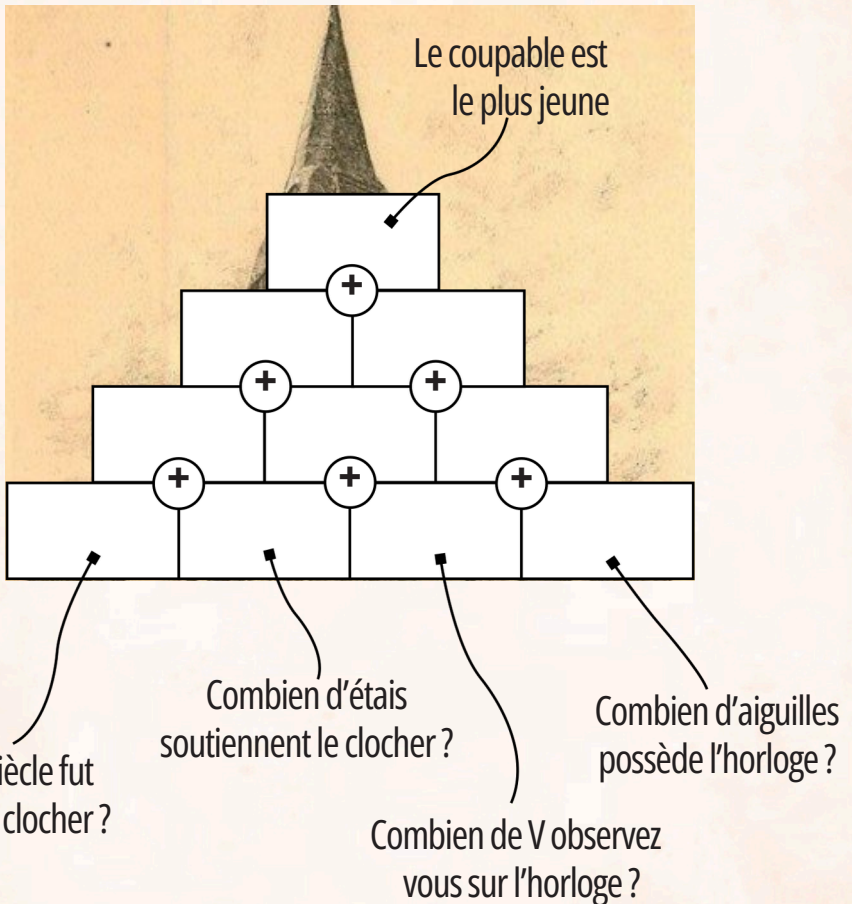


Traversez les petites boucheries puis tournez à droite pour trouver la rue de la Ville. Là où est conservé le 5ème art, vous trouverez la trace indélébile d'un célèbre poète

ÉNIGME N°5 : SAINTE - CATHERINE

Vous arriverez sur cette célèbre place honfleuraise sur laquelle vous pouvez faire votre marché le samedi matin.

L'église Sainte-Catherine a la particularité d'être séparée de son clocher. En explorant les alentours du clocher, vous pourrez ainsi répondre à la prochaine énigme. Certains panneaux d'informations pourraient vous aider également à résoudre cette pyramide des sommes.



CONCLUSION DE L'ENQUÊTE

QUI EST LE VOLEUR ?

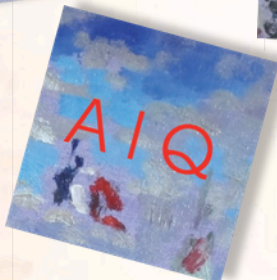
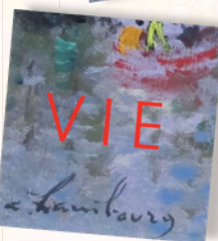
Par élimination, vous avez désormais identifié le voleur de la mosaïque ! Il s'agit de Mais où est donc caché son précieux trésor ?

Pour le savoir, suivez les pavés pour retrouver celui qui a vécu ici, qui a inspiré Monet et dont les toiles sont à quelques pas. Lui et ses amis savaient peindre les nuages, les ports et le ciel. Le profil de votre voleur devrait également vous aider.



JOUR DE FÊTE SUR LE VIEUX BASSIN

Sur ce tableau découpé, des lettres intrigantes apparaissent. Si vous parvenez à reconstituer le puzzle, vous découvrirez un dernier message. Le modèle original est un tableau que vous avez peut-être déjà aperçu au musée Eugène Boudin ; l'avoir sous les yeux vous aidera grandement à en percer le secret. N'hésitez pas à interroger le personnel du musée.



FIN DE L'AVENTURE !

Bravo, vous avez résolu l'enquête ! Merci d'avoir participé à ce jeu de piste.

En effet, votre grand-mère, très attachée à la préservation du patrimoine, partageait les mêmes convictions que le voleur. Elle n'a donc pas souhaité partager sa découverte.

Si vous souhaitez en savoir plus et connaître les réponses aux énigmes, scannez le QR code ci-après.



Ce jeu a été créé par le Pion de Normandie. *Le pion de Normandie est une association de joueurs, créative et dynamique. Ouverte à tous, elle permet de découvrir de nombreux jeux de société classiques et modernes. Notre objectif : promouvoir les jeux de société, les rendre accessibles à tous, créer du lien social.*

Pour cela, le Pion de Normandie organise des sessions régulières (les jeudis soirs). Si vous êtes intéressés par notre association vous pouvez nous contacter au :

06 69 91 27 82 - lepiondenormandie@gmail.com

Certaines images et certains textes de ce document ont été générés à l'aide de l'intelligence artificielle. Certaines ressources utilisées dans ce document ont été fournies par les musées de la ville de Honfleur.

LA LEGENDE DE LA MOSAIQUE DE HONFLEUR

REMERCIEMENTS

Un grand merci aux Musées de Honfleur pour leur précieuse collaboration et pour avoir permis de faire découvrir l'histoire et la richesse culturelle de la ville à travers ce jeu de piste.

Grâce à eux, cette aventure à la découverte des trésors de Honfleur a pu voir le jour.

Et surtout, merci à vous, aventuriers, d'avoir relevé ce défi !

