COMMUNAUTÉ D'AGGLOMÉRATION
MELUN
VAL DE SEINE

BIENVENUE DANS LA CHASSE À LA RELIQUE DU VAL DE SEINE !

QU'EST-CE QU'UNE CHASSE AU TRÉSOR ?

Une chasse au trésor est un jeu où des participants, seuls ou en équipes, doivent résoudre des énigmes et suivre des indices pour découvrir un trésor caché.

VOTRE MISSION

Une jeune fille est venue vous trouver : Jean-Julien Martin, son grand-père, a disparu !
Vous devez absolument le retrouver, en vous aidant des documents qu'elle a rassemblés pour vous.

Suivez les indices, résolvez les énigmes, **retrouvez la relique et retrouvez le grand-père disparu !**

À GAGNER

Soyez le premier a retrouver la relique, et remportez **un iPad air** et les nombreux cadeaux qu'elle contient !

La chasse à la relique est ouverte du 9 octobre au 15 novembre 2026

SEUL, EN ÉQUIPE OU EN FAMILLE : FAITES VOS RECHERCHES & TROUVEZ LES QR CODES CACHÉS

COMMENT JOUER

Vous avez a votre disposition dans ce document des indices et des énigmes à résoudre : **ils sont votre point de départ pour la chasse.**

Analysez les documents fournis et déchiffrez les énigmes

Allez sur www.data.melunvaldeseine.fr pour créer votre carte et manipuler les données utiles à l'enquête

Rendez vous physiquement à différents endroits de l'Agglomération pour trouver les QR CODE cachés et scannez-les

LES RÈGLES DU JEU

Faire des recherches sur internet, vous aider de Panoramax/GoogleStreetView/dcode.fr ... tout est permis, sauf dégrader les lieux publics que vous visiterez. Retrouvez les règles complètes sur la page du jeu :

https://data.melunvaldeseine.fr/pages/lareliqueduvaldeseine

TÉLÉCHARGEZ L'INTÉGRALITÉ DES DOCUMENTS SUR
HTTPS://DATA.MELUNVALDESEINE.FR/PAGES/LARELIQUEDUVALDESEINE

QUELQUES DERNIERS CONSEILS POUR UNE CHASSE RÉUSSIE

ASTUCES DE JEU

Voici quelques conseils pour profiter pleinement du jeu :

- Lorsque vous analysez les énigmes, prenez des notes sur ce qui vous vient en tête. Vous pourrez y revenir si vous « séchez ».

- Si vous bloquez sur une énigme, faites-en une autre : il y a toujours un moyen de raccrocher l'aventure !

- Vous n'avez pas besoin d'ouvrir, de casser, de fouiller, de grimper… : les indices sont sur l'espace public, accessibles sans se mettre en danger, et cachés exclusivement sous forme de QR CODE à scanner avec son téléphone. Ils sont bien cachés, alors fouillez méticuleusement autour des lieux que vous avez repérés !

- Vous commencez la chasse sur le tard, et vous pensez que quelqu'un va trouver la relique avant vous ? Continuez à jouer, les 30 premiers qui trouvent la Relique seront invités à une soirée spéciale en décembre 2026 !

- **…Avez-vous bien regardé sur www.data.melunvaldeseine.fr si un jeu de donnée pouvait vous être utile ?**

BLOQUÉ DANS LE JEU ? BESOIN D'AIDE ? CONTACTEZ
jeu-opendata@camvs.com

UN GRAND-PÈRE DISPARU…

UNE RELIQUE ANCIENNE CACHÉE…

UNE CHASSE À TRAVERS L'HISTOIRE
DE L'AGGLOMÉRATION…

SEREZ-VOUS LE PREMIER
À RÉSOUDRE LE MYSTÈRE ?

JeanneMa77

Hier à 14:32 ·

!! APPEL À L'AIDE !!

Je suis terriblement inquiète : **mon grand-père, Jean-Julien Martin, a disparu depuis plus d'une semaine !**

Orpheline, j'habite chez lui. Et il n'est toujours pas revenu à la maison… Comme c'est un vieil homme excentrique (comme le sont tous les vrais passionnés d'histoire et d'archéologie !), personne ne prend au sérieux son absence.

Toute cette affaire est bien étrange : j'ai trouvé un message crypté, un mail imprimé et une vieille carte annotée **posés bien en évidence sur son bureau**… Je suis sûre qu'il lui est arrivé quelque chose… J'ai également reçu **cinq lettres** à quelques jours d'intervalles, dans ma boîte aux lettres… qu'est-ce que tout ça peut bien vouloir dire ??

Qui peut m'aider à comprendre tout ça et à le retrouver ??!!

Jeanne Martin

127 12 commentaires 4 partages

J'aime Commenter Partager

Écrivez un commentaire...

Pd shwlwh írxlqhxvh,

Tx'lo hvw orlq oh whpsv rx mh w'hpphqdlv vxu phv fkdqwlhuv gh írxloohv ! Wx w'hphuyhloodlv g'xq ulhq, g'xq fdloorx txl eulooh, g'xq hfodw gh srwhulh, g'xq erxw gh sdufkhplq...

Phoxq, Yrlvhqrq, Ydxa-oh-Shqlo... m'dl wrxmrxuv dgruh fh whuulwrluh, vhv prqxphqwv, vhv yhvwljhv, fhwwh vhlqh eohxh vhushqwdqw hq vrq plolhx, vhv txduwlhuv txl hyroxhqw dx ílo gh o'klvwrluh ghv jxhuuhv hw gx jhqlh kxpdlq.

Xq whuulwrluh txh mh frqqdlv elhq, hw grqw mh ph vxlv vhqwl hq txhotxh vruwh oh jduglhq, frpph prq shuh o'd hwh dydqw prl...

Vl mh vxlv devhqw fhv ghuqlhuv whpsv, f'hvw txh mh vxlv sduwl srxu xq ghuqlhu shohulqdjh, vxu ohv wudfhv ghv olhxa txl rqw wdqw frpswh srxu prl, hw srxu od frqíuhulh d odtxhooh mh q'dl mdpdlv fhvvh g'dssduwhqlu...

Fdu lo hvw whpsv txh wx vdfkhv...

Vxu prq fkhplq, mh w'dl odlvvh ghv phvvdjhv srxu txh wx vrlv lqlwlhh hwdsh sdu hwdsh d o'xq ghv vhfuhwv ohv plhxa jdugh gx ydo gh vhlqh : mh wh udfrqwhudlv o'klvwrluh gh od uholtxh whooh tx'hooh d hwh wudqvplvh d wudyhuv ohv vlhfohv.

Hw vl wx hv gljqh gh qrxv uhmrlqguh, m'dl fdfkh txdwuh fohv txl wh shuphwwurqw gh od uhwurxyhu... hw prl dyhf hooh !

Vxlv phv sdv, hw ghfrxyuh xq wuhvru jdugh ghsxlv soxv gh ghxa plooh dqv !

MMP

VOILÀ POUR T'AIDER DANS TA QUÊTE !
Une plaque sur le bâtiment
Près du médaillon à ton nom !
Cherche le couple éternel
Derrière la collégiale
Dans le four
Pont de la Pénétrante
Pont Jeanne d'Arc
Pont Jean de Lattre de Tassigny
Pont du Général Leclerc
Pont Notre-Dame
Hôtel de préfecture de Seine-et-Marne
Institution Sainte Jeanne d'Arc
Parc municipal Faucigny-Lucinge
La Seine
La Seine - Bras
Quai Pasteur
Quai Étienne Lallia
Quai Hippolyte Rossignol
Quai de la Courtille
Quai du Maréchal Joffre
Rue Saint-Louis
Rue Saint-Barthélemy
Rue Saint-Liesne
Rue Crevoulin
Rue Delaunoy
Rue des Fabriques
Rue Camille Flammarion
Rue de la Fontaine la Reine
Rue Louviot
Rue des Fosses
Rue René Pouteau
Rue Eugène Briais
Boulevard Gambetta
Rue du Presbytère
Rue de la Montagne du Mée
Rue de la Varenne
Rue de Belle Ombre
Rue du Gâtinais
Rue Félix Poyez
Rue de l'Écluse
Rue Gatelliet
Rue des Granges
Rue Augereau
Rue Dajot
Rue de Gaillardon
Rue du Château
Place Praslin
Boulevard Chamblain
Promenade de Vaux
Allée des Châtaign
Pénétrante
Le Mée-sur-Seine
D 39
D 376
D 415
D 415a
D 606

À l'entrée
de la piste 10
Maison
de la faïence
Cherche
l'immortalité
Sur la place de
l'aviateur
À l'entrée de l'abbaye
Réau
D 471
D 130
Savigny-le-
Temple
A 5b
D 57
Crisenoy
Montereau-
sur-le-Jard
Pouilly-le-Fort
Saint-Germain-
Laxis
Fouju
Nandy
Voisenon
Vert-Saint-Denis
Cesson
Rubelles
Moisenay
Seine-Port
Cesson-la-Forêt
D 306
Maincy
D 408
Le Mée-sur-
Seine
Melun
Boissise-la-
Bertrand
Vaux-le-Pénil
Sivry-Courtry
Pringy
Boissettes
Dammarie-
les-Lys
Vosves
Livry-sur-Seine
La Rochette
Buisson
de Massoury
D 134

Ta carte des points d'intérêts du territoire

Boîte de réception ×

Nico (Geek Inside)
À : julien.martin@gmail.com

Salut vieille branche,

Comme promis, voilà un mémo rapide pour utiliser le portail **data.melunvaldeseine.fr.** Tu vas pouvoir repérer les lieux qui t'intéressent, croiser plusieurs sources et commencer à construire la carte de ton fameux « pèlerinage » dans l'agglomération. Je ne sais toujours pas exactement ce que tu prépares… mais ça a l'air de te tenir sacrément à cœur ! 😉

🌍 **1. Aller sur data.melunvaldeseine.fr**
Ouvre ton navigateur et tape :
https://data.melunvaldeseine.fr
Tu arrives sur le portail open data de l'agglomération.

🔎 **2. Consulter le jeu de données « Points d'intérêt de l'agglomération »**
- Dans la barre de recherche, tape : **points d'intérêt**
- Ouvre le jeu de données correspondant aux **points d'intérêt de l'agglomération**
- Tu peux consulter les différents lieux recensés et les informations qui leur sont associées.
- Passe en **vue Carte** pour voir où ils se trouvent sur le territoire.

Ça devrait déjà te donner quelques idées d'étapes pour ton parcours !

👁️ **3. Paramétrer la vue pour ne garder que les informations utiles**
Pas besoin d'afficher toutes les informations disponibles.
- Dans les options de la vue, repère les paramètres permettant de choisir les **champs / informations à afficher**.
- Masque les informations qui ne t'intéressent pas.
- Conserve seulement celles qui sont utiles à ton parcours : **nom du lieu, commune, catégorie, description, localisation**, etc.
- Tu peux aussi utiliser les **filtres** pour réduire les résultats affichés.

Comme ça, ta carte sera beaucoup plus lisible.

🗺️ **4. Créer ton compte et enregistrer ta première carte**
- En haut à droite, clique sur **« Se connecter »**, puis **« Créer un compte »**.
- Remplis les informations demandées et valide ton compte.
- Une fois connecté, crée une nouvelle carte.
- Ajoute le jeu de données **« Points d'intérêt de l'agglomération »**.
- Personnalise l'affichage si besoin.
- **Enregistre ta carte** pour pouvoir la retrouver plus tard.

➕ **5. Ajouter un deuxième jeu de données sur la même carte**
C'est là que ça devient intéressant !
- Depuis ta carte, choisis l'option permettant **d'ajouter un nouveau jeu de données / une nouvelle couche**.
- Recherche le deuxième jeu de données dont tu as besoin.
- Ajoute-le à la carte **sans supprimer le premier**.
- Les informations des deux jeux de données apparaissent alors sur **une seule et même carte**.
- Paramètre séparément l'affichage de chaque couche pour pouvoir les distinguer.

Tu peux ainsi **croiser visuellement plusieurs sources** et voir si certains lieux ou certaines informations se répondent.

💾 **6. Finaliser et conserver ta carte**
- Vérifie que tes différentes couches sont bien visibles.
- Ajuste les filtres et les informations affichées.
- Clique sur **« Enregistrer »** et donne un nom à ta carte.
- Tu pourras ensuite la retrouver dans **« Mes cartes »** et la compléter au fur et à mesure.

Avec ça, tu devrais pouvoir préparer ton itinéraire sans te perdre dans toutes ces données.
Et connaissant ta manie de chercher des histoires derrière chaque vieille pierre, je sens que ton « petit pèlerinage » va encore nous emmener loin… 😏
À bientôt,
Nico

Répondre Transférer

UN TRAMWAY NOMMÉ VERNEUIL

Commence tes recherches dans ce quartier où se croisait toutes sortes d'artisans, et qu'affectionnait le sonneur travaillant à deux pas. Mon propre père avait l'habitude d'y boire un coup avec ses amis en revenant de Verneuil-l'Etang par le tramway. Il y restait jusqu'à ce que sa femme, ton arrière-grand-mère, appelle au 383 – le commerce en face – pour qu'ils lui disent de rentrer à la maison !

Je t'ai laissé un message à cet endroit.

PAR ICI MAIS PAS PAR LÀ

Pendant mon périple, j'ai suivi l'itinéraire d'une des randonnées organisées par l'agglomération, celui qui passait par un de ces endroits mais pas par l'autre. Au passage, je t'ai laissé un message dans la ruelle juste avant d'arriver au lavoir.

BUS EN SÉRIE

J'ai pris le bus, multipliant les changements.

J'ai confié la prochaine clé à un ami de ton arrière-grand-père, qui la garde tout près de lui. J'ai pris un premier bus jusqu'à la gare, puis un deuxième – également un premier – pour rejoindre le dernier premier qui m'a emmené jusqu'à une autre gare. De là, j'ai emprunté un bus en direction de notre homme, changeant à notre dame pour le dernier bus, qui en a un de moins que le tout premier. J'ai raté le bon arrêt et suis passé devant celui qui porte son nom – c'est là qu'il était descendu. Mais ce n'est qu'au suivant du suivant que je suis descendu à mon tour. En retrouvant l'ami de ton arrière-grand-père, je me suis senti pousser des ailes, semblables aux siennes. Lui n'a pas bougé, n'a pas dit un mot. Va le trouver, tu y trouveras un nouveau message.

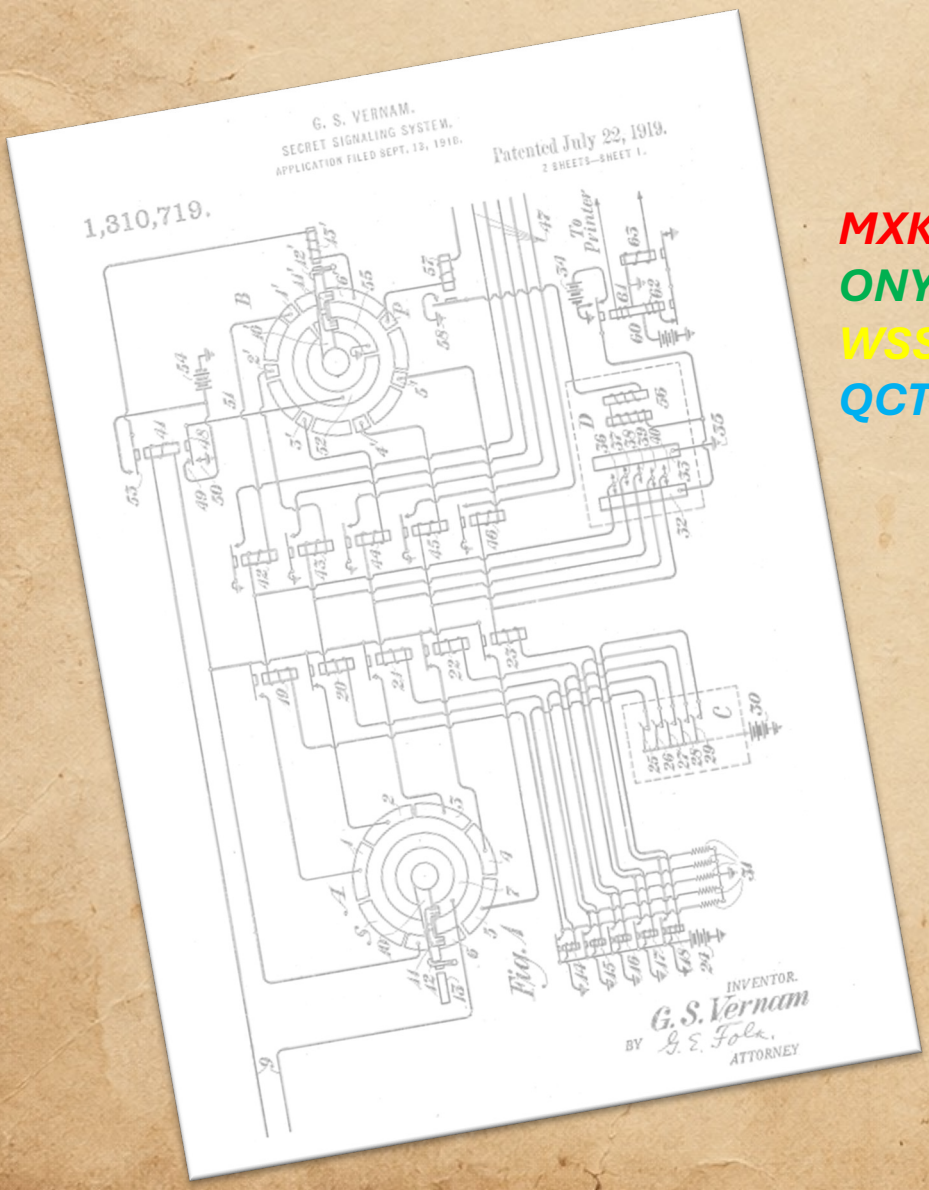
Les petits ruisseaux font les grandes rivières

Je suis d'abord allé voir celle que Charles de Gontaut-Biron a ramenée d'Essonne, avant de rejoindre le lavoir le plus proche. De là, j'ai suivi l'école sans quitter le lit, puis tourné à droite dans ce que l'hydronymie aurait dû désigner comme l'Yonne. Remontant jusqu'à la fourche, j'ai emprunté le bras droit, puis la première rivière à gauche. Arrivé au pont peint, j'ai bifurqué sur la rue sans eux et l'ai suivi jusqu'au sentier à l'odonyme évident, où je t'ai laissé un message.

Quatre morceaux de clés

Si tu as su trouver et déchiffrer tous mes messages, c'est que tu es bien digne de nous rejoindre : ce message-ci ne devrait pas te poser de difficulté.

J'ai utilisé cette géniale invention venue d'outre atlantique. Tu n'auras qu'à assembler les résultats des différents chiffrements qui te paraissaient n'avoir aucun sens jusqu'à maintenant afin de déchiffrer ce dernier message et retrouver la Relique du Val-de-Seine.


G. S. VERNAM.
SECRET SIGNALING SYSTEM.
APPLICATION FILED SEPT. 13, 1916.

Patented July 22, 1919.
2 SHEETS—SHEET 1.

1,310,719.

To Printer

Fig. 1

INVENTOR.
G. S. Vernam
BY G. E. Folk,
ATTORNEY

MXKJJHSKPDCWDBNV
ONYGWSVVUILICXMM
WSSIAJFUYARHSCRX
QCTBPSBXXIEJSOMN

BONNE CHANCE !

Fin du jeu le 15 novembre 2026

Conception : Matthieu Brocard & Octo
Un projet de la communauté d'agglomération Melun Val de Seine
Cofinancé par l'Union européenne

La RELIQUE
du Val de Seine
Cofinancé par
l'Union européenne
Offices de Tourisme de France
Melun Val de Seine
COMMUNAUTÉ D'AGGLOMÉRATION
MELUN VAL DE SEINE
https://data.melunvaldeseine.fr/pages/lareliqueduvaldeseine

Règlement du jeu de piste Open Data

(Acté par une décision n°2026.4.3.43 du Bureau Communautaire en date du 17/09/2026)

Article 1 – Organisation

La Communauté d'Agglomération Melun Val de Seine (CAMVS), dont le siège est situé 297, rue Rousseau Vaudran CS 30187, 77198 Dammarie-lès-Lys, organise du 5 octobre au 15 novembre 2026 un jeu de piste gratuit et sans obligation d'achat intitulé « Jeu de piste Open Data ».

Article 2 - Objet du jeu

Le Jeu a pour objet de faire découvrir le territoire de Melun Val de Seine et encourager à la réutilisation des données de la plateforme Open Data de l'agglomération. Il se déroule sur l'ensemble du territoire de la CAMVS, ainsi que, sur la plateforme data.melunvaldeseine.fr, où les participants sont invités à résoudre une série d'énigmes. Les indices se trouvent soit sur la plateforme, soit sur des points d'intérêt du territoire. L'ensemble des réponses obtenues permet de résoudre une dernière énigme, dont la résolution désigne l'inventeur du Jeu.

Article 3 - Conditions de participation

Le Jeu est ouvert à toute personne physique, sans limite d'âge. Les participants mineurs ne peuvent y prendre part que sous la responsabilité d'un représentant légal, garant du respect du présent règlement par l'enfant dont il a la charge.

Ne peuvent participer les personnes ayant contribué, directement ou indirectement, à la conception ou à l'organisation du Jeu, ainsi que, les membres de leur famille (conjoints, partenaires liés par un pacte civil de solidarité, concubins, ascendants, descendants et collatéraux).

La participation est gratuite. La totalité des éléments nécessaires à la résolution de la chasse sont disponibles en libre accès. Certains indices sont associés à des lieux dont l'accès est payant (musées, sites touristiques). Dans ce cas, la résolution de l'indice ne nécessite pas nécessairement d'entrer dans le lieu (photos, éléments visibles depuis l'extérieur, ressources en ligne type Google Street View, etc. permettent de le résoudre à distance). Les frais éventuellement engagés par les participants pour prendre part à la chasse (connexion internet, déplacements sur le territoire, entrée aux points d'intérêt pour les participants qui souhaiteraient tout de même les visiter) restent à leur charge et ne sont pas remboursés.

Article 4 - Déroulement du jeu

Le Jeu se compose de 5 énigmes. Pour chacune d'elles, des indices sont ou seront mis à disposition des participants au cours de la durée de la chasse :

- Sur le site internet et les réseaux sociaux (Linked'In, Instagram, Facebook) de la CAMVS
- Via des QR codes disposés sur certains éléments du mobilier urbain (bancs, murs, autres points identifiés) répartis sur le territoire
- Sur la plateforme Open Data de Melun Val de Seine (data.melunvaldeseine.fr)

Article 5 - Confidentialité des réponses

Les participants s'engagent à ne pas communiquer publiquement les réponses aux énigmes, la solution finale ou tout élément permettant de résoudre le Jeu avant sa clôture. Tout comportement portant atteinte au bon déroulement du Jeu, notamment la divulgation volontaire des solutions ou la dégradation des supports mis à disposition, pourra entraîner l'exclusion du participant.

Article 6 - Modalités de transmission des réponses

Les modalités pratiques de transmission de la réponse à l'énigme finale seront précisées aux participants au cours de la chasse au trésor.

La réponse à l'énigme finale devra être transmise ou validée selon les modalités qui seront communiquées aux participants. La date et l'heure de réception ou de validation de la réponse feront foi pour l'établissement du classement des participants.

Article 7 – Prise d'effet et durée du jeu

Le Jeu débute le 15 octobre 2026 et prend fin le 15 novembre 2026, à 23h59, sauf prolongation décidée par la CAMVS, et annoncée par les mêmes moyens que ceux utilisés pour la communication du présent règlement.

Article 8 - Désignation du gagnant

Est déclaré vainqueur le premier participant ayant transmis la réponse exacte à l'énigme finale, selon les modalités de l'article 6 du présent règlement.

En cas d'égalité ou de réponses simultanées, la CAMVS départage les participants selon l'heure d'envoi précise.

Article 9 – Récompense

Le Jeu récompense le gagnant par les lots suivants :

- Un trophée
- Un Pass CAMVS donnant accès à certains établissements culturels du territoire :
    - 2 Billets Vaux-le-Vicomte (valeur 36€) validité 2028 ;
    - 2 Billets musée de la Gendarmerie (valeur 18€) ;
    - 2 entrées Calicéo (valeur 55.80€) validité 23/01/27 ;
- Une tablette

L'organisateur se réserve le droit de remplacer tout ou partie des lots annoncés par un lot de valeur équivalente, notamment, en cas d'indisponibilité, de force majeure ou de circonstances indépendantes de sa volonté.

Article 10 - Remise de la récompense

Avant la remise de la récompense, la CAMVS vérifie que l'inventeur respecte les conditions de participation prévues à l'article 3du présent règlement. En cas de non-respect du règlement, de fraude, ou d'impossibilité de vérifier son identité, la CAMVS peut annuler sa désignation et attribuer la récompense au participant suivant dans l'ordre de classement dans les conditions prévues à l'article 9 du présent règlement.

La remise de la récompense se déroule à l'occasion d'un événement organisé par la CAMVS, à savoir, lors du lancement de la Mission Data et Intelligence Artificielle prévue en novembre 2026. La date précise est communiquée au gagnant au moment de l'annonce de son gain, accompagnée d'un formulaire de procuration.

Si le gagnant ne peut pas se rendre à la cérémonie, il peut désigner un représentant muni de ce formulaire pour retirer la dotation en son nom. Si ni le gagnant ni un représentant ne peuvent se présenter, la CAMVS le contacte pour convenir d'une autre modalité de remise.

Sans réponse du gagnant , dans un délai de 3 mois à compter de l'annonce de son gain, celui-ci est considéré comme ayant renoncé à sa récompense. Le lot est alors proposé au participant suivant dans l'ordre de classement, et ainsi de suite.

Article 11 – Responsabilité

La CAMVS ne saurait être tenue responsable de tout dommage, direct ou indirect, matériel ou immatériel, résultant de la participation au Jeu, notamment, lors des déplacements des participants sur le territoire pour la recherche des indices et des réponses. Les participants s'engagent à respecter, dans le cadre de leur participation au Jeu, l'ensemble des lois et règlements en vigueur, notamment, en matière de sécurité routière, de respect de la propriété publique et privée, et d'accès aux établissements et sites du territoire.

Article 12 - Droit à l'image

Les participants photographiés ou filmés lors de l'événement de remise des lots autorisent la CAMVS à utiliser ces images dans le cadre de sa communication institutionnelle, sauf opposition expresse formulée par mail à l'adresse : data-ia@camvs.com

Article 13 - Modification et litiges

La CAMVS se réserve le droit de modifier, prolonger, écourter ou annuler le Jeu à tout moment, notamment, en cas de force majeure, sans que sa responsabilité ne puisse être engagée. Toute modification fait l'objet d'une communication par les mêmes moyens que la diffusion initiale du présent règlement.