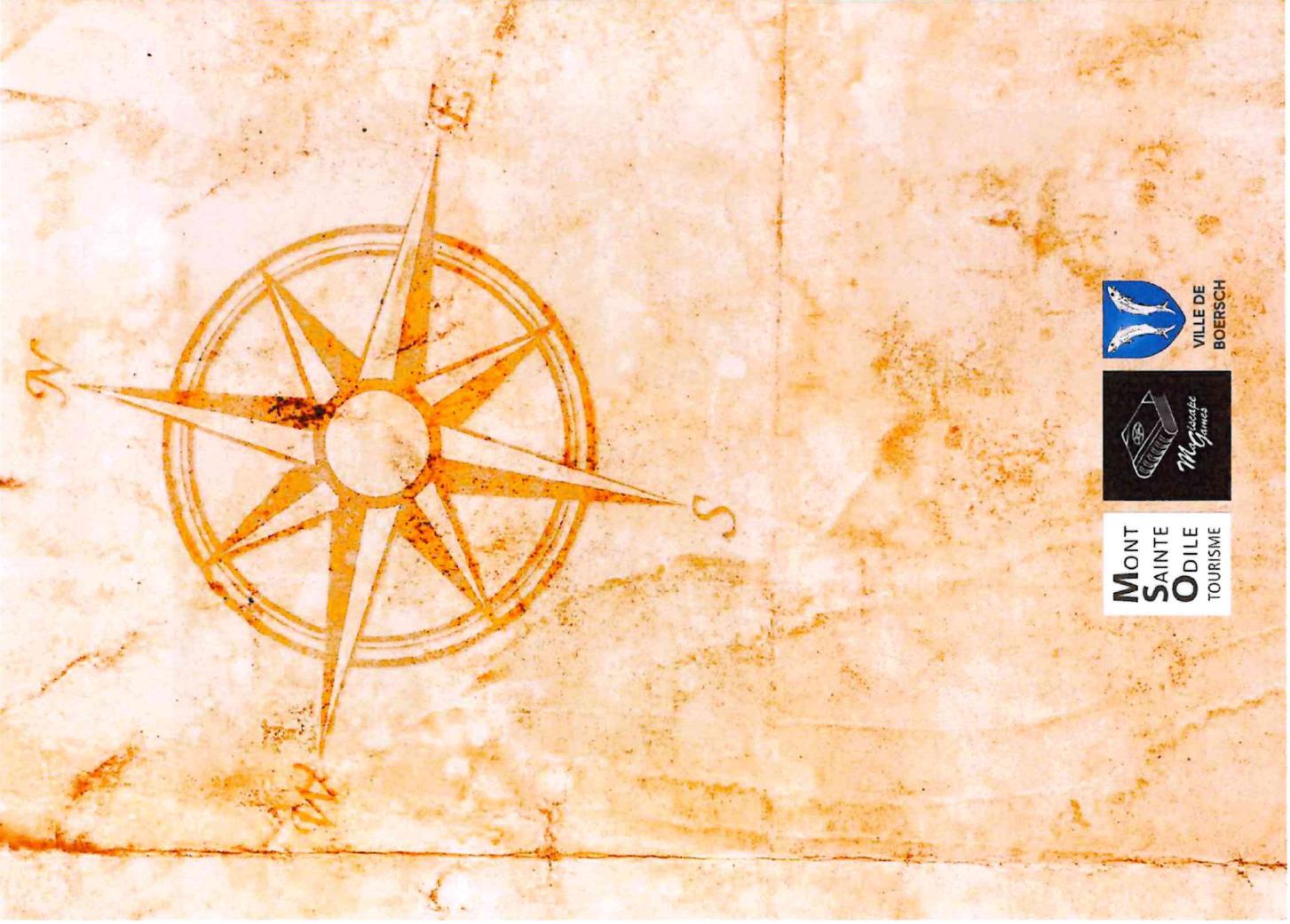


*Le trésor disparu*  
**DEBOERSCH**

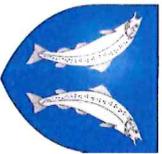
- LIVRET DE QUÊTE -

ORGANISÉ PAR :

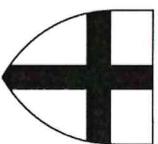


## EMBLEMES DES METIERS

En 1385, Boerssch est prise de nuit par le comte Henri III de Saarwerden, pillée, détruite et l'église brûlée. On raconte que les chevaliers teutoniques, entendant les envahisseurs arriver, cachèrent le trésor de la Ville et laissèrent des indices pour que celui-ci puisse être retrouvé. Après des décennies de recherches et de récoltes d'informations auprès de leurs descendants, nous avons pu les réunir dans ce recueil et nous espérons que des aventuriers rusés comme vous sauront le retrouver.



Ville de Boerssch



Armoiries de l'ordre Teutonique.

### A l'attention des aventuriers :

Ce jeu a été créé pour vous permettre de découvrir en toute autonomie la belle ville de Boerssch.

D'une durée estimée à 1h-1h30 environ, vous pouvez parfaitement faire moins ou faire plus, cela importe peu. Car n'oubliez pas, vous êtes là pour découvrir le patrimoine de la ville et surtout, amusez-vous bien !



Potier (L)



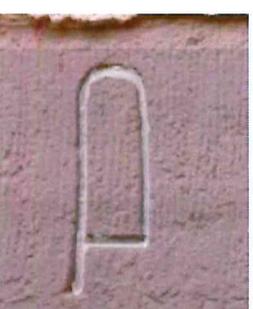
Viticulteur – vigneron  
(B)



Marchand (A)



Brasseur (M)



Tuillier (R)



## EMBLEMES DES METIERS



Tonnellier (E)



Boulangier (W)



Boucher (S)



Meunier (I)



Maréchal-  
ferrant &  
serrurier (P)



Tanneur (U)

**Lieu de départ :** Pour tenter de découvrir le trésor, voici le lieu où vous devez vous rendre :

*Mon 1<sup>er</sup> est un outil utilisé par des menuisiers*

*Mon 2<sup>ème</sup> est prononcé par la vache*

*Mon 3<sup>ème</sup> n'est pas un, ni même un demi mais plus qu'un quart*

*Mon tout est un lieu où nos voisins ne nous dérangent pas.*

Votre périple débute devant ce lieu. Face à la 1<sup>ère</sup> porte de la ville, l'Aftertor, prenez la rue sur votre gauche et descendez la jusqu'à apercevoir la Niedertor.

*Le mur d'enceinte, que l'on peut apercevoir en s'y approchant a été construit en 1340 par l'évêque Bechtold de Bucheck qui conféra le statut de ville à Boersch.*

En sortant de la ville par cet accès, on aperçoit deux anciens points d'eau. Sur l'un d'eux, un blason jumelé avec celui de la ville figure, lequel ?

---

---

Passez sous cette porte et remontez la rue jusqu'à la place de l'Hôtel de Ville.

*Hôtel de Ville :*

*C'est en 1565 que la partie nord (vers l'église) de ce bel édifice Renaissance est bâtie, suivi sept ans plus tard de la partie sud avec la tourelle et son escalier à vis.*

On peut notamment trouver sur ce bâtiment deux opposés célestes, mais lesquels ?

---

---

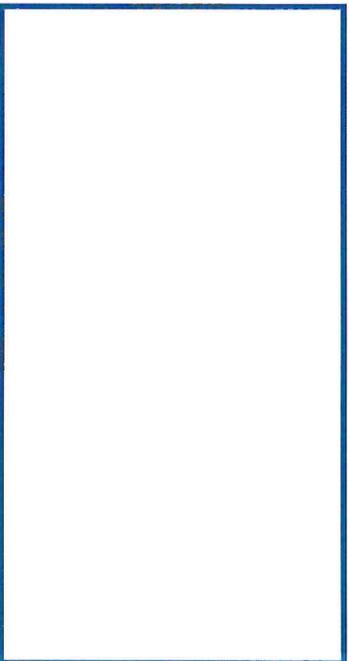


Face à ce bâtiment, se trouve un ouvrage qui selon certains folklores européens pouvait exaucer des vœux sous condition d'en payer le prix. En observant bien les sculptures qui l'agrémentent, vous devriez reconnaître un blason particulier également présent dans ce livret. Il s'agit de celui de :

Faites le vœu de réussir à retrouver le trésor caché si cela peut vous aider, puis remettez-vous en route. Dos à la porte de l'Hôtel de Ville, prenez la rue qui se trouve à votre droite et avancez dans la rue du Dôme jusqu'à trouver la maison aux encadrements de fenêtres sculptés. En levant les yeux, vous pouvez apercevoir un personnage chapeauté qui soutient la charpente. Il porte un vêtement féminin, de quoi s'agit-il ?

Retournez-vous et empruntez la ruelle du Dôme à l'angle de la maison jaune avec la fresque. Tournez ensuite à droite direction l'Obertor sur laquelle vous devriez apercevoir une peinture représentant saint Médard ainsi qu'une inscription signifiant « Saint Médard, prie pour nous ». De quelle année date cette fresque ?

Rebroussez chemin chers aventuriers, jusqu'à la rue des « *Montagnes* ». Engagez-vous dans ce chemin et observez bien les bâtiments dont le numéro est constitué de deux chiffres qui se suivent. Sur l'un d'eux, vous devriez apercevoir un métier bien précis. Dessinez ici son emblème :



”  
Merci d'avoir participé à ce jeu créé en collaboration avec la ville de Boersch et Magic scape Game.

Nous espérons que le parcours vous a plu et que le “trésor” a suscité en vous l'envie d'explorer davantage notre belle région et qu'il sera une source d'inspiration pour vos prochaines escapades !

#### Partagez votre expérience

avec nous en remplissant notre questionnaire de satisfaction. Votre avis nous est précieux !



Suivez-nous sur nos réseaux sociaux pour encore plus de découvertes !



@msotourisme



@montsainteodiletourisme

- Sur l'autre, vous trouverez une représentation sur laquelle vous pourriez déceler une étoile. Il s'y trouve également deux éléments que vous avez déjà pu voir lors de votre inspection de l'Hôtel de Ville. Lesquels ?

---

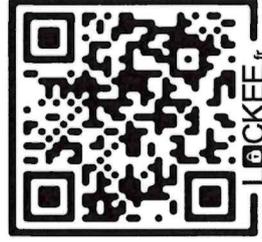
---

Votre dernière épreuve vous attend .... Sous la forme du dernier message laissé par les gardiens. Le trésor caché sera-t-il bientôt découvert ?

« D'abord arriva au marché celui qui permettait à la population de s'abreuver. Suivit celui qui permettait de contenir le fameux breuvage. Arriva ensuite le fabricant de pièces de couverture de bâtiment. Puis vint celui qui installa ses denrées salées sur les étals. Enfin en retard, arriva comme à son habitude le camelot.

Ils venaient ainsi tous chaque semaine au marché de ... .. .., ancienne appellation de la ville de Boersch».

Pour cela, scannez le QR code ci-dessous et indiquez votre réponse (en MAJUSCULE).



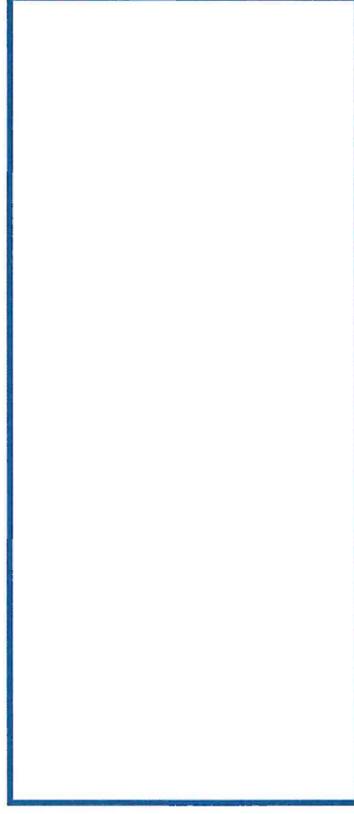
Puis poursuivez votre déambulation et n'oubliez pas que pour retrouver le trésor, il ne faudra pas faire preuve de « malchance » mais plutôt compter sur la « chance ». D'ailleurs vous pouvez en profiter pour admirer les magnifiques sculptures sur votre passage le long de cette rue.

Vous devriez maintenant arriver au bout de la rue. Repartez ensuite en direction de l'Hôtel de Ville et lorsque le chemin d'une sainte alsacienne bien connue se présentera, empruntez-le. Observez bien les vieilles pierres, vous devriez y retrouver des animaux taillés dans la roche. Que vous évoquent ils ?

---

---

Un peu plus loin, un croisement avec une ruelle se présente. A cet endroit se trouve un métier légèrement dissimulé, le voyez-vous ? Ce n'est pas celui-ci qui vous intéresse, mais celui situé sur la maison en face (IV). De quel métier s'agit-il ?



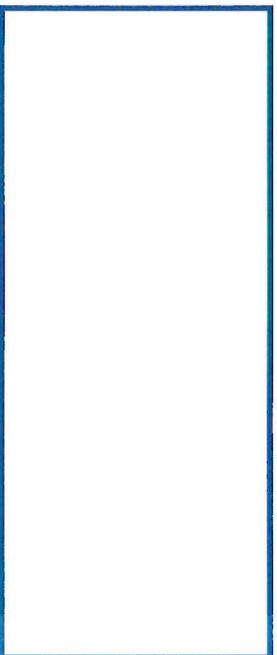
Remontez ensuite cette rue et lorsque vous arrivez à la rue des Remparts, vous devriez apercevoir l'Affartor. Approchez-vous et à proximité cherchez le :

1. O-S-E-S-O
2. O-S-E-O-S-E
3. N-N-E-S-O-E-S
4. S-S-E-N-N

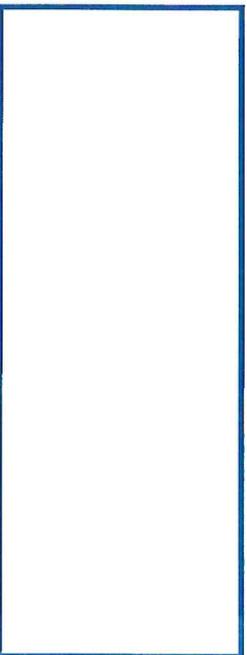
*N.B. : en partant d'un point de départ, vous devriez pouvoir retrouver une lettre à chaque fois.*

En y regardant de plus près, ce que vous avez découvert précédemment pourrait bien vous aider à avancer vers votre prochaine étape.

Vous avez trouvé ? Alors rendez-vous à l'endroit indiqué et ouvrez l'oeil, tel est le conseil laissé par les chevaliers. Dessinez ci-dessous l'emblème que vous avez repéré :



Toujours dans cette même rue, poursuivez votre exploration de Boersch. Observez bien les maisons et à celle qui porte le numéro *infini*, vous devriez trouver l'emblème suivant à dessiner ici :



Il est maintenant temps de repartir par la rue Sainte-Odile et de vous engager dans celle d'un lieu saint.

En approchant de cet édifice, vous devriez apercevoir une arche permettant d'accéder à une petite cour intérieure. Serez-vous assez intrépides pour vous y aventurer ?

*L'église actuelle, dédiée à saint Médard fut construite en 1770. L'ancienne église, datant de la fin du 14e siècle fut sacrifiée, mais les deux étages inférieurs de la tour romane du 12e siècle furent conservés. Elle est ornée d'une frise lombarde. Y avez-vous repéré les animaux ?*

*La place, située à côté du clocher, abrite les statues du Christ au Mont des Oliviers sculptées en 1602 et restaurées en 1878 et 1977.*

En observant attentivement tout autour de l'église, vous devriez également apercevoir plusieurs reliefs :

- Sur l'un d'eux, vous pourriez reconnaître une arme taillée dans un emblème, dessinez le ici :

