



## De tout comme à la Guerche

**Thématique du trésor :** Commerce

**Type de cachette :** multicache

**Difficulté :** 2/5

**Durée :** 1 h



*Salut les amis, depuis que j'ai mis le pied à La Guerche de Bretagne, rien ne va plus ! J'ai des hallucinations. Il me faut un apothicaire et vite !*



*T'en ferais pas un peu trop ? J'parie que t'as encore traîné dans les cuisines du lycée hôtelier ou bien au marché. On y trouve de tout, mais quand même !*



*J'me souviens plus très bien. Dans les deux peut-être...*

### **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.



*Eh bien, on n'est pas sorti de l'auberge ! Y'a plus qu'à faire la tournée des popottes pour voir ce que le bougre a ingurgité.*

### **Etape 1 : Départ (N 47°56.650000' / W 1°14.169000')**



*Commencez par garer votre chariote ici, sur le parking de La Bougeoire. Puis empruntez la rue de la Bougeoire en longeant prudemment la route jusqu'à la première étape.*



*A l'aide, je sens que j'meurs...*



*Pfff, t'es trop jeune pour ça ! C'est quoi tes symptômes ?*

## Etape 2 : La Tourelle de la Cie des Chemins de Fer de l'Ouest (N 47°56.7190000' / W 1°14.0170000')



*J'vois des chevaux de fer partout...*



*Nom d'une spatule en bois ! A coup sûr, il a été chaparder une de ces plantes médicinales dans le jardin médiéval ! C'est ma nièce Rosemonde qui va être contente...*



*Mais c'est quoi cette une tour qui se dresse devant moi... A l'assaut !*



**Voici le vestige restauré d'un château d'eau qui a servi de réserve à eau pour les locomotives à vapeur.**

Une date figure sur la façade de cette tourelle. Quelle est-elle ? Ne retenez que le chiffre des centaines.

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



*Pas sûre que ce soit juste le décalage horaire...*



Empruntez le sentier sur la gauche derrière la tourelle pour vous rendre à l'étape suivante.

## Etape 3 : Les deux gares (N 47°56.7510000' / W 1°13.8480000')



*Ouh la la j'vois deux gares à présent. Beursalec, c'est quoi ce délire ?*



*En avance sur son temps qu'il dit Barbobec... Moi j'dis plutôt grosse mais alors très grosse crise de foie avec hallucinations ! y'a que Rosamonde qui peut arranger cela.*



*J'en ai ras la vésicule ! Qui est Rosamonde ?*



*Ma nièce. Elle connaît les plantes, elle ! Son ancêtre lui a transmis un vieux grimoire qui ne parle que de ça ou presque. J'parie t'auras droit à la tisane de chaudron-marie ou bien de marjolaine.*



**Et bien en attendant j'vois des trams maintenant ... Dis, c'est grave Beursalec ?.**

En quelle année la Compagnie des Tramways d'Ille-et-Vilaine met-elle en service la ligne de tram reliant Rennes à la Guerche. Ne retenez que le chiffre des centaines.

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



*Rechercher et remonter à la source, voilà ce que disait le grimoire. Direction le lycée hôtelier !*

## Etape 4 : Le Lycée hôtelier (N 47°56.617000' / W 1°13.856000')



*Mais j'connais cet endroit. Je crois même qu'il y a un restaurant d'application. La pitance y est fort goûtue.*



Au carrefour de 2 régions et de 4 départements, [le lycée de La Guerche de Bretagne](#) propose un large panel de formations, du CAP au BTS. Son restaurant d'application, la table de Zélie, est ouvert le midi en période scolaire et lors de soirées exceptionnelles ou examens blancs (réservation indispensable).



*Je m'en doutais... Epicurien comme pas deux, gourmand comme trois et bon vivant comme Jehan le Géant.*



Jéhan le Géant est un personnage légendaire de La Guerche de Bretagne. Orphelin à 7 ans, paysan et fils de paysan, chanoine et apothicaire à la fois, il parle aux forces de la nature comme aux animaux. Très bon vivant et amateur de vin guerchais dont lui seul connaît la recette, il hante l'imaginaire des habitants depuis le XVe Siècle.



*J'ai comme un p'tit creux tout d'un coup...*



**Nom d'une cuillère en bois, avec toi on ne sait vraiment plus à quel saint se vouer !**

Avant d'être un lycée hôtelier, ce bâtiment était une clinique. Tous les deux font cependant référence à la même sainte. Quelle est-elle ?

- Sainte Bernadette alors C = 1
- Sainte Thérèse alors C = 2
- Sainte-Marie alors C = 3

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



*Oh ça y est... j'me souviens, après je suis allé au jardin médiéval. C'est là qu'il faut nous rendre.*



Empruntez la rue Duguesclin puis au premier carrefour, tournez à gauche dans la rue du Cheval blanc, puis ensuite encore à gauche dans la rue Neuve.

## Etape 5 : Le jardin médiéval (N 47°56.537000' / W 1°13.717000')



Dans cet ancien jardin acquis par la ville, un micro jardin « médiéval » a été créé en 2021, avec quatre carrés potagers aux parois en osier. Il se dit qu'une source miraculeuse coule en ces lieux...



*A moi courges, cucurbitacées, légumes et autres herbes aromatiques...*



*Pas touche aux plantes Pluzinkopec ! Ça ne ferait qu'aggraver ton cas.*



*C'est pas les plantes, c'est la source miraculeuse... j'avais une petite soif, j'ai bu et c'est là que tout a commencé.*



*Faut rester au lait ribot mon p'tit gars quand on ne tient pas la route.*



**Regardez les amis, la fontaine est toujours là. Sur la cuve s'affiche un volume.**

Quel est-il ? Multipliez les chiffres entre eux pour obtenir un nombre puis additionnez les chiffres de celui-ci entre eux jusqu'à n'en obtenir plus qu'un seul.

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



*Essayons le Jardin de la Mairie, on pourra peut-être trouver un antidote...*



Traversez le jardin médiéval, puis celui de la Mairie. La suite de l'aventure vous entraîne par la ruelle du château jusqu'à la résidence des premiers seigneurs de La Guerche.

## **Etape 6 : La Motte (N 47°56.5730000' / W 1°13.7460000')**



*Peste soit de cette eau miraculeuse ! Point de motte ni de château en vue.*



*Point besoin de potion magique ! Nous sommes ici sur les restes d'un château majeur de ce qui fût autrefois une grande seigneurie. Ferme les yeux Pluzinkopec... Imagine une forteresse avec de larges murs en pierre...*



*N'essaie pas de me vendre du rêve...*



*Le château et la ville sont incendiés en 1173 par les troupes d'Henri II Plantagenêt. La raison, une sombre histoire d'autorité bafouée entre grands seigneurs. Par la suite, La Guerche se dote de remparts et de portes afin de protéger une cité en plein essor.*



*Et le commerce dans tout ça ?*



**On parlera shopping et victuailles tout à l'heure. Savez-vous que de grands seigneurs ont résidé à la Guerche.**

Trouvez le prénom de celui qui a résidé en dernier à la Guerche et vous pourrez résoudre cette énigme. Quel est la position dans l'alphabet de la première lettre de son prénom ?

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



En 1379, la ville devient possession de Bertrand Du Guesclin et bascule dans le camp français. Une garnison de cent hommes d'armes et chevaliers est alors en poste dans la ville. Les anglais finiront par la prendre en 1443 après en avoir fait le siège. Les Français la reprendront en 1472. En 1526, le château de La Guerche n'existe plus en tant que tel.



Heureusement que le marché existe toujours. Il se tient tous les mardis depuis 1121.



Pour la suite de l'aventure, entrer dans le jardin public H. Lassourd. Laissez la motte sur la gauche, traversez un petit pont puis suivez le sentier sur la droite jusqu'à la sortie en [gps]["N 47°56.491'", "W 1°13.658'", "47.9415167", "-1.2276333"]

## Etape 7 : L'Hôtel de Mauny (N 47°56.4930000' / W 1°13.6970000')



A gauche en sortant du jardin se trouvait autrefois l'une des portes de la ville, la porte d'Anjou.



Oups, je sens qu'on va passer à la caisse.



Le bougre a recouvré ses esprits.



Savez-vous que les portes de ville (quatre au total) servaient à contrôler les hommes et à taxer les marchandises ? Il faut dire qu'à la fin du Moyen Âge, la Guerche est une cité marchande prospère grâce à sa position de carrefour (entre Bretagne et Anjou), à son marché et aux grandes foires angevines de septembre.



**Dans la rue d'Anjou se trouve une élégante demeure qui appartenait autrefois à ce fameux M. Perrière de Mauny, sénéchal de la Guerche et Maire de la ville. Signe d'aisance et d'éloignement du centre, l'édifice présente une façade sur rue.**

A quel numéro de rue se trouve-t-elle ?

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

## Etape 8 : La Salorge (N 47°56.5180000' / W 1°13.8320000')



Les amis, vous voilà face à 800 ans de commerce et de pouvoir. Ça vous la coupe, hein ?



Voilà donc la source de tous tes problèmes...La Salorge.



Y'a pas de miracle, c'est ici que l'on fait des affaires.



**Haut lieu du commerce guerchais, La Salorge résume à elle seule une partie de l'histoire de la cité. Cet édifice est situé à l'emplacement des immenses halles du Moyen Âge.**

Sur l'une des façades, on peut apercevoir un blason. Combien de léopards affiche-t-il ?

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



*Qui veut m'acheter un lot de bol « Darkann » ? Authentique bol en terre archi cuite, en provenance directe de l'ancre du plus vil des korrigans... 10 kopecs le lot...allons les amis...*



Les anciennes halles avaient été créées par le seigneur Guillaume III avant 1206. Elles portaient le nom de Cohue, terme qui désignait à la fois les halles, la place et les maisons à porches. Propriété du seigneur, celle-ci furent déclarées bien national à la Révolution. Achetées par la municipalité en 1822, elles seront remplacées par un nouvel édifice en 1839 qui fera à la fois office de halle, justice de paix et mairie.



*Eh le marché, c'est seulement la mardi matin... T'as plus qu'à essayer le bon k'ouin.*

## Etape 9 : La Cache



*Nul besoin de détériorer l'environnement du trésor, il est là sous vos yeux, dans un lieu « culte » de La Guerche. Merci d'en prendre soin, il a été réalisé avec la complicité des services techniques de la ville.*



*Attendez, c'est pas fini...Vous allez devoir passer par le champ de foire. C'est là que se tient aujourd'hui LE marché de La Guerche.*



Chaque mardi, jusqu'aux années 1980, tous les paysans de la région venaient sur le champ de foire négocier leur bétail, porcs et porcelets en particulier, et s'approvisionner auprès de nombreux marchands ambulants. La création de nouvelles filières de commercialisation amène le déclin de cette activité.



**On dirait bien que vous avez tous les ingrédients pour faire votre petit marché ou de bonnes affaires.**

Top là, les amis ! Direction le trésor.

Indication: Anti Père Fouettard

Coordinates: N (F-1)°(C+G).(C+D)(C)(C)' / W 1°(Ex2).0(A)(B)'



*A bientôt pour de nouvelles aventures...médiévales !*

Scannez ce code  
et téléchargez  
notre application mobile gratuite



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