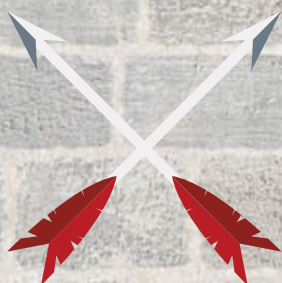


ESCAPE GAME

Attaque dans la Cité des Palmiers

Vous êtes une confrérie de chevaliers travaillant pour les seigneurs de Fos au Moyen-Âge. L'heure est grave ! Les ennemis ne sont plus très loin et devraient atteindre la cité dans 1h55. Il vous faut à tout prix avoir réussi à fermer la herse des remparts avant leur arrivée. Pour cela, vous devez trouver le rituel de verrouillage de la porte de la ville.



Matériel :

- Plan découverte de la ville haute d'Hyères
- Un stylo
- Plusieurs cerveaux
- Des bonnes chaussures

Tout commence à la porte Massillon qui, en tant qu'ancienne porte d'entrée de la ville, sera le début et la fin de votre aventure.

Placez-vous devant la porte et complétez ce code qui déclenchera votre chrono :

4

6

8

Synchronisez votre montre avec l'horloge de la porte Massillon et déclenchez votre chrono d'1h55. Tic tac, c'est le temps qu'il vous reste avant que les ennemis n'envahissent la cité.

Votre temps est compté ! En tant que chevaliers, votre agilité n'est plus à démontrer. Commencez par résoudre ce calcul :

$$\left(\text{🏰} + \text{🏰} \right) \times \text{👹} = 200$$

$$\text{🏰} - \text{🏰} + \text{🏰} + \text{🏰} + \text{🏰} + \text{🏰} = 1500$$

$$\text{👹} + \text{🏰} + \text{👹} + \text{👹} = 503$$

$$\text{👑} + \text{🏰} = 4500$$

$$\left(\text{🗡️} + \text{👹} + \text{👹} + \text{👹} \right) \times \text{🏰} - \text{🏰} = 6400$$

$$\text{👑} + \text{👑} + \text{🏰} + \text{🏰} + \text{🏰} + \text{🏰}$$

$$+ \text{🏰} + \text{🗡️} + \text{👹} = \begin{array}{cccc} \square & \square & \square & \square \\ \hline \square & \square & \square & \square \\ \downarrow & \downarrow & \downarrow & \downarrow \\ \square & \square & \square & \square \end{array}$$

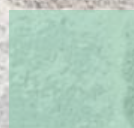
La prochaine étape n'est qu'à quelques pas. Pour vous y rendre, convertissez ces chiffres en chiffres romains pour découvrir le siècle de construction du monument recherché.

Aidez-vous des documents à votre disposition.

**Vous vous trouvez à présent devant le prochain bâtiment.
Découvrez le code à 4 chiffres suivant qui vous
aidera à verrouiller la porte Massillon.**

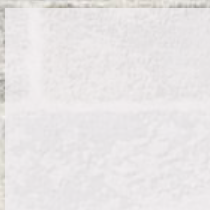
Gardez-le bien précieusement pour la phase finale.

		6		3	
3	1	4		2	
		5	1	4	3
1	4	3	2		
	3		5	6	2
	6		3		



Pour savoir où vous rendre ensuite, observez l'édifice devant vous.

Combien de portes possède t-il?



A l'aide de cet indice, déchiffrez la phrase suivante :

**UHQGHC YRXV D OD WRXU GHV
WHPSOLHUV**



Vous êtes sur la place Massillon, fief de la commanderie des templiers.

**3 templiers vous défient au jeu des couleurs. Soyez plus malins
qu'eux et déchiffrez ce code :**



1 bonne couleur mais mal placée



2 bonnes couleurs , 1 bien placée



2 bonnes couleurs, 1 bien placée



3 bonnes couleurs , 1 bien placée



2 bonnes couleurs, 1 bien placée



3 bonnes couleurs, 2 bien placées

Bon code couleur :



B

Bravo, vous avez vaincu les templiers. Gardez précieusement
ce code couleur, il vous sera utile pour la phase finale de la
fermeture de la herse.

Pour que les templiers vous laissent poursuivre votre quête, vous devez retrouver leur 3 noms dans la liste ci-dessous. Leurs initiales sont cachées sur la tour des templiers. Observez-là bien et entourez leurs noms !

BERENGER

GONTRAN

EDOUARD

HUGUES

ALARIC

PHILIBERT

CLOTAIRE

TRISTAN

MERLIN

VICTOR

LANCELOT

ODILON

Les initiales sont :

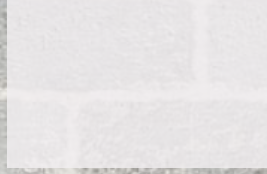


Vous pouvez à présent continuer !

Attention, le chrono tourne ! Résolvez cette énigme pour découvrir votre prochaine destination.

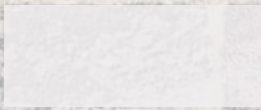
REOA DEEZU RUPN SLU ODV AERS

Combien de marches y a-t-il dans cette rue ?



**Nombre de marches x 30 - nombre de marches
+ 2 x (nombre de marches / 11)**

=



**A l'aide de cette date, retrouvez l'ancien nom de la ville d'Hyères.
Il vous sera utile pour prononcer la fermeture finale de la porte.**

Aidez-vous des documents à votre disposition.



1

Sur votre chemin, vous longerez le lavoir, emplacement de l'ancien cimetière jusqu'à la construction du deuxième rempart de la ville au XIV^{ème} siècle. Plutôt calme comme voisinage, d'où le nom de la rue.

Trêve de bavardages, les anagrammes suivants vous mèneront à la prochaine étape.



6 1 9 4 7 2 10 3 8 5

1.CAROLE

2.GAGNER

3.BABE

4.RALENTIS

5.ASTRES

6.TRACE

7.PIQUEE

8.RIBLE

9.VALOIR

10.MAGIE

Observez la porte tout près de ce monument. C'était l'ancienne porte de la ville lors de la construction de la première enceinte fortifiée au XIII^{ème} siècle. Si vous levez les yeux, vous remarquerez le ciel étoilé, faisant référence aux couleurs royales suite à la visite de Louis IX à Hyères.



Placez-vous sous la voûte et
retrouvez le fantôme de l'ancien
garde de cette porte.

La herse ne se refermera qu'à l'aide d'une
incantation en provençal dont lui seul vous livre le
secret. Décryptez-la et gardez-la pour la fin.

A	B	C
D	E	F
G	H	I

LL.J<Ó

L.E^

J	K	L
M	N	O
P	Q	R

TE^F>J^,

LEF!LEJ!

~~T S V~~
U

~~X W Z~~
Y

2

Vous y êtes presque, mais il ne vous reste plus beaucoup de temps ! A vous de trouver ce qui se cache derrière ce rébus.



10 R

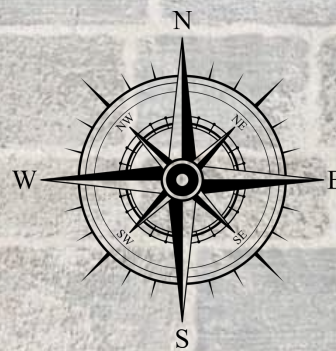
Au croisement de chez Pierre, Bernard et Barruc, vous repèrerez 12 croix, qui vous indiquent que vous êtes sur le bon chemin.



L'ennemi n'est plus très loin ! Vous êtes cependant sur un point de vue stratégique pour anticiper son arrivée. Montez jusqu' à la table d'orientation et retrouvez la position de l'ennemi.

L'ennemi n'est :

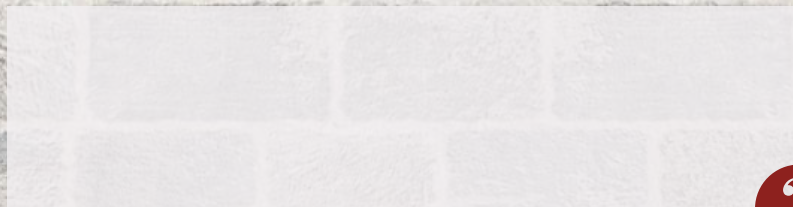
- ni au sud ni à l'ouest**
- pas en bateau**



L'ennemi est :

- dans un col**
- à gauche de la colline**

L'ennemi vient du :



3





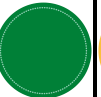
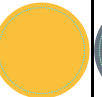
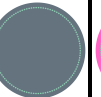
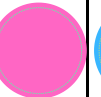
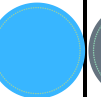
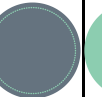

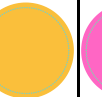
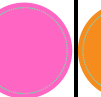
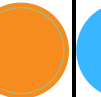

Le nom de cet endroit signifie "grande gueule" en provençal.
Gardez cette position en tête pour bloquer la porte.


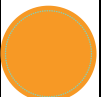
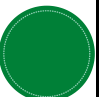
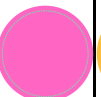
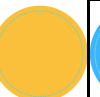
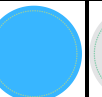


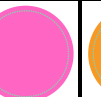


Vous avez désormais (presque) tous
les éléments pour verrouiller la
porte Massillon. Vite, retournez-y !
La cité a besoin de vous !

De retour au pied de la porte Massillon, reportez votre code à 4 chiffres et votre code couleur dans le tableau ci-dessous pour retrouver la dernière pièce manquante de l'incantation finale.

A

B

1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5
														
L	X	J	Z	R	C	T	H	O	Q	P	A	M	K	W

6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6
										
E	B	N	Y	I	U	V	F	D	G	S

--	--	--	--

4

C'est maintenant l'heure de vérité !

**Placez-vous sur la bouche d'égouts face à la porte,
levez les bras au ciel et prononcez l'incantation :**

_____ **2** _____ ! Ferme toi, porte de la
_____ **4** _____, pour protéger les habitants
d' _____ **1** _____ des ennemis du _____ **3** _____ !

**Bravo ! Si vous avez réussi cette quête dans les
temps, la cité continuera à prospérer. Les seigneurs
de Fos vous félicitent et vous offrent leur
reconnaissance éternelle.**

Postez une photo originale de votre escape game sur Instagram avec le
#escapehyeres et tentez de gagner un goodies de l'Office de Tourisme !