



## Le trésor des Douaniers

**Thématique du trésor :** Mer

**Type de cachette :** multicache

**Difficulté :** 1/5

**Durée :** 1 h

**Accessibilité :** Idéal pour les enfants



*Hello les aventuriers, cette cache vous fera découvrir l'Anse du Verger et ses alentours, en arpentant les sentiers. Super facile, il y a peu d'énigmes et une belle balade en bord de mer à la clé. Idéal pour les mini aventuriers et grand bol d'air garanti ! Et devinez qui nous sert de guide ? Ce vieux loup de mer de Captain O'ssec.*



*Vous avez pris la météo, pas de coup de tabac à l'horizon. Alors en avant, partons à la recherche du trésor des douaniers.*

### Etape 1 : Vitraux (N 48°41.6350000' / W 1°52.8550000)



*Rendez-vous sur l'un des parkings de l'Anse du Verger pour vous garer. Et partez en direction de la chapelle de l'Anse du Verger.*



*Cette petite chapelle est importante pour nous les marins. Elle fut d'abord, un humble sanctuaire dédié à Marie construit par les laboureurs et pêcheurs habitant les hameaux voisins de l'anse du Verger. Plusieurs fois détruite, elle a été à chaque fois reconstruite. La dernière fois date de 1869. Elle a toujours été dédiée à la mer et notamment aux marins parcourant les bancs de Terre-Neuve.*



**Approchez-vous. Combien y'a-t-il de vitraux sur la chapelle ? Faites bien le tour et ajoutez 1 au nombre obtenu.**

Saisissez votre réponse.

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



*Et si la chapelle est ouverte, glissez-vous à l'intérieur, vous y ressentirez un peu l'âme des marins... bon sang de bonsoir, c'est émouvant !*



*Remontez à présent vers la route à gauche de la chapelle et descendez vers la plage. Une petite balade commence sur le sentier des Douaniers.*



*Morbleu, il ne manquait plus qu'eux ! Du gibier de potence ! Et vous allez suivre leurs traces ?*



Après la première bifurcation, entrez sur le parking de la plage en laissant celle-ci sur votre gauche. Restez sur le sentier. Vous viendrez vous baigner au retour !



Pas question, elle est trop froide !



Dis plutôt que tu ne sais pas nager ! Marchez jusqu'à un petit bosquet de pins. Ces pins sont atypiques et semblent tellement tourmentés. Profitez-en pour faire une pause ! Prenez le premier sentier à droite, qui descend et laissez la plage dans votre dos.



Première escale (jalon N°1) moussaillons [gps] ["N 48°41.4940000" , "W 1°52.5110000" , "48.6915667", "-1.8751833"] Ici, vous tournerez à droite et continuerez votre chemin jusqu'au prochain jalon [gps] ["N 48°41.5280000" , "W 1°52.8460000" , "48.6921333" , "-1.8807667"]



A ce jalon, prenez à gauche. Continuez jusqu'à la route, vous arriverez face à une maison, à côté d'un petit panneau indiquant "la barre". Regardez la maison ou plutôt son portail. Nous approchons de l'énigme 2.

## Etape 2 : Portail (N 48°41.5390000' / W 1°52.8980000')



Tenez le cap les gars, énigme en vue....



**De quelle couleur est le portail ? Combien de lettres compte cette couleur ? Multipliez par 2 le chiffre obtenu.**

Saisissez votre réponse.

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



Si vous avez le compas dans l'œil et les bonnes réponses, poursuivez votre chemin par la droite et laissez-vous guider jusqu'à la cache !



Bon vent moussaillons et bonne cache !

Coordinates: N 48°41.(B)25' / W 1°52.(A)02'

Scannez ce code  
et téléchargez  
notre application mobile gratuite



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