



## Sur les traces de Du Guesclin

**Thématique du trésor :** Commerce

**Type de cachette :** multicache

**Difficulté :** 2/5

**Durée :** 1 h



Oyez oyez les amis ! Que diriez-vous d'une petite promenade au cœur de l'histoire de Grand Fougeray ? Ce village situé en seconde ligne des Marches de Bretagne a été le théâtre d'un haut fait d'armes sur fond de guerre de succession de Bretagne, pendant la Guerre de Cent Ans.



Holà maraud, c'est chez moi ici. Ce château, enfin ce qu'il en reste, est ma résidence secondaire. Va falloir montrer patte blanche avant d'entrer.



Oups, ça sent les turbulences à plein nez. La balade dans le temps va se corser.



Rira bien qui rira le dernier.

### **Ce parcours fait partie de la grande quête 2023, l'Aventure Médiévale.**

En dérobant les K'roniques d'Anne de Bretagne, Pluzinkopec (votre nouveau copain) a chamboulé le Moyen-Age dans les Marches de Bretagne... Depuis son larcin, les pages se ternissent et s'effacent peu à peu... menaçant de faire disparaître ce trésor médiéval.

**Votre mission :** relever 12 défis afin de sauver les K'roniques d'Anne de Bretagne au terme d'une ultime épreuve. Chacune d'entre elles vous permettra de reconstituer tout ou partie d'une des 6 pages qui constituent ces k'roniques.



Après toi Pluzinkopec ! Souviens-toi qu'un korrigan averti en vaut deux.



Garez votre voiture sur le parking à l'entrée du parc de la tour en [gps] ["N 47°43.487'", "W 1°43.649'", "47.7247833", "-1.7274833"]

### **Etape 1 : Audace et Ruse (N 47°43.4520000' / W 1°43.4060000')**



L'entrée dans le parc se fait par le sentier au fond du parking



Sur environ 7 hectares, ce parc combine des espaces verts en bord d'étang, des massifs boisés et un arboretum. Ce dernier est un mélange d'espèces locales et d'essences plus exotiques plantées

par Loquet de Granville, armateur à Saint- Malo en 1749. Il abrite les vestiges d'un château du XIIIe siècle, la fameuse Tour Du Guesclin, classée monument historique.



*Suivez- moi les amis, j'ai un plan pour entrer dans la tour. On va prendre ce korrigan d'opérette par surprise.*



*Un coup de main ?*



*En voilà une qui tombe à pic ! « Le mouton de Troie » tu connais ?*



*Le cheval oui... Y'aurait pas du Bertrand Duguesclin là-dessous ?*



*En mieux ! Puisqu'il faut montrer patte blanche, montrons patte blanche !*



En 1350, en pleine guerre de succession de Bretagne, B. Duguesclin reprit le château de Grand Fougeray aux anglais par la ruse.



**Il nous faut partir à l'assaut de la Tour sans nous faire repérer. Pour cela, il nous faut des moutons. Saurez-vous les trouver ?**

Ici les moutons ont bien curieuse allure. Figés dans le temps, ils vous attendent. Combien sont-ils ?

Notez ce chiffre qui vaut A. A = \_\_\_\_\_

Indication: Jeu d'enfant



*Une fois qu'on a les moutons, on en fait quoi ? Un ragoût ?*



*On se déguise en berger et ni vu, ni connu, on passe incognito dans les bois et taillis jusqu'à la porte de la tour...*



*Et on montre patte blanche... Sésame ouvre-toi. Et tu crois que Darkann nous laissera entrer ?*



*Je ne le sens pas mais alors pas du tout...*

## **Etape 2 : Avant l'assaut (N 47°43.416000' / W 1°43.564000')**



*Entre sentiers et sous-bois, vous devez passer près d'une clairière avec clôture en palis de pierre en [gps][["N 47°43.417", "W 1°43.485", "47.7236167", "-1.72475"](#)] . Après c'est tout droit...*



*Il nous reste un peu de temps avant l'assaut... laissez-moi vous conter la ruse utilisée par Bertrand Duguesclin. Comme l'hiver était rude et que le bois de chauffe était attendu au château, ce dernier eut l'idée de déguiser quelques-uns de ces compagnons en bûcherons, leurs armes dissimulées dans de gros fagots. Ils purent ainsi pénétrer dans la forteresse sans éveiller les soupçons.*



*Si ça ne marche pas, on négocie....*



*Croix de bois, croix de fer, si tu négocies tu vas direct en enfer...*



*Glourps... halte vous autres ! On fait une pause. Faut que j'réfléchisse.*



**Cette petite maison au bord de l'étang fera l'affaire. Sur la porte en bois, une petite ouverture.**

Que représente-t-elle ?

- Une hermine alors B = 7
- Une fleur de Lys alors B = 3

Notez ce chiffre qui vaut B. B = \_\_\_\_\_



*Je l'sens toujours pas...*

### **Etape 3 : A l'assaut (N 47°43.4220000' / W 1°43.6580000')**



*Quand faut y aller, faut y aller....*



*C'est tout droit !*



*Après vous !*



*Bande de lâches !*



Grand Fougeray se dote au XIII<sup>e</sup> siècle d'un imposant château doté de 9 tours, afin de protéger les marches du duché de Bretagne. Aujourd'hui, il n'en subsiste plus que le donjon (30 mètres de haut, 16 de diamètre et 6 niveaux). Il porte le nom de « Tour Duguesclin » en hommage au stratagème utilisé par le connétable pour s'emparer du château en 1350.



*Et vous croyez que je vais vous laisser entrer dans ma demeure bande de « bourse plate » ? 10 kopecs ou la porte !*



*Des hermines, on va lui donner des hermines...*



**Au-dessus de la Porte, on peut apercevoir un blason sur lequel figure un certain nombre d'hermines.**

Combien en comptez-vous pourvu qu'elles soient entières ?

Notez ce chiffre qui vaut C. C = \_\_\_\_\_



*Pas touche au symbole de la Duchesse de Bretagne maraud ! Fuyez pendant qu'il est encore temps car si je vous attrape...*

#### **Etape 4 : Le temps presse (N 47°43.3350000' / W 1°43.9660000')**



*Cours Korry gan, cours....*



*Empruntez le chemin à gauche du restaurant, remontez jusqu'à la rue puis traversez prudemment (cheminement et passage piéton). Continuer sur la rue Camille Jourdan.*



*Vraiment pas fré'kentable ce Darkann ! Cours Pluzinkopec, cours...*



*(s'arrête net) Oh, une meule à cidre ! Par ici la bolée (avec modération).*



*C'est pas une ruse de Darkann ça ?*



*T'inquiète, j'm'y connais en cidre breton ! LA boisson emblématique de la Bretagne est un vrai succès commercial, crois-moi. Attention, tous les cidres ne se ressemblent pas. Chaque cru a sa spécificité qui dépend du mélange de pommes à cidre utilisé.*



*Boire un petit coup, c'est agréaaaaaable....*



*Avec modération, j'te dis ! Sais-tu qu'il existe 3 grandes catégories de cidres : le doux, le demi-sec et le brut et la Bretagne produit 40% du cidre consommé en France.*



**Plusieurs panneaux d'indication se trouvent devant cette meule à cidre.**

Comptez le nombre total de consonnes sur le panneau de rue. Otez 2 au chiffre obtenu.

Notez ce chiffre qui vaut D. D = \_\_\_\_\_

#### **Etape 5 : Battre le fer (N 47°43.3940000' / W 1°43.9640000')**



*Est-ce qu'on l'a semé ?*



Qui ça ?



Ben l'autre, le korrigan d'opérette. J'lui donnerai bien rendez-vous dans cette taverne. Faut battre le fer pendant qu'il est chaud après tout.



**La façade de cet établissement hôtelier possède une série de balcons aux balustrades en fer forgé. Chacune représente un soleil.**

Combien y-en-a-t-il ? Otez 1 au chiffre obtenu.

Notez ce chiffre qui vaut E. E = \_\_\_\_\_



Nous voilà au cœur du vieux village de Grand Fougeray, A votre droite, la Place de l'Église. Savez-vous que durant les XVIIIe et XIXe siècles, la ville était un centre commercial très important ?



Ventre dieu, me serais-je trompé d'époque ?



La Place de l'Église accueillait un très grand marché notamment de vaches et de bœufs. Les camelots déballaient même leurs produits sur les tombes du cimetière qui finit par être déplacé au XVIIIe Siècle.



Direction la suite de notre balade dans le temps.

## Etape 6 : De l'auditoire à la Cire David (N 47°43.426000' / W 1°43.958000')



Arrêtons-nous un instant au XVIe Siècle.



Je vais avoir un de ces « Jetlag » moi !



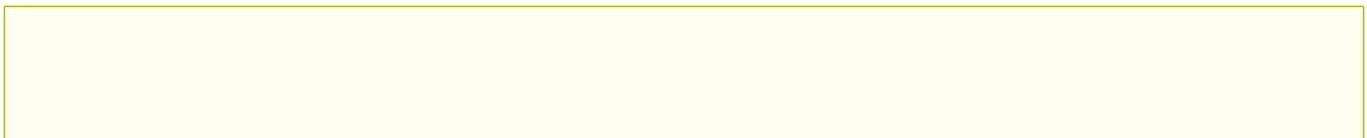
En chemin, prenez le temps d'admirer une jolie maison à colombages en [gps][{"N 47°43.413'", "W 1°43.949'", "47.7235500", "-1.7324833"}].



Il s'agit de l'ancien auditoire de justice de la commune. Le sous-sol et le rez-de-chaussée servaient de prison et de cachots pour les criminels ainsi que de logement pour les geôliers et les gardes. La justice était rendue dans la partie haute de la maison.



Une petite pause dans le temps serait la bienvenue.





**Mais c'est pas une raison pour se la couler douce... Cherchez l'inscription suivante « La cire David » sur l'une des façades des maisons de ce début de rue.**

Une date figure en dessous. Retranchez le chiffre des unités de celui des dizaines.

Notez ce chiffre qui vaut F. F = \_\_\_\_\_

## Etape 7 : Chemin de croix (N 47°43.4050000' / W 1°43.910000')



*Encore un p'tit effort Pluzinkopec sinon Darkann pourrait bien nous faire payer cher cet affront.*



*Pas question de se faire rouler dans la farine par ce troubadour en jak'ette, on file au XIIIe siècle.*



*Direction l'église puis la Place de l'Église à la recherche d'une croix.*



*Pourvu que cela ne soit pas la croix et la bannière...*



Cette croix monolithique datant du XIIIe siècle est le seul vestige de l'ancien cimetière paroissial qui entourait l'église jusqu'en 1768. Restaurée en 2020, elle est classée Monument Historique.



**Et bien moi je trouve qu'elle ressemble à un trèfle cette croix. Est-ce qu'il ne porterait pas bonheur ?**

Combien de « feuilles » composent cette croix en schiste ?

Notez ce chiffre qui vaut G. G = \_\_\_\_\_



*Nom d'une arbalète, on l'a enfin semé. Cette croix nous a porté chance !*



*Pfff... J'le savais. Le XIIIe siècle, c'est trop rustre pour lui !*

## Etape 8 : La Cache



*Nul besoin de détériorer l'environnement de celui-ci. Merci aussi de respecter son contenant et de ne prélever qu'un badge par membre de l'équipe. D'autres joueurs vous suivent...*



**Fin de l'aventure les amis !  
Je crois bien qu'on a définitivement semé le korrigan d'opérette mais il vous reste un trésor à dénicher.**

Je m'en remets à vous.

Coordinates: N 47°(G)3.(G)(C)(F/2)' / W 1°4(E).(B)(D)(A)'



Dis-moi Pluzinkopec, on va où maintenant ?



Vivre l'une des 11 autres aventures médiévales, pardi ! Allez en route !

Scannez ce code  
et téléchargez  
notre application mobile gratuite



**Trésors de Haute Bretagne**  
Chasse aux trésors en Ille-et-Vilaine !