



La Guerche dévoile ses secrets

Thématique du trésor : Urbain

Type de cachette : multicache

Difficulté : 2/5

Durée : 2 h

Accessibilité : Idéal pour les enfants



Vous aimez les secrets ? Parfait alors que diriez-vous d'une balade à La Guerche-de-Bretagne ? Cette cache vous permettra de faire une belle immersion dans le passé de cette commune... Attention, petite nouveauté : ce parcours fait désormais partie de la cache mystère [« Surfez sur le toile »](#) qui retrace l'histoire de l'industrie toilière en Haute Bretagne.



Bien dit barbobec ! Ce passionné d'histoire apprécie tellement les balades en ville que je le soupçonne même de proposer des visites guidées pour cacher toujours plus de richesses dans sa barbe ! Tenez, quand on parle du loup...



On en voit le bout de la queue... N'écoutez pas trop ce chenapan et suivez-moi plutôt à la découverte de La Guerche-de-Bretagne.

Etape 1 : Départ (N 47°56.5420000' / W 1°13.9740000')



Je vous conseille avant tout de vous garer sur le parking Place du Champ de Foire et de lire le panneau d'informations touristiques du Pays des Portes de Bretagne qui vous en apprendra un peu plus sur le site.



Tournez-vous ensuite vers la ville de La Guerche, on distingue très nettement sa basilique Notre-Dame, un édifice religieux de style gothique. Du haut de son clocher, atteignant les 67 mètres, elle domine le paysage guerchais. Vous aurez le temps d'y revenir une fois le trésor déniché !



Et en avant ! Traversons la route prudemment sur l'un des deux passages piétons pour rejoindre la promenade du grand Mail.



Arrêtons-nous un instant le temps d'une petite explication. Figurez-vous que cette place était autrefois nommée Place des Lices et était séparée de la ville close par des doubles rangées de douves et un rempart. Il n'en subsiste aujourd'hui que quelques traces dans l'alignement des maisons.



Et si on se lançait enfin à la chasse au trésor !



C'est toujours l'impatience de gagner qui fait perdre mon jeune ami ! Alors si je peux me permettre, minute papillon ! On ne part pas à l'aventure sans quelques notions du terrain.

Etape 2 : Crocanes (N 47°56.4870000' / W 1°13.9320000')



Vous voilà devant le passage des Crocanes où vous attend la première énigme.



Qu'est-ce que la crocane ?

Une technique utilisée en vannerie alors A = 7

Une technique utilisée en pâtisserie alors A = 9

Une technique utilisée en tissage alors A = 5

Saisissez votre réponse.

Notez ce chiffre qui vaut A. A = _____



L'énigme résolue, empruntez ensuite le passage pour rejoindre le centre historique de la ville. A la sortie, prenez sur la gauche et rendez-vous sur la place devant la fontaine.



Bonne initiative Korry ! Nous voilà à présent place Charles De Gaulle. En son centre, l'espace culturel La Salorge accueillait autrefois la réserve de sel, les halles du marché et l'auditoire. Au passage, remarquez les superbes maisons à porche et à pans de bois, témoignages de la glorieuse époque des marchands de la Guerche.



C'est vrai qu'on avait le sens des affaires par ici !



Tu ne crois pas si bien dire mon jeune ami. Savez-vous que le commerce a joué un rôle essentiel dans l'histoire de la Guerche de Bretagne avec notamment son fameux marché ? Celui-ci fait battre le cœur de la ville depuis 1121 (date des premiers marchés) tous les mardis matin. On y vient des alentours et même parfois de plus loin pour y faire de bonnes affaires. D'ailleurs, un proverbe local dit : « On trouve tout, comme à La Guerche ».



Alors, c'est sûr, on va trouver un trésor !



Peut-être... mais cela ne dépend que de vous. Ecoutez plutôt la suite. Au 17^e et au 18^e siècle, on pratiquait à la Guerche un important négoce de fils et de toiles de chanvre appelées Peltres et Rondelettes. Le bourg attirait alors des négociants de Saint-Malo, Nantes, Laval, Château-Gonthier et même de Segré (Maine et Loire) à l'occasion du marché. Les marchands achetaient directement les toiles aux paysans ce qui leur permettait d'ailleurs de « mettre un peu de beurre dans les épinards » car la vie n'était pas toujours facile à l'époque.



Impressionnant ce marché qui défie le temps !



A l'époque, les toiles de chanvre étaient vendues dans des halles en bois. Elles étaient parmi les plus grande de Bretagne avec 70 mètres de longueur.



Et la contrebande ? Y-avait-il de la contrebande ?



J'allais y venir. Le commerce des toiles est un négoce royal. Les toiles servaient essentiellement à la marine royale et à la marine marchande pour les voiles. Pas question de plaisanter surtout après que Colbert ait réglementé ce commerce par un arrêt du Conseil d'état en 1676. Un bureau de visite et de marque des toiles est même créé à la Guerche en 1688 pour lutter contre les malfaçons et la contrebande. En cas d'infraction, confiscation des toiles et amende de cent livres à payer.



Ah oui, ça calme ! Dis-moi Barbobec, j'ai comme l'impression qu'on nous observe...

Etape 3 : Personnage et maisons classées (N 47°56.5230000' / W 1°13.8540000')



C'est fort possible mon jeune ami. Sans doute une présence divine qui sera peut-être à l'origine de notre seconde énigme. Cherchez-bien... !



Levez la tête pour lire le nom de ce personnage biblique.

Notez le nombre de voyelles qui figurent dans son nom complet.

Notez ce chiffre qui vaut B. B = ____



Voilà une bonne chose de faite ! Je vous propose maintenant de remonter le temps pour découvrir La Guerche-de-Bretagne au temps des seigneurs.



Commencez par faire demi tour en tournant le dos au personnage biblique et reprenez votre chemin en empruntant la rue de Nantes.



Admirez les façades des maisons à porche et à pans de bois de la rue de Nantes. Ces maisons aux allures atypiques m'ont toujours inspirées pour dessiner surtout celles-ci... Regardez du côté pair de la rue, quatre maisons sont inscrites aux Monuments Historiques.



Notez bien leur numéro respectif et en additionnant leurs numéros de porte jusqu'à n'en obtenir qu'un.

Par exemple, si les n° des maisons sont 6, 8, 10 et 28 cela donne : $6+8+10+28 = 52$ ce qui donne $5+2 = 7$.

Notez ce chiffre qui vaut C. C = ____

Indication: Trois maisons se suivent... Continuez dans la rue jusqu'à trouver la 4ème



Enigme résolue ?



Bien, un peu d'histoire dans ce cas... À l'extrémité sud de cette rue se trouvait l'une des 4 portes de la ville. Elles servaient à défendre la seigneurie des assaillants. En effet, la Guerche-de-Bretagne, tout comme Vitré, Fougères ou Châteaubriant, faisait partie des Marches de Bretagne et avait pour rôle de protéger les frontières bretonnes de l'envahisseur français.



Si Queen Aman était là, elle vous en parlerait pendant des heures. Ouf, on l'a échappé belle ! Tournez à l'angle de la place Henri Platier et de la rue de Nantes. En allant à la prochaine énigme, découvrez le passage des lavandières, allée verte et fleurie bordée d'arbustes. [gps] ["N 47°56.4430000", "W 1°13.7680000", "48.47.9407167", "-1.2294667"] Selfie l'adore !

Etape 4 : Homme (N 47°56.4930000' / W 1°13.6970000')



Et moi j'aime beaucoup repenser au quotidien des ménagères des siècles passés, lorsque les femmes de la ville se retrouvaient aux lavoirs communaux pour échanger les dernières nouvelles du quartier. Nostalgie quand tu nous tiens...



Poursuivons notre découverte de la vieille ville par la rue d'Anjou sur notre droite.



Tu lis dans mes pensées Korry Gan ! Au numéro 48, de cette même rue, se trouve l'hôtel de Mauny, où séjourna le 20 février 1762 un personnage célèbre de l'histoire militaire de Bretagne. Et oui, La Guerche a aussi eu un passé révolutionnaire.



Allez hop, une petite énigme au passage.



Retrouvez le nom de cet homme dans le texte ci-dessous,

« Quand on pense que des équipages entiers restaient embourbés dans les chemins de Rannée, Visseiche et Vitré et que la roue de Rannée fut dressée seulement l'an 1741, on ne peut qu'approuver l'activité de ce commandant [...] Bref, on lit sur le registre de 1760 : « Le duc d'Aiguillon ... est dans l'intention de voir les routes qui aboutissent à Rennes... il se rendra icy ». Et la communauté de prendre toute disposition à cet effet. La milice bourgeoise ira au devant de Monseigneur pendant qu'il sera pourvu par Monsieur le Maire « à l'établissement d'une garde à la porte de « l'hostel où il sera logé » ».

Extrait de La Guerche-de-Bretagne Ville « close » Abbé Bouquay (1945) - Doc Office de Tourisme.

Le nombre de lettres dans son titre de noblesse d'alors, vous donne la réponse, la lettre D.

Notez ce chiffre qui vaut D. D = ____



Empruntez ensuite la rue Neuve, ou ancienne rue du Bout du Monde, sur votre gauche.



Malgré son nom, cette rue est l'une des plus anciennes de la ville. Elle traversait, au temps de la splendeur des seigneurs de la Guerche, la cour du château.



Avançons encore jusqu'à la prochaine énigme.

Etape 5 : La plus vieille (N 47°56.5360000' / W 1°13.6570000')



Si vous prenez le temps d'observer, vous verrez une maison bien particulière, chère dans le cœur des habitants mais également dans le mien.



La date accolée à l'entrée de la maison nous indique qu'il s'agit de la plus vieille maison de toute la ville.

Notez bien cette date, le dernier chiffre vous donne la réponse à saisir.

Notez ce chiffre qui vaut E. E = _____



Epatant ! Et si nous faisons un petit détour par l'arboretum, là sur votre gauche. Vous sortirez ensuite du parc par l'allée des Tanneurs, en référence au travail des peaux qui se tenait à La Guerche et vous dirigerez vers la basilique pour trouver la cache finale !

Etape 6 : La Cache !



N'ayez pas peur de chercher, le trésor est bien là !

Indication: A l'ombre de la mairie

Coordinates: N 47°56.(B+C)(D)(E-1)' / W 1°13.(A)(B+C)(0)'



Oups, j'ai failli oublier...Notez bien l'indice contenu dans la cache. Il correspond à la lettre B dans les coordonnées de la cache mystère « [Surfez sur la toile](#) ».



Avant de repartir au parking, je vous invite à vous rendre à la Basilique. Vous pourrez ainsi admirer la hauteur du clocher porche. Je ne peux malheureusement vous accompagner mais des dépliants sont à votre disposition pour vous expliquer toute l'histoire et les curiosités de cette Basilique classée aux Monuments Historiques depuis 1913.

Scannez ce code
et téléchargez
notre application mobile gratuite



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