

Jeu de piste « de l'imaginaire »

Les mondes de Jade

Un circuit de découverte de
la ville de Ribeauvillé sous un
angle patrimonial, historique
et « imaginaire » !

Dates : du 3 juillet au 31 août 2008

Lieu : Ribeauvillé

Gratuit et sans obligation d'achat

Durée : compter une demi-journée



Version de lancement modifiée le 10 août 2008



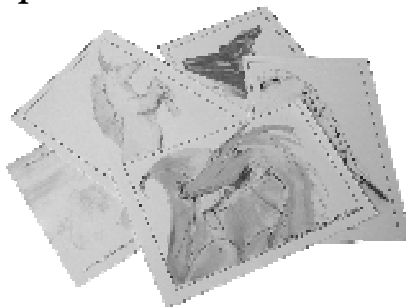
Présentation du jeu de piste

L'auteur du livre *Les mondes de Jade*, roman d'aventures fantastiques, vous propose gratuitement un circuit de découverte de la ville de Ribeauvillé. Dans son récit, elle s'est inspirée des décors de la cité médiévale et des alentours immédiats pour faire évoluer les personnages.

Sous forme de rencontre avec l'histoire, le patrimoine, et la composante imaginaire de Ribeauvillé, ce parcours vous fait découvrir la ville en suivant un ordre peu conventionnel. Comme Jade, la petite héroïne du roman, vous serez amenés à naviguer entre le monde réel et l'univers fantastique, pour aller à la rencontre des quatre Maîtres des Éléments, l'Eau, le Feu, L'Air, la Terre. Un circuit qui se vit comme une aventure et fait découvrir (ou redécouvrir Ribeauvillé) sous un angle forcément atypique et surtout ludique !

Les lots à gagner :

- 8 livres *Les mondes de Jade* ;
 - 20 lots de 4 cartes postales *Les mondes de Jade*
- Deux tirages au sort (31 juillet et 31 août), soit 8 livres et 40 lots de cartes postales.



Vous pourrez choisir de parcourir la ville à votre propre rythme : lièvre ou tortue, l'important sera d'arriver au bout. Prévoyez en gros une petite demi-journée pour la visite, soit 2 heures minimum, beaucoup plus si vous souhaitez approfondir votre découverte... En tous les cas, envisagez une halte à mi-parcours.

Avant de commencer...

Première étape : procurez-vous un plan de Ribeauvillé... et un stylo !

À l'office de tourisme.

heures d'ouverture : du lundi au samedi de 9h30 (sauf mardi 10h) à 12 h et de 14h à 18h, dimanches et jours fériés de 10h à 13h.

À la mairie de Ribeauvillé.

heures d'ouverture : du lundi au vendredi de 9h à 12 h et de 14h à 17h.

Chez les commerçants participant au jeu et revendeurs du roman *Les mondes de Jade* :

Tabac-presse Denier, 25 grand' rue.

8h-12h et 14h-18h tous les jours en juillet et août.

Librairie Hoerd, 43 grand' rue.

9h-12h et 14h-18h30. Fermé dimanche et lundi.



Deuxième étape : constituez votre équipe

Noms des joueurs	Votre catégorie associée	Votre équipement associé	Votre animal associé
	Mage	Longue-vue	Chat
	Sorcier	Boussole	Faucon
	Lutin	Bottes de sept lieues	Licorne
	Géant	Épée	Dragon

Questions bonus

Vous n'êtes pas obligés de répondre à ces deux questions, mais elles peuvent constituer un challenge supplémentaire...

Vous souhaitez savoir si votre équipe sera la plus rapide ?

Notez bien votre heure de départ : – – h – –

Les résultats seront communiqués sur le site <http://lesmondesdejade.com> régulièrement à partir du 31 juillet.

À la remise de votre bulletin dans l'urne, n'oubliez pas de faire remplir l'heure d'arrivée par notre partenaire.

Vous souhaitez montrer à quel point vous êtes observateur et perspicace ? Répondez à cette question subsidiaire pour laquelle il vous faudra être très, très attentif !

À Ribeauvillé, un personnage du Moyen-Âge, le ménétrier (« Pfiffer »), est un des emblèmes de la ville. Certains disent qu'il appartenait à cette population vagabonde, sans considération sociale et méprisée à l'époque que constituaient les ménestrels, artistes ou troubadours. Les seigneurs de Ribeaupierre acceptèrent de mettre leur corporation sous leur tutelle et leur autorité, leur conférant ainsi une existence légale, les mettant à l'abri de la maltraitance et de l'errance.

Le ménétrier est aujourd'hui célébré à Ribeauvillé, son personnage, synonyme de fête, est omniprésent dans la ville. Sa première consécration en métal joute l'office de tourisme.

À combien de reprises le rencontrerez-vous en tout en suivant l'axe principal de la ville : la grand' rue (regardez les murs, les statues – mais ne tenez pas compte des objets en vente dans les magasins, cartes postales ou autres gadgets...) ?

Listez ces lieux :

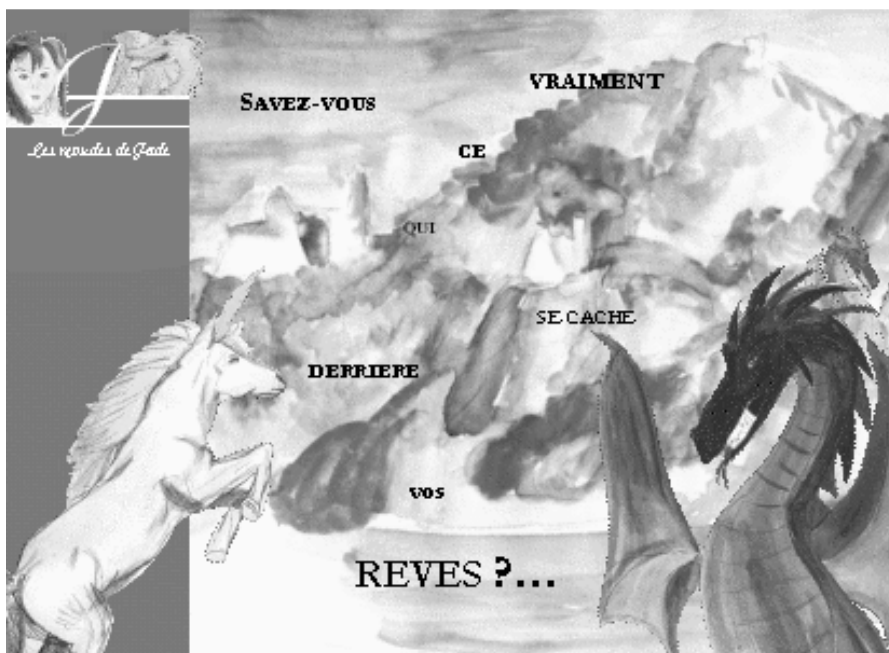
Votre réponse :

Les questions suivantes seront nécessaires pour résoudre l'énigme finale. Elles vont faire appel à vos connaissances, à votre esprit d'analyse et à votre logique. Dans chaque partie de la ville, au moins une question s'adresse à un public « junior » (note : seules les questions avec (o) sont nécessaires pour résoudre l'énigme finale...).

Êtes-vous prêts ? À vos marques !...
Bonne promenade !

Vous voici prêts

à tourner la page !



Section « Ville basse » ou Niderstat

Présentation générale

La ville était autrefois découpée en quatre zones ou « quartiers » : ville basse, vieille ville, ville moyenne et ville haute.

Vous vous trouvez près de l'office de tourisme dans la « ville basse ». Cette première zone de jeu s'étend jusqu'à la pâtisserie Schaal (impasse des pêcheurs). La vieille ville court quant à elle jusqu'à la tour des Bouchers. La ville moyenne monte jusqu'au numéro 111 de la grand'rue (n°12 sur le plan touristique), puis, après, c'est la haute ville. Dans un premier temps, repérez les zones sur le plan de l'office de tourisme (marquez-les au besoin).

Ribeauvillé sort de l'ombre d'une vallée sinueuse pour s'étirer vers le soleil généreux des vignobles.

Les cours d'eau qui ruissèlent des collines environnantes (à partir des multiples sources : Rengelsprung, Wolfsbrunnen, Schlusstein, Steinthal, Mittelberg, Radstuhl, Saxermatt, Schelmenkopf, Muesbach, Kuhlbrunnen, Chevreuil, Lutzelsbach, des Ménétriers, du Château...) alimentent la ville en eau.

Le Muesbach, l'Ibach (Hinter- et Vorder-Ibach) et l'Adelsbach se rejoignent à l'ouest, affluent vers le Strengbach, petit ruisseau tranquille en temps normal qui

peut prendre des allures de torrent lorsque les journées de fortes pluies s'alignent les unes derrière les autres.

La Streng se faufile dans un doux murmure le long des rues, à l'abri derrière une façade ou à nu, dévoilée le long d'un muret ou d'une grille.

1. quelle est globalement l'orientation géographique du Strengbach ? (o)

est-ouest

ouest-est

nord-sud

sud-nord

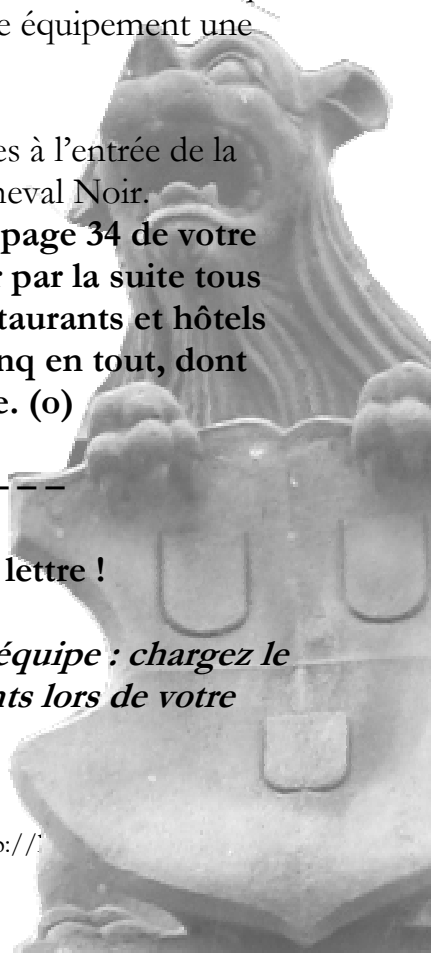
Vous serez fortement aidé à cette question si, en tant que sorcier, vous avez emporté dans votre équipement une boussole...

Vous redescendez sur quelques mètres à l'entrée de la grand'rue, à côté du restaurant Au Cheval Noir.

2. Comencez par noter ce nom en page 34 de votre feuille de route. Vous devrez noter par la suite tous les noms, actuels ou passés de restaurants et hôtels avec un nom d'animal. Il y en a cinq en tout, dont deux sont situés dans la ville basse. (o)

Attention : un trait équivaut à une lettre !

Sorcier, vous êtes le chef de cette équipe : chargez le mage de repérer tous les restaurants lors de votre périple !





Les tours élèvent les corps, les âmes se rapprochent du céleste. Autrefois, au moins huit portes (Untertor, Storchenturm, Metzgerturn, Kleines Tor, Stumpfenturm, Jungfrauentor, Melkertor, Obertor) servaient de garde-fous à l'activité de la ville et contenaient la population, ainsi étroitement à l'abri – diront certains – plutôt « surveillée » – diront d'autres – dans chacun des quartiers.

Avant de vous engager dans la ville, prenez la **rue des cigognes** et venez observer la tour d'enceinte sud-est, qui comporte une muraille circulaire percée de meurtrières (orifices servant à faire passer les fusils pour tirer sur les ennemis). Sur le toit, symbole alsacien s'il en est, un nid de cigognes.

3. Combien de meurtrières sont visibles depuis la route ?

.....

Le chemin est calme, vous laisserez-vous happer par cet appel de la beauté des anciens remparts et de leur quiétude, et remonterez-vous le cours de la Streng, renonçant ainsi à faire le jeu ?

Ou rebrousserez-vous chemin, vous disant que, finalement, vous reviendrez par cette ruelle à un autre moment ?

4. Revenez au début de la grand' rue. Quels sont les noms des fontaines que vous croisez ? Si vous avez déjà dépassé l'office de tourisme, revenez légèrement sur vos pas...

Notez votre premier résultat en page 35, et pensez à bien repérer toutes les fontaines de la ville.

Puis commencez à aller à la rencontre de la ville.

1^{ère} fontaine : -- -----

Cette fois-ci, confiez au lutin de votre équipe le soin de s'atteler à repérer toutes ces fontaines. Les géants ont une mémoire très aléatoire, votre coéquipier géant risquerait de vous induire en erreur !

Bien. Vous revoici devant l'office de tourisme.

À Ribeauvillé, la seule tour encore debout est la Tour des Bouchers, dans la vieille ville, devenue un des emblèmes de la ville. La porte des pucelles, dans la ville moyenne, qui a été récemment rénovée, est elle aussi encore présente. Mais la trace d'anciennes tours est encore visible :

5. ainsi, après l'office de tourisme, notez, sur votre gauche, sur le mur de l'impasse, le nom écrit en vieux rose de l'ancienne tour, porte basse de la ville.

(o)

6. Quel autre liquide est bien représenté dans la ville (et la région) ? (o)

Reportez ci-dessous les noms des quatre premiers producteurs situés dans la ville basse. Ils ne sont pas forcément repris ici dans l'ordre de votre promenade :

Bien sûr, si vous en avez le temps et l'envie, rien ne vous empêche de prendre quelques instants pour déguster le nectar local. D'autres échoppes et tavernes accueillantes peuvent subvenir à vos besoins d'hydratation... Faites votre choix sur la place de la Première Armée, ou laissez-vous encore quelques instants de répit... La ville est pleine de ressources !

Indice : Si vous ne trouvez pas ces quatre noms, voici le chiffre correspondant à la première lettre de chacun des producteurs : 10 ; 6 ; 19 ; 13 (ex. : 1=A).



Histoire

Au XIV^e et XV^e siècle, alors que l'Alsace connaît une situation économique difficile (en raison de la guerre, des

famines et des épidémies), les corporations se multiplient et s'organisent.

Les ménétriers, amuseurs et colporteurs, se constituent en corporation sous la protection du seigneur de Ribeaupierre.

7. Depuis quelle année les ménétriers doivent-ils allégeance aux seigneurs de Ribeaupierre ?

Pour retrouver cette date, faites le calcul suivant :

$$[(18846 \times 8) - 65488] / 65 = ?$$

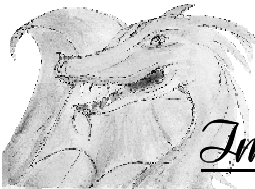
a) 1362

b) 1409

c) 1312

d) 1390

8. Quel est le dernier lieu connu où se réunissaient les ménétriers tous les ans en septembre ? Consultez pour vous aider le dépliant touristique et recherchez une « maison pleine de grâce » ! (o)



Imaginaire

La ville regorge de passages qui vous entraînent dans des ruelles plus discrètes mais tout aussi plaisantes à contempler, à l'écart des circuits touristiques traditionnels.

Empruntez-les si vous en avez le temps et si le cœur vous en dit !

Découvrez le premier « passage secret » : place de la Première Armée, engouffrez-vous sous le sombre porche et n'ayez crainte de le traverser entièrement. Après avoir constaté qu'il ne présentait aucun danger, vous choisissez votre chemin :

- retournerez-vous sur vos pas en terrain connu ?
- franchirez-vous une nouvelle étape de découverte en prenant la ruelle à droite (rue de la synagogue) après le porche, puis en continuant toujours sur votre droite ? Observez sur votre gauche, rue des tanneurs, l'autre passage secret, dans cette ruelle qui enjambait autrefois le « Stadtbach » ou canal usinier. Les toitures à cet endroit portent la marque de l'activité de tannerie : on y étendait par les fenêtres très larges les peaux traitées pour les faire sécher.

Vous voici de retour à la case départ, place de la Première Armée. Certains passages secrets sont des leurres et vous ramènent toujours au même endroit !

Mais avez-vous découvert le nom d'une fontaine qui peut-être vous avait échappé ?

Inscrivez son nom sur votre feuille de route (page 35).

Fontaine -- -- - - - - -





L'élément Eau dans Les mondes de Jade

L'eau est présente partout à Ribeauvillé.

9. En déchiffrant le code, saurez-vous compléter cette phrase tirée des *mondes de Jade* (page 104) et découvrir quelle créature est le Maître de l'Eau ? (o)

I Z E S F : - - - - -

« Jade était émerveillée de découvrir l'étrange créature. L'— — — —, de ses trois têtes, souriait à Jade, comme un museau de dragon peut sourire à un enfant, avec ses dents pointues et ses yeux pétillants. Elle mesurait près de trois mètres de haut, beaucoup plus en longueur. Son corps vert était parcouru de striures violettes irrégulières. Ses pattes étaient puissantes mais son gros corps constituait un handicap pour sa mobilité et sa rapidité de déplacement. Elle reprenait visiblement des forces, se tenant plus droite minute après minute, sa voix devenant plus assurée, ses paires d'yeux plus vifs, ses déplacements plus mesurés. Elle raconta son histoire. »

indice 1 : il ne s'agit pas d'une anagramme

indice 2 : si $Z=Y$, alors...



Section « Vieille ville » ou Altstadt

Vous voici à l'entrée de la vieille ville. Observez, sur votre droite, le magasin et répondez à cette question :

10. De quelle couleur est la devanture de la pâtisserie Schaal & Co ? On obtient cette couleur en mélangeant :

- a) du jaune et du bleu
- b) du rouge et du jaune
- c) du bleu et du rouge



Histoire

Empruntez la rue des Juifs sur votre gauche. Juste après le restaurant, pénétrez sous le porche, encore une fois sur votre gauche.

11. La cour des Rathsamhausen où vous vous trouvez a toujours porté le nom de ses propriétaires. Mais quel est le nom qu'elle n'a jamais porté ?

- a) Klingel
- b) Rappoltsweiler
- c) Von Heringen

En sortant, continuez votre chemin dans la rue des Juifs.

12. Quel symbole de feu est représenté sur la porte du n°11 de la rue des Juifs ? (o)

Dirigez-vous vers le parking de la Streng, qui longe la rue des Juifs. Il existe un passage secret étroit qui vous amène en ville à pied.

Une pompe à eau est accolée à une façade.

13. De quel matériau est-elle principalement faite ?



Patrimoine

Pélerins, oyez, oyez ! Revenez dans la grand'rue en empruntant la rue des Juifs dans l'autre sens. À gauche, prenez la rue de « l'homme de sel », et trouvez la maison dont l'oriel de grés jaune ne laisse pas le visiteur indifférent. Dans ses parages, sur un « océan de bleu », se trouve la trace d'éléments marins. Dessinez-les !

14.

Vous pouvez ensuite choisir entre :

- a) continuer tout droit votre route, qui débouche sur une grande place sur laquelle vous pourrez prendre un peu de repos – remarquez au passage sur votre droite le cadran solaire canonial dans l'angle de l'église.

15. Quel est le nom de cette église ?

- b) ou revenir sur vos pas, et continuer par la grand'rue. Site remarquable : la chapelle de l'ancien hôpital, sur votre gauche, qui abritera avec un peu de chance une remarquable exposition.

16. Quel est l'autre nom de cette chapelle ?



Imaginaire

17. Dans le roman *Les mondes de Jade*, quel est, en page 90, l'ancien nom de la pâtisserie (aujourd'hui Vilmain) dans laquelle vont goûter Jade, tante Lissy et le cousin Claude ?

Avez-vous remarqué une fontaine sur laquelle on voit une créature appartenant au bestiaire imaginaire. La

créature ailée est située au nord-ouest de la colonne,
à peu près au milieu.

18. Où se trouve cette fontaine ? (o)

----- - - - ' ----- - - -

(reprenez son nom page 35)

19. Quel est le nom de l'animal fabuleux représenté ?

- | | |
|---------------|--------------|
| a) Gargouille | b) Centaure |
| c) Griffon | d) Minotaure |

20. Dans *Les mondes de Jade*, trouvez le nom de la
petite fille qui chevauche l'animal mythique trouvé à
la question précédente en déchiffrant ce code ?

KZMZDD

Indice : si $K=L$, alors...

Avant de continuer, lisez bien votre documentation.

21. Y a-t-il dans la vieille ville un lieu qui renferme
quelque chose en rapport avec un métal ou une
pierre ? Quel est ce lieu ? (o)

22. Qui en est à la tête ? (o)

M. -----



Patrimoine

Observez la tour des Bouchers.

Construite au XIII^{ème} siècle alors que Ribeauvillé était élevée au rang de ville et se dotait de remparts et de tours de protection, cet édifice ne mesurait pas encore 29 mètres de haut. C'est en 1536 que l'on a surélevé les tours de plusieurs étages, octroyant au bâtiment une fonction de prison et de beffroi.

23. Combien d'étages comporte la tour aujourd'hui ?

- a) 5
- c) 7

- b) 6
- d) 8



L'élément Air dans Les mondes de Jade

« Jade était entourée du Dragon d'Or et de ses amis, Cheniya et le chat noir, qui étaient venus la rejoindre en chevauchant un dragon vert. La jument, qui préférait le contact avec la terre ferme, s'y était installée de mauvaise grâce. En face d'eux s'était dressé le Grand Faucon, dont la stature à présent fière et altière contrastait avec l'état de détresse dans lequel il se trouvait auparavant.

Il n'avait fallu en effet que quelques secondes pour lui insuffler à nouveau ses pouvoirs, grâce à l'anneau

magique. Spontanément, les lieux changèrent radicalement : jusqu'alors déserté par la vie animale, cet ancien champ de bataille aux allures funestes fut assiégé par des milliers de cris joyeux, des pépiements légers, des gazouillis stridents. Le peuple de l'Air reprenait peu à peu possession de son domaine. Les forêts silencieuses reprenaient goût à la vie sous l'effet des plumages multicolores et de leurs chants dynamiques. Chacun regardait le spectacle de la vie renaissante avec l'émerveillement et la déférence dus au miracle de la nature qui reprenait sa place. C'était comme si un marin, égaré depuis plusieurs jours en pleine mer et dans la tempête, voyait le jour se lever, enfin, sur une mer calme avec au loin l'espoir d'une terre où accoster. »

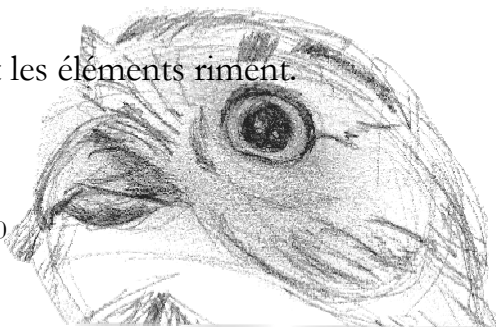
Question :

24. De quelle couleur est l'anneau qui redonne ses pouvoirs au Maître de l'Air (*Les mondes de Jade*, page 65) ? (o)

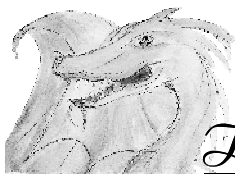
Indice :

« Mets l'anneau indigo : il te donnera le pouvoir de l'Eau.
Observe l'anneau bleu : flamme vive, tu craches le Feu.
Glisse sur l'anneau — — — — : rends-toi maître de l'Air. »

Autre indication : les couleurs et les éléments riment.



Section « Ville moyenne » ou Nuwestat



Imaginaire

Vous venez de passer vaillamment la Tour des Bouchers, dont les gargouilles suspendues si haut ne font plus peur à personne. Mais que se passerait-il si elles ouvraient soudain leurs ailes et descendaient sur vous la gueule ouverte ? Fort heureusement, le Maître de la Terre erre dans les parages.

En retrouverez-vous, par deux fois, la trace, à cette limite entre la ville basse et la ville moyenne ?

25. Dans *Les mondes de Jade*, savez-vous quel animal symbolise l'élément Terre ? (o)

LA GRANDE - - - - -

Si vous ne le savez pas, lisez ce livret jusqu'au bout ou essayez de répondre à la question suivante.

26. Il n'est pas facile de trouver, au pied de la tour, les deux endroits où l'animal est représenté. Les devinerez-vous malgré tout ? Avec de la chance, peut-être aurez-vous accès au passage qui vous permettra de voir l'animal au travers des fenêtres...

Indice 1 : Rendez-vous à l'échoppe où se retrouvent pêle-mêle cornes et goulots, verres et amertume.

Indice 2 : Avec une Dame sur fond rouge.

Lieu 1 : - ' - - - - -

Lieu 2 : - - - - - - - - - - -

Après avoir dépassé la Tour des Bouchers, vous avez un beau point de vue sur le plus grand des trois châteaux des Ribeaupierre.

27. Quelle enseigne des environs utilise également le chiffre trois ?

- - - - -

Voyez-vous aussi un magasin qui pourrait être en rapport avec Jade (ou jade) ?

28. Quel est son nom ? (o)

- - - - -

À partir de ces lieux, vous choisissez de :

- a) vous diriger vers le passage secret. Nombreuses sont les marches qu'il vous faudra gravir. Entre deux rues « aux noms pieux » et juste avant une porte « vierge », vous vous faufilerez le long d'un mur, à l'ombre et à l'abri des véhicules. Une vue splendide s'offre à vous, sur le clocher de l'église et les trois châteaux : Saint Ulrich, Giersberg, Haut-

Ribeaupierre. Juste après la rue qui descend sur votre gauche, vous observez uniquement la tourelle du Haut-Ribeupierre. Dans le même axe, notez le chiffre inscrit dans la façade trouée du presbytère. Avez-vous dans votre équipement une longue-vue ? Sinon, il vous faudra de bons yeux pour lire cette date.

Redescendez ensuite par la rue des prêtres et continuez dans la grand' rue.

- b) continuer dans la grand'rue : vous profitez alors des façades fleuries et vous enivrez de détails qui n'ont plus rien à voir avec votre feuille de route ! Réagissez, vous allez oublier de prendre des notes !



Trouvez la fontaine rectangulaire dont il vous faudra reprendre le nom page 35, puis repérez et comptez tous les lions qui figurent sur la pierre.

29. Notez ici le résultat de votre décompte.

.....

Redescendez sur quelques mètres après avoir complété votre feuille de route, et suivez le « sentier pittoresque », sur votre droite, juste après la bijouterie Friedrich. Vous voici dans la **rue de la fraternité**. Avancez tranquillement et enivrez-vous du calme de ces ruelles...

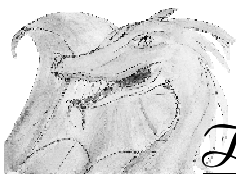
Sur votre gauche, vous atteignez après plusieurs dizaines de mètres la rue des boulangers : engagez-vous dans la ruelle pour observer sur votre gauche une belle maison à deux balcons, ancienne demeure d'Anne Marie Zentius. Juste après, la ville révèle ses secrets : vous découvrirez de magnifiques potagers. À quelques mètres à peine s'écoule la Streng, qu'enjambe un petit pont. Les plus téméraires iront jusqu'au bout du chemin qui débouche rue de la marne, les autres pourront rebrousser ici chemin.

Revenez dans la rue de la fraternité et avancez jusqu'à la prochaine fontaine.

30. Quel élément caractéristique de l'époque

Napoléon est représenté au sommet de la pompe ?

- | | |
|------------|------------|
| a) lys | b) lin |
| c) houblon | d) chanvre |



Imaginaire

Juste à côté de cette fontaine, redescendez le long du parking et trouvez « l'atelier de sculpture ». Si vous avez une épée dans votre équipement, vous pourrez, en parcourant le temps vers le passé, mesurer votre force avec celle des gardes qui protégeaient autrefois ce bailliage et le grand bailli, auquel donnèrent leurs noms les seigneurs de Girsberg, de Reich de Reichenstein (16ème siècle), de Salzmann (17ème siècle), de Steinheil (18ème siècle, père du physicien Charles-Auguste Steinheil).

Avez-vous vaincu la terrible garde ? Bien sûr, pour un géant, il n'est pas difficile d'écraser ses adversaires...

Mais voilà un étrange ovni, un serpent blanc qui s'insinue sinueux entre les ruelles, sonnant sa sonnette sans cesse.

31. Avant que son girophare orange ne disparaisse, notez le numéro qu'il porte à sa tête.

Le voilà déjà parti, trop vite peut-être, mais vous le recroiserez sans doute !

Je suggère qu'à cet endroit vous preniez un peu de repos. La route est encore longue, qui sait quels dangers et mystères vous attendent encore ?... L'endroit regorge de points d'arrêt pour se restaurer ou simplement se rafraîchir. Si vous souhaitez vous asseoir avec votre pique-nique, attendez d'avoir atteint l'église : un grand parc avec des bancs est situé juste au-dessus. Courage, plus que deux questions avant l'église...

32. Cette « ville moyenne » est pleine de secrets : trouvez l'endroit où, par trois fois, le « Feu » s'approche de l'Eau sans jamais s'éteindre. (o)
Un indice : l'eau y coule au centre...

Un autre indice : associez hôtels et astrologie...

Avant d'accéder à la ville haute, que diriez-vous d'un nouveau passage secret ? Il est à votre portée si vous réussissez à trouver le nom d'un poisson des rivières dans ce dédale de ruelles.

Vous l'avez ? Félicitations ! À l'entrée de la rue, laissez la réalité s'éclipser un court instant, et observez la tour du magicien. Si vous avez l'esprit suffisamment ouvert, alors vous pourrez voir le grand mage, penché à la fenêtre, jouant avec le Grand Faucon !

33. Notez ici le nom de cette rue : - - - - -

À partir de cet endroit, dirigez-vous vers l'église en **9** sur le plan, et notez les noms des animaux qui surveillent les habitants.

34. Quel animal apparaît à deux reprises ?

- - - - -

35. Quels oiseaux sont représentés ?

- - - - - et - - - - -

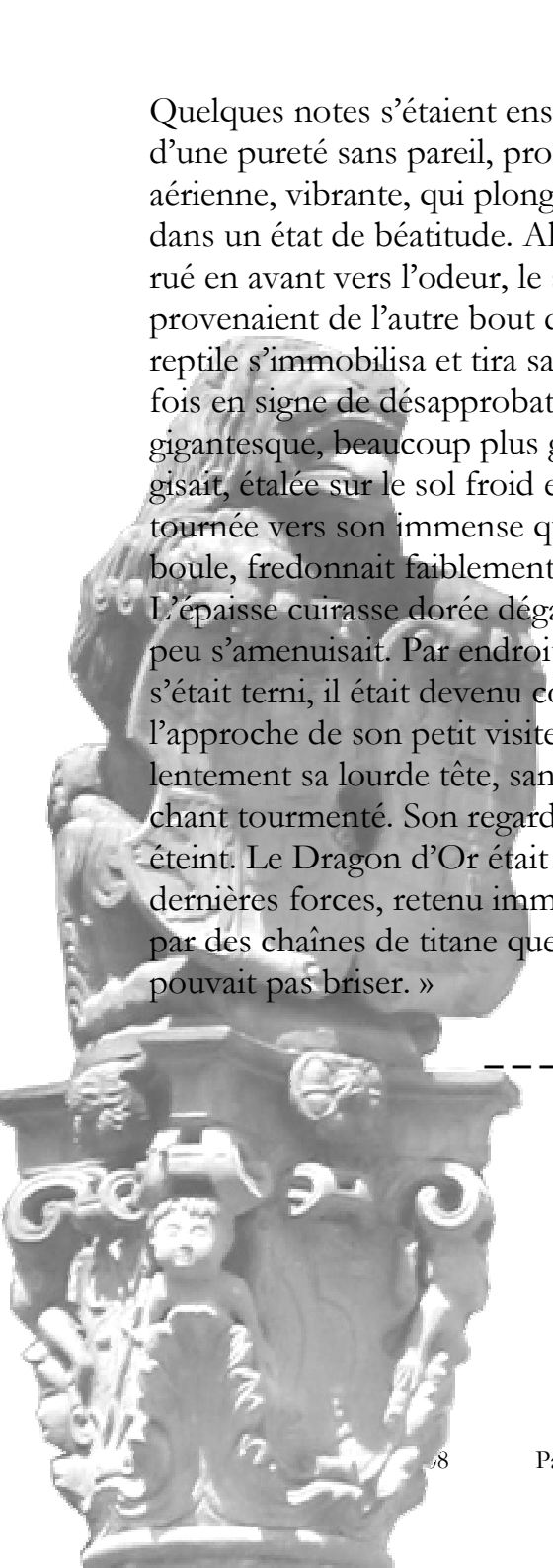


L'élément Feu dans Les mondes de Jade

36. Découvrez en lisant le texte suivant quelle étrange bestiole vient au secours du Maître du Feu dans *Les mondes de Jade* (page 136-137) : (o)

« Le reptile rouge et or, d'abord effrayé de se retrouver à la merci des dragons noirs, s'était faufile à toute vitesse dans la grotte, juste en dessous du grand arbre mort. Il avait descendu la paroi sur sa droite pendant un moment sans faire de mauvaise rencontre. Les dragons noirs, gardiens de l'antre, s'estimaient suffisamment puissants et infaillibles pour ne pas avoir à poster l'un des leurs à l'intérieur. Ils savaient bien que rien que leur apparence suffisait à faire fuir les plus téméraires : tous avaient le même regard aiguë, de longues et puissantes mâchoires pourvues de dents pointues, et leur carapace noire, mate, était bardée d'écailles tranchantes. Leur tête tournait sans cesse d'un côté à l'autre, tout doucement, comme la lumière d'un phare.

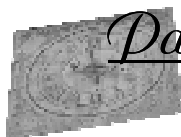
Pourtant, malgré ce système de surveillance très sophistiqué, le petit lézard avait réussi à atteindre son objectif. Une odeur particulière avait tout d'abord attiré son attention. Suivant cette piste, le lézard avait continué en direction du souffle chaud et rayonnant, apaisant comme celui d'une cheminée au cœur de l'hiver.



Quelques notes s'étaient ensuite fait entendre, des sons d'une pureté sans pareil, produits par une voix cristalline, aérienne, vibrante, qui plongeait quiconque l'entendait dans un état de béatitude. Alors le lézard s'était enhardi et rué en avant vers l'odeur, le son et la faible clarté qui provenaient de l'autre bout du tunnel. Arrivé là, le petit reptile s'immobilisa et tira sa langue fourchue plusieurs fois en signe de désapprobation et de tristesse : une masse gigantesque, beaucoup plus grande que les dragons noirs, gisait, étalée sur le sol froid et humide de la grotte. Sa tête, tournée vers son immense queue comme un chat roulé en boule, fredonnait faiblement cette délicieuse mélodie. L'épaisse cuirasse dorée dégageait une lumière qui peu à peu s'amenuisait. Par endroit, l'or scintillant de ses écailles s'était terni, il était devenu complètement gris. A l'approche de son petit visiteur, le Dragon d'Or tourna lentement sa lourde tête, sans cesser son magnifique chant tourmenté. Son regard de braise s'était presque éteint. Le Dragon d'Or était en train de perdre ses dernières forces, retenu immobile dans son triste cachot par des chaînes de titane que, sans ses pouvoirs, il ne pouvait pas briser. »

Section « Ville haute » ou Oberdorf

Vous voici à la dernière étape de votre circuit de découverte !



Patrimoine

Lorsque, depuis l'église, vous revenez vers la grand' rue par la rue du temple, trouvez l'endroit où l'on peut marcher jusqu'au ciel.

Avancez un peu, et découvrez dans la façade du bâtiment qui vous fait face et qui marque la limite entre la ville moyenne et la ville haute, les deux choses insolites et remarquables.

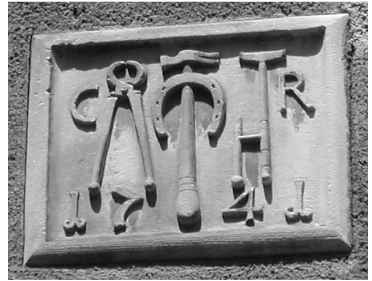
37. Notez-en le nom :

UNE ----- et UN -----

38. En faisant quelques pas dans la grand' rue, et en observant les maisons sur votre gauche, repérez le poteau en bois sculpté. Combien de têtes peut-on observer ?

.....

**39. Retrouvez cette enseigne :
Quel est le numéro de la rue ?**



Observez, juste après le carrefour, un autre poteau cornier qui représente un forgeron (de plus amples détails sont disponibles sur votre carte au point 14).

Vous arrivez près du Stadtbach. Le circuit naturel de la Streng qui traversait la ville a autrefois été détourné pour offrir une ligne de défense supplémentaire à la ville. Ce Stadtbach a aussi servi aux différents besoins : lavage du linge, des peaux des tanneurs, brassage de la bière, lutte contre les incendies, évacuation des eaux usées et des eaux de pluie, fonctionnement de moulins à blé et à huile...

Au XIX^e siècle, on construisit un lavoir, et le raccordement au tout-à-l'égout posa la question du maintien du Stadtbach qui fut finalement dévié complètement en 1969. Le lieu a été complètement restauré en 2005.

Avancez place du bouc jusqu'au n°9, une maison remarquable avec sa tourelle centrale qui abrite un escalier en colimaçon. La façade de cette maison, datant de 1706 et ancienne demeure du meunier Barthélémy Dilger,

possède au-dessus de sa porte un blason sur lequel figure une roue.

40. Combien de taquets, éléments d'engrenage du moulin, possède cette roue ?

41. La fontaine de la place de la République a reçu sa colonne d'une autre fontaine, érigée en l'honneur de Ribeauvillé. Cette colonne Se trouvait-elle à la place de : (o)

- a) la Sinnbrunnen ? b) la Marktbrunnen ?
c) la Stockbrünnel ? d) la Kornlaubbrünnel ?

Si vous ne connaissez pas la signification de ces termes germaniques, rappelez-vous à quel endroit vous avez vu la fontaine la plus récente de la ville, offerte par le sculpteur Friedrich. Si vous n'avez pas fait attention, vous pouvez toujours noter votre réponse en redescendant tranquillement la ville, après avoir répondu à ces dernières questions.



Imaginaire

42. Au centre de la place, quel élément crachent les trois dragons ? (o)

Observez le plan de la ville.

Dans la haute ville se trouve une rue dont le nom est en rapport étroit avec le Maître du Feu.

43. Quelle est cette rue ? --- -- -' --

Aurez-vous envie de découvrir cette rue au pouvoir d'attraction universel ? Si vous y allez, vous pourrez profiter du charme des maisons, du petit pont qui enjambe la Streng (ancienne porte : Melkertor ou Elkertor). Ce chemin pourrait d'ailleurs être celui que vous emprunterez lors de votre retour à votre point de départ. Il est très agréable !

44. Quel est l'animal qui, dans *Les mondes de Jade*, représente le Maître du Feu ?

LE ----- -' --

Pour le retrouver, relisez les extraits du roman *Les mondes de Jade* inclus dans ce livret !

Juste avant le restaurant « Aux trois châteaux », empruntez sur quelques mètres le passage Jeannelle. Observez alors la tour des sorcières le long du mur d'enceinte qui scindait la ville entre ville moyenne et haute ville. Sentez-vous la présence surnaturelle qui envahit les lieux ? Aurez-vous le courage de poursuivre votre visite en empruntant, comme Jade, le sentier vers les trois châteaux ? Évidemment, ce sera d'autant plus aisé que vous aurez dans votre équipement des bottes de sept lieues.

45. Enfin, trouvez, en réussissant à lire ces mots, les noms des deux compagnons d'aventure de Jade.

ЯION TAHO EI

CHENIYA

— — — — —

— — — — —



L'élément Terre dans Les mondes de Jade

« — Qui sont-ils ? demanda Jade, passionnée par ce récit.

— La Licorne possède les pouvoirs de la Terre. Les trois autres créatures symbolisent les trois autres éléments : l'Eau, le Feu et l'Air. Ils disposent de pouvoirs fantastiques qui permettent à la vie végétale, animale, humaine de se développer. Si ces pouvoirs venaient à tomber en des mains ennemies, la beauté et la magie du Pays Vert disparaîtraient à tout jamais. Mais je crains fort que ce ne soit ce qui est déjà en train de se produire : les Pouvoirs n'agissent plus, et ici, tout commence à dépérir lentement ! »

Feuille de route et décryptage final

Réponses à la question 2. :

**Les noms actuels ou passés de restaurants et hôtels
avec un nom d'animal :**

--- -----

(ville basse)

--- -----

**(ville basse : attention, il faut inscrire le nom original
en allemand !)**

--- -----

(ville moyenne)

--- -----

(ville moyenne)

--- -----

(ville haute)

Réponse à la question 3. :
Les noms des fontaines

Ville basse :

Vieille ville :

-----,

Ville moyenne :

Ville haute :

Notez ici votre heure d'arrivée : -- h --

À l'aide des réponses aux questions de ce rallye, trouvez le titre du deuxième tome des aventures de Jade dont la sortie est prévue fin 2008-début 2009.

Dans *Les mondes de Jade*, page 216, Jade s'attèle à déchiffrer une énigme en forme de pyramide. Pour trouver la réponse à cette ultime question, préparez-vous à ce travail consciencieux :

6.1.

28.11 / 9.3

1.3 / 21.6 / 5.2

2.34 / ' / 36.4 / 42.3 / 22.6 / 8.7

18.5 / 32.1 / 24.3 / 12.5 / 41.11 / 25.3 / 2.16

Les chiffres doivent se lire ainsi :

- le premier chiffre indique le numéro de la question
- le deuxième chiffre indique la lettre de la réponse à reprendre dans la case.

Exemple : 2.3. signifie qu'il faut trouver la question 2 et dans la réponse, reprendre la troisième lettre (sans tenir compte des espaces !)

Votre réponse :

----- - - - , -----

Vous avez trouvé et déchiffré l'énigme ?

Félicitations !

Vous pouvez être fier de votre travail ! J'espère de tout cœur que la découverte de la ville avec Jade a été un plaisir et qu'elle vous aura fait voyager plus que de coutume. Je vous laisse redescendre les ruelles pavées à votre rythme, ou continuer votre visite :

- vers les châteaux (prévoir 3 heures de marche)
- vers le Dusenbach (environ 2h-2h30 aller-retour)
- ou simplement autour de la ville, en longeant les remparts sud (rue de la marne, le long de la Streng) ou le vallon, depuis le Lutzelbach.

Pour participer :

Donnez votre réponse en remplissant la page 39 avec vos coordonnées complètes et en déposant votre bulletin au tabac-presse Denier, ou sur papier libre en indiquant vos noms et adresses complets. Vous pouvez jouer par équipe ou individuellement, pour cela remplissez chacun un bulletin de participation (mis à disposition chez votre revendeur) ou répondez par e-mail :

contact@lesmondesdejade.com

(Attention ! Il n'existe pas de formulaire de réponse sur le site internet !)

Un tirage au sort aura lieu les 31 juillet et le 31 août, pour déterminer les gagnants d'un livre *Les mondes de Jade* (8 exemplaires à gagner) et de ceux d'un lot de 4 cartes postales (20 lots).

Vous souhaitez découvrir l'histoire de Jade, embarquée dans un périple à mi-chemin entre réalité et imaginaire ? Voici la liste des points de vente à Ribeauvillé :

Tabac-presse Denier, 23 grand' rue

Librairie Hoerdts, 45 grand' rue

remise immédiate de 5 %

Sur présentation de ce livret, profitez d'une remise immédiate de 5% sur le prix du livre !

Les mondes de Jade est un roman d'aventures fantastiques, qui s'adresse à tous les lecteurs, grands ou petits, qui aiment rêver, s'évader hors des frontières du réel :

Jade est une petite fille timide, secrète et mal-aimée. Orpheline, elle passe tous ses étés chez sa tante Lissy. Mais Jade s'ennuie toujours dans la grande maison de cette vieille dame froide et hautaine.

Le jour de son arrivée, pourtant, l'y attendent cette fois-ci bien des surprises, car elle se trouve transportée par hasard dans un monde fantastique où se côtoient hydres, dragons et autres animaux magiques et redoutables... Elle se voit confier une mission difficile et dangereuse, au cours de laquelle elle lève le voile sur bien des mystères... Et son rôle s'avère tout aussi important dans le monde imaginaire que dans le monde réel, puisqu'elle a des énigmes à résoudre dont la solution pourrait bien se trouver à portée de nos mains...

NOM :

Prénom :

Adresse :

.....

CP :

Ville :

Votre réponse au décryptage final (il s'agit de trouver le titre du deuxième tome des aventures de Jade) :

----- - - - ' -----

Réponses aux questions bonus :

Parcours chronométré

Heure de départ : -- h --

Heure d'arrivée : -- h --

Le nombre de ménétriers

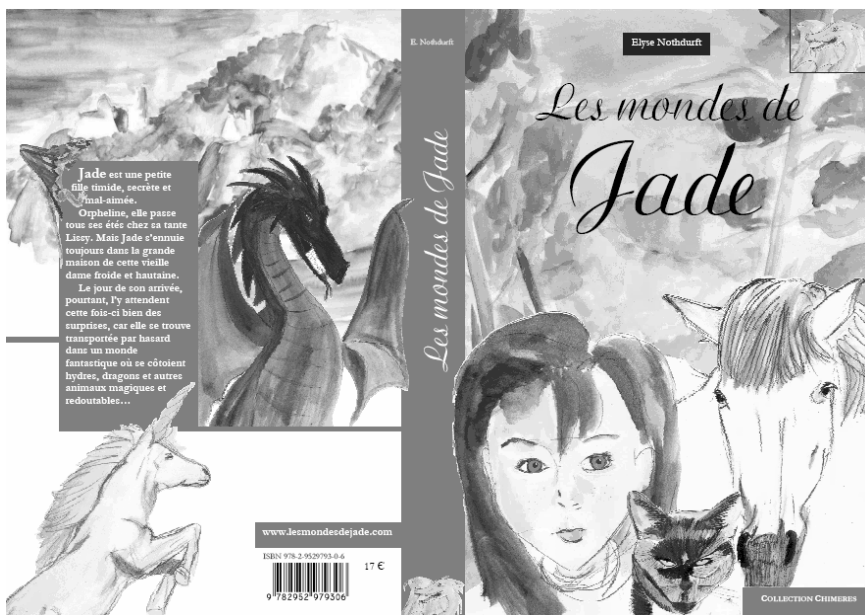
Votre réponse :

Si vous gagnez un lot, comment vous contacter au mieux ?

Tél. :

e-mail :

Répondez par e-mail contact@lesmondesdejade.com
ou déposez votre bulletin au tabac-presse Denier.



Sources :

- ribeauville.net
- france-pittoresque.com
- Le Patrimoine des communes du Haut-Rhin, éditions Flohic
- dépliant touristique de Ribeauvillé

<http://lesmondesdejade.com>
contact@lesmondesdejade.com

Partenaires : tabac-presse Denier, Librairie Hoerdt