

# RIQUEWIHR

## Un Noël historique !



© C. Dumoulin

**Départ :** Office de Tourisme,  
2 rue de la 1<sup>re</sup> Armée,  
68340 Riquewihr

**Durée :** Environ 1 h (1,4 km)

**Attention :** si vous partez à la découverte du trésor en soirée, pensez à emmener une lampe de poche, ce sera plus pratique !

Bienvenue à Riquewihr pour une chasse au trésor charnue et riche, au tannin aromatique ! Partez à la recherche du mot-trésor. Pour cela, à chaque étape de votre parcours, pensez à noter votre indice dans le mot à trous ci-après. Il se remplira au fur et à mesure de votre chasse et vous indiquera le trésor. Bonne chance !

2 8 5 7 4 3 4 6 10 7 9 1 11

1 Pour commencer, en sortant de l'office de tourisme, partez sur la droite en direction d'un hôtel où l'on ne dort pas. Tournez à « ... » (synonyme de rectiligne) entre les façades Dopff et Irion pour aller contempler la cour du château. Observez le médaillon au-dessus de la porte voûtée. **L'indice n° 1** est la consonne présente à deux reprises dans le prénom composé du personnage dont il est question.

2 Faites demi-tour allez vous placer devant l'Hôtel de ville. Combien comptez-vous de colonnes à l'entrée ? Pour 6 **l'indice n° 2** est A, pour 8 c'est O, et pour 4 c'est S.

3 Poursuivez la chasse au trésor dans la rue Belzlaub. Tournez à gauche dans la rue de la « ... » (synonyme d'argent). Dans la rue perpendiculaire, observez la façade jaune du n° (2 + 1). Une date est gravée au-dessus de la petite porte d'entrée. Additionnez entre eux les chiffres des dizaines et des unités. Maintenant remplacez votre résultat par la lettre qui lui correspond dans l'alphabet. C'est **l'indice n° 3**.

4 Face à ce n° (1 + 2) poursuivez sur la « ... » (contraire de tordue). Empruntez la ruelle, à droite de l'ancienne propriété Méquillet, en direction des vignes. Tournez à gauche et longez le vignoble. Au niveau du panneau « Riquewihr, accés place des 3 églises », montez les 20 marches de l'escalier. Passez devant le puits, devant l'édifice religieux et cherchez le monument aux morts. Il n'est pas loin... **L'indice n° 4** est la lettre placée devant la description à déchiffrer, lui correspondant.

C : Une fmeme aux cevhuex lngos y set sclutpée, on ne lui viot qu'une sulee mian.

D : On viot nue fmeme avev les cveheux cruots et une lognue rboue.

E : Une fmeme aux cevhuex lngos y set sclutpée, el el a dse alies dnas le dos.

5 Continuez la balade en tournant le dos aux escaliers. Au croisement, levez les yeux pour observer le poteau cornier d'angle du domaine viticole H\_G\_L. Des lettres y sont gravées.

**L'indice n° 5** est celle qui est présente à deux reprises.

6 Passez sous l'enseigne du domaine et continuez jusqu'au Dolder, la tour de garde haute de 25 mètres. Observez le tableau sur la façade rouge à pans de bois. Quel animal passe entre les jambes de l'homme qui joue de la trompette ? **L'indice n° 6** est la dernière lettre de votre réponse.

7 Dirigez-vous vers la fontaine et suivez la flèche vous indiquant la tour des « ... » (synonyme de cambrioleur). Allez jusqu'au bout de l'impasse. Observez la gravure sur le linteau de la porte voûtée du musée. Quel objet y est représenté ? Pour un hachoir **l'indice n° 7** est A, pour des ciseaux c'est O, et pour un bretzel c'est U.

8 Revenez au pied du Dolder, franchissez-le ainsi que la Porte Haute qui suit. Tournez à gauche sur le chemin piéton qui longe l'ancien mur d'enceinte. Au niveau du pressoir, montez les escaliers et prenez à droite. Passez sous le bastion et marquez une pause pour observer les inscriptions sur le linteau de porte du n° (10 + 11). Votre **indice n° 8** est la lettre gravée en haut à gauche.

9 Poursuivez votre route en direction du clocher puis tournez à gauche. Arrivés à la façade verte du n° (5 x 2) de la rue, passez sous la 1<sup>ère</sup> porte cochère. Cherchez, sur le mur de la 2<sup>ème</sup> porte cochère, la plaque métallique intitulée « Cour des évêques de Strasbourg ». Sachant que le titre compte comme une ligne, **l'indice n° 9** est la 6<sup>e</sup> lettre de la 3<sup>e</sup> ligne..

10 Repassez sous la porte cochère et poursuivez quasiment en face dans la rue Dinzheimer. Tournez à « ... » (contraire de adroit) et arrêtez-vous au niveau du n° (2 + 5). Observez les sculptures sur l'oriel de la maison. Combien de personnages comptez-vous ? **L'indice n° 10** est la lettre correspondant, dans l'alphabet, à votre réponse.

11 Pour trouver **l'indice n° 11** faites le calcul suivant [(5 x 2) - 3]. Maintenant remplacez votre résultat par la lettre qui lui correspond dans l'alphabet.

Ca y est vous avez complété votre mot à trous ? Bien, alors poursuivez votre route et tournez à gauche au prochain croisement pour retourner à l'office de tourisme. Entrez et donnez votre mot-trésor, une récompense vous attend.



**OFFICE DE TOURISME DU PAYS DE RIBEAUVILLÉ - RIQUEWIHR**  
**BUREAU D'ACCUEIL DE RIQUEWIHR**  
2 rue de la 1<sup>re</sup> Armée - 68340 Riquewihr  
Tél. +33 (03) 89 73 23 23  
info@riqueville-riquewihr.com

**HORAIRES :**  
Novembre et Janvier  
Du lundi au vendredi : 10h - 12h et 14h - 17h  
Samedi: 14h - 17h  
Dimanches et jours fériés: fermé

Décembre:  
Du lundi au samedi : 9h30 (10h le jeudi) - 12h et 14h - 18h  
Dimanches et 26/12 : 10h30 - 13h30  
Fermé le 25/12

