

# Quête numérique médiévale : « Sabran, la porte du temps ».

## Etape 1. S'inscrire à la quête et être sélectionné

Cette quête est réservée aux enfants de moins de 18 ans accompagnés d'un de leur parent. Il n'y aura qu'un seul vainqueur pour le premier prix voir (bien lire le règlement !). Il faut être équipé d'un smartphone, d'une application de lecture de QR code et de bonnes chaussures pour la marche. Il faut aussi pouvoir se déplacer en voiture. Jeu de piste qui peut prendre près de 3 heures et qui se déroule sur environ 20 km à travers la commune de Sabran.

Inscrivez-vous à la quête en envoyant un mail à [musesethommes30@gmail.com](mailto:musesethommes30@gmail.com) à partir de mercredi 14 septembre 2022 à 8 h jusqu'au vendredi 16 septembre 2022 à 20 h. Précisez le nom et l'âge de l'enfant et le nom l'adulte accompagnateur.

Seuls les 25 premiers inscrivants après avoir reçu un mail de confirmation seront admis à participer à la quête. **Si vous ne recevez pas de réponse c'est que vous n'avez pas été sélectionné.**

## Etape 2. Se déplacer à la porte de Sabran (point de départ de la quête).

Une fois la confirmation d'inscription reçue, rendez-vous à la porte de Sabran le samedi 17 septembre 2022 à 14 h. pour rencontrer le chevalier Amiel seigneur de Fontanille qui pourra répondre à vos questions.

Récupérez un parchemin avec le questionnaire de la quête et la carte des lieux concernés accroché à la **chaîne du temps** (rouge et blanche).

## Etape 3. Se rendre sur les différents sites et trouver les "lettres clefs" en répondant aux énigmes.

Après avoir visité les 3 sites médiévaux, vous aurez une série de lettres en désordre qui correspondent à 3 indices pour trouver la cache de l'anneau de pouvoir. Chacun de ces indices est constitué de 5 lettres (Attention : certaines lettres vous serviront en double ou en triple pour trouver les indices).

## Etape 4. Trouver le chevalier et lui donner la clé pour fermer la porte du temps.

Si vous êtes le premier à apporter la clé et que vous parvenez à fermer la porte du temps avant 17 h, **vous sauvez les humains de l'oubli**. En récompense, le chevalier remettra un **trésor numérique** au gagnant.

Les 24 concurrents suivants qui n'auront pas récupéré la clé devront rapporter au chevalier une photo ou un dessin du symbole qu'ils trouveront près de l'endroit où était dissimulée la clé. Toute quête n'est pas vaine...

**>RAPPEL : les inscriptions à la quête se font à l'adresse mail [musesethommes30@gmail.com](mailto:musesethommes30@gmail.com) du mercredi 14 septembre 2022 à 8 h jusqu'au vendredi 16 septembre 2022 à 20 h. Aucun traitement de vos données ne sera fait en dehors de ce créneau.**

# Règlement de la quête

## Article 1. Inscription préalable

La quête est limitée aux 25 premiers participants qui se seront inscrits par mail et auront reçu la confirmation qu'ils pourront concourir le samedi 17 septembre à 14 h.

Le mail de pré-inscription est à envoyer à [musesethommes30@gmail.com](mailto:musesethommes30@gmail.com) à partir du mercredi 14 septembre 2022 dès 8 heures jusqu'au vendredi 16 septembre 2022 à 20 h. Précisez le nom, l'âge de l'enfant et le nom de l'adulte accompagnateur référent.

## Article 2. Équipement nécessaire

Pour participer à la quête numérique il faut un smartphone, une connexion internet et une application de lecture des QR-Codes. Penser à prendre de quoi écrire. Il convient d'avoir un bon sens de l'observation et de l'orientation. Rapidité, déduction et réflexion seront vos meilleures alliées.

## Article 3. Déroulement de la quête

Le but est de fermer la porte du temps afin d'empêcher l'oubli et ainsi éviter une amnésie collective condamnant les humains à refaire les mêmes erreurs (guerre, destruction des monuments et de la nature, ...).

Pour se faire, il faut se rendre sur le site historique de la porte de Sabran à 14 h et récupérer un parchemin sur lequel figurent les indices. Des énigmes émailleront votre quête numérique.

Les instructions vous conduiront sur trois sites historiques différents :

-**Site de Pistrinus** : chapelle Saint-Julien-de Pistrin à Combe

-**Site de Bossargus** : château de Boussargues et chapelle Saint Symphorien

-**Site de Sabranum** : château de Sabran et chapelle Sainte Agathe.

**Attention : si ces monuments ne sont pas ouverts, il faudra utiliser les numérisations 3D accessibles sur le site internet au moyen des bornes QR-code situées à proximité des monuments.**

Vous pouvez aborder vos recherches dans l'ordre géographique qui vous conviendra.

A l'issue des énigmes vous obtiendrez des lettres qui, une fois dans l'ordre, constitueront trois indices. Avec ces trois indices vous pourrez peut-être localiser la cache de l'anneau de pouvoir, seule clef capable de fermer la porte du temps.

Votre quête consiste à apporter l'anneau sous l'arche mystérieuse de la porte de Sabran avant 17 heures et de le donner au chevalier Amiel, seigneur de Fontanille. En échange de l'anneau, il vous remettra un trésor de technologie, le premier prix.

Les second prix auront pour mission de reproduire une rune qui symbolise le passage, l'initiation et la renaissance. Cette rune sera mise en évidence sur la roue de bois. Il faudra apporter votre dessin au chevalier Amiel de Fontanille.

## Article 4. Les prix

-Premier prix : le prix sera uniquement remis à un seul enfant de moins de 18 ans accompagné d'au moins un adulte responsable de l'enfant. Il n'y a qu'un seul prix et il ne peut y avoir d'égalité.

Le premier prix est une tablette de marque Apple iPad année 2021 (10,2 pouces, Wi-Fi, 64 Go) - Gris sidéral (9<sup>e</sup> génération) d'une valeur constatée de 389 euros.

Au cas où l'anneau de pouvoir ne serait pas trouvé et rapportée au chevalier avant 17 h, la tablette sera remise en jeu au cours d'une prochaine quête numérique.

-Seconds prix : les 24 suivants se verront offrir un livre sur le château de Sabran et une friandise.

## Article 5. Mise en garde

-Respectez l'environnement et les monuments : ne pas monter sur les murs, ne pas creuser, ne pas déplacer de pierre, aucune énigme ne le nécessite. Il est demandé aux participants de faire preuve d'une extrême prudence, rien ne justifie de se mettre en danger.

-L'association ne sera pas tenue pour responsable des dégradations ou des accidents causés sur les lieux fréquentés. Elle ne pourra pas être reconnue responsable des dégâts causés vis-à-vis d'un tiers ou d'un autre participant.

-Nous rappelons qu'il s'agit d'un simple jeu et que l'essentiel reste l'enrichissement personnel de chacun par la participation.

**L'association se réserve le droit de ne pas attribuer de prix à toute personne qui mépriserait les règles, le respect et le fairplay.**

**BONNE CHANCE À TOUTES ET TOUS !**