



- **Un matin à Flesselles :**

Un dimanche matin, alors que le Rugby Olympique Flesselles s’apprêtait à accueillir le Rugby Club de Valenciennes. Adrien, Matthias et Karl, les 3 joueurs désignés sur la liste pour tracer le terrain arrivent au stade. Pour bien commencer la journée, ils entrent dans le Club House afin d’y boire un café histoire de bien se réveiller. Un détail les intrigue en arrivant dans la pièce : Sur la table centrale, ils trouvent un vieil ordinateur portable fermé avec un post-it posé dessus sur lequel est inscrit : « démarre moi ! ». Par curiosité, Matthias démarre le petit PC, ce qui déclenche aussitôt un mécanisme verrouillant les portes et fenêtres. Tous les accès sont bloqués et aucun réseau téléphonique ne fonctionne... C'est comme si on se situait dans une cage de Faraday ! Une fois démarré, on peut lire sur l’écran un petit message et une zone pour saisir un identifiant et un mot de passe.

- **Le message :**

Sur le message, nos 3 acolytes peuvent lire que derrière le bar, ils trouveront une feuille sur laquelle une grille reste à compléter pour trouver l’ identifiant et le mot de passe qui débloquent la porte et les aideront à sortir de la pièce. Juste à côté de la pompe à bière, ils trouveront un vieux téléphone analogique rouge comme on en trouvait dans les années 70 avec un cadran circulaire ainsi que ton numéro de téléphone car tu es le seul à pouvoir les aider en résolvant pas moins de 16 énigmes que tu trouveras dans ta boite aux lettres.

- **L’appel :**

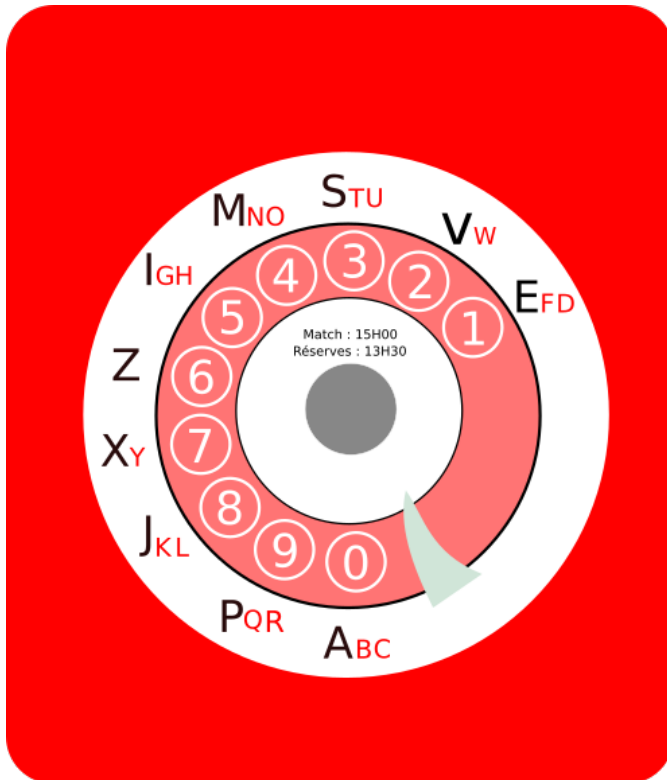
Adrien t’appelle aussitôt pour t’expliquer la situation. Tu as très peu de temps car il est plus de 10 heures et nous sommes à moins de 3 heures du coup d’envoi du match de l’équipe réserve. Tu cours donc dans ta boite où tu découvres une enveloppe de couleur rouge que tu ouvres aussitôt. Tu y trouves la grille à compléter ainsi que 16 feuilles comportant chacune une énigme à résoudre. Tu commences bien sûr par la première :

Sauras-tu trouver les réponses et aider nos rugbymen bénévoles à sortir et enfin préparer le terrain pour le match ?

A TOI DE JOUER

• **Énigme 1 : Le téléphone :**

Tu peux dès maintenant trouver le premier indice de 5 caractères depuis l'image du téléphone. Compose l'heure du début des matchs de la journée.

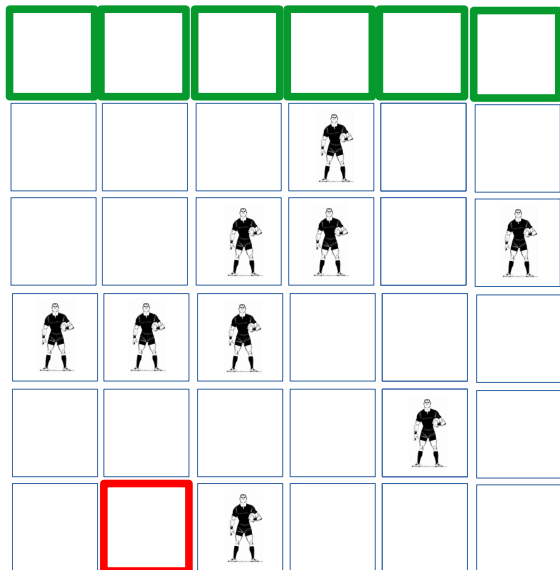


Les 5 lettres à retrouver :

Les 5 lettres à mettre en ordre:

• **Énigme 2 : Le chemin :**

Trouve le chemin que le joueur doit parcourir pour marquer l'essai dans la zone verte. Tu reçois le ballon dans la case rouge. Tu ne peux pas te déplacer en diagonale. Évite bien sûr les défenseurs et trouve le deuxième indice.



M	G	K	O	E	T
U	T	F	H	G	W
C	R	J	I	A	Q
X	B	X	A	Y	R
N	E	B	L	J	N
Z	D	F	Z	B	F

Indice 2 : _____

• **Énigme 3 : Les présidents**

Nos 4 présidents ont tous été joueurs et avaient une position favorite sur le terrain. Complète le tableau par un rond si la réponse est bonne et des croix dans les autres cases. Trouveras-tu le poste favori de Jean-Luc ?

		Prénom				Position			
		Jean-Luc	Maurice	Jérôme	Bertrand	Talon	Ouvreur	Talon	Pilier
Présidence	2002								
	2005								
	2012								
	2019								
Position	Talon								
	Ouvreur								
	Talon								
	Pilier								

- 1 Jérôme a été élu président la même année que François Hollande.
- 2 Bertrand qui est président depuis 1 an jouait Talon tout comme son prédécesseur
3. Maurice qui n'est pas le premier président jouait beaucoup au pied.

Indice 3 : _____

• **Énigme 4 : Un spectateur sourd et muet**

Pas facile de se faire comprendre lorsque l'on est sourd et muet. Surtout quand son interlocuteur ignore la signification de ces signes. Le prochain indice te sera donné par ce spectateur dans ce langage si particulier. Heureusement, la grille ci-dessous pourra t'aider



A		E		I		M		Q		U		Y	
B		F		J		N		R		V		Z	
C		G		K		O		S		W			
D		H		L		P		T		X			

Indice 4 : _____

• **Énigme 5 : Le rébus**

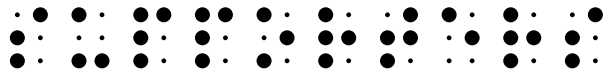
Résous ce rébus et trouve le geste technique tant apprécié par l'attaquant et beaucoup moins par le défenseur.



Indice 5 : _____

• **Énigme 6 : Le Braille**

Le prochain indice te sera écrit en Braille, écriture utilisée par les personnes non voyantes. Sauras-tu le déchiffrer ?



A	⠁	E	⠑	I	⠇	M	⠏	Q	⠒	U	⠥	Y	⠮
B	⠃	F	⠋	J	⠊	N	⠏	R	⠗	V	⠧	Z	⠵
C	⠉	G	⠒	K	⠅	O	⠏	S	⠎	W	⠧		
D	⠙	H	⠒	L	⠇	P	⠏	T	⠞	X	⠭		

Indice 6 : _____

• **Énigme 7: La charade**

Trouve le huitième indice en répondant à cette petite charade.

*La circulation dans les villes se fait dans mon premier
 Mon deuxième est le son de la 7ème lettre de l'alphabet
 Mon troisième est un préfixe signifiant en double
 Mon tout est une pratique sportive*

Indice 7 : _____

• **Énigme 8: Le métro**

Imagine les villes hébergeant un club de notre région rangées comme des stations de métro. En partant de Flesselles, suis les instructions et trouve l'indice..



- Étape 1 : emprunte la ligne 3 en direction de Dunkerque et arrête toi deux stations plus loin.
- Étape 2 : change de rame en direction de l'est jusqu'à la dernière connexion puis remonte vers le nord. Arrête toi à la station suivante.
- Étape 3 : Redescends vers le sud jusqu'au dernier croisement de ligne.
- Étape 4 : remonte la ligne 3 et repasse par Flesselles, change de ligne et remonte en direction de Calais. Arrête toi deux stations avant le terminus.
- Étape 5 : Redescends vers le sud et récupère la ligne bleu, notre étape est située 3 stations après le dernier croisement avec la ligne rouge.
- Étape 6 : Remonte la ligne 3 en direction de la Somme, continue et arrête toi à la seconde station du Pas-de-Calais.

Indice 8 : _____

• **Énigme 9: L'énigme du père FOURAS**

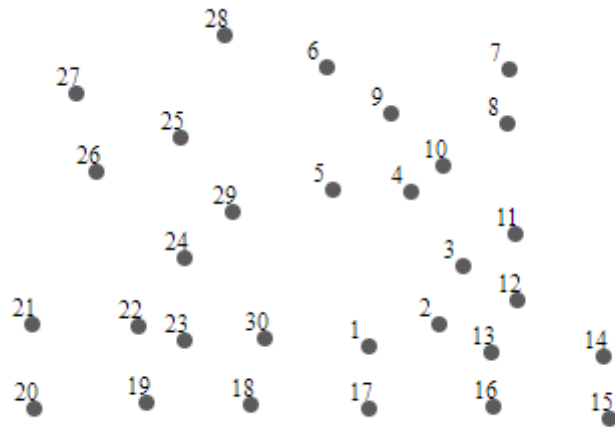
Le père FOURAS a également son énigme à te poser, Sauras-tu trouver le mot ?



Parfois à aiguille, souvent en contact avec le sol, on retrouve mon indice au cœur de la mêlée. Qui suis-je ?

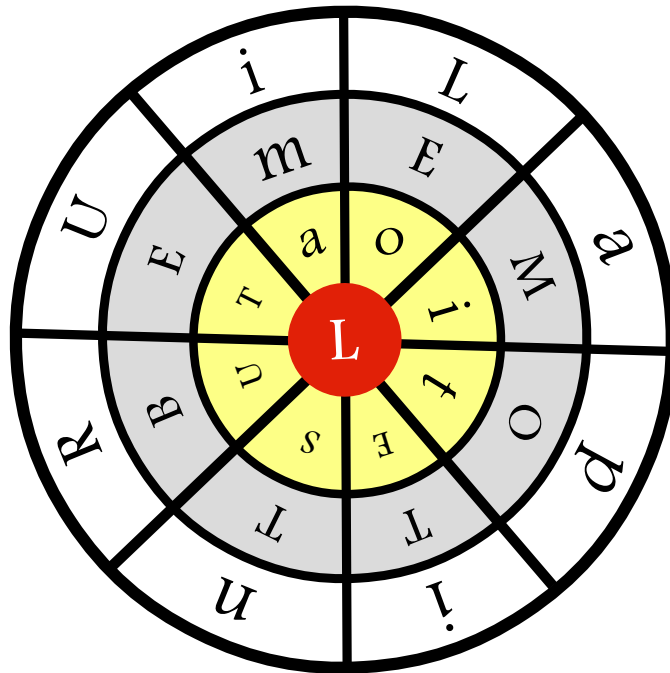
Indice 9 : _____

- **Énigme 10: Les points à relier**
Relie les points pour découvrir le 9ème indice



Indice 10 : _____

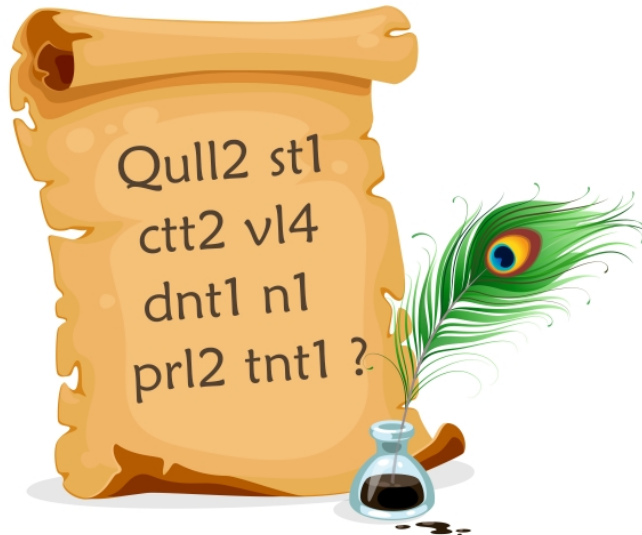
- **Énigme 11: La cible**
Trouve le mot caché dans la cible. Le mille t'indique le point de départ. Bonne chance.



Indice 11 : _____

- **Énigme 12: Le parchemin**

Ce parchemin est codé, les voyelles des mots ont été retirées et le nombre de celles-ci a été placé à la fin de chaque mot. Exemple : Chaussures = Chssrs4. Sauras-tu trouver de quoi parle ce vieux papier ? Le nombre de voyelles retirées pourra t'aider.



Voyelles retirées :

A → 3

E → 7

I → 1

O → 3

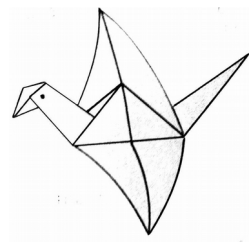
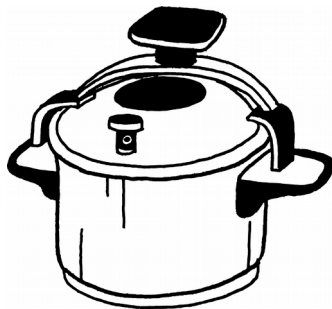
U → 0

Y → 0

Indice 12 : _____

- **Énigme 13: La devinette**

A quel type d'action rugbystique de quatre lettres penses-tu en regardant les dessins ci-dessous ?



Indice 13 : _____

- **Énigme 14: Illustration**

Nos quatre illustrations ci-dessous représentent un mot, sauras-tu le trouver ?



Indice 14 : _____

- **Énigme 15: Le QR code**

Grâce à ton téléphone, ce QR-code va t'indiquer le geste technique à trouver. Chez les avants, élimine les troisièmes lignes et trouve l'indice depuis le site internet.



Indice 15 : _____

- **Énigme 16 : фонетика**

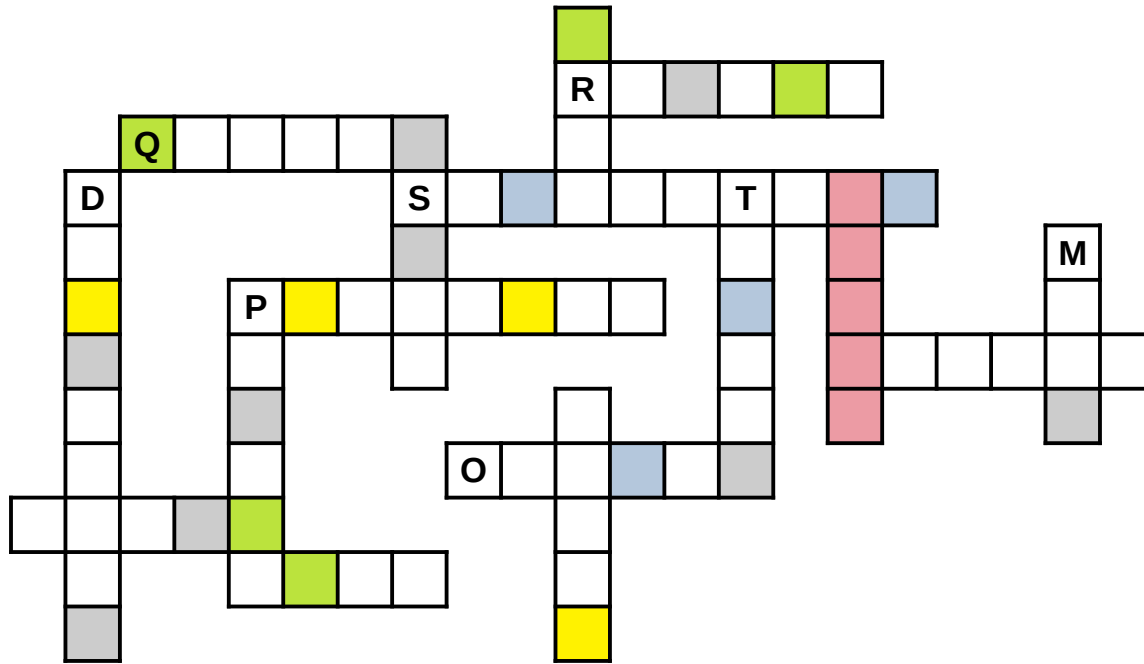
Le mot est bien français mais est écrit dans un alphabet différent du notre: le Cyrillique. Transforme les lettres de notre mot mystère grâce au tableau de prononciations.

Дроп

Ecrit	Son	Ecrit	Son	Ecrit	Son
А а	a	К к	k	Ф ф	f
Б б	b	Л л	l	Х х	kh
В в	v	М м	m	Ц ц	ts
Г г	g (dur)	Н н	n	Ч ч	tch
Д д	d	О о	o	Ш ш	ch
Е е	é	П п	p	Щ щ	cht
Ж ж	j	Р р	r	Ъ ъ	eu
З з	z	С с	s	Ь ь	signe mou
И и	i	Т т	t	Ю ю	you
Й й	y	У у	ou	Я я	ya

Indice 16 : _____

GRILLE FINALE :



Identifiant : [Grey grid]

Mot de passe : [Yellow, Blue, Green, Red grid]

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	