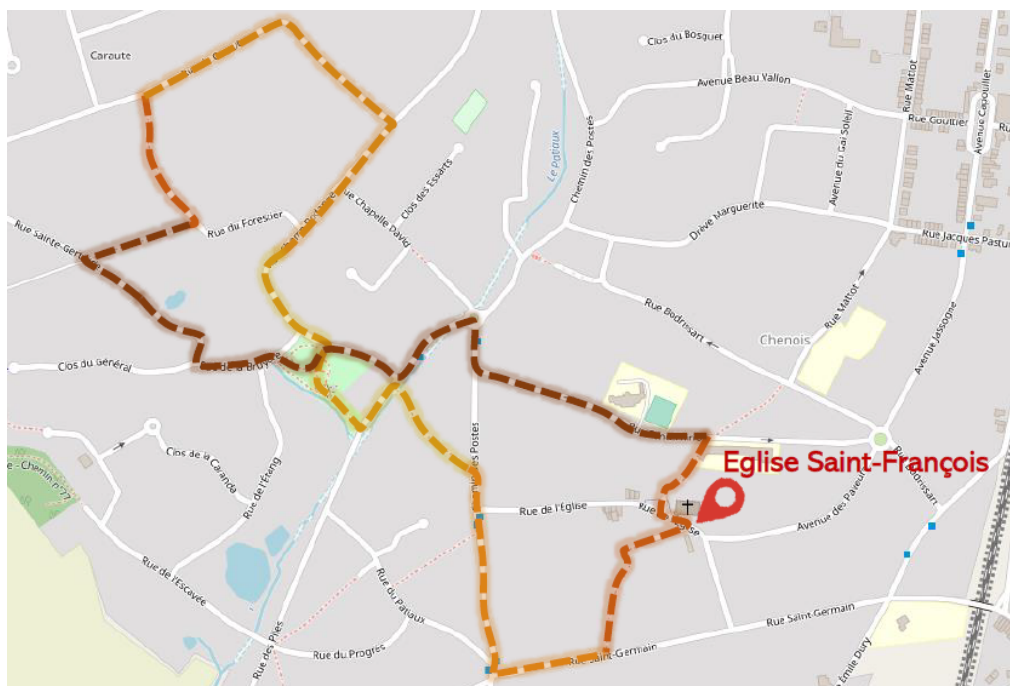


LISEZ-MOI

Voici un court document regroupant toutes les informations nécessaires pour participer à l'enquête-ballade organisée par le Poste Zéphyr. Bonne lecture 😊

Où se déroule le jeu ?

L'enquête commence (et se termine) à l'église Saint François d'Assise à Waterloo et vous entrainera dans le quartier du Chenois. Ci-dessous, vous trouverez une carte avec l'ensemble du parcours que vous réaliserez : une belle petite balade d'environ 4,5 km.



Cette carte est juste donnée à titre indicatif. Des instructions plus précises sont disponibles dans le carnet de jeu.

Combien de temps dure le jeu ?

Cela dépend du temps que vous mettrez pour résoudre les énigmes et aussi de si vous lisez les informations historiques supplémentaires disponibles dans le carnet de jeu (encadrés jaunes et verts, voir Règles). Nous estimons qu'il faut compter entre 1h30 et 2h30.

Avec qui puis-je jouer au jeu ?

Vous pouvez jouer seul, à deux, en groupe, en famille, ... comme vous voulez ! N'oubliez pas si nécessaire de respecter les règles sanitaires qui sont d'application. Certains chemins à emprunter sont difficilement accessibles par des personnes à mobilité réduite ou avec des poussettes.

Ça coûte combien ?

Nous vous proposons ce jeu en prix libre. Si l'expérience vous a plu, vous pouvez nous soutenir en effectuant un don sur le compte du poste pionnier : BE02 7320 6290 3440 (communication : « Jeu Chenois »). L'argent servira principalement à financer notre projet de camp mais aussi à mener d'autres futurs projets à bien. D'ores et déjà merci à vous !

Comment jouer ?

Pour participer à l'enquête que nous vous proposons, il faudra vous procurer le carnet de jeu et un bic. Ensuite, il vous suffit de lire les règles et vous serez prêts pour une aventure incroyable !

Vous pouvez vous procurer le carnet de jeu de trois manières différentes :

1. Des versions déjà imprimées sont disponibles à la maison du Tourisme de Waterloo.
2. Vous pouvez imprimer [le document ci-joint](#). Il contient 26 faces (nécessite 13 feuilles de papier). Le document est déjà mis en page sous forme de livret. Il faut impérativement l'imprimer avec les réglages suivants (parfois, c'est plus facile de télécharger le document pour accéder à toutes les options d'impression) :
 - Couleur (vivement conseillé)
 - Recto-verso (obligatoire !)
 - Retourner sur le bord court (obligatoire !)
 - A4 – Taille réelle (vivement conseillé)

Une fois imprimé, prenez le paquet de feuilles de sorte à avoir la feuille reprenant les pages 23 et 24 devant vous. Normalement, le recto de la feuille juste en dessous devrait contenir les pages 21 et 26. Pliez le paquet de feuilles en deux. Vérifiez que l'ordre des pages est correct (en évitant si possible de lire le contenu) puis reliez avec des agrafes ou une ficelle. Votre carnet est prêt.

3. Si vous n'avez pas la possibilité d'imprimer ou que vous ne le souhaitez pas, vous pouvez aussi télécharger [le document ci-joint](#) sur votre smartphone ou tablette, et l'ouvrir avec n'importe quelle application qui sait lire un fichier pdf. Il s'agit du même document qu'au point 2, mais avec un formatage un peu différent. Attention, cette solution n'offrira peut-être pas une aussi bonne expérience utilisateur que les deux solutions précédentes. En effet, le document a été pensé à la base pour s'utiliser sous la forme d'un carnet imprimé.

Règles

1. **Vous ne pouvez pas explorer le carnet comme bon vous semble !** Veillez à bien suivre les indications, à faire attention aux numéros des pages auxquelles vous vous rendez et à ne pas feuilleter le carnet au hasard. La carnet vous dira quelle page lire et à quel endroit aller. Des extraits de cartes sont inclus pour vous aider à vous repérer. L'histoire commence en page 3.
2. Lorsque le symbole  apparaît dans le coin supérieur gauche ou droit d'une page, cela signifie que vous devez résoudre une « énigme ». Votre mission : trouver un **nombre** entre **1** et **9999**. Ce nombre peut soit se cacher directement sur la page, soit se trouver à partir d'informations présentes sur la page, soit se trouver dans votre environnement physique. Lorsque vous pensez avoir trouvé le bon nombre, rendez vous aux pages 1 et 2 et cherchez votre nombre dans l'**index**. S'il ne s'y trouve pas, c'est que ce n'est pas le bon nombre, cherchez encore. S'il s'y trouve, lisez l'encadré lié à ce nombre. Si c'est le bon nombre, le carnet vous renverra vers la prochaine page à lire. Si non, le carnet vous le dira. Retournez alors à la page où vous étiez et essayez de trouver le bon nombre. Si vous êtes bloqués, pas de panique, vous pouvez consulter les **indices** et/ou les **solutions** à la page 43.
3. Dans le carnet, vous trouverez un certain nombres d'encadrés jaunes ou verts. Ils contiennent des informations historiques ou actuelles sur le quartier du Chenois. Ils ne sont pas utiles pour l'enquête en ce sens qu'ils **ne contiennent jamais** les numéros qu'il faut chercher. Vous pouvez donc les passer si vous le souhaitez, mais n'oubliez pas qu'ils participent au charme de l'expérience ludico-culturelle que nous vous proposons.
4. Amusez vous !

Comment commencer le jeu ?

Vous avez un carnet de jeu, vous avez un bic et vous avez lu les règles? Super ! Vous êtes fin prêts pour partir à l'aventure. Vous pouvez déjà lire les pages 0,3 et 4 du carnet. Rendez-vous ensuite à l'église Saint-François d'Assise, l'enquête commence là ...

Après le jeu

Nous espérons que vous aurez passé un bon moment et que cette ballade ludique vous aura permis de découvrir quelques recoins moins connus de notre beau quartier ainsi que d'en apprendre un peu plus sur son histoire

N'hésitez pas à parler de votre expérience avec vos voisins et vos proches, nous aimerions beaucoup faire connaître d'avantage notre jeu. Vous pouvez aussi nous envoyer vos retours par mail (postezephyr36rp@gmail.com) ou sur la [page facebook du jeu](#) avec pourquoi pas une petite photo de votre balade 😊