

Règlement

Marche à suivre globale

Vous avez un PLAN. **Tout se passe dans ce PLAN.**

Vous avez une FEUILLE D'ENIGMES DU PLAN. **Les réponses** aux énigmes se trouvent **sur les 4 côtés du PLAN**. Entourez les bonnes réponses. Quand vous aurez trouvé toutes les réponses nécessaires, vous tracerez **deux lignes** qui vont se **croiser** à travers le PLAN,

Rendez-vous à **l'intersection des deux lignes**, et découvrez le **caractère manquant** de la **16ème question** de la FEUILLE D'ENIGMES DES PHOTOS.

Pour trouver les réponses aux **14 premières questions** de la FEUILLE D'ENIGMES DES PHOTOS, vous devrez retrouver l'endroit où ont été prises ces PHOTOS. Le nombre de caractères à trouver est chaque fois indiqué sur la FEUILLE D'ENIGMES DES PHOTOS.

La 15ème question n'a PAS de photo. Comptez le nombre de passages d'un côté à l'autre (**pas le nombre d'allers-retours**). Si vous arrivez à, par exemple, 3 passages trois quart (presque 4) vous noterez **"3", pas 4 !!!** Lorsque vous aurez rempli toute la FEUILLE D'ENIGMES DES PHOTOS, vous aurez un **code vertical de 16 caractères**.

Vous devez **m'envoyer ce code par SMS au 079.417.32.55**, précédé de votre **nom d'équipe**. Comme ceci :

joyeux drilles : AX6DTUXAQ17SXX10

Ce code doit **IMPERATIVEMENT** m'arriver **AVANT 19H00** HEURE DE MON TELEPHONE FAISANT FOI. Pour assurer le coup, **vous pouvez** m'envoyer le code depuis **plusieurs téléphones portables**. **Vous pouvez** même me **renvoyer un code que vous aurez corrigé**.

Si vous n'avez pas tout trouvé, envoyez-moi votre code **avec des "X"** à la place des caractères manquants. **DE PLUS, TOUTE VOTRE EQUIPE doit se trouver PHYSIQUEMENT** Au "Café du Cercle", 160 Route d'Aire, **avant 19H00**, heure de ma montre !

Feuille Caillou Ciseaux

Vous avez reçus 10 jetons par équipe. Vous pouvez **en gagner plus** en jouant à "Feuille-Caillou-Ciseau" avec d'autres équipes. Une équipe ne **PEUT PAS refuser** un défi "Feuille-caillou-ciseau". Ça se joue "1 personne contre 1 personne". Vous jouez une série composée de 10 manches. **A chaque manche, vous donnez ou recevez un jeton** qui vaut un point. Jouez autant de parties que vous le désirez. Une équipe qui n'a plus de jetons **ne peut plus jouer**. Vous ne pouvez **pas changer** de personne en cours de série de 10 manches.

Photo d'équipe

Vous devez faire une photo de TOUTE votre équipe avec le **MEME décor** (le fil électrique dans le bon sens et l'arbre foudroyé)

CALCULEZ VOTRE SCORE

Comptez vous-même vos points. Je vérifierai le gagnant. <u>A la MOINDRE ERREUR, l'équipe est DISQUALIFIEE. En cas d'égalité parfaite, le plus rapide à envoyer le bon code gagne.</u>	SCORE
Les 14 énigmes-photos (Bonne réponse:1 point, Mauvaise réponse : -1, X:0)	/14
Enigme-code N°15 (Nombre de passages) (Bonne réponse : 5 points, Mauvaise réponse : -5, X:0)	/5
Enigme-code N° 16 (Caractère manquant destination finale) (Bonne réponse : 10 points, Mauvaise réponse : --10, X:0)	/10
Ramener le tube de fil vide et la pelote de fil (2 points, bobine neuve ou pas de bobine : -2)	/2
Photo d'équipe (Photo OK : 5 points, pas de photo, photo inexacte, ou équipe incomplète : -5)	/5
1 point par jeton de feuille caillou ciseau (10 points/jetons à la base)	
TOTAL	