

# A la croisée Des Jeux

*Attention ce parcours est déconseillé le dimanche ou avant 10h30.*

**R**endez-vous place Maubert.  
Jetons-nous dans le bain ! N'hésitons pas à en faire tout un foin, le voyage commence !

- 1)  
a - D'où vient ce premier joueur ?  
b - Un élément de sa devanture est bien assorti au contenu de ses vitrines. Lequel ?

Continuons.

- 2) Qui a été le propriétaire de ces ciseaux et quand a-t-il sévi ?

Continuons la partie jusqu'à apercevoir les voisins.

- 3) Prenez en photo leur oeuvre d'art.

En chemin nous sourions au bonheur. Mais pas pour longtemps, car nous arrivons aux portes de l'enfer... Un gardien menaçant nous y guette.

- 4) De quels univers ce gardien est-il une fusion ?

Mieux vaut se réfugier près de la célèbre Fiction's (sans y entrer).

- 5)  
a - Quelle est-elle ?  
b - *Cette question a été supprimée car elle n'est plus possible dans la configuration actuelle des lieux.*

- 6) *Cette question a été supprimée car elle n'est plus possible dans la configuration actuelle des lieux.*

Passons notre chemin, on a besoin d'Espace.

- 7)  
a - Où aller ?  
b - Que ne pourra-t-on pas y emporter avec nous ?  
c - Tant pis, on en trouvera certains sur place. De quelles couleurs sont-ils ?

Alors que nous répondions à ces questions, nous étions épiés.

- 8) Par qui ?

Chez lui comme en face, les jouets se multiplient.

9) Quelle est leur origine commune ?

Pendant que nous sommes en face cherchons depuis le trottoir la réponse aux questions suivantes :

10)

a - Combien coûte le numéro 160 de septembre ?

b - *Cette question a été supprimée car elle n'est plus possible dans la configuration actuelle des lieux.*

Par-delà le boulevard, à côté des deux prédateurs, un nouveau monde magique nous attend. Il est différent du nôtre, et de nombreux univers s'y mêlent.

11)

a - En vitrine, choisissez votre héros préféré et prenez-vous en photo dans la même pose !

b - C'est un monde d'hommes. Cependant certains hommes sont ici transformés en femme ! Saurez-vous les citer ?

A présent, entrons dans cette dimension étrange.

12)

a - Quelles rues sont indiquées ?

b - Un monde si sombre doit être éclairé. Par combien de lanternes ?

c - Le ciel aussi est différent ici. Citez 5 univers qui y figurent.

Une fois sortis, longeons à gauche, puis planchons sur cette ville. Ne nous arrêtons pas, car il faudra bien finir par cogiter, tout comme lui.

13)

a - De quelle course s'agit-il ? De qui porte-t-elle le nom ?

b - En plus de la course, il a donné son nom à un jeu de bois étrange. Quel est le nom de ce jeu ?

c - Nul besoin d'entrer, car on nous invite à y #retourner. Mais retourner à quoi ?

Sortons maintenant de notre coquille. Nous allons épater la galerie. Un peu plus loin, cherchons l'animal qui a connu les jeux du cirque et les arènes. Attention, c'est un animal sauvage.

14)

a - Quel est cet animal ?

b - Qui ne l'accompagne pas : Ernesto, Paulo, Francisco ou Diana ?

Prenons la rue piétonne dans son dos, qui nous emmène à travers les époques. Continuons tout droit jusqu'à ne plus pouvoir.

15) Qu'est-ce qui penche ?

Prenons à présent le chemin qui va droit au coeur.

16) Qui est l'artiste ?

Maintenant, cap sur l'esperluette jusqu'à l'avoir dépassée.

17) Que peut-on faire dans l'atelier non loin de là ?

Ce dernier renferme un univers futuriste.

18) A combien d'années dans le futur se passe-t-il ?

19) Quel bâtiment se trouvait ici auparavant ?

Normalement, seuls les vélos peuvent emprunter la voie suivante. Suivons-la cependant jusqu'à la place.

20) Combien de serpents fantastiques sont représentés autour de cette place ?

Le tableau de pixels nous montre la voie de la dernière ligne droite.

Empruntons-la.

Nous avons maintenant saisi le fil rouge du parcours. Cherchons donc le dernier point d'intérêt dans ce thème.

21)

a - Quel est son nom ?

b - Citer 2 champions qui s'y trouvent.

22) Non loin de là, qui se retrouve agonisant à cause d'une malheureuse déformation de mots ?

*Fin de la quête.*