

Petites et légères explications concernant le Rallye de l'Ambigu..

destinées aux débutants

organisé par



Bienvenue à toi, et félicitations d'être arrivé jusqu'à là! Si tu lis ceci, c'est que tu es motivé à affronter les énigmes concoctées par Ghislain, ou peut être que tu as signé sans savoir dans quoi tu t'embarquais, en tout cas, ce petit manuel est là pour répondre à tes interrogations, on l'espère!

Pour la petite histoire, on organise le Rallye de l'Ambigu depuis 2018, et on a à cœur de s'améliorer sans cesse afin que le plus de monde possible (parce que rien n'est parfait) en ressorte content! Et à l'inverse de la vie, moins tu as de points, plus tu as de chances de gagner (Ce sont des points de pénalité)

Noter que ce petit manuel n'exclut pas la présence obligatoire au briefing le jour de la manifestation!!!

Avant de rentrer dans le vif du sujet, voici quelques conseils que nous te recommandons de suivre, tirés d'expériences vécues:

- bien lire le règlement, TOUTES les infos de la journée sont dedans, tout le reste n'est que futilité 😊
- au moment des vérifications des papiers le jour J, nous te donnons une feuille que reprend les principales règles/explications du rallye de navigation (beaucoup de ce qui va suivre découle de cette feuille). Celle-ci est déjà pleine d'infos, mais il faudra rester attentif pendant le briefing, où d'autres infos seront données (prévoir une bonne dose de caféine)
- le parcours découverte s'adresse et est accessible à tout le monde, cependant, il faudra avoir de quoi occuper les jeunes enfants sur une matinée et une après-midi, surtout si vous tournez trop en rond (sans vous mettre de pression..)
- pense à prendre de quoi noter (crayon de papier, gomme, stylo..), et idéalement un support pour avoir le téléphone face à soi

- les photos sont des éléments, parfois insolites, que vous trouverez sur votre parcours. Elles ne sont pas dans l'ordre. Il faudra inscrire à ce moment-là par exemple « photo 1 » sur la feuille de pointage



Photo 1



Photo 2

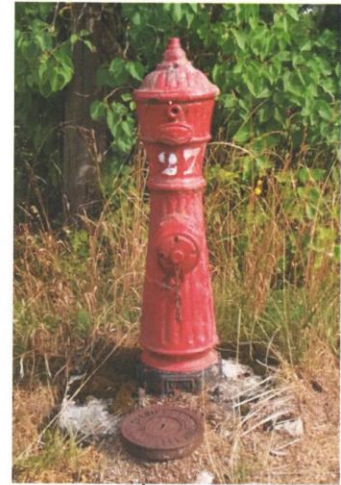


Photo 3



Photo 4



Photo 5

- enfin, le road-book!!! Son détail nécessite un chapitre entier rien qu'à lui !

Le road-book se lit dans l'ordre alpha numérique croissant, bref 1,2,3,... Penses à bien barrer case par case quand « c'est fait ! »

Tu vas y trouver plusieurs choses qui vont t'indiquer quelle direction prendre



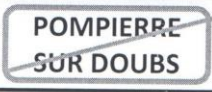



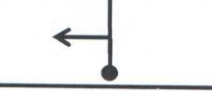









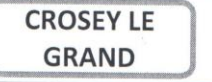
Tu arrives par la boule et tu prends la direction indiquée par la flèche, là : tu vas tout droit, facile

Voici les pièges/règles que l'on peut retrouver sur le parcours de l'Ambigu (cette liste n'est pas exhaustive du tout...)

Sil n'y a pas de boule, il y aura toujours un indice pour te permettre de savoir d'où tu arrives (exemple case 36), il devrait y avoir un panneau d'entrée de village sur ta gauche avec une route allant tout droit, et une route sur ta droite.

33	0,020		Pensez à préparer la Carte Flangebouche	
	19,350			
34	0,420	G		
	19,770			
35	1,850		Pensez à préparer la Carte Flangebouche	
	21,620		Puis Carte Flangebouche	
36			Fin de la Carte	
			RAZ	
37	1,800		A la fin de la carte, je remets tout à zéro, et dans 1,8 km, j'arrive ici	
	1,800		TROUS !	
38	2,000			
	3,800			
39	0,240	G	Puis TDSRP	
40	0,110		Suivez le parcours !	
	4,170			

Sil n'y a pas de flèche, il y aura toujours un indice pour te permettre de savoir quelle direction prendre (exemples cases 19 et 31), il faudra prendre la D117 ou la route interdite aux plus de 9T

18	0,230		
	6,160		
19	1,320		D117
	7,480		
20	1,010		1
	8,490		
21	0,430		
	8,920		
22	1,410		RUE J. BILLEREY
	10,330		
23	0,330		
	10,660		
24	0,470		BELFORT
	11,130		
25	0,110		
	11,240		
26		d, G	
27		TD, D, g	
28			Soyez prudents, peu de visibilité !
29	0,410		30
	12,140		
30	0,600		D36
	12,740		
31	0,460		9t
	13,200		
32	1,520		
	14,260		
33	5,270		Col de la Ferrière
	19,530		
34	1,300		
	20,830		

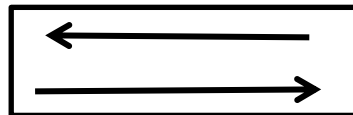
Pour emprunter une route, tu pourras être amené à trouver des indications un peu farfelues, comme l'exemple de la case 21. Quand c'est en MAJUSCULE, JE PRENDS. Quand c'est en minuscule, je ne prends pas

17	0,750		
18	0,860	DOMPREL	Puis TDSRP
19	0,600	DOMPREL	
	0,600		
20	1,200	G...../.....	Arrivée à G.... /
	1,800		
21		g, G, td, D, g ⇒	je ne prends pas à gauche, intersection suivante, je prends à gauche, puis je ne vais pas tout droit, ensuite je prends à droite, enfin à la dernière intersection, je ne prends pas à gauche
22	0,190		
23	1,220		
	1,220		
24	1,430		LONGECHAUX
	2,650		TROU !
25	1,390		
	4,040		
26	0,230		
	4,270		
27		D	
28	1,160		
29		D	
30	1,700		
	7,830		
31	0,500		TROUS !
	8,330		
32	0,970		
	9,300		

NB sur les km: dans les cases, les km d'en haut sont indicatifs de l'intersection que tu vas trouver à tant, et les km d'en bas sont les km totaux (à remettre à zéro quand indication **RAZ** sur road-book), **exemples cases 35 et 36 plus haut**


















Les règles à respecter pour les routes, et surtout très très utiles pour le jeu « arête de poisson »

- les impasses, voies sans issue **clairement identifiées** (panneau et/ou si positionné où l'on est, on voit bien que la route ne mène à rien..), les chemins non goudronnés, les voies privées, les sentiers, les voies comportant une bordure à l'entrée, la voie de gauche quand on arrive dans un rond-point (puisqu'on ne peut pas la prendre) **ne se comptent pas = ne sont pas en prendre en compte**
- les parkings goudronnés accessibles et non signalés **PRIVE** dont on peut voir une sortie différente de l'entrée **sont à prendre en compte**
- on peut repasser par une route par laquelle on est déjà passé du moment que c'est dans le même sens de circulation, sauf si et seulement si il y a cette indication sur le road-book

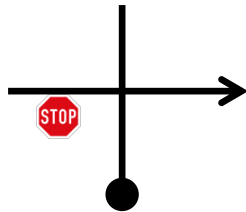


- chaque intersection (rond-point, triangle) représentée en intégralité dans le road book doit être parcourue dans son intégralité et par le tracé le plus court (sauf sur carte fléchée) : **exemples cases 55 et 64**

- chaque intersection (rond-point, triangle) représentée en intégralité dans le road book doit être parcourue dans son intégralité et par le tracé le plus court (sauf sur carte fléchée) : **exemples cases 55 et 64**

49	0,850			
50	0,100	PAUSE	Stationnez-vous correctement	
51			Départ du Flèche-Code	
52			Fin du Flèche-Code	RAZ
53	0,460			
	0,460			
54	0,940			
	1,400			
55	0,640		Triangle non représenté dans son intégralité	
	2,040			
56	0,700			
	2,740			
57	2,340			
	5,080			
58				
59		D		
60				
	7,190			
61	1,450			Prudence
	8,640			
62	0,290			
	8,930			
63	2,340		D 41a	
	11,270			
64	0,030		Triangle représenté dans son intégralité	
	11,300		repose, et pas dans l'autre sens car ça me ferait 6 manœuvres au lieu de 4	
65	2,000			
	13,300			

Il peut y avoir des cases « miroir » qui se glissent dans ton road-book ou dans les jeux, par exemple avec un panneau qui se trouve à gauche à l'intersection sur ta case, alors que tout le monde sait que les panneaux sont sur notre droite...



Donc il ne faudra pas tourner à droite, mais bien à gauche...

... Des cases qui ne sont pas l'ordre alpha numérique croissant et même parfois dans les jeux!!! d'où l'importance de vérifier son road-book, dans les premiers mètres après le démarrage (j'dis ça j'dis rien..)

Et voici quelques-uns des jeux qui peuvent être insérés dans le parcours pour décompresser un peu.. Mais ils ont la réputation de tout faire sauf faire décompresser!

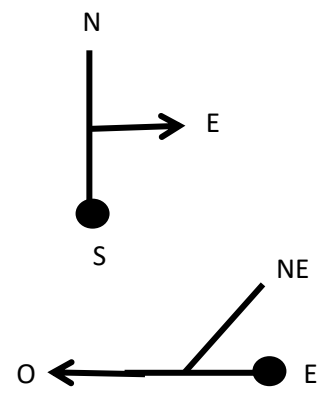
Là aussi il faudra vous poser avant de débiter le jeu et décoder toutes les cases, afin de le traverser plus aisément, au lieu d'avancer case par case et de risquer les erreurs!

NB: une case = une intersection/direction à prendre

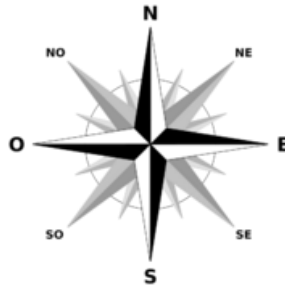
- **La Rose des Vents**: une série de lettres qui correspondent aux points cardinaux (Sud, Nord, Ouest, Est). Tu arrives par la 1^{ère} indication géographique, et tu prends la direction de la dernière. L'indication intermédiaire indique les autres routes présentes



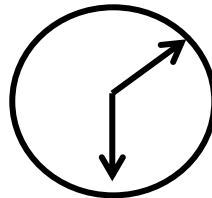
1^{ère} case: tu arrives par le Sud, et tu te diriges vers l'Est



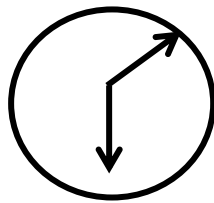
2^{ème} case: tu arrives de l'Est, et tu te diriges vers l'Ouest



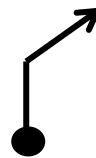
- **les horloges**: tu as un ensemble de cases, l'heure est représentée soit en numérique (18:10) ou avec les aiguilles



L'horloge indique la direction que tu dois prendre, à l'intersection où tu te trouves. Tu arrives par l'heure, et tu prends la direction de la minute = toujours te représenter le temps en horloge

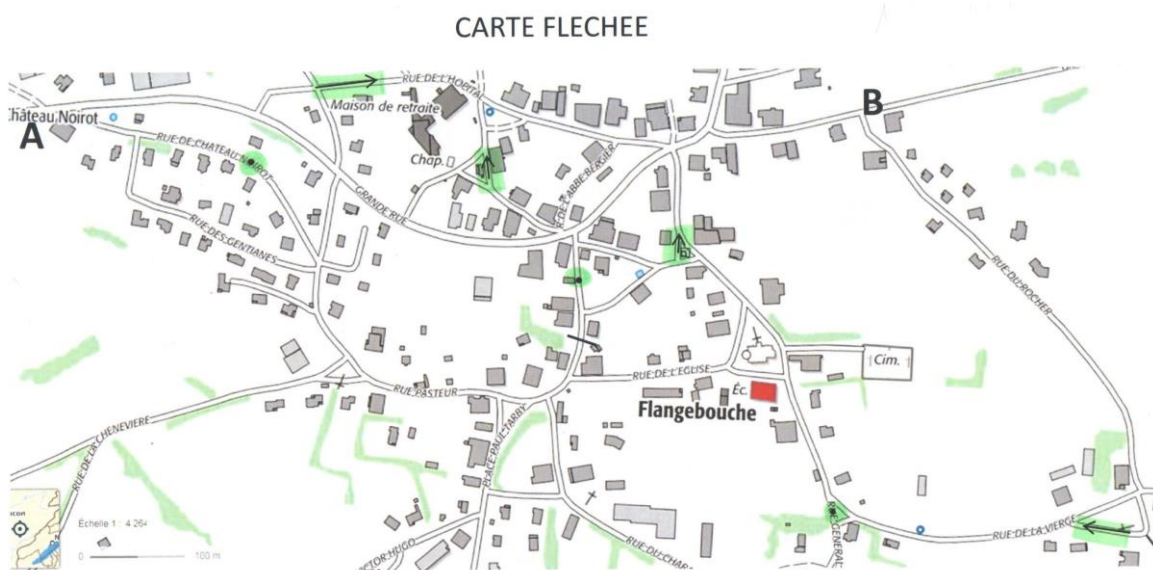


=



Et les autres routes ne sont pas représentées

- **la carte flechée**



Depuis A, allez à B en passant par tous les points, et toutes les flèches (en respectant leur sens).
Vous ne pouvez pas passer 2 fois sur un point ou une flèche

Question : Où se trouve cette
inscription : CD 1868 LB?

- le Mâi Mâo

MELI MELO

Chaque case vous donne la direction à prendre, ou un indice de la direction à prendre

A	B	C	D	E	F	G
	D		S NONE		G	
H	I	J	K	L	M	N
18:20		SEN	D		4	
O	P	Q	R	S	T	U
		td	12			G
V	W	X	Y	Z	WA	XB
	SEN	08:15	30			
		YC	ZD			
			PROVENCHERE			

Ordre des cases
W - WA - X - XB - Y - YC - Z - ZD

Question : Combien y a-t-il de cadenas sur la grille de la Fontaine abreuvoir ?

- **le Flèche Code**: dans chaque case, il y a une association de lettres, chaque lettre représente soit une direction à prendre, soit la route d'où l'on vient, soit une route à laisser. Une légende avec chaque lettre est donnée. A toi de reconstituer le labyrinthe

LE FLECHE CODE

1	ADK	2	ACF	3	ACF
4	ADX	5	ACDF	6	AOW
7	ACE	8	AUE	9	ADK
10	ADK	11	AJK	12	ADQ
13	HDIK	14	AJK	15	AOW
16	ACE	17	AUE	18	ADK
19a	GJL	19b	NXC	20	BDF
21	ADK	22	HCL	23	ACE

Je vous ai laissé un peu de travail !

A vous de recomposer chaque fléchage à l'aide du tableau ci-dessous

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

Exemples :

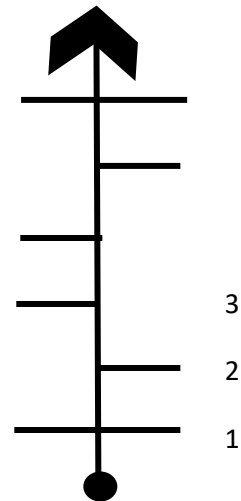
AJX =



ACR =



- l'arête de poisson: se déroule comme cela



Le trait vertical représente ta progression, c'est ta ligne conductrice, ça ne veut pas dire qu'il faille aller tout droit (c'est ce que j'ai cru la 1ère fois que j'ai participé au rallye ha ha)

Chaque ligne horizontale signale une intersection, et la ligne représente la direction que tu ne prendras pas!

1^{ère} intersection: je laisse une route à gauche et une à droite = je vais tout droit

2^{ème} intersection: je laisse une route à droite = je peux soit aller tout droit, soit aller à gauche

3^{ème} intersection: je laisse une route à gauche = je peux aller soit à droite, ou tout droit

Mais comment on fait alors pour savoir si on va à gauche ou à droite quand on a plusieurs possibilités?? C'est là qu'il faut reprendre (ou mieux, connaître par cœur) les règles du rallye de navigation. C'est-à-dire que quand tu seras confronté à plusieurs choix, peut être que tu ne pourras pas prendre la route de droite car tu es déjà arrivé par celle-ci une ou plusieurs fois et donc que tu ne peux la prendre en sens inverse (tu me suis?), car oui malheureusement, ce jeu te fais passer et repasser aux mêmes endroits, juste pour te faire perdre ton sang froid! Ou peut être que tu penses être arrivé à la bonne intersection, sauf que tu vois que la voie de gauche est une impasse (donc on ne la compte pas), donc ce n'est pas cette intersection à prendre en compte mais la suivante...

Alors, toujours partant ??