

# Guerre Et Pions

*Rendez-vous au Musée de l'Armée, entrée avenue de Tourville, à Paris.*



**V**ous êtes défié(e) aux échecs. Assemblez votre armée puis affrontez l'adversaire.  
Répondez correctement aux questions pour le mettre mat.

## Armes et armures anciennes

*Assemblez ici vos pièces maîtresses.*



1. Deux cavaliers vous proposent de vous servir. Tous deux ont des parures dorées pour leur cheval.  
Quel sont leurs nom ?

*L'un d'eux n'a plus son cheval, seuls quelques éléments demeurent, dispersés.*

2. Où sont donc partis ses étriers ?

*Il n'est pas digne de rejoindre vos rangs. Ce sera donc l'autre qui vous prêterait allégeance.*

3. Les troupes ont faim. Quel casque est adapté à une fondue ailée ?

*Progressez vers des espaces dignes de votre rang.*

4. Quelle arme triple semble ici quelque peu anachronique ?

*Ces guerriers se sont aventurés loin de chez eux. Ils sont fous, assurément. Peut-être feraient-ils de bonne recrues. Vous appréciez l'emblème de celui de droite.*

5. Que représente cet emblème ?

*Ce fou sera des vôtres. Par ailleurs, l'effort de guerre vide les caisses du royaume. Il s'agirait de mettre la main sur un trésor, tout proche, qui s'ignore.*

6. Combien de cabochons sont évoqués ?



*Dépassez rapidement l'ère infructueuse pour vous aventurer dans le domaine de Richelieu.*

*Il y a ici trois tours dont l'une fera l'affaire pour votre armée.*



7. Pourquoi imposent-elles le silence ?

*Ces contrées sont différentes mais une étape s'impose à l'auberge.*

8. Quel plat complémentaire vous attend ici ? Ses représentants ne sont pas tous effrayants.

*Cette autre salle semble avoir un vestiaire, ce qui correspond bien à son nom. Allez-y.*

9. Un instrument de musique s'est perdu ici. Lequel ?

10. Vous trouverez ici votre seconde tour. Laquelle ?

11. Quels mots latins y sont associés ?

*Trouver une souveraine n'est pas chose aisée. Mais on raconte qu'une reine s'est cachée dans l'armée qui attend au vestiaire.*

12. Quel accessoire coquet la trahit ?

*Vos pas vous portent vers un lieu savoureux.*

13. Tolkien avait utilisé ce mot à mauvais escient. Quel est-il et que désigne-t-il en réalité ?



*Parfait, des fous se battent sous les applaudissements. Vous recruterez le plus vêtu.*

14. Que porte-t-il ?

*Un cavalier manque encore à l'appel. Il va nous falloir voyager pour le trouver. Vous reconnaîtrez son cheval à un légendaire masque de dragon.*

15. Quel est le chiffre porte-bonheur de cette monture ?

*L'armée compte maintenant toutes ses pièces fortes. Il est temps d'amasser les troupes.*

## Cabinets insolites



16. Trouvez les 8 soldats ci-dessous pour compléter votre armée par autant de pions. Prenez une photo de chacun, en entier, ou si vous ne pouvez pas, donnez le nom du groupe auquel il appartient (régiment, collection...).

1.



2.



3.



4.



5.



6.



7.



8.



17. Dans quelle armée se cache un coureur du tour de France ?

*Vos pièces sont enfin au complet, il est temps de vous faire couronner, même si c'est par votre futur ennemi. Ensuite, rendez-vous dans la demeure majestueuse de ce dernier.*



## Le temple de la victoire



*Au terme d'une lutte acharnée sur l'échiquier, vous avez triomphé de l'ennemi et réussi l'échec et mat. Retracedz ici l'histoire de vos meilleures prises.*

18. Vous avez éliminé une tour. Quel est son nom ?

19. Un fou sarrasin ne vous a pas résisté non plus. Qui est-il ?

20. Vous avez fauché un cavalier. Quel est son titre ?

21. Et surtout, vous avez tué la reine ennemie. De qui parle-t-on, à votre avis ?

*Vous ne résistez pas à l'envie de vous approcher de votre ennemi déchu. Une énigme parvient alors à vos oreilles :*

*Lorsque au plus près du souverain éteint,  
vous serez face à celui-ci  
et dans le même temps,  
face à la reine qui en haut lieu fut tuée ;  
vous verrez la victoire.  
Parcourez alors par la gauche  
autant de cercles dallés  
que de lettres dans son nom.*

22. Cette étape accomplie, répondez à la question : que montre l'ennemi ?

\_\_\_\_\_ & \_\_\_\_\_

