

Solutions

CLEF ROUGE

FEUILLE DE ROUTE: $3+1+3+8+1+8+4+6+2+5+1+7+1+9=59$
Q°10: LE TRESOR EST AU PIED DE LA GARBOUILLE ET SOURIRE AVEC LA

(les mots manquants sont « tempesta » et « 1719 »)

Q°9 : 1719 : UNE TEMPETE, UN DÉSASTRE MÉMORABLE

Q°8 : POUR 1 TOUR DE PIGNON BLEU, LE NOIR FAIT 2,5 TOURS

Q°7: LA TÊTE ET LE BRAS DROIT

Q°6: L'ÉGLISE 1846

Q°4:  Q°5.A:1 Q°5.B:3 Q°5.C:8
Q°3 : LE 3ème nom de la liste est PAROUTEL RAOUL

Q°1 : JOSEPH FOURNIER Q°2 : LÉON FOURNIER

Crédits

Plans d'époque: Archives départementales de l'Hérault

Programme pièce « Le Bossu » : Hélène Bonnier

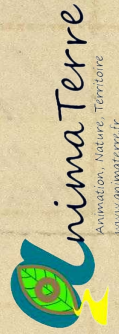
Toutes autres photos : Mairie de Montarnaud et licences

Creative Commons (CC-BY-SA 4.0)

Cartographie 2.0 : « » © les contributeurs OpenStreetMap,

sous licence ODbL »

Réalisation et conception :



LE TRESOR

DES BARDOIS

LE GUIDE D'ARNALDUS



un jeu de piste sur les traces
du patrimoine de Montarnaud.



Ville de Montarnaud

Votre quête

Il y a près de Mille ans, Arnaldus, premier seigneur de Montarnaud, constituait ce qui allait devenir un trésor inestimable, le Trésor des Bardots, joueu de la communauté. La légende dit que celui qui trouve le trésor trouve le bonheur. Malgré de nombreuses tentatives, personne n'a jamais trouvé le fameux coffre. Pourtant, de siècles en siècles, les descendants d'Arnaldus ont laissé sur les monuments du village des indices sur l'emplacement du trésor. A chaque habitant ou visiteur de Montarnaud, une chance est offerte de relever le défi.

Votre Mission

Aller à la rencontre des monuments de Montarnaud en remontant le temps. Vous collecterez ainsi des indices qui vous permettront peut-être de trouver la clef qui ouvrira le coffre d'Arnaldus.

Vos outils

Le Guide d'Arnaldus vous pose des questions auxquelles il faudra répondre à l'aide d'un simple crayon.

Pour vous aider :

- Les QR Codes en tête de pages pour progresser dans l'histoire.
- Le parchemin de quête en page centrale où vous noterez vos réponses (ce sont des nombres encadrés en rouge).
- Les solutions sont à l'arrière du livret pour ne pas rester bloqué sur une énigme.
- La carte interactive en ligne vous aide à vous orienter et vous donne des compléments d'information.

Pour vous déplacer, utilisez la carte interactive, grâce à votre téléphone connecté à internet (carte accessible en scannant le QR code en couverture de ce livret). Sans téléphone, vous pouvez vous procurer le plan «parcours patrimonial» ainsi que ce livret, en mairie et à la bibliothèque municipale. Les bornes d'interprétation disposées tout au long du parcours regorgent d'informations utiles à votre quête.

« Le temps mûrit toute
chose ; par le temps, toutes
choses viennent en évidence ;
le temps est père de la vérité. »

François Rabelais

LE CHÂTEAU 1111

10. La clef pour ouvrir le coffre est celle qui porte le même nombre que le résultat de votre addition sur la feuille de route.

Le coffre au trésor est dans une des pièces du château

(vous ne pouvez pas y accéder). Il a été placé au pied d'un de ces 3 éléments d'architecture. Plus précisément, au pied de l'élément le plus élevé. FACE AU CHÂTEAU, recherchez le plus haut des 3.



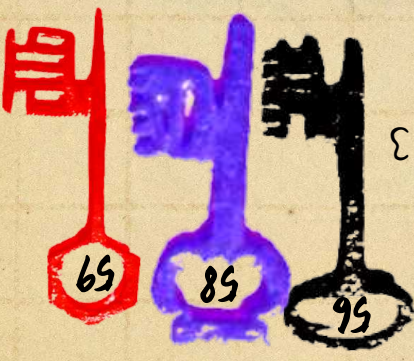
Gargoille



Canonnière



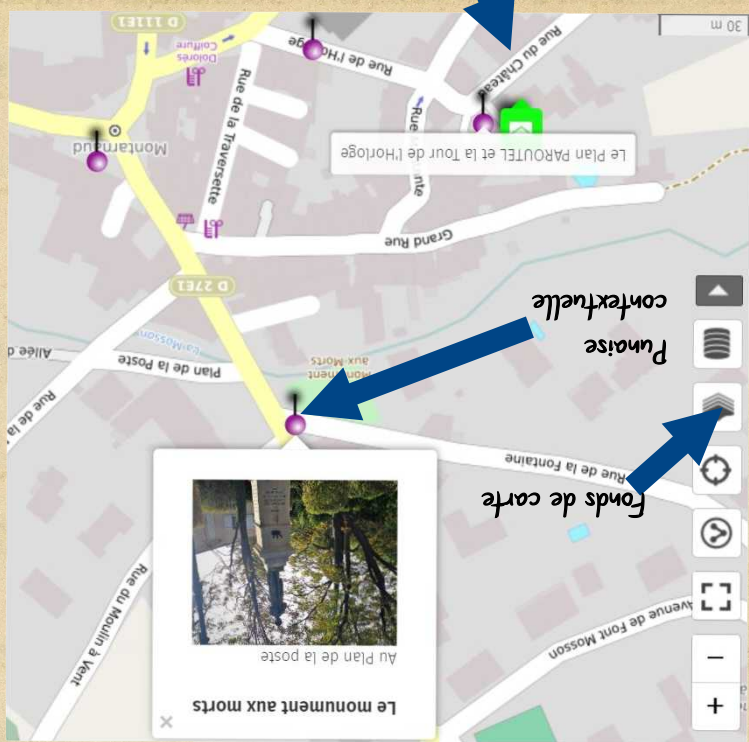
Fenêtre à meneaux



Vous pouvez maintenant retourner sur le parchemin de quête et tenter l'ouverture du coffre AVEC VOTRE REPONSE FINALE

La carte interactive en ligne

Si après avoir scanné le QR code, la carte ne s'affiche pas, choisissez le fond «OSM Open Cycle Map» dans le menu des fonds de carte.



Sur le terrain

Le parcours vous offre une balade de moins de 2 kilomètres sans difficultés. Compter un minimum de 1h30 pour le faire en une seule fois. Le niveau de difficulté général des énigmes: 7 ans et plus. Restez vigilants à la circulation autour de vous, ce parcours traverse à plusieurs reprises des axes de circulation. Merci de respecter les propriétés privées et n'oubliez pas, seuls les grands de ce monde laissent une trace derrière eux, la propriété est l'affaire de tous !

Votre quête commence dès maintenant !

Rendez vous vite au monument aux morts situé au plan de la poste. Pour vous repérer, utilisez votre carte interactive ou votre plan papier. Une fois au monuments aux morts, rencontrez Bernard Bardeau grâce au QR code en page suivante.

Vous commencez à remonter le temps,
l'aventure commence...

LE MONUMENT AUX MORTS 1922



LE BOSSU
Grand Drame historique en 5 actes et 11 tableaux

DISTRIBUTION DES ROLES	
MM. Théophile HOMBRAS. Elie ARNAUD. Justin ANTERRIEU. Joseph FOURNIER. Maurice ANTERRIEU. Joseph AZEMA. Gaston COULET. Fernand SOULIÉ. Henri CALVET. Lucien CAUSSE.	M ^{lle} Thérèse MAURIN. Josephine LANDIER. Josephine RAFIN. Marguerite GROS. Anna COMBETTES. Nodlie CELLIER. MM. Joseph PICH. Joseph PAULHES. Paul SÉNÉGAS. Pierre ARNAUD. Armand COULET.

Costumes de la Maison Costanzo, du Grand-Théâtre — Coiffures de la Maison Pich et Grand-Théâtre

Une Quête sera faite au Profit du Monument "AUX MORTS POUR LA PATRIE"

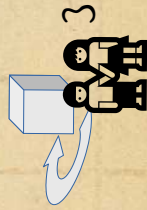
LA MUSIQUE PRÊTERA SON BIENVEILLANT CONCOURS PENDANT LES ENTRACTES

Seigneurs, Gardes, Spadassins, etc.

Le monument aux morts est construit en 1922, il est personnalisé par un poilu au repos, œuvre des frères Belloc de Puéchabon.

Des montarnéens sont devenus comédiens le temps d'un soir, en incarnant les personnages de la pièce « Le Bossu ». Elle sera jouée à Montarnaud pour collecter des fonds pour financer la réalisation du monument aux morts.

- 1- Qui joue à la fois le rôle de Nevers et du Régent ? _____
- 2- Cet homme a perdu un membre de sa famille lors de la grande guerre retrouvez son nom sur le monument aux morts il s'agit de _____
Rendez vous sur la face du monument **qui est à votre gauche.**
Un indice : le poilu vous tourne le dos...



XIIe siècle

LA CHAPELLE

ACTIVITÉ BONUS (Facultative pour résoudre la quête).
La consigne est donnée depuis la carte interactive:
Cliquez sur l'icône boîte aux lettres de la chapelle.



A vous de traduire ce que vous avez trouvé !

[UNE]STUPÉFIANTE ET TERRIBLE
[QUI] [A] COMPLÈTEMENT [TOU] DETRU
IT. DANS L'ÉTERNELLE PIÉTÉ
ET RELIGION DE CETTE FAMILLE
[CE] MONUMENT A FÊTÉJÉRIGÉ
[EN L']ANNÉE DU SEIGNEUR

9. Vous êtes maintenant capable de compléter ce titre !

: Une _____, un désastre mémorable.

QUESTION BONUS (Facultative)

Dans l'histoire contée par Françoise Bardeau, combien de morts a réellement fait la peste ?

Aide : La photo ci contre

est un exemple pour vous

montrer la logique à

appliquer pour résoudre

vosre énigme.

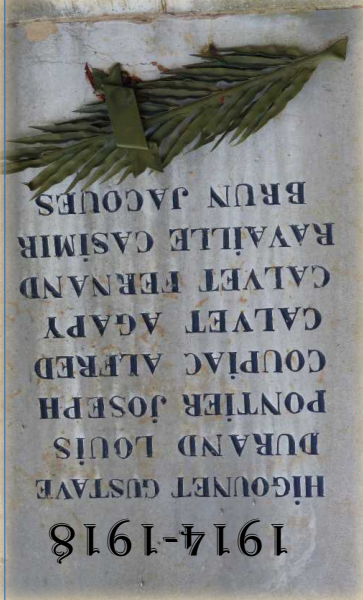
$$(1914-1918) =$$

$$(1+9+1+4) - (1+9+1+8) =$$

$$15 - 19 =$$

$$\text{Valeur} = 4$$

Le 4ème nom de la liste est **COUPIAC**



3- Observez bien ce qui est gravé face à vous. Voici votre

énigme

$$(\quad - \quad) =$$

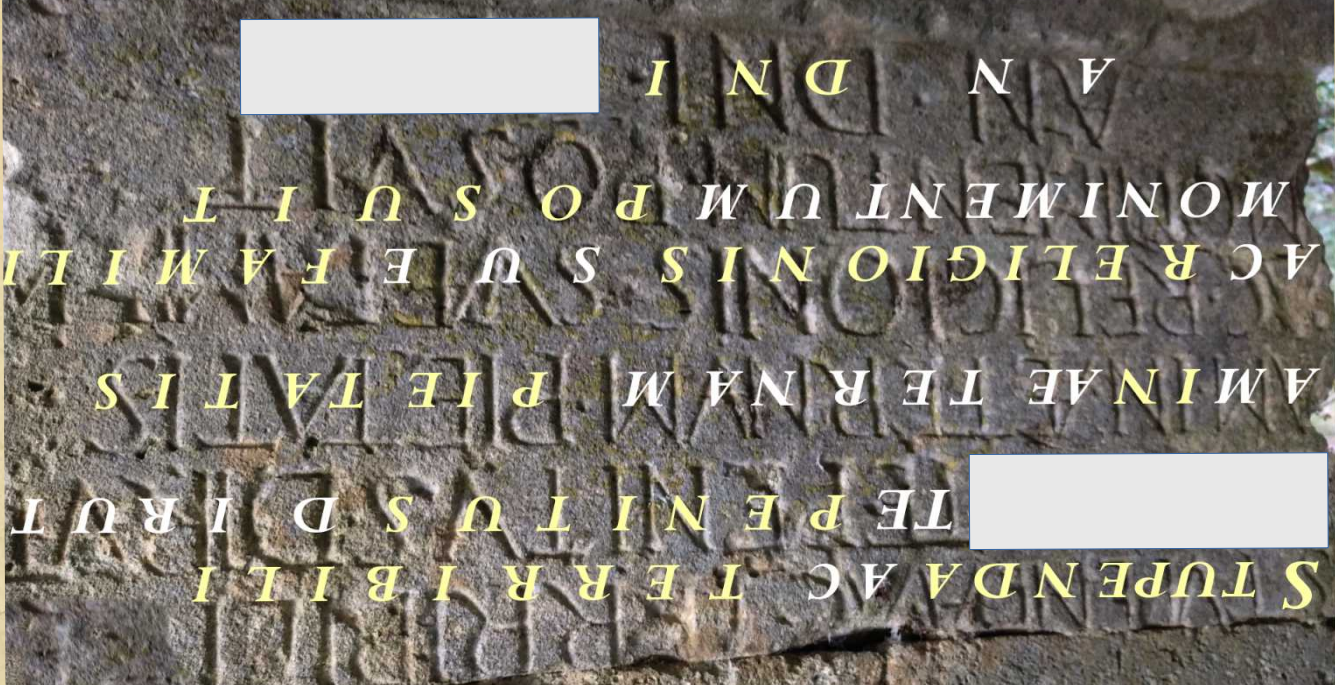
$$(\quad + \quad + \quad - \quad) + \quad + \quad =$$

$$\quad - \quad - \quad =$$

$$\text{Valeur} = -$$

Le ☐ ème nom de la liste est

Retenez bien ce nom, vous en aurez besoin un peu plus tard. Ce villageois a été assassiné le 24 août 1914 lors de la débâcle.

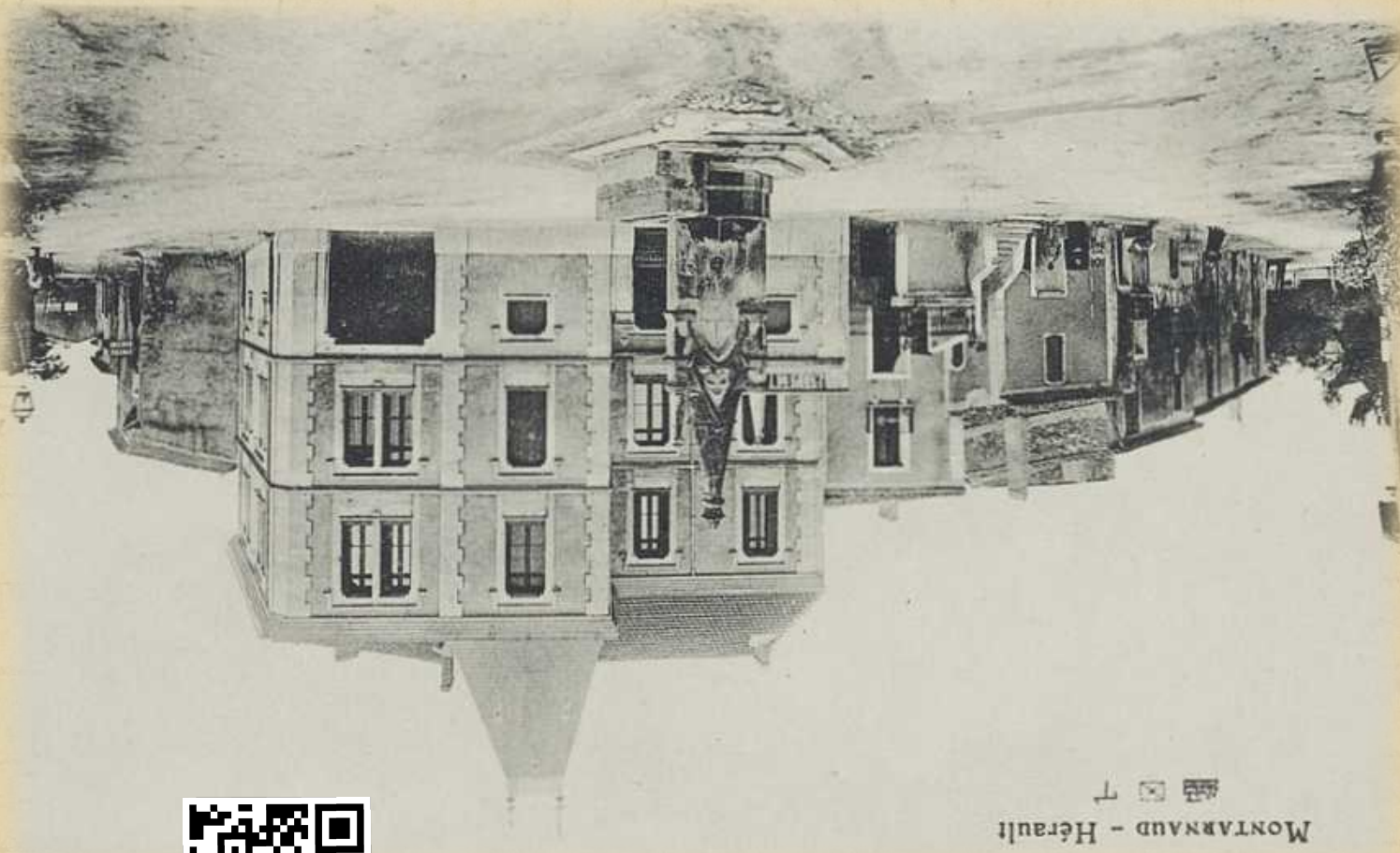


de les écrire à leur bonne place sur cette photo.

Sur la photo ci dessous il manque 12 caractères qui ont été effacés, lettres ou chiffres. A vous

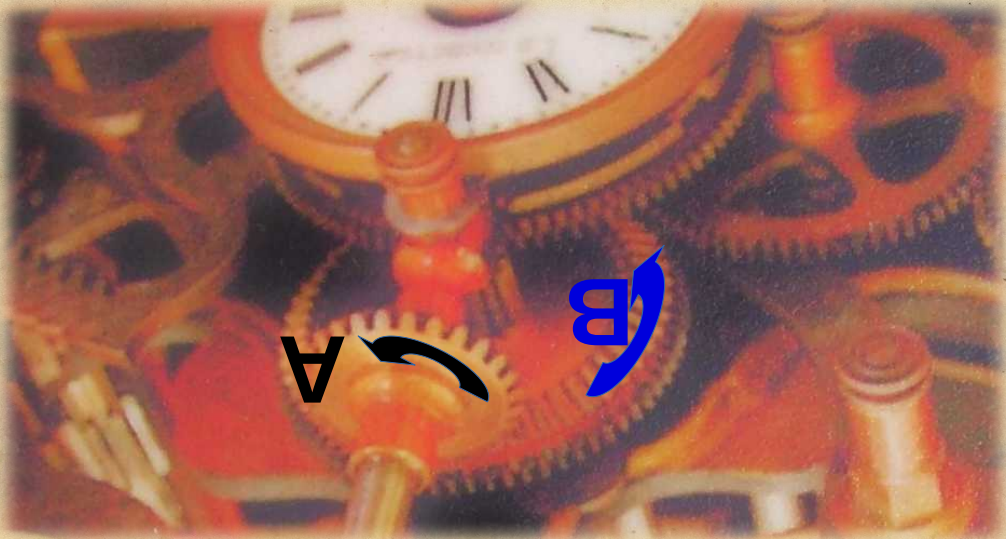
Dans l'ancien cimetière, trouvez la croix. A l'arrière un texte en latin y est gravé.

L'ANCIEN CIMETIÈRE



MONTARNAUD - Hérault





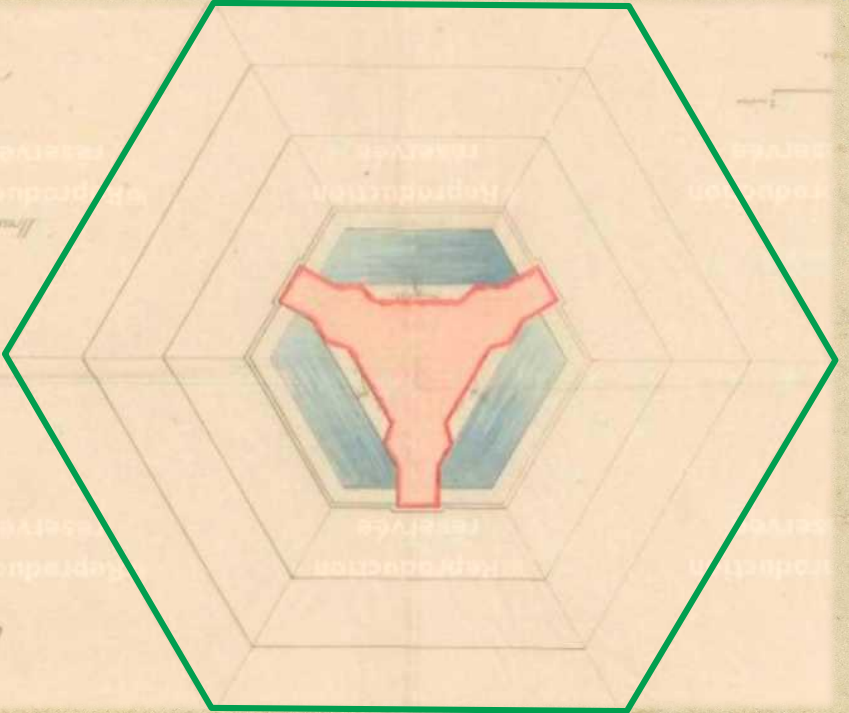
8. Aidez Charles Bardus à remettre l'horloge à l'heure: le pignon Bleu (B) du mécanisme de l'horloge a 80 dents et le pignon noir (A) en compte 32. Lorsque le pignon Bleu (B) aura fait un tour, combien de tours aura fait le pignon noir (A) ?

🗂️
Votre réponse :

Vous pouvez trouver une aide sur la carte interactive.

11

Plan de la fontaine (vue du dessus)



5.A) Qu'observez vous de votre tracé ?

☒

Chaque trait rejoint un coin de l'hexagone

☒

les 3 traits sortent de l'hexagone vert

☒

les 3 traits sont parallèles

4- A l'aide de votre crayon, tracez trois traits au départ du centre de l'hexagone vert pour le transformer en un cube.



Observez bien la fontaine



Voici un pinnacle.

S.B) Sous le plus grand Pinnacle, combien comptez-

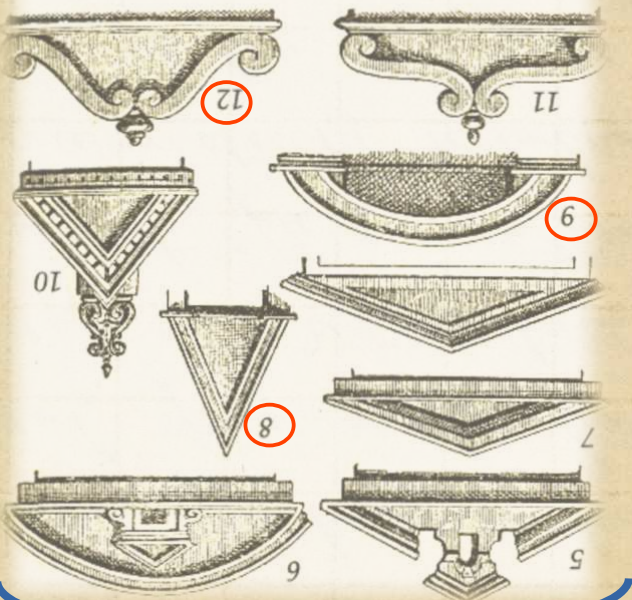
vous de pinacles plus petits ?

☐ 2

☐ 3

☐ 6

6



Fronton : 1. à pans ; 2. à jour ; 3. circulaire ; 4. brisé ; 5. entrecoupé ; 6. double ; 7. surbaissé ; 8. surmonté ; 9. sans retour ; 10. triangulaire ; 11. sans base ; 12. par enroulement

S.C) A quel modèle correspondent les frontons des pinacles de la fontaine ?

☐ 9

☐ 8

☐ 12

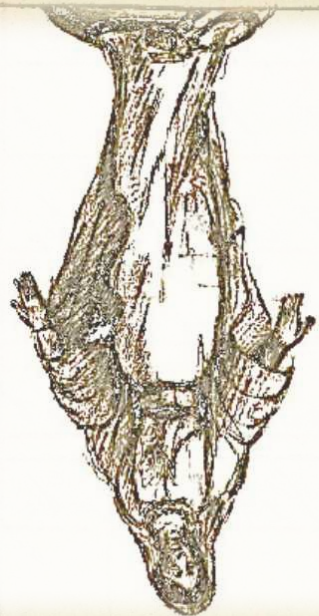
7. Des parties du corps sont orientées différemment par rapport au dessin du projet, lesquelles sont-elles ?

Retournez en page 4, retrouvez le nom du villageois assassiné et à l'aide du plan ou de votre téléphone portable, trouvez le lieu qui porte son nom et allez y !

6. Indiquez le nom du monument et l'année de la pose de sa première pierre (informations sur le pupitre).

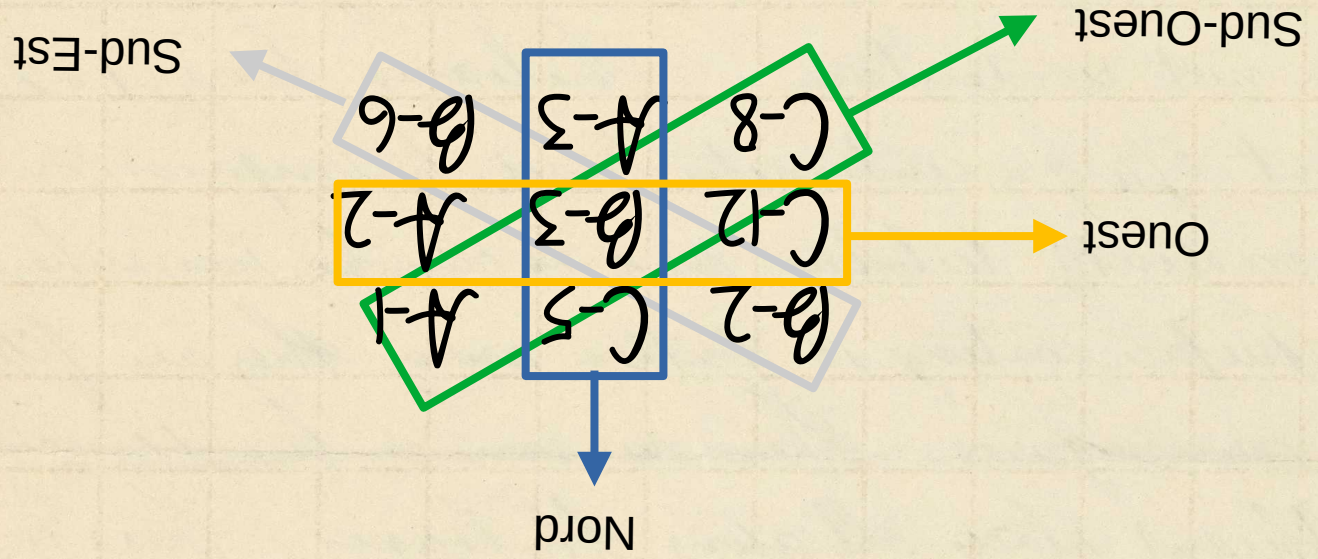
Le projet d'époque pour la statue

La statue réelle que vous dessinez ici:



9

Trouvez ci-dessous le groupe de réponses qui correspondent aux vôtres. Le bon groupe de réponses vous indiquera la direction à suivre et la carte interactive vous aidera à trouver le monument le plus proche dans la direction suivie.



Une aide supplémentaire sur le monument à trouver, en page 4 de ce livre, un mot est entouré en rouge dans le programme du spectacle. C'est un indice.

8

