

Document accompagnateur

Défi du roi

TABLE DES MATIÈRES

Introduction	1
Légende	1
Guide de résolution	1
Vidéo d'introduction	1
Arrivée au château	1
Hall rouge	2
Corridor et salle de réception	3
Énigme des chevaliers.....	4
Bibliothèque et labyrinthe	4
Porte du trésor.....	5
Solutions	6
Hall rouge	6
Salle de réception	6
Énigme des chevaliers.....	7
Bibliothèque	7
Labyrinthe.....	8
Porte du trésor.....	8



INTRODUCTION

Vous trouverez dans la section [Guide de résolution](#) les zones cliquables du défi ainsi que des pistes de solutions pour vos élèves. Vous trouverez les réponses à nos énigmes dans la section [Solutions](#).

Légende

🔍 : Explication de la zone cliquable

Σ : Pistes de solutions

Accéder à la page  : Lien vers la page web

GUIDE DE RÉOLUTION

Vidéo d'introduction

🔍 Cliquer sur la vidéo pour la démarrer.

Accéder à la page 

Arrivée au château

🔍 Cliquer sur le texte « Se rendre au château » pour commencer le défi.

Accéder à la page 



🔍 1 Entrée du château (cliquer ensuite sur la flèche pour entrer)

🔍 2 Indice pour l'énigme du [Hall rouge](#).



Hall rouge

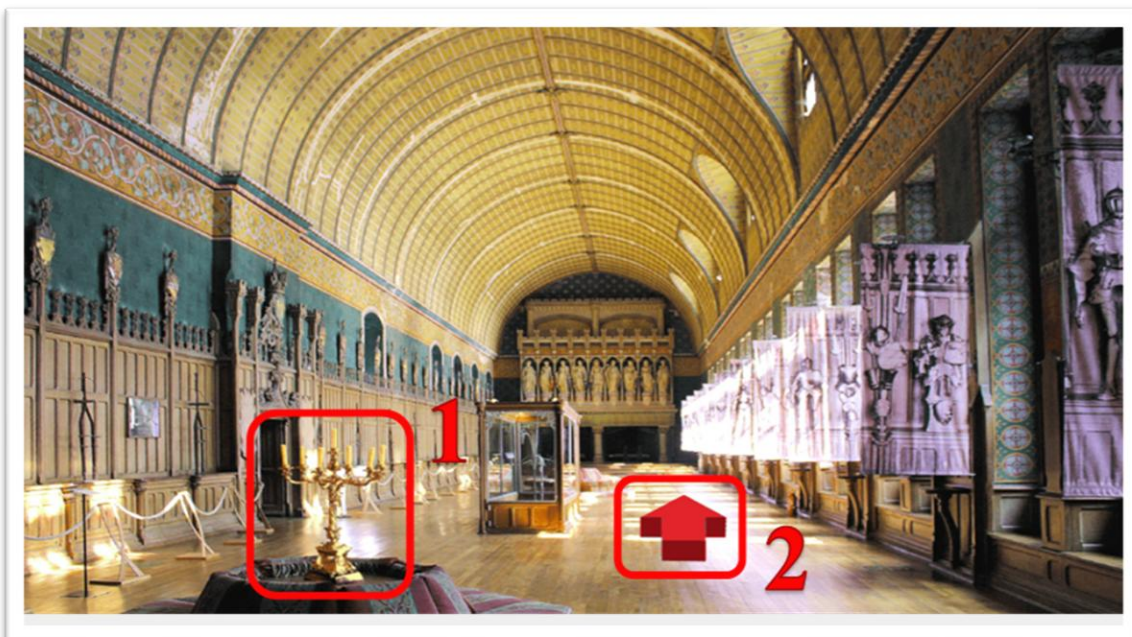


- 🔍 1 : Indice indiquant qu'il faut regarder les blasons au mur
- 🔍 2 : Blasons (4 zones cliquables identiques)
- 🔍 3 à 5 : Indications de l'énigme
- 🔍 6 : Corridor vers les portes avec les blasons
- Σ Porter une attention particulière aux chiffres sur les armures.
- Σ Chaque armure nous donne une indication sur un des blasons.

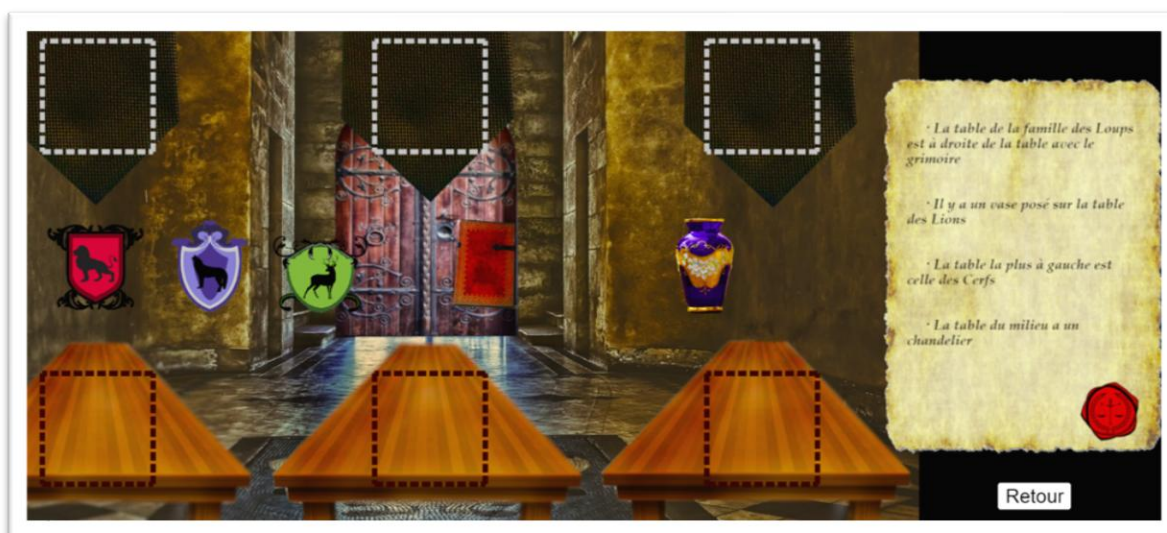


Corridor et salle de réception

Accéder 
à la page 



- 🔍 1 Chandelier
- 🔍 2 Salle de réception



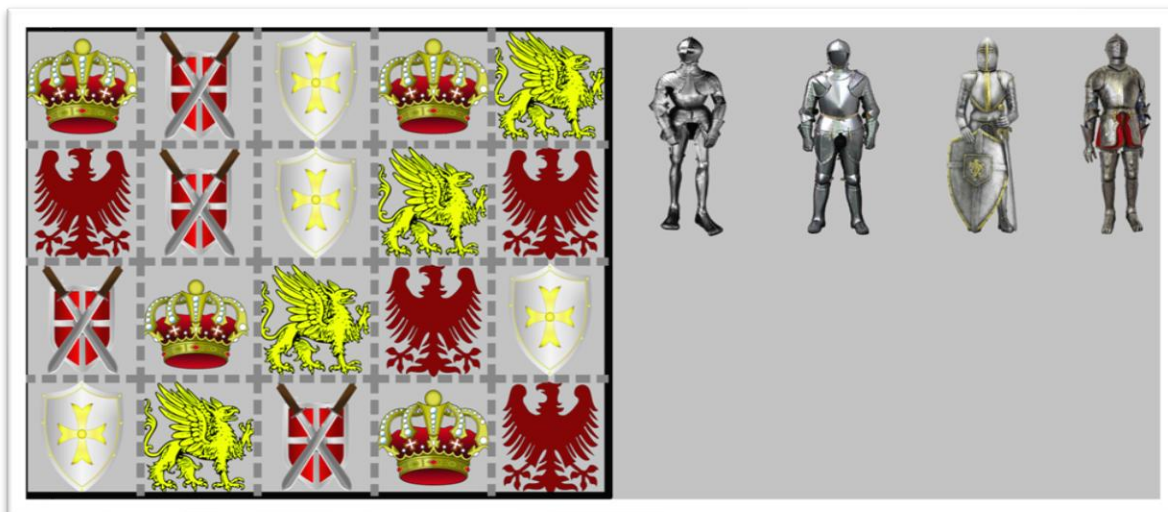
- 🔍 Cliquer sur le bouton retour pour revenir en arrière.
- Σ Quel est le chandelier dont on parle dans l'énigme ? Où est-il ?



Énigme des chevaliers

🔍 Cliquer sur la table pour accéder à l'énigme

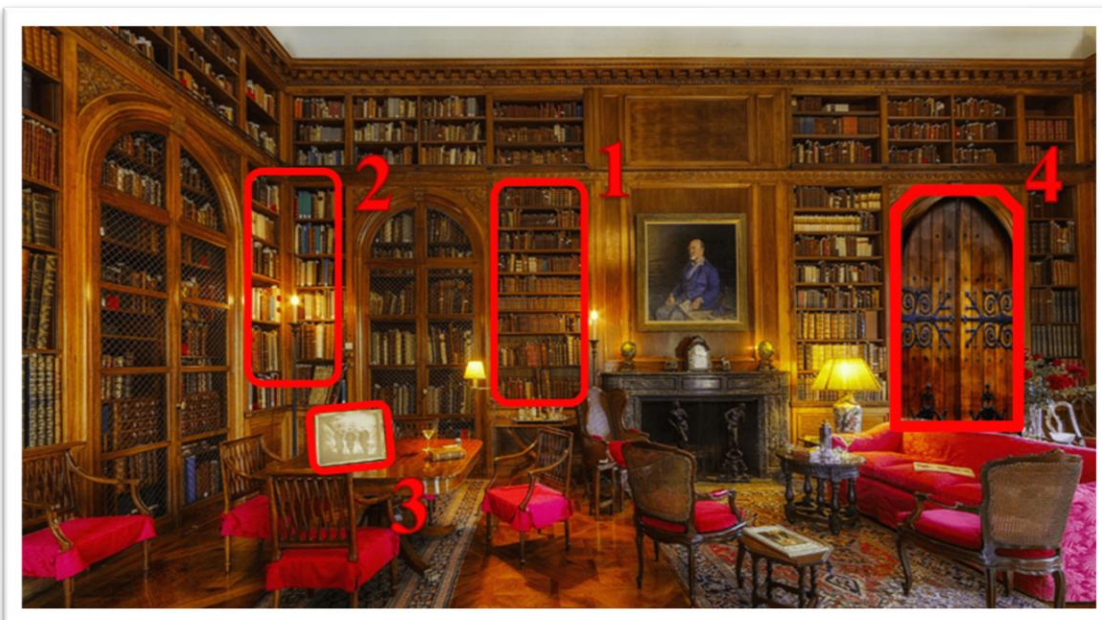
Accéder
à la page 



- 🔍 Cliquer plusieurs fois sur les chevaliers pour avoir des indices.
- 🔍 Cliquer sur les lignes pointillées pour découper l'image (mettre une ligne pleine).
- Σ Combien de pièces devons-nous avoir à la fin ?
- Σ Combien de symboles différents y a-t-il ?

Bibliothèque et labyrinthe

Accéder
à la page 



- 🔍 1-2 : Indications pour l'énigme du labyrinthe
- 🔍 3 : Photo (non nécessaire pour résoudre l'énigme)
- 🔍 4 : Labyrinthe
- 🔍 Dans le labyrinthe, cliquer sur le bouton « Aller » pour essayer un chemin et sur le bouton « Retour » pour revenir à la bibliothèque.
- Σ Avez-vous toutes les informations pour faire le labyrinthe ?
- Σ Pour se déplacer, nous avons besoin d'une direction et d'une distance à parcourir.
- Σ Où se trouve le nord?

Porte du trésor

- 🔍 Cliquer sur les logos à côté de la porte pour accéder à l'énigme.

Accéder
à la page 

Pour chaque ligne et pour chaque colonne,
cet indice vous mènera aux trésors du château

2 x 

1 x  

1 x   

1 x   

- 🔍 Cliquer sur les ronds pour les changer.
- 🔍 Les ronds sur le fond brun ne peuvent pas être changés.



SOLUTIONS

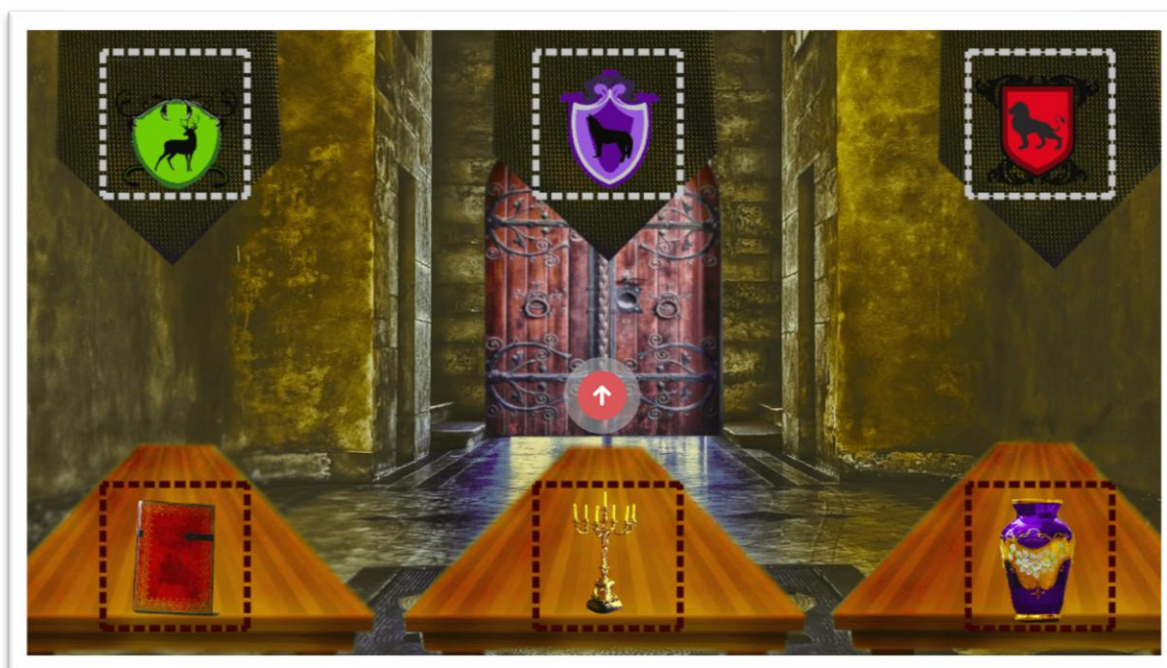
Hall rouge

Les trois symboles associés aux armures sont les suivants :

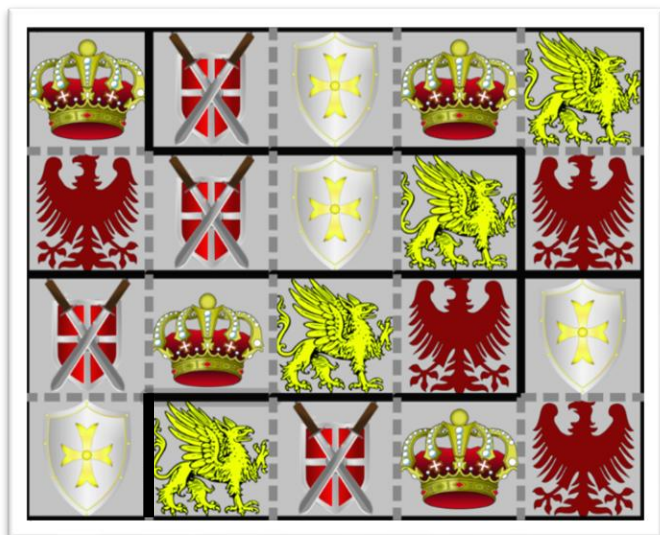


Il faut cliquer, dans l'ordre, sur chacune des portes associées à ces symboles sans le corridor.

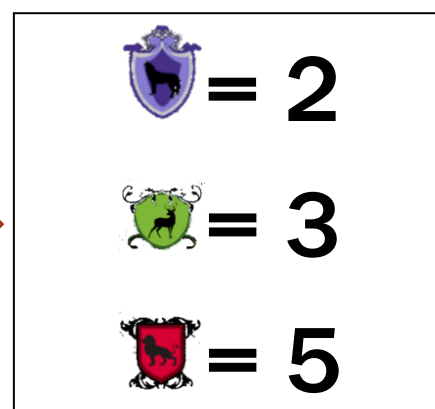
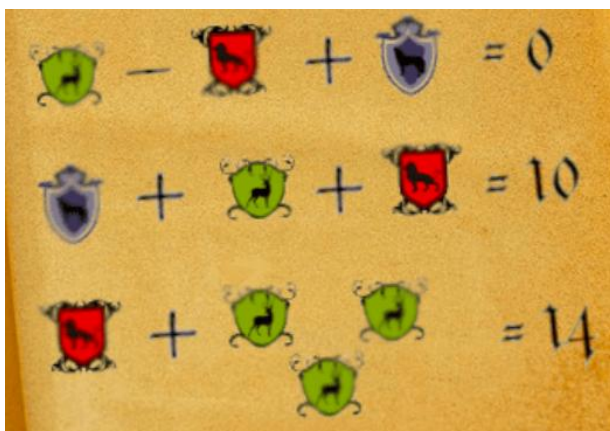
Salle de réception



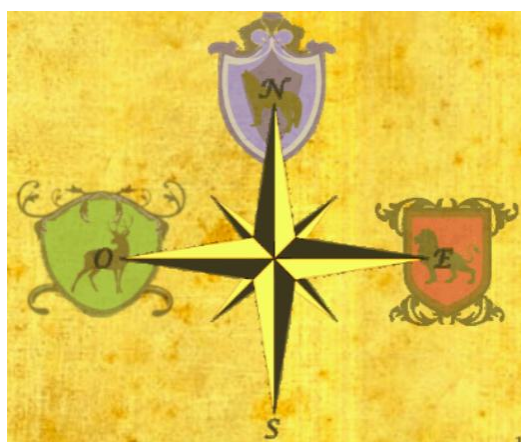
Énigme des chevaliers



Bibliothèque



Chaque symbole a une valeur numérique et une direction.

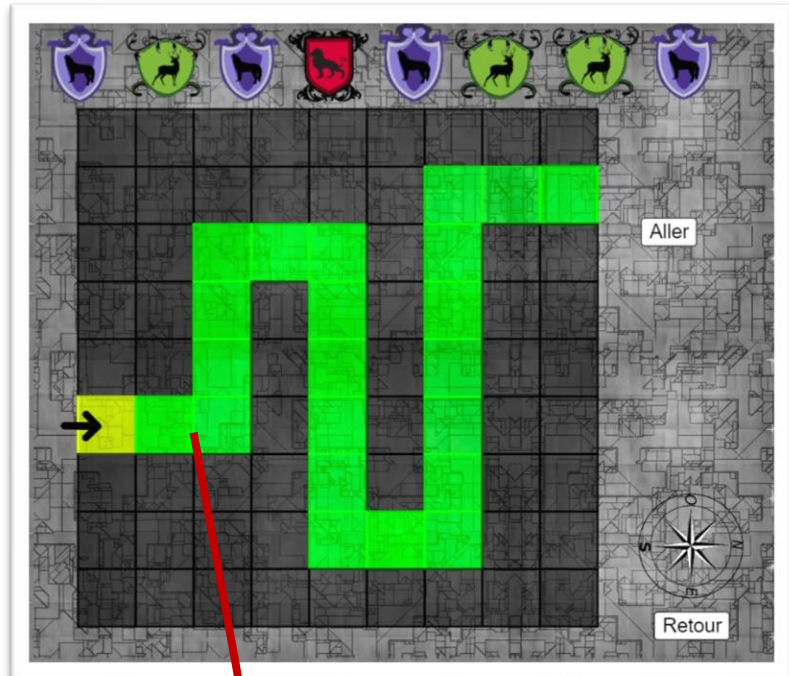


Labyrinthe

Dans la bibliothèque, nous avons donné une valeur et une direction à nos symboles.

Les symboles en haut nous donnent le chemin à suivre.

Attention à la rose des vents en bas à droite !



Exemple : Le loup signifie **2** vers le **nord** donc, selon la rose des vents, 2 vers la droite.

Porte du trésor

Il s'agit d'une énigme de type « Sudoku ». Chaque ligne et chaque colonne doit avoir une case avec 4 ronds oranges, une case avec 3 ronds rouges, une case avec 2 ronds verts et 2 cases avec un rond bleu.

