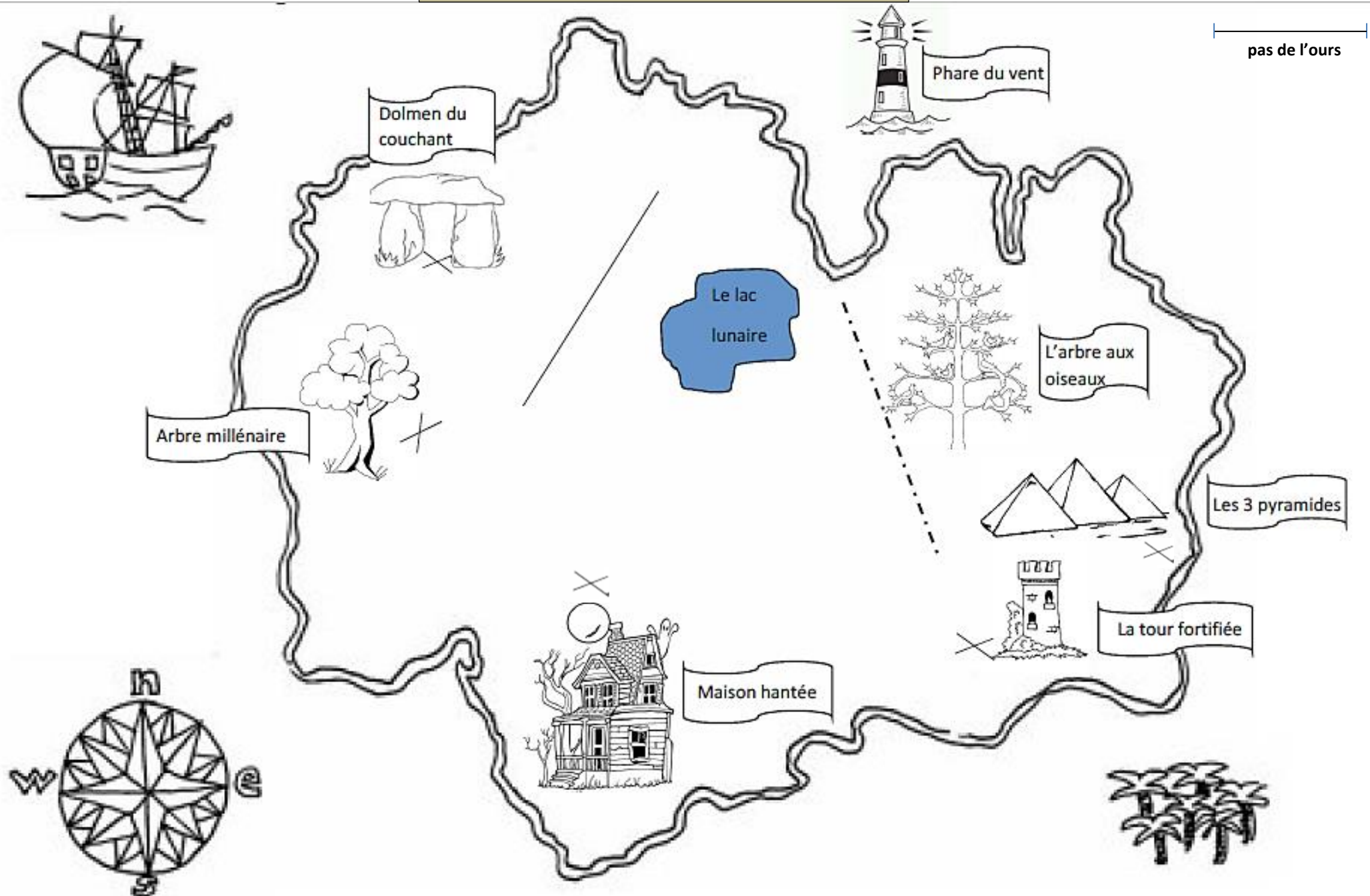


# PLAN de l'île ALPHADÉLTA



### *Histoire du Pirate Zéropointé.*

*Il était une fois, un pirate redoutable et cruel, nommé Zéropointé.*

*Zéropointé adorait les mathématiques.*

*Il est venu se réfugier sur une île perdue au milieu de l'océan : l'île mystérieuse Alphadelta.*

*Un fabuleux trésor y est caché et personne ne s'a encore découvert malgré la carte et les indices que le pirate a laissés et qui ne furent découverts que des siècles plus tard.*

*À toi de découvrir où tu devras creuser pour trouver ce fabuleux trésor T ?*



Indice n° 1 : Commence par nommer les points qui sont placés sur cette carte :  $\mathcal{M}$  pour l'arbre millénaire,  $\mathcal{H}$  pour la maison hantée,  $\mathcal{D}$  pour le dolmen,  $\mathcal{F}$  pour la tour fortifiée et  $\mathcal{P}$  pour les pyramides.

Indice n° 2 : Sur la carte, deux chemins parfaitement rectilignes sont partiellement effacés. Quand on les prolonge tous les deux, on trouve le point  $\mathcal{K}$ .

La droite qui passe par la tour fortifiée  $\mathcal{F}$  s'appellera  $(d_1)$  et l'autre  $(d_2)$ .

Indice n° 3 : Sur cette carte, les points  $\mathcal{M}$ ,  $\mathcal{H}$  et  $\mathcal{L}$  sont alignés et  $\mathcal{L}$  est sur la droite perpendiculaire à  $(d_1)$  passant par  $\mathcal{F}$ . Avec quelques tracés, tu peux placer le point  $\mathcal{L}$ .

Indice n° 4 : Le point  $\mathcal{R}$  est à l'intersection de  $(d_2)$  et de la droite parallèle à  $(d_1)$  passant par  $\mathcal{L}$ .

Indice n° 5 : Le point  $\mathcal{I}$  est sur  $[\mathcal{DR}]$  à mi-chemin des deux extrémités.

Tu as presque terminé ta quête. Ce que tu cherches est sur  $[\mathcal{IP}]$  à 3 pas d'ours du dolmen.