

LE PARCHEMIN DES AVENTURIERS

— ♦ Règles du jeu - Édition 2026 — ♦ —

La Grande Chasse aux Trésors du Finistère

— * Une aventure pour motos et voitures anciennes * —



Un jeu organisé par l'association
Sourire de Mômes

Une aventure collective et solidaire
au cœur du Finistère

Document officiel - Version téléchargeable



Découvrir le jeu



Le Finistère comme terrain d'aventure

L'appel de la Quête résonne...

En 2026, l'association **Sourire de Mômes** invite les Aventuriers à participer à la **Grande Chasse aux Trésors du Finistère**, une aventure conviviale mêlant énigmes, découvertes et plaisir de la route.

La Chasse se vit exclusivement en équipe, réunissant des passionnés de **motos** (tous styles) et de **véhicules anciens ou de collection** autour d'une aventure inédite.

Concrètement, les équipes reçoivent des énigmes à résoudre, chacune menant à un lieu précis du Finistère : **site emblématique, endroit discret ou allié de la Chasse**.

Une fois le lieu identifié, l'équipe s'y rend afin de confirmer sa découverte et d'obtenir les points correspondants.

Aucun itinéraire n'est imposé.

La période officielle du jeu est fixée à 60 jours, dites les **60 Jours de Quêtes**. Cette durée correspond au temps maximum laissé aux équipes pour résoudre les énigmes à leur convenance. Les équipes avancent à leur rythme, choisissent leurs énigmes et construisent leur stratégie au fil des jours.

Tout au long de l'aventure, des **actions de bravoure** peuvent rapporter des points supplémentaires, tandis qu'un **sacrifice**, comme la demande d'un indice, entraîne une perte de points mais permet de poursuivre la Quête.

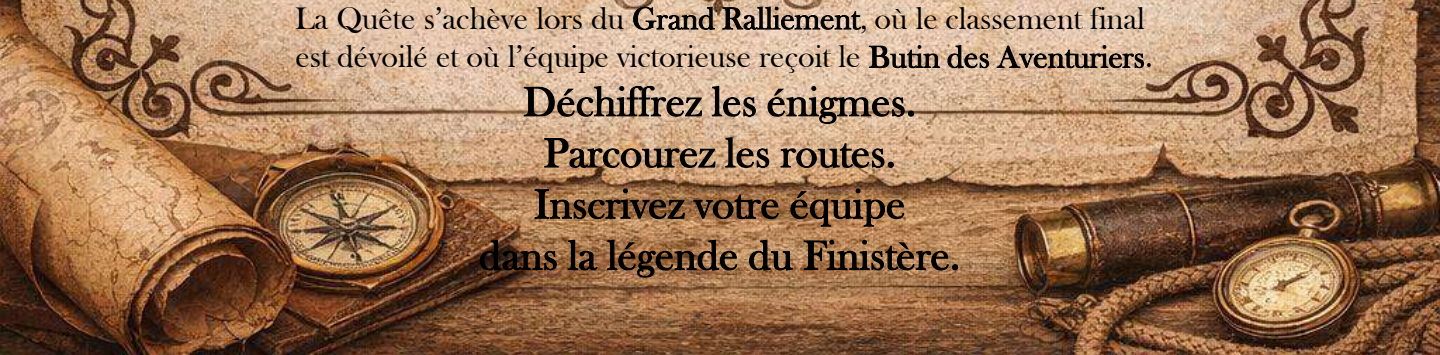
La Grande Chasse aux Trésors est avant tout une aventure humaine, faite de partage, de découvertes et d'engagement, au service des actions menées par l'association **Sourire de Mômes** depuis plus de dix ans, ayant permis la remise de matériel adapté pour un montant global de plus de 100 000 € au bénéfice d'enfants en situation de handicap.

La Quête s'achève lors du **Grand Ralliement**, où le classement final est dévoilé et où l'équipe victorieuse reçoit le **Butin des Aventuriers**.

Déchiffrez les énigmes.

Parcourez les routes.

**Inscrivez votre équipe
dans la légende du Finistère.**





DATES CLÉS

OUVERTURE DES INSCRIPTIONS

La date est disponible sur le site internet de l'association.



LANCEMENT DES ÉNIGMES

La date est disponible sur le site internet de l'association.



LES 60 JOURS DE QUÊTES

La date est disponible sur le site internet de l'association.



GRAND RALLIEMENT

La date est disponible sur le site internet de l'association.



Ces dates structurent l'aventure et servent de repères tout au long du jeu.

Elles permettent aux équipes de **s'organiser librement**, d'anticiper leurs déplacements et de vivre la Chasse à leur rythme, pendant toute la durée de la **Quête**.





LES ÉQUIPES

La participation à la **Grande Chasse aux Trésors du Finistère** se fait **exclusivement en équipe**.

Le nombre d'équipes est limité à **79 équipes**.



Chaque équipe peut comprendre jusqu'à **5 véhicules**, mêlant **motos (tous types)** et/ou **voitures anciennes ou de collection**.

Un minimum de 3 véhicules est requis pour valider une énigme.

Lors de l'inscription, chaque équipe choisit un **nom d'équipe**. Ce nom sera utilisé tout au long du jeu pour les échanges, les validations et le classement.



Chaque véhicule comprend :

- ❖ un **conducteur inscrit**,
- ❖ et peut accueillir un **seul passager inscrit**.

Afin de garantir l'équité entre motos et voitures, un **passager maximum par véhicule** est autorisé.



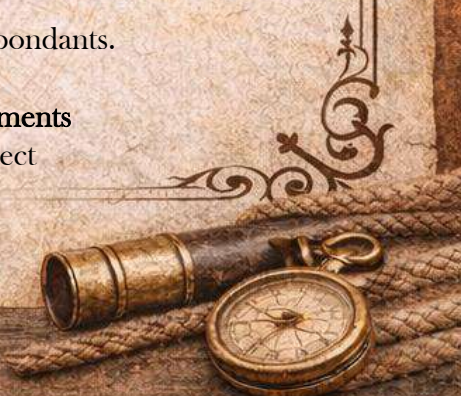
☞ Pour la **validation des énigmes**, la présence d'au moins **3 véhicules** de l'équipe est obligatoire.

Seuls les **conducteurs et passagers dûment inscrits** sont pris en compte pour :

- ❖ la **validation des énigmes**,
- ❖ l'**attribution des points**,
- ❖ le **classement final**.

Chaque **passager inscrit** contribue au score de l'équipe et peut permettre de gagner des **points supplémentaires**, selon les règles précisées dans les chapitres correspondants.

Les équipes organisent librement leurs **déplacements** pendant toute la durée du jeu, dans le respect du **Code de la route** et des règles de **sécurité**.





LES ÉNIGMES

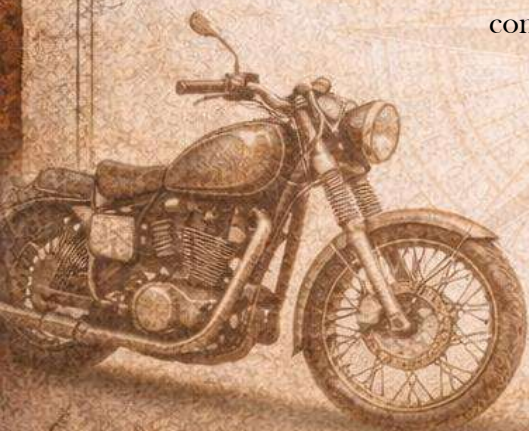
Les énigmes constituent les **épreuves principales** du jeu.

Chaque énigme conduit les équipes vers **un lieu précis**, situé sur le territoire du Finistère ou chez un partenaire du jeu.

Une énigme est considérée comme réalisée lorsque l'équipe **a identifié le lieu correspondant à l'énigme et s'y est rendue** afin d'en effectuer la validation (voir Validation des Enigmes).

Les énigmes peuvent être réalisées **librement**, sans ordre imposé, pendant toute la durée des **60 Jours de Quêtes**.

Chaque énigme validée permet à l'équipe **d'obtenir des points**, pris en compte dans le classement général, selon les règles définies dans le chapitre consacré aux points et au classement.



VALIDATION DES ÉNIGMES

PRINCIPES DE VALIDATION

Pour qu'une énigme soit considérée
comme réalisée :



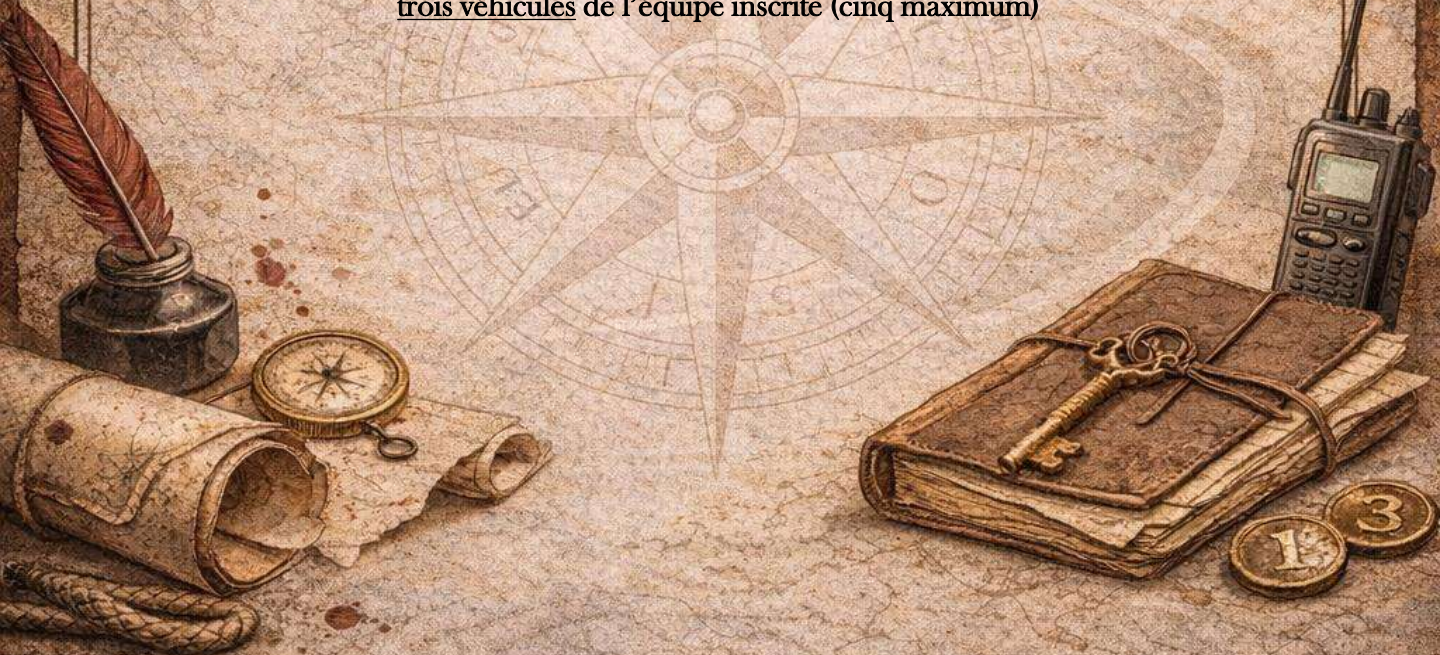
L'équipe doit se rendre sur le lieu
correspondant à l'énigme identifiée



Effectuer obligatoirement
une validation par photo



avec la présence d'au minimum
trois véhicules de l'équipe inscrite (cinq maximum)





VALIDATION DES ÉNIGMES

PROCÉDURE DE VALIDATION

Etape ① - Envoi de la validation

La validation d'une énigme s'effectue **uniquement par courriel** à l'adresse suivante :

souiredemomes@gmail.com

Ce courriel, **dédié au jeu**, est le **seul moyen** de validation des énigmes



Etape ② - Contenu du message

Le message doit impérativement contenir :

Le **nom de l'équipe**,

Le **numéro de l'énigme** concernée,

L'**adresse du lieu** tel qu'identifié par l'équipe,

La ou les **photos prises sur le lieu**, en pièce jointe,

Toute précision utile (commentaire, observation, contexte).



Délais et traitement

L'équipe dispose d'un **délai maximum de 72 heures** après la prise de photo pour envoyer le courriel de validation.

Une énigme est considérée comme **validée** uniquement après la **mise à jour du tableau de classement** par l'organisation.

Avant cette mise à jour, l'énigme est considérée comme **en attente**.

En cas de **photo non conforme ou incomplète**, un courriel sera adressé à l'équipe concernée afin de permettre une correction.



VALIDATION DES ÉNIGMES

AIDE PRATIQUE GEOLOCALISATION DES PHOTOS

📍 Pourquoi la géolocalisation est importante

La **géolocalisation** permet de vérifier que la photo a bien été prise sur le **lieu de l'énigme**, ou à proximité immédiate.

Elle fait partie des éléments utilisés par l'organisation pour confirmer la validation.

📷 Avant de prendre la photo

- ❖ Vérifiez que la géolocalisation GPS est activée sur l'appareil photo ou le téléphone utilisé.
- ❖ La géolocalisation doit être active au moment de la prise de vue.

⚠ Une activation effectuée après la prise de **photo ne permet pas** d'ajouter les coordonnées GPS.

📷 Conseils pour éviter un refus de validation

- ❖ Assurez-vous que le lieu est **clairement identifiable**.
- ❖ Vérifiez que le **nombre minimum** de véhicules demandées sont **visible**.
- ❖ Privilégiez des photos nettes et exploitables.
- ❖ L'envoi de **plusieurs photos** pour un même énigme est **autorisé et recommandé**.



Activez la géolocalisation sur votre téléphone

Sur Apple

On se rend dans les réglages de l'appareil > confidentialité > service localisation > appareil photo

Sur Android

On se rend dans les paramètres de l'application **Appareil Photo** et, dans les paramètres de cette application, on active :

- géolocalisation, ou localisation, ou tags localisation, ou étiquettes GPS...

Cela dépend du constructeur du téléphone.





LES 60 JOURS DE QUÊTES

La Chasse aux Trésors se déroule sur une période définie de **60 jours**, appelée les **60 Jours de Quêtes**.

Pendant cette période, les équipes organisent librement :

- ❖ leurs déplacements,
 - ❖ la résolution des énigmes,
- selon leurs **rythmes** et leurs **disponibilités**, sans ordre imposé.

Toutes les énigmes doivent être :

- ❖ réalisées,
 - ❖ et validées,
- obligatoirement pendant la période des **60 Jours de Quêtes**.

À l'issue de cette période,
aucune nouvelle validation ne pourra être acceptée,
quelle qu'en soit la raison.

Ce format garantit :

- ❖ une **égalité** de traitement entre les équipes,
- ❖ un **cadre commun** à l'ensemble des participants,
- ❖ tout en laissant à chacun la **liberté de s'organiser** sur la durée du jeu.





ACTES DE BRAVOURE ET DE SACRIFICES

Tout au long de la **Grande Chasse aux Trésors**, les équipes peuvent influencer leur progression grâce aux **actes de bravoure** et aux **sacrifices**.

Ces mécanismes font **pleinement partie du jeu** et permettent à chaque équipe de faire des **choix stratégiques**.

Les actes de bravoure et les sacrifices peuvent être proposés :

- ❖ avant le lancement du jeu,
- ❖ en cours de Quête.

Ils peuvent évoluer au fil de l'aventure, dans un souci constant d'équité entre l'ensemble des équipes.



ACTES DE BRAVOURE

Acte de Bravoure N°1 - Chronique de l'aventure

Les équipes peuvent obtenir des **points supplémentaires** en mettant en valeur leur participation à la **Chasse**, notamment à travers :

- ❖ le **partage de photos** illustrant l'aventure
- 📷 **une photo par semaine maximum, par équipe**, à publier sur le **groupe Facebook du jeu** « **La Chasse aux Trésors du Finistère 2026 - Sourire de Mômes** »
(lien disponible sur la page Facebook de l'association et sur le site internet).



SACRIFICES

Sacrifice N°1 - Demande d'indice

Lorsqu'une équipe rencontre une difficulté sur une énigme, elle peut effectuer une **demande d'indice** afin de faciliter sa progression.

Toute demande d'indice entraîne **automatiquement une perte de point**.





LES POINTS ET LE CLASSEMENT

Le classement est établi à partir des **points cumulés** par chaque équipe tout au long du jeu.



Préparez-vous à relever les **défis**, **résolvez** les énigmes et **accumuler un maximum de points** afin de grimper dans le classement et d'obtenir **la victoire** !



Les points sont **attribués** et **ajustés** selon les modalités précisées **sur le site de l'association**.



LES TRÉSORS DES AVENTURIERS

A l'issue de la **Chasse aux Trésors**, au terme des **60 jours** de Quêtes, l'équipe ayant cumulé le plus grand nombre de points se voit attribuer le **Butin des Aventuriers**.

Le **Butin des Aventuriers** constitue la récompense principale du jeu.

Ce butin est évolutif :

- ❖ Plus le nombre d'équipes et de participants (conducteurs et passagers) inscrits est élevé,
- ❖ Plus la cagnotte augmente.

Le montant du **Butin des Aventuriers** est mis à jour régulièrement pendant la période d'inscription qui dure tout le long du jeu.

Il devient définitif à la fin des 60 jours de Quêtes.

Les équipes classées **deuxième** et **troisième** peuvent également se voir attribuer des Sacoques des Alliés, selon les dotations définies par l'organisation.

Les Trésors sont remis lors du **Grand Ralliement**, moment officiel de **clôture de la Chasse aux Trésors**.



LE GRAND RALLIEMENT

La Chasse aux Trésors s'achève lors du Grand Ralliement,
organisé le **(en attente)**

Le lieu précis du Grand Ralliement est communiqué
ultérieurement aux équipes participantes.

Le Grand Ralliement débute aux alentours de **(en attente)**
Une **restauration** et une **buvette** sont proposées.

- ❖ **Afin de préserver** le suspense jusqu'au terme du jeu :
- ❖ Le classement final n'est pas communiqué avant le Grand Ralliement,
- ❖ Une semaine avant celui-ci, la liste des **30 premières** équipes
est publiée par ordre alphabétique, sans indication de classement.

Le classement définitif est révélé lors du Grand Ralliement.
Les Trésors sont remis aux équipes concernées à cette occasion.



L'ESPRIT DE LA CHASSE

La Chasse aux Trésors repose sur une **participation collective**, fondée sur le plaisir de rouler, la découverte du Finistère et le partage entre passionnés.

Les équipes s'engagent à participer au jeu dans un **esprit de fair-play, de respect et de convivialité**, aussi bien entre elles qu'à l'égard des partenaires, des habitants et des autres usagers de la route.

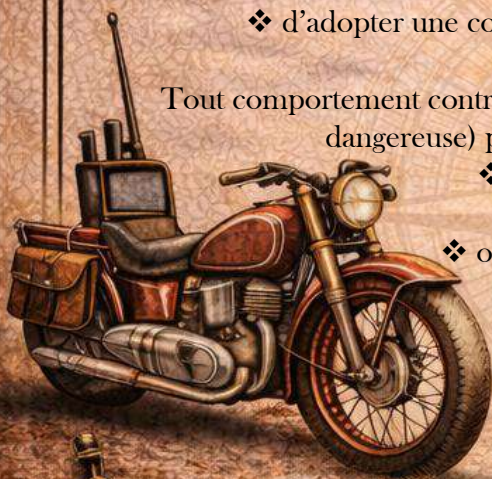
La participation au jeu implique :

- ❖ de rouler et évoluer en équipe,
- ❖ de respecter les règles du jeu et les lieux visités,
- ❖ d'adopter une conduite responsable, conforme au Code de la route.

Tout comportement contraire à l'esprit du jeu (triche, abus, attitude inappropriée ou dangereuse) peut entraîner, sur décision de l'organisation :

- ❖ la non-validation d'une énigme,
- ❖ une perte de points,
- ❖ ou l'exclusion de l'équipe concernée.

L'organisation se réserve le droit d'adapter ou de compléter les règles si nécessaire, dans un **souci d'équité** et de **bon déroulement de la Chasse**.



MOT DU MAÎTRE DU JEU

Avant que ne débute la Quête, je souhaitais vous adresser quelques mots.

En prenant part à la **Grande Chasse aux Trésors du Finistère**, vous contribuez directement aux actions menées par l'association **Sourire de Mômes** en faveur des **enfants en situation de handicap**.

Votre engagement, votre présence et votre envie d'aventure donnent tout son sens à ce projet.

Pour cela, je tiens à vous adresser un **sincère merci**.

Je souhaite également saluer les **bénévoles de l'association**.

Par leur dévouement, leur énergie et leur constance, ils font vivre l'association au quotidien et rendent possibles des projets comme celui-ci.

Sans eux, la Quête n'existerait tout simplement pas.

Un grand merci aussi à celles et ceux qui ont **accompagné ce projet**, par leurs conseils, leurs idées et leurs retours.

Vos échanges ont permis d'affiner le jeu, de le rendre plus juste et plus solide, étape après étape.

***Toute Quête** connaît des détours et des épreuves,
mais l'important reste de tenir le cap et de poursuivre la route.*

Imaginer cette Chasse, façonner ses règles, construire son parcours a été pour moi un **véritable plaisir**.

Il m'a été très agréable de travailler sur ce projet et j'ai désormais hâte de le voir vivre sur les routes du Finistère, à travers vos équipes et vos aventures.

Il ne me reste plus qu'à vous souhaiter une **belle Quête**, faite de découvertes, de rencontres et de bons moments partagés.

Que la route vous soit favorable,
et que l'aventure commence.

Le Maître du Jeu