

### La marche Au camp

La troupe obtiendra une série d'énigmes/codes à résoudre afin de construire un trajet d'une marche au camp. Après avoir résolu chaque énigme la patrouille obtiendra l'image de l'endroit correspondant. La première énigme révélera les coordonnées du point de départ, ceux qui suivent seront des endroits à voir et visiter durant la randonnée. La troupe obtiendra les coordonnées pour le point de départ et 3 sites, alors que pour le reste elle doit les localiser sur Google Earth/Google Maps, afin de trouver le trajet complet. La patrouille qui trouve le trajet en premier gagne. Le trajet comprendra une randonnée en pleine nature, visite de sites naturels et archéologiques, et la découverte d'un village.

#### **Enigme 1 : Point de Départ**

Les patrouilles obtiendront un texte qui n'a aucun sens, avec des lettres en majuscules. Elles doivent relever ces lettres en faisant attention au signe d'addition, multiplication, les points et les virgules. En relevant ces lettres elles obtiendront des chiffres romains, après avoir fait le calcul nécessaire, elles obtiendront les coordonnées du point de départ. Voici le texte :

*Xavier ne sait pas jouer au Xylophone et il est allergique au gaz Xénon ceci est Inadmissible  
Inconcevable Irrationnel*

*(Charlie ne sait plus Mélanger La Vraie recette pour guérir une allergie Incontrôlable et Insupportable \* Millions éternuements) + Clairement Ceci est à cause du Xénon Cacher et Impossible de Vérifier, Xavier ne sait pas jouer au Xylophone et il est allergique au gaz Xénon ceci est Vrai.*

*(Depuis que Charlie Choisit que Xavier jouera du Xylophone il est devenu Insupportable \* Maladroit) + Charlie ne sait plus Mélanger La Vraie recette pour guérir une allergie Incontrôlable*

Un indice peut être donné pour attirer leur attention à la présence des chiffres romains :

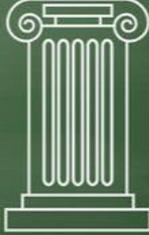


**Solution :**

$$XXXIII . (CMLVII * M) + CCXCIV = XXX III . (CM L VII * M) + CC XC IV = 33.(957*1000) + 294 = 33.957294$$

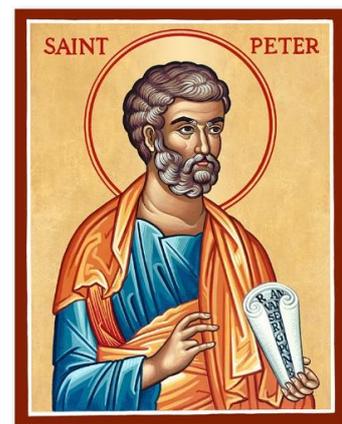
$$XXXV . (DCCXXI * M) + CMLVI = XXX V . (DCC XX I * M) + CM L VI = 35.(721*1000) + 956 = 33.721956$$

Roman Numerals			
1 = I	10 = X	100 = C	1000 = M
2 = II	20 = XX	200 = CC	2000 = MM
3 = III	30 = XXX	300 = CCC	3000 = MMM
4 = IV	40 = XL	400 = CD	
5 = V	50 = L	500 = D	
6 = VI	60 = LX	600 = DC	
7 = VII	70 = LXX	700 = DCC	
8 = VIII	80 = LXXX	800 = DCCC	
9 = IX	90 = XC	900 = CM	



**Enigme 2 : Maisons de pierre**

Les patrouilles obtiendront trois photos desquelles elles vont déduire le premier site sur leur trajet.



Après avoir résolu cette énigme la patrouille obtiendra les coordonnées suivantes :

**Maisons de pierres : 33°58'19.73"N 35°43'40.25"E**

**Pont de bois : 33°58'18.76"N 35°43'42.41"E**

**Enigme 3 : Pont Ottoman**

Les patrouilles obtiendront une photo et un indice, desquelles elles vont déduire le deuxième site sur leur trajet.



- 1- 2- Quel empire a gouverné le Liban pendant quatre cents ans ?

Après avoir résolu cette énigme la patrouille obtiendra les coordonnées suivantes :

Pont Ottoman: 33°58'44.94"N 35°44'15.06"E

Enigme 4 : Collège Saints Cœurs – Kfardebian

Les patrouilles obtiendront une série de photos desquelles elles vont déduire le troisième site sur leur trajet.



- n



**Enigme 5 : Eglise Mar Frem – Kfardebian**

Les patrouilles obtiendront ce nombre et le texte suivant pour en déduire le quatrième site.

351763

*Ton scoutisme doit allumer un feu mike dans le monde.*

*Si tu es éclaireur, c'est que tu dois éclairer.*

*Si tu es guide, c'est que tu dois guider. Et la flamme alpha qui illumine, c'est celle de ta promesse, de ta foi, de la Loi.*

*Dans l'obscurité de notre monde, la Lumière est Romeo nécessaire.*

*Ah, elle fâche foxtrot, on la critique, et de fait elle ne s'éteint pas alors que tous autour veulent s'endormir dans la médiocrité d'une vie Romeo obscure. Elle dérange. Même, elle éblouit. Mais n'est-elle pas nécessaire ?*

*Si toi tu n'allumes pas ton feu, si tu ne brandis pas ta flamme, qui le fera Echo? Si toi aussi tu te couches avec les autres, alors qui se lèvera ?*

*Si ton scoutisme et ta foi ne sont pas un feu ardent Mike, alors que sera la vie de ceux qui n'ont pas la même chance d'être scout ni de connaître le Christ ?*

*Ta promesse n'est pas un droit, elle est un devoir. Envers toi, envers les autres, envers Dieu.*

*Tu es la lumière du monde. Je t'en prie, ne t'éteins pas !*

*- Le Mythe Scout*

**Solution :**

**315763 lu tête à l'envers est église**

EGLISE

Du texte on retire les mots : Mike Alpha Romeo Foxtrot Romeo Echo Mike  
 En alphabet international cela est traduit à : MARFREM -> Mar Frem

**Enigme 6 : Point de repos**

Les patrouilles vont résoudre ces équations pour obtenir les coordonnées de ce site

Lat : D°M'S''

$$D+M+S = 118.43$$

$$D-M-S = -52.43$$

$$-D+M-S = -0.43$$

Long : D°M'S''

$$2D-M = 24$$

$$M+S = 94.46$$

$$D-S = -13.46$$

**Solution :**

**Lat : 33°59'26.43'' N**

**Long: 35°46'48.46'' E**

**Enigme 7 : Ruines Romaines – Faqra**

La patrouille devra résoudre le code suivant pour trouver le cinquième site:

+ et -

$$R+3-12+5-9+14$$

$$R-3-2-12+8+5-9+14$$

**Solution:**

$$R+3 = U$$

$$U-12 = I$$

$$I+5=N$$

$$N-9=E$$

$$E+14=S$$

$$R-3=O$$

$$O-2=M \quad M-12=A$$

$$A+8=I$$

$$I+5=N$$

$$N-9=E$$

$$E+14=S$$

**Ruines Romaines**

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

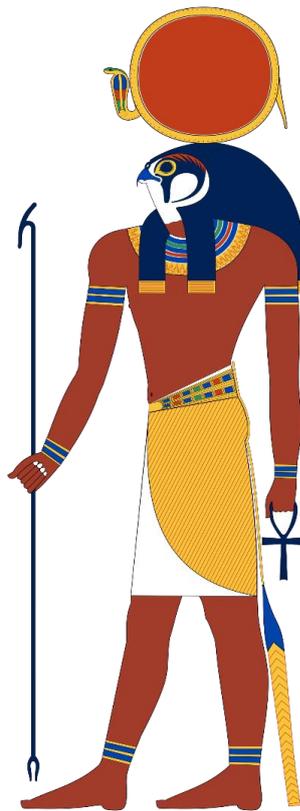
-17	-16	-15	-14	-13	-12	-11	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8
-20	-19	-18	-17	-16	-15	-14	-13	-12	-11	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5
-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17
-13	-12	-11	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10	+11	+12
-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18	+19	+20	+21
-18	-17	-16	-15	-14	-13	-12	-11	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7
-14	-13	-12	-11	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10	+11
0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18	+19	+20	+21	+22	+23	+24	+25
-12	-11	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13

**Enigme 8 : Pont Naturel – Faqra**

Les patrouilles obtiendront une image comme indice et un code à résoudre pour trouver le sixième site.

Code : GFEK ERKLIVC

Indice :



**Solution :**

L'indice est l'image du Dieu

égyptien Ra -> R=A

Coder	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
Décoder	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I

**Pont Naturel**

SITE	IMAGE
Point De Départ	
Pont de bois	
Maison en pierre	
Pont Ottoman	
Collège Saint Cœur - Kfardebian	
Eglise Mar Ephrem - Kfardebian	

Ruines Romaines - Faqra			
Pont Naturel - Faqra			