






Le Sappey-en-Chartreuse





N°7: le marais des Sagnes
Descendez vers le village puis suivez le chemin de l'Oie à droite. Au bout du chemin, prenez de la hauteur pour me voir !




N°6: le hameau de Prallières
Continuez à descendre en direction du village. Je suis à côté de la fontaine, au bord de la rivière.



N°5: la chapelle du Churut
Prenez le chemin qui descend en face puis suivez-le. Je suis devant la chapelle.



N°4: la forêt du Churut
Prenez à droite puis à gauche à travers la clairière. Mon repère est à la lisière de la forêt.




Marais des Sagnes

le Mollard


Prallières

le Churut

Montjalat



N°3: Montjalat
Continuez à monter en longeant les champs, je vous attends à côté du banc.




Jaillières


les Combes



N°1: l'église
C'est sur la place du village que commence l'aventure !



N°2: le hameau de Jaillières
Prenez la petite rue qui rejoint la caserne des pompiers puis le chemin piéton à gauche. Je suis en haut !

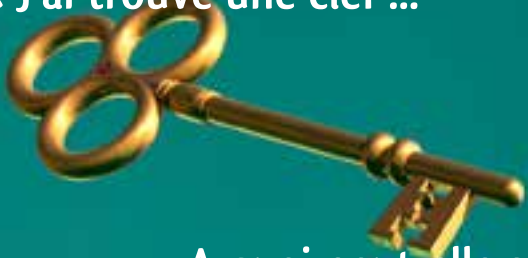


Lachard

Rendez-vous sur
I place pour découvrir
des indices...



« J'ai trouvé une clef ... »



A quoi peut-elle servir ? »



2 3 C E 1 4 5



capitale d'

4 2 R 7 et 3 1 6 5 E



S 2 3 N D 1 A L



1 2 3



M 1 2 3 4



1 3 C E de 2 H 4 T 5



1 O 4 S 3 2 N

Justin a trouvé une clef par terre. Pour chercher ce qu'elle peut bien ouvrir, partez à la rencontre des habitants...

Regardez la carte pour commencer l'aventure !

II Sur place, lisez les cartes-énigmes correspondant au personnage du lieu.



III Reportez ci-dessous les lettres marquées d'un chiffre afin de révéler l'indice.

IV Grâce au faisceau d'indices que vous avez décodé, devinez ce que peut bien ouvrir cette clef!

La clef ouvre les portes de la

Seven empty rectangular boxes for writing the answer.

La clef aux 7 énigmes



Menez l'enquête au Sappey-en-Chartreuse !

