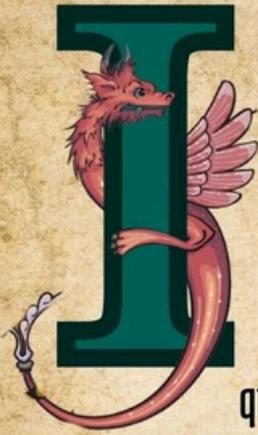
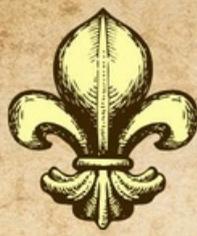


*La malédiction de la*



*sorcière d'émeraude*



Il y a très, très longtemps, bien avant les rois et les châteaux, vivait une sorcière mystérieuse avec un collier orné d'une pierre d'émeraude. On disait qu'elle était immortelle, mais pour le rester, elle devait, tous les 900 ans, accomplir une terrible magie qui plongeait la ville dans les cendres et le malheur.

La dernière fois qu'elle a frappé, c'était en 1109.

Les habitants croyaient que c'était la guerre, mais en vérité, c'était son rituel secret qui avait tout détruit.

Et maintenant... le moment est presque revenu !

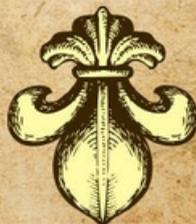
Heureusement, une vieille légende raconte qu'il existe un moyen de l'arrêter : Il faut découvrir son vrai nom, caché dans six runes magiques dispersées dans toute la ville. Si on les trouve et qu'on prononce son nom à haute voix lors d'une incantation, la sorcière disparaîtra pour toujours !



Mais attention... elle a protégé ces runes avec des énigmes Et des pièges malins. Seuls les plus courageux et les plus rusés pourront les déchiffrer à temps.

Alors, prêts à relever le défi ?

Car si la sorcière achève son rituel... Mantes pourrait bien s'endormir sous les cendres pour des siècles !



## Localisation des runes et rituel



**Si vous n'êtes pas de Mantes-la-Jolie, les adresses des points se trouvent dans les astuces à la fin.**

**Nous vous conseillons de les faire dans l'ordre**

**De plus, afin de vous éviter des aller-retours, nous vous invitons à immortaliser vos indices grâce à un téléphone.**

## 1. Rune de bouclier



**Votre parcours sera  
historique mais d'abord  
trouvez ce symbole,  
Ensuite De votre baguette  
ou votre crayon tracez le sort  
qui vous permettra de trouver la  
première rune !**

*Cet endroit situé au sud  
a une force qui relie et protège les aventuriers  
mais aussi les différents niveaux du monde,  
Ce sort est puissant et solide comme des colonnes  
évitant ainsi les risques et les ruines  
à toute personne qui s'y relie*



**L'une des runes suivantes est la bonne mais laquelle ?**



## 2. L'arbre monde

Cet arbre unique se situe dans un parc au bout d'un sentier, mais la rune que vous cherchez est protégée par un code, à vous de trouver l'arbre et de répondre à ces questions !



Lequel de ces arbres me ressemble ?



1



2



3



4



5

De quelles formes sont mes feuilles ?



1



2



3



4



5

La malédiction de la sorcière d'émeraude

## 2. L'arbre monde

Où se cachent mes racines ?



1



2



3

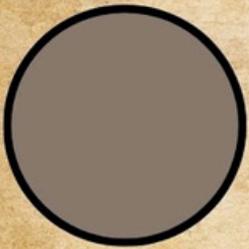


4

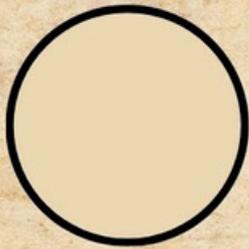


5

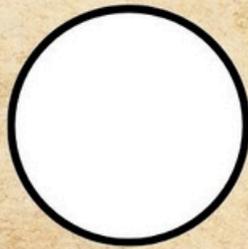
De quelle couleur est mon écorce ?



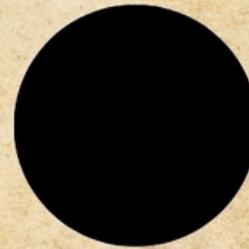
1



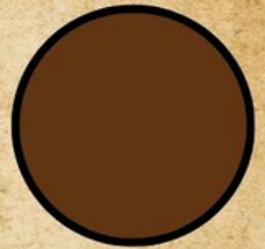
2



3



4



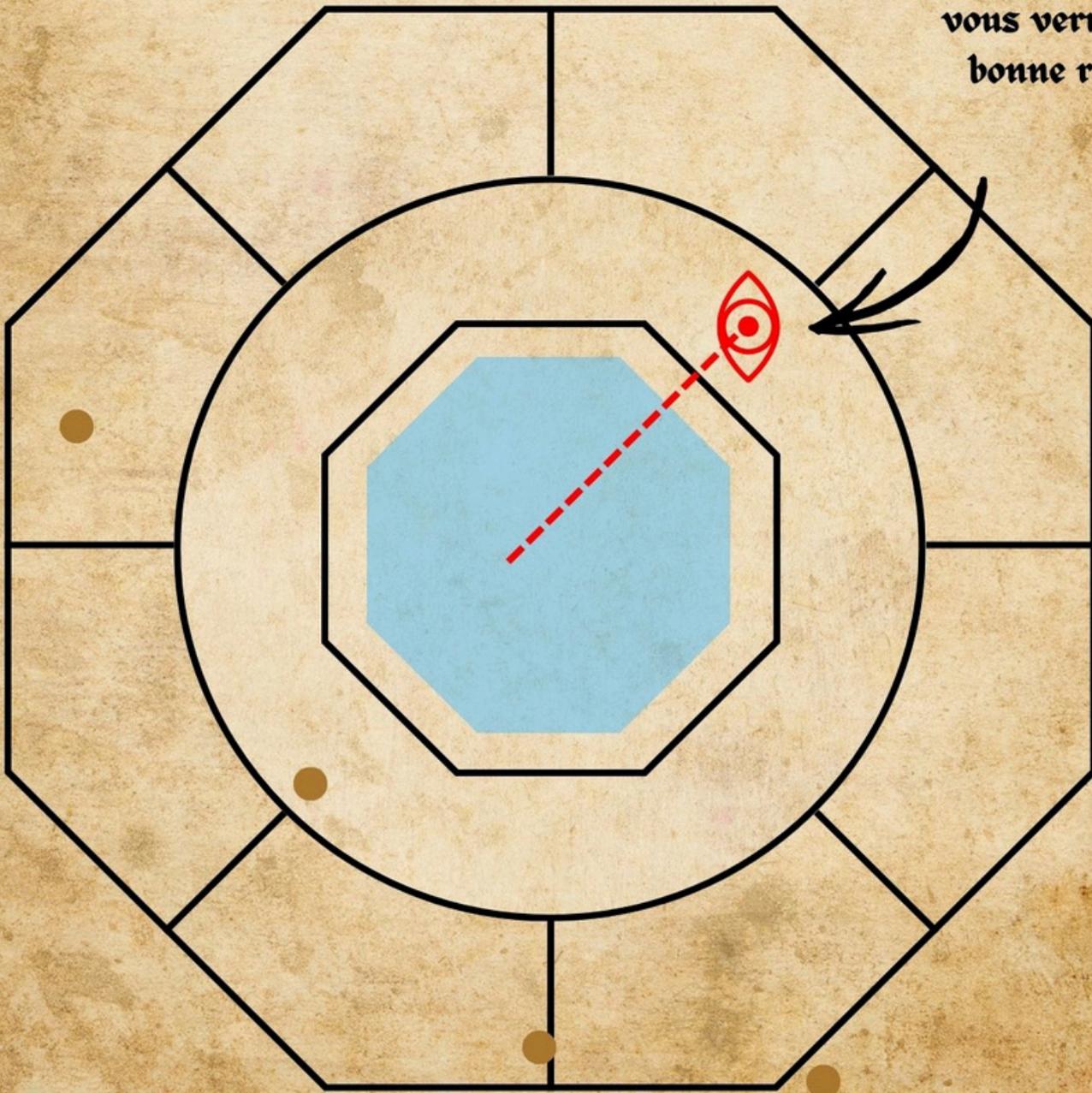
5

### 3. La rune d'eau



Cette fontaine cache plusieurs runes mais une seule vous servira, déchiffrez le schéma pour trouver le bon emplacement qui vous révélera la rune d'eau pour votre incantation, mais celle-ci n'est visible que depuis un point précis, trouvez le

Placez vous ici et vous verrez la bonne rune



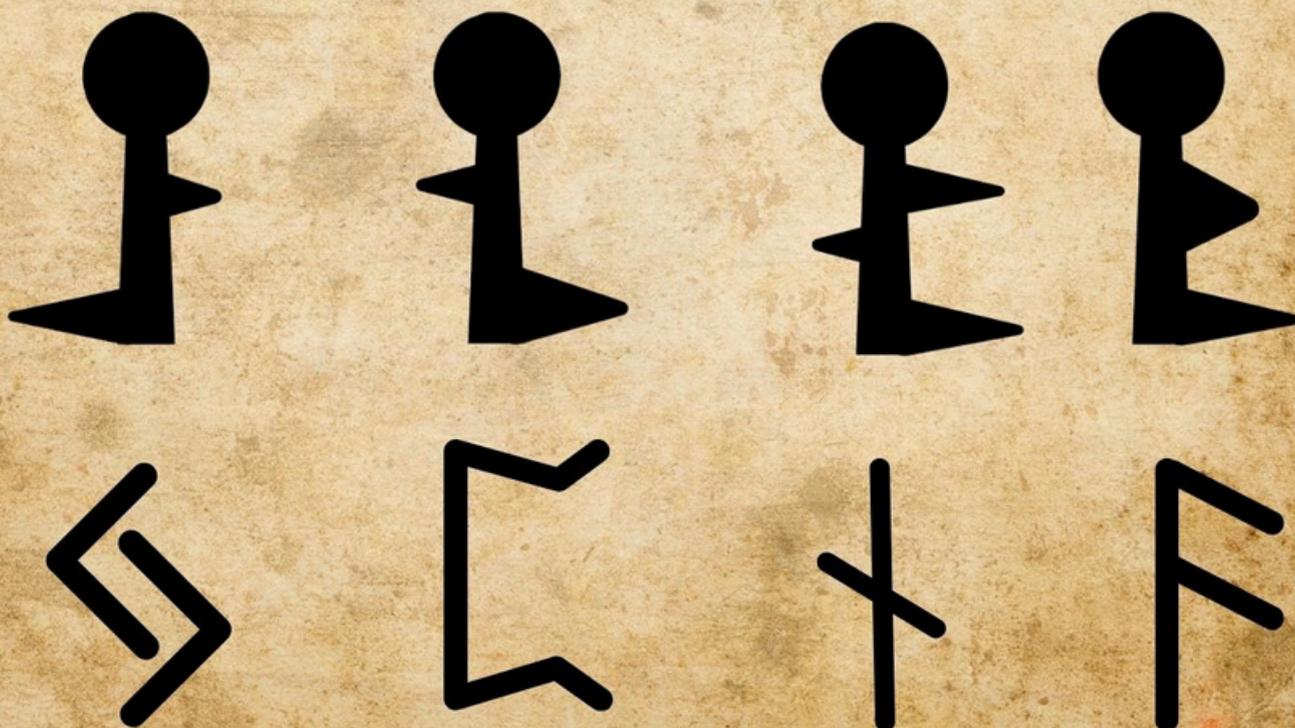
## 4. Créature pétrifiée



La légende raconte que c'était autrefois un prince qui a été changé en pierre par la sorcière, Il a tout de même réussi à cacher la rune grâce à une clé. Suivez ses instructions qui vous mèneront a la clé perdue et trouvez la serrure qu'elle ouvre.

1. Tu devras te placer juste devant moi, marcher environ 15 pas,
2. Tourner à droite pour marcher jusqu'en 1914
3. Sur ta gauche se trouve un sentier que tu devras suivre jusqu'à ce que le sable devienne de la pierre.
4. A cet instant fais demi-tour en tournant un peu à droite et marche 30 pas.
5. La clé pourrait briller mais seulement à la nuit tombée.

### Trous de serrures



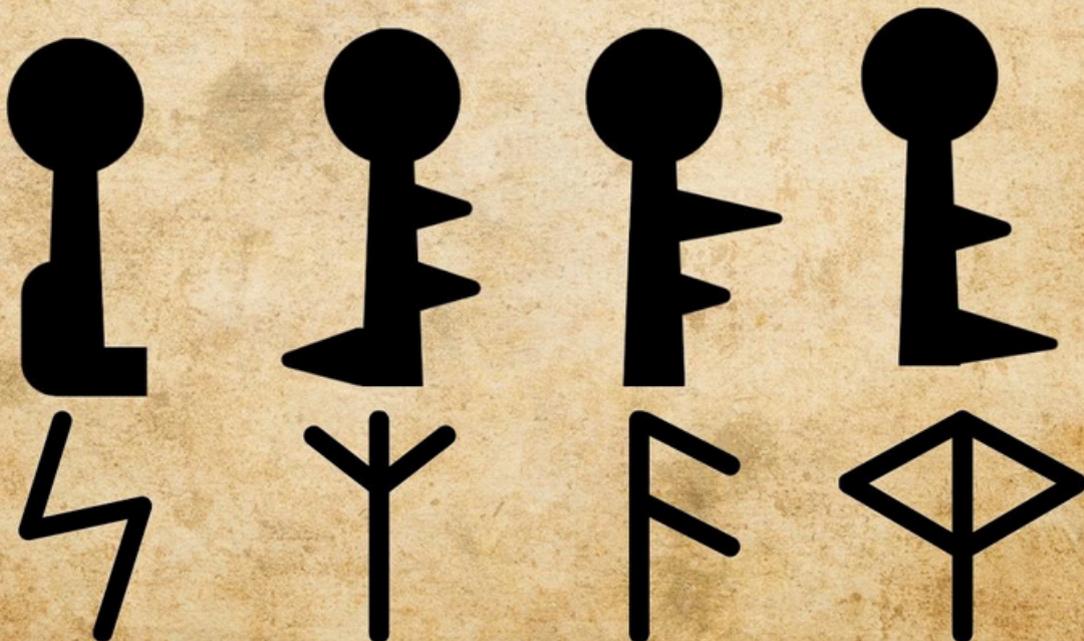
## 5. Le manoir de la sorcière



Non loin de la demeure de la sorcière se trouve un passage qui lui servait à gagner en puissance, ce passage a été condamné à l'aide d'une deuxième clé magique !  
Trouvez là

Présentez vous devant le portail du manoir, Sur la gauche se trouve une source d'eau\*, suivre le cours de l'eau, celui-ci vous amènera au portail condamné et juste à côté devrait se trouver la clé, à vous de deviner quelle serrure est associée et la rune qui y est reliée

Trous de serrures



\* Dans l'éventualité où la source n'est pas alimentée suivre les autocollants Minos cachés





## 7. La porte de l'autre monde

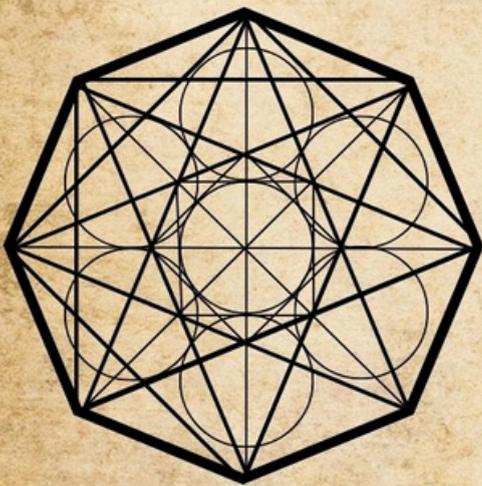


Trouvez l'emplacement exact de ce dessin, en observant autour de toi, tu devrais finir par apercevoir la dernière rune nécessaire à l'incantation



## 8. Le Rituel

A l'aide des Runes collectées trouvez le Prénom de la sorcière et complétez l'incantation à réciter, vous pouvez également envoyer son prénom en message Instagram à Minos Evasion



*"Par la puissance des runes anciennes,  
Par la lumière qui jamais ne s'éteint,  
Nous te chassons, \_\_\_\_\_, sorcière des ombres,  
Que ton nom scellé brise ton destin !*

# ASTUCES

Si tu descends plus bas tu vas  
avoir des indices et des  
solutions

## ASTUCES

### Localisation des points

- |    |                           |  |
|----|---------------------------|--|
| 1. | Rune de bouclier          | Collégiale   |
| 2. | L'arbre monde             | Parc du château, 1 pl du château, Mantes La Jolie              |
| 3. | La rune d'eau             | Fontaine de l'hôtel de ville                                   |
| 4. | Créature pétrifiée        | Pavillon Duhamel   |
| 5. | Le manoir de la sorcière  | Cour des Dames   |
| 6. | La page manquante         | Minos Evasion escape game                                      |
| 7. | La porte de l'autre monde | Place saint maclou   |
| 8. | Le rituel                 | Ile aux dames mantes la jolie, proche des terrains de pétanque |

## ASTUCES

### 1. Rune de bouclier

Il vous faut d'abord trouver ce panneau situé sur la droite de la collégiale

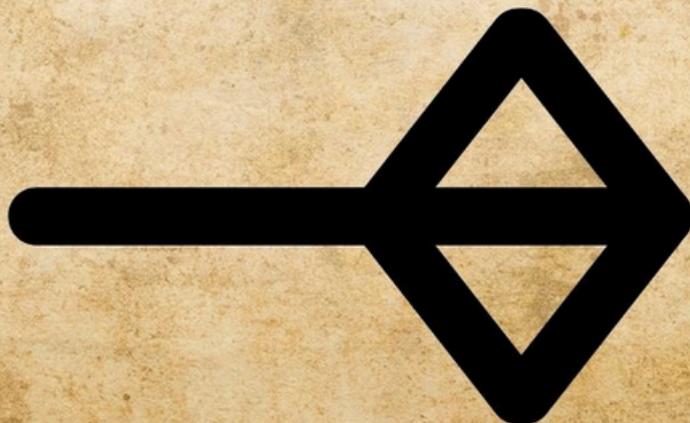
🕒 **Parcours historique** 🏰 La collégiale Notre-Dame, classée Monument historique depuis 1840, fut sauvée des ruines par l'architecte mantais Alphonse Durand. Vers 1850, il rebâtit la tour nord sur le modèle de la tour sud et créa la galerie de colonnes qui les relie. 🏰 La collégiale est depuis surnommée « petite sœur » de Notre-Dame de Paris, puisque son élévation intérieure à trois niveaux est très semblable.

🕒 **History trail** 🏰 Listed as a historic monument since 1840, Notre-Dame collegiate church was saved from ruin by the architect from Mantes-la-Jolie, Alphonse Durand. In about 1850, he rebuilt the north tower based on the model of the south tower and created the gallery of columns that connects them. 🏰 Ever since, the collegiate church has been referred to as the "little sister" of Notre-Dame de Paris since its interior has three levels is very similar.

Puis relier les mots soulignés

🕒 **Parcours historique** 🏰 La collégiale Notre-Dame, classée Monument historique depuis 1840, fut sauvée des ruines par l'architecte mantais Alphonse Durand. Vers 1850, il rebâtit la tour nord sur le modèle de la tour sud et créa la galerie de colonnes qui les relie. 🏰 La collégiale est depuis surnommée « petite sœur » de Notre-Dame de Paris, puisque son élévation intérieure à trois niveaux est très semblable.

🕒 **History trail** 🏰 Listed as a historic monument since 1840, Notre-



# La malédiction de la sorcière d'émeraude

## ASTUCES

### 2. L'arbre monde

Au centre du parc se trouve un arbre dans un grand pot en bois, faites le tour, une boîte à clé devrait s'y cacher

Lequel de ces arbres me ressemble ?



2

De quelles formes sont mes feuilles ?



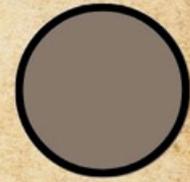
3

Où se cachent mes racines ?



3

De quelle couleur est mon écorce ?



1

Le code à rentrer sur la boîte à clé est : 2331  
à l'intérieur de la boîte se trouve la rune suivante



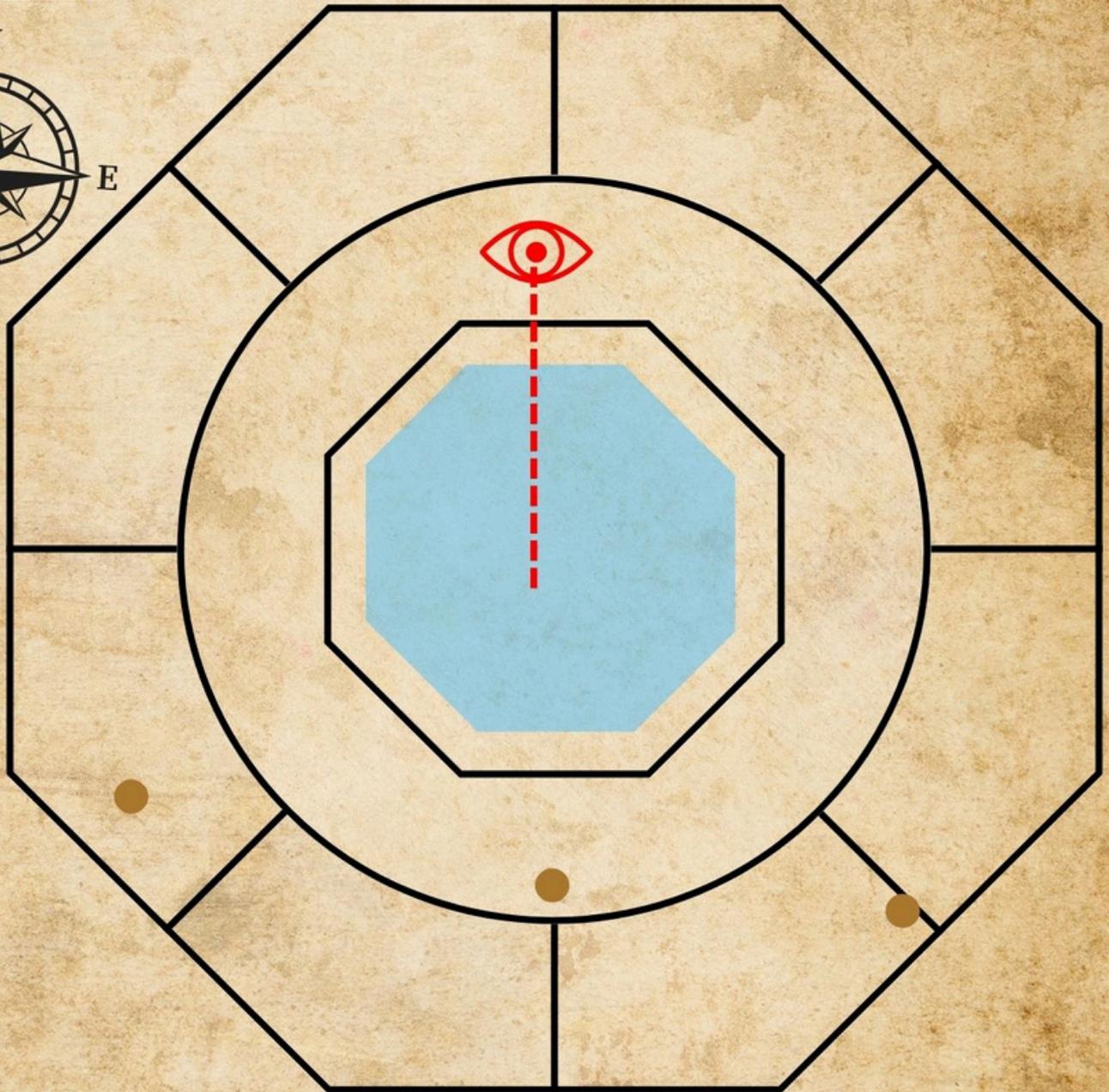
# La malédiction de la sorcière d'émeraude

## ASTUCES

### 3. La rune d'eau



Ces points ne sont pas une erreur, cherchez-les au sol et vous trouverez ou vous positionner.



La rune d'eau



La malédiction de la sorcière d'émeraude  
**ASTUCES**  
**4. Créature pétrifiée**

1. Tu devras te placer juste devant moi, marcher environ 15 pas,



2. Tourner à droite pour marcher jusqu'en 1914

3. Sur ta gauche se trouve un sentier que tu devras suivre jusqu'à ce que le sable deviennent de la pierre.



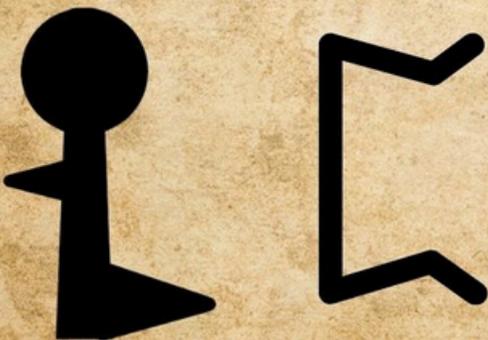
# ASTUCES

## 4. Créature pétrifiée



4. A cet instant fais demi-tour en tournant un peu à droite et marche 30 pas.

5. La clé pourrait briller mais seulement à la nuit tombée.



La malédiction de la sorcière d'émeraude

## ASTUCES

### 5. Le manoir de La sorcière

Suivre l'eau qui coule ou les logos Minos evasion



Localisation de la clé :

Serrure nécessaire et rune :





La malédiction de la sorcière d'émeraude

## ASTUCES

### 7. La porte de l'autre monde

Voici la photo d'origine. Trouver son emplacement et regarder autour de  
VOUS.



# ASTUCES

## 7. La porte de l'autre monde

Voici les différences sur les mauvaises portes :



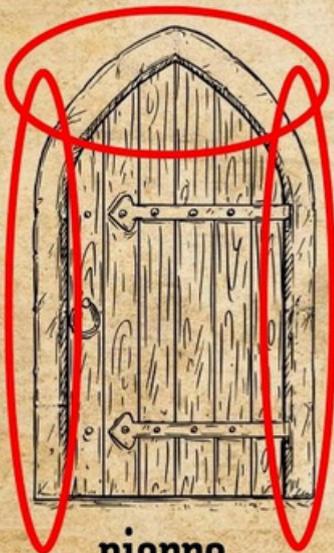
poignée



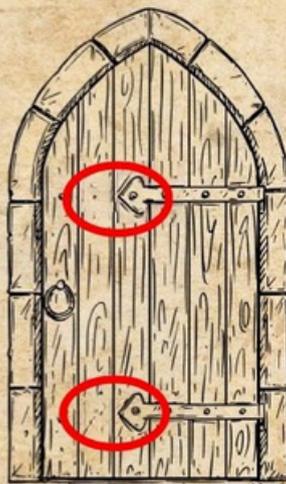
Inversée



clous



pierre



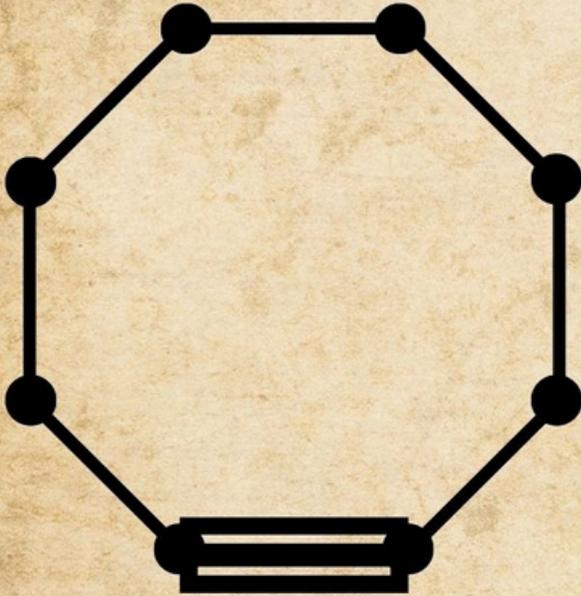
charnières  
plus courtes



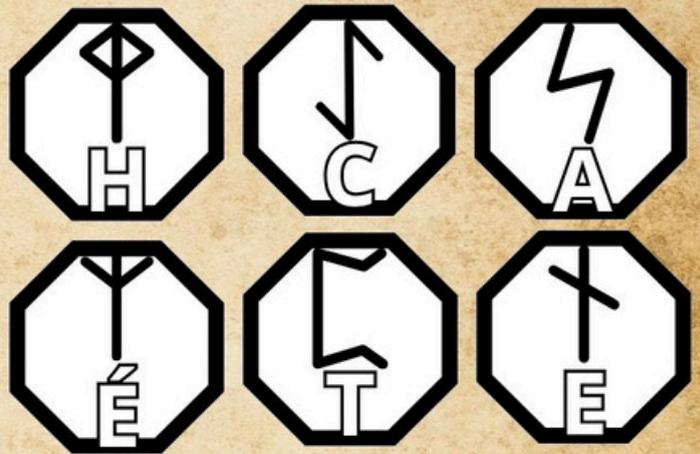
# ASTUCES

## 8. Le Rituel

Chaque poteau est associé à une rune,



Chaque rune est associée à une lettre,



L'énigme 6 vous donne l'ordre dans lequel utiliser les runes,

- |             |   |
|-------------|---|
| 1. Bouclier | H |
| 2. Arbre    | É |
| 3. Porte    | C |
| 4. Manoir   | A |
| 5. Lion     | T |
| 6. Eau      | E |

Remplacez les runes par les lettres pour trouver le prénom et prononcer l'incantation