

CHASSE AU TRÉSOR DU VIEUX-MAZEL

*Pour trouver le trésor
Elles devront se creuser
La terre et la tête*

LE CODE

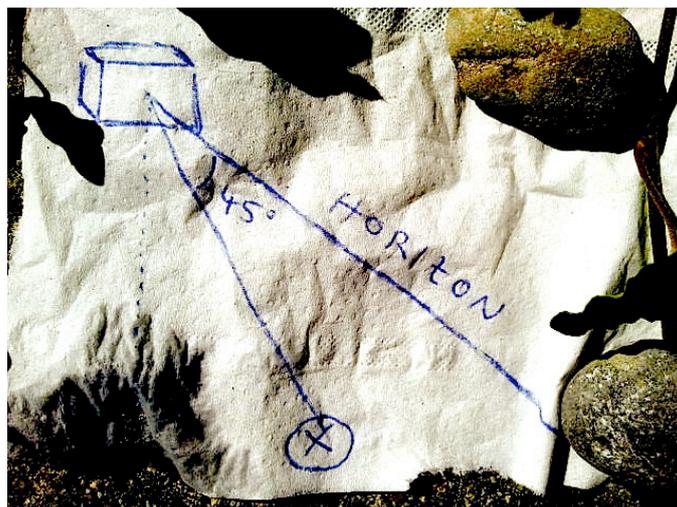
1. Le trésor a été enterré le mardi 26 août 2008 à 40 cm de profondeur dans la terre.
2. La chasse est réservée aux membres actifs de la Brigade du Vieux-Mazel.
3. L'article précédent est redondant puisque seul un membre actif du Vieux-Mazel a réellement la capacité de trouver le trésor.
4. L'une des énigmes donne l'ordre dans lequel les neufs autres doivent être résolues.
5. Il est nécessaire de se munir de la carte 1:25'000 de Châtel St-Denis.
6. Lorsque vous partez pour déterrer le trésor, trouvez d'abord une autre récompense et enterrez-la à la place pour que la chasse continue !

Bonne chance !
Vous en aurez besoin.

LE SCOUT EST PROPRE DANS SON CORPS, SES PENSÉES, SES PAROLES ET SES ACTES



*Neuf rangées de semblables
Son pauvre dos accablent.
A sa gauche une seule.
En dessous une fente.
Qu'il pleuve ou bien qu'il vente
Ma fois qu'elle est heureuse
Immobile et veilleuse
Car sous son horizon
A quarante-cinq degrés
Sous terre dans un trou rond
C'est lui qu'elle contemple :
Le trésor enterré*



LE SCOUT EST LOYAL À SON PAYS, SES PARENTS, SES CHEFS ET SES SUBORDONNÉS

*Du haut de son Eglise, l'oiseau de Saint-Martin,
S'envole pour Notre-Dame choisie en point de mire.
Gardant toujours le cap, il se pose en chemin
Sur une troisième pointe qu'il te faut découvrir.*



LE SCOUT PREND SOIN DE SON BIEN ET DE CELUI D'AUTRUI

*Ton uniforme apprête
Ta justesse et ta pelle
Voilà les essentielles
Coordonnées secrètes :*

Alpha / Gamma // Beta / Delta

*Ma fois si ce lieu ne te semble guère
Approprié à un trésor en terre,
Fais demi-tour, malheureux !
Relis les énigmes avec tes yeux.*



LE SCOUT EST CHEVALERESQUE ET COURTOIS ENVERS CHACUN

*Partant du sein de St-Martin, à travers Paul et Barnabas,
Suis la lumière jusqu'au lieu où pour eux elle s'est éteinte, hélas.*

Cherche

Le cœur, la rose, Pas-amar



LE SCOUT SOURIT ET SIFFLE DANS TOUTES LES DIFFICULTÉS

*Maintenant que tu l'as changé,
Veux-tu un point dans ton carré ?*

MONNIER MONNIER DUBOIS !! MONNIER DESCLOUDS 0

*Sur la pierre sont écrits ces noms
Que tu dois trouver premièrement.
Et puis dans un deuxième temps,
Les remplacer par leurs prénoms
Et décoder pareillement :*

A=1, B=2, C=3, ...

*Résultat que dorénavant
Gamma Delta nous nommerons*



LE SCOUT OBÉIT SANS RÉCRIMINER À SES PARENTS ET À SES CHEFS

*Lorsque tu les obtiendras, les premières lettres de Grèce,
Vérifie qu'elles te révèlent deux nombres qui ont trois chiffres.*

Si c'est vrai, ouvre ta carte, et vois où tu es casé.

Mais attention toutefois, tu es encore dans l'échec,

Car mal coordonné. Trouve ta nouvelle case

Comme un fou blanc se déplace sur le plateau de son jeu :

Recule d'un dans les chiffres, avance d'un dans l'alphabet.

Ne t'égare pas mais applique la notation algébrique.



LE SCOUT EST BON POUR LES ANIMAUX

*Quand tu trouveras ce qui sonne :
Quelques notes sur une partition,
Décode-les et fais la somme.
Beta sera la solution.*

Do = 4
Re = 2
Mi = 20
Fa = 1
Sol = 7
La# = 77
Si = 24



LE SCOUT EST UN BON FILS ET UN AMI FIDÈLE

L'as-tu trouvé ?

Contrairement à Achille, le talon te sauvera.

*Tu y liras des lettres que tu transformeras
par le code ci-dessous.*

Puis les nombres obtenus et celui que tu lis

Tu les multiplieras

Obtenant le produit que nous nommerons Alpha.

$$A = \frac{1}{1982}$$

$$B = 0.1$$

$$E = \sqrt{8}$$

$$D = \sqrt{277}$$

$$I = 0$$

$$F = 666$$

$$O = 0.5$$

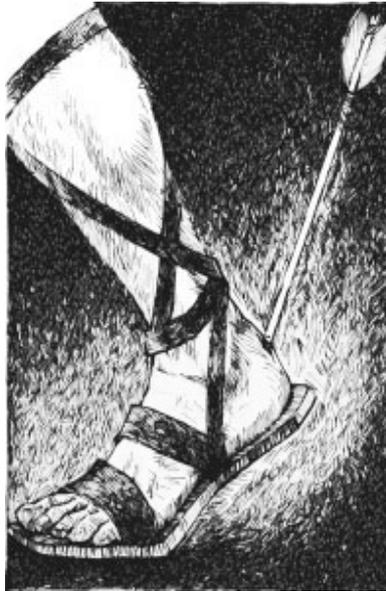
$$H = \pi$$

$$U = 10$$

$$J = \cosh[\ln(e^{\sinh(\pi)})]$$

$$Y = 2$$

$$L = \frac{1}{\sqrt{2}}$$



LE SCOUT SE REND UTILE ET SERT SON PROCHAIN

*Es-tu bien sur la pointe ?
Entreprends une visée :*

CCXXXVI° Nord

*Lorsque c'est déchiffré,
Du haut de ton perchoir,*

À CDVII mètres
*Un homme paralysé,
Muet, tu devrais voir.
Vas-t'en le retrouver*



L'HONNEUR D'UN SCOUT EST DE MÉRITER CONFIANCE

*L'ordre de la loi est le seul en qui tu peux avoir confiance.
Suis-le jusqu'à la fin.*

