

BERGHEIM

Tout un symbole



Départ : Point I,
1 place du Dr Walter
68750 Bergheim

Durée : Environ 1 h

Attention : si vous partez à la découverte du trésor en soirée, pensez à emporter une lampe de poche, ce sera plus pratique !

Bienvenue à Bergheim pour une chasse au trésor mystérieuse et pleine d'humour !

À chaque étape, pensez à noter votre indice dans la phrase à trous ci-après. Elle se remplira au fur et à mesure de votre chasse et vous indiquera le trésor !

Mo _____
4 5

7

3

mais je suis u _____
4

1

le _____
2

du _____ d' _____
6 9

pour _____ oël et _____
10 4

u _____
4 8



1 Pour commencer, en sortant du Point I, partez sur votre gauche et arrêtez-vous devant l'Hôtel de Ville. Une couronne a été sculptée sur sa façade. Si Louis XIV portait la même, alors votre **indice n° 1** est le mot **INCONVÉNIENT**. Par contre, si c'est Jules César qui portait cette couronne, alors l'indice est le mot **PRIVILÈGE**. Insérez-le à la place indiquée dans la phrase à trous !

2 Si elle n'avait pas les yeux bandés, Thénis, la déesse de la Justice, placée au sommet du toit de l'Hôtel de Ville, vous indiquerait du regard la direction à suivre. Remonter la Place du Dr Pierre Walter et au niveau du n° 28, tournez à gauche pour emprunter la Grand'rue. Arrêtez-vous tout de suite à droite devant le n° (11 x 4 = ...) et recherchez le cadran solaire sur la façade. La charade suivante devrait vous permettre de retrouver votre **indice n° 2** :

Mon premier est la première lettre de l'astre souriant sur ce cadran.
Mon second est le chiffre inscrit entre le 12 et le 2 sur ce cadran.
Mon troisième est un récipient servant beaucoup lors du petit-déjeuner.
Mon tout est **l'indice n° 2** à inscrire dans la phrase à trous, à l'endroit indiqué.

3 Poursuivez dans la Grand'rue et arrêtez-vous devant le n° 33. Vous pouvez voir une inscription au-dessus de son entrée. Un des mots de la liste ci-dessous est votre **indice n° 3**. Il commence par la même lettre que le dernier caractère gravé au-dessus de l'entrée de cette maison. Retrouvez-le et notez-le dans la phrase à trous, à l'endroit indiqué.

LARMES – SOURIRE – ÉNERVE – COLÈRE – JOYEUX

4 Continuez dans la même rue et arrêtez-vous devant l'ancien site du « 7^{ème} art » : « Le Corso ». Une année est inscrite au-dessus de son porche. Ajoutez tous les chiffres entre eux. Votre résultat indique le rang d'une lettre dans l'alphabet. Cette lettre est votre **indice n° 4** et elle vient compléter tous les mots incomplets de la phrase à trous.



5 Poursuivez dans la Grand'rue et tournez à droite, rue de l'Église. Prenez ensuite la direction de l'église et placez-vous devant son entrée. Trois mages ont été sculptés au-dessus de la porte. Si, en partant de l'enfant, le mage agenouillé est après les deux personnages debout, alors votre **indice n° 5** est **HABITATION** ; s'il est avant, alors l'indice est **PERSONNAGE**.

6 Longez l'église par la droite pour passer devant la fresque de l' « Adoration des mages » et examinez la litre funéraire à l'arrière du monument (frise peinte à chaque décès du seigneur du village). Si le château du logo sur la plaque apposée à l'église est de couleur rouge, alors votre **indice n° 6** est **DROIT** ; s'il est bleu, alors votre indice est **GAUCHE**.

N'oubliez pas de placer ce nouvel indice à l'endroit indiqué dans la phrase à trous !



7 Descendez les escaliers à l'arrière de l'église puis traversez la Grand'rue pour emprunter le chemin des Remparts. Passez devant la tour carrée et arrêtez-vous à celle des _____ (personnage imaginaire au nez crochu). Si la canonnière (ouverture se trouvant au-dessus de la porte en bois) a l'apparence d'une serrure alors les mots et syllabes à remettre dans l'ordre pour reconstituer **l'indice n° 7** seront ceux de la combinaison A. Si la canonnière a la forme d'une étoile, utilisez la combinaison B. Une fois mise en ordre, la combinaison vous offre un nouvel indice. Reportez-le vite dans la phrase à trous !
Combinaison A : **PRÉ – PEUT – À – TER**
Combinaison B : **LIER – AL – PEUT – LIER – Y**

8 Continuez sur le chemin de ronde. Passez devant une autre tour puis arrêtez-vous à mi-chemin avec la suivante pour examiner le paysage. Sur votre droite, vous pouvez voir des vignes et le château du Haut-Koenigsbourg mais ce n'est pas tout ! Si vous comptez 6 châteaux au total, votre **indice n° 8** sera le mot **TOUR**. Si vous en comptez 5, votre indice sera le mot **POUR**. Si vous en comptez 4, votre indice sera **JOUR**. Reportez votre réponse dans la phrase à trous !

9 Passez maintenant devant la tour de la Poudrière et allez au bout du chemin des Remparts. Continuez en face et, à la patte d'oie, suivez la direction interdite. Continuez à gauche et arrêtez-vous juste avant la porte Haute. Un personnage a été sculpté sur votre gauche. Lisez attentivement la plaque explicative qui l'accompagne... À quel droit ce personnage correspond-il ? Votre réponse est votre **indice n° 9**. Inscrivez-le à sa place dans la phrase à trous et vous y verrez encore plus clair !

10 Vous approchez du but final ! Passez sous la Porte Haute et poursuivez tout droit jusqu'au n° 44 ; de là, tournez à gauche : vous arrivez sur une place qu'il vous faut traverser pour revenir devant l'hôtel de ville. Une année est inscrite sur sa façade. Combien doit-on enlever à 1867 pour obtenir l'année gravée sur la façade de l'Hôtel de Ville ? Votre réponse est votre **indice n° 10**. Il vient finir de remplir la phrase à trous !

Maintenant que vous avez reconstitué la phrase, à vous d'identifier le personnage qu'elle décrit ! Petit indice : vous êtes passé devant il n'y a pas très longtemps...

Vous avez trouvé ? Alors rendez-vous au Point I pour donner votre réponse et récupérer une belle récompense !



POINT I BERGHEIM
1 place du Docteur Walter - 68750 Bergheim
Tél. +33 (0)3 89 73 31 98
Tél. +33 (0)3 89 73 23 23
info@ribeauville-riqewihr.com

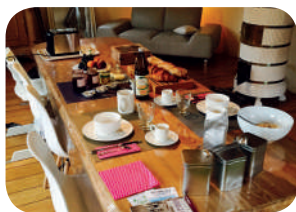
HORAIRES :
Du 1^{er} décembre 2020 au 3 janvier 2021 :
Lundi : 9h-12h et 14h-17h
Mardi : fermé
Mercredi : fermé
Jeudi : 9h-12h et 14h-17h
Vendredi : 9h-12h et 14h-17h
Samedi : 9h-12h et 14h-18h
Dimanche : 9h-13h



JEU-CONCOURS

Pour prolonger les bons moments que vous venez de passer à la recherche des trésors de Noël, participez au tirage au sort et tentez de gagner :

**UN SÉJOUR EN FAMILLE À "LA GRANGE AUX COQS",
CHAMBRES D'HÔTES À ITTENHEIM,
EN ALSACE !**



POUR PARTICIPER AU TIRAGE AU SORT :

A chaque chasse réalisée – et donc à chaque trésor découvert – faites tamponner le bulletin de participation ci-contre par l'office de tourisme concerné.

Lorsque vous aurez découvert 3 trésors, complétez lisiblement le bulletin et remettez-le à l'un des offices de tourisme participant aux Chasses aux Trésors de Noël.

Le tirage au sort aura lieu durant la 2e quinzaine de janvier 2021. Le gagnant sera averti par téléphone et son bon-cadeau lui sera adressé par courrier.

EXTRAITS DU RÈGLEMENT :

• ARTICLE 1

Alsace Destination Tourisme, 1 rue Camille Schlumberger à 68000 COLMAR, propose des Chasses aux Trésors de Noël 2020 avec un tirage au sort. Ce jeu est organisé dans le cadre de la campagne « Noël en Alsace 2020 » du 25 Novembre 2020 au 06 Janvier 2021, dans les 26 Offices de Tourisme suivants :

Alsace Verte, Hanau-La Petite Pierre, Seltz-Lauterbourg, Pays Rhénan, Pays de Haguenau, Pays de Saverne, Kochersberg, Mossig et Vignoble, Pays du Mont Sainte-Odile, Obernai, Pays de Barr, Grand Ried, Sélestat Haut-Koenigsbourg Tourisme, Pays de Ribeauvillé-Riquewihr, Val d'Argent, Vallée de Villé, Colmar et sa Région, Pays Rhin-Brisach, Vallée de Kayersberg, Vallée de Munster, Eguisheim-Rouffach, Pays de Guebwiller, Masevaux, Thann-Cernay, Mulhouse, Sundgau.

• ARTICLE 2

Le jeu est ouvert à toute personne physique majeure (ou mineure à condition de disposer d'une autorisation parentale) résidant en France ou à l'étranger à l'exclusion des dirigeants, des collaborateurs permanents et occasionnels

ainsi que des membres de leurs familles directes (ascendants, descendants, conjoints) d'Alsace Destination Tourisme.

• ARTICLE 3

La participation au tirage au sort des « chasses » s'effectue exclusivement par le dépôt d'un bulletin de participation portant les tampons de 3 Offices de Tourisme différents, de 3 commerçants partenaires ou le nom du trésor manuscrit par vos soins, attestant les 3 « chasses » réalisées. Le bulletin doit être déposé à l'accueil des Offices de Tourisme cités à l'article 1. La participation au tirage au sort est individuelle.

• ARTICLE 11

Le présent règlement est disponible sur demande auprès d'Alsace Destination Tourisme. Tout joueur est réputé l'avoir accepté par le simple fait de sa participation.

Les données recueillies via le formulaire de participation (nom, prénom, adresse, téléphone et mail) sont intégrées par les Offices de Tourisme dans leur outil commun de gestion relation client ; ces données sont utilisées pour envoyer des informations touristiques aux joueurs.

• ARTICLE 16

Le lot gagnant sera envoyé sous forme de bon de réservation par voie postale à l'adresse indiquée sur le bulletin de participation.

• ARTICLE 17

Le lot attribué est personnel et non cessible. Il ne pourra faire l'objet d'aucun échange ou d'une quelconque contrepartie en numéraire ou autre.

• ARTICLE 19

Conformément aux dispositions des articles L121.37 et L121.38 du Code de la Consommation, le présent règlement est adressé à titre gratuit à toute personne qui en fait la demande, en écrivant à l'adresse du jeu : Alsace Destination Tourisme.

Les frais de demande de règlement adressée par courrier sont remboursés sur la base du tarif lent en vigueur, sur simple demande écrite à l'adresse du jeu (joindre un RIB ou un RIP)

BULLETIN DE PARTICIPATION

CHASSES AUX TRÉSORS DE NOËL 2020/2021

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

Pays : Téléphone :

Adresse mail :



Office de
Tourisme

①



Office de
Tourisme

②



Office de
Tourisme

③

