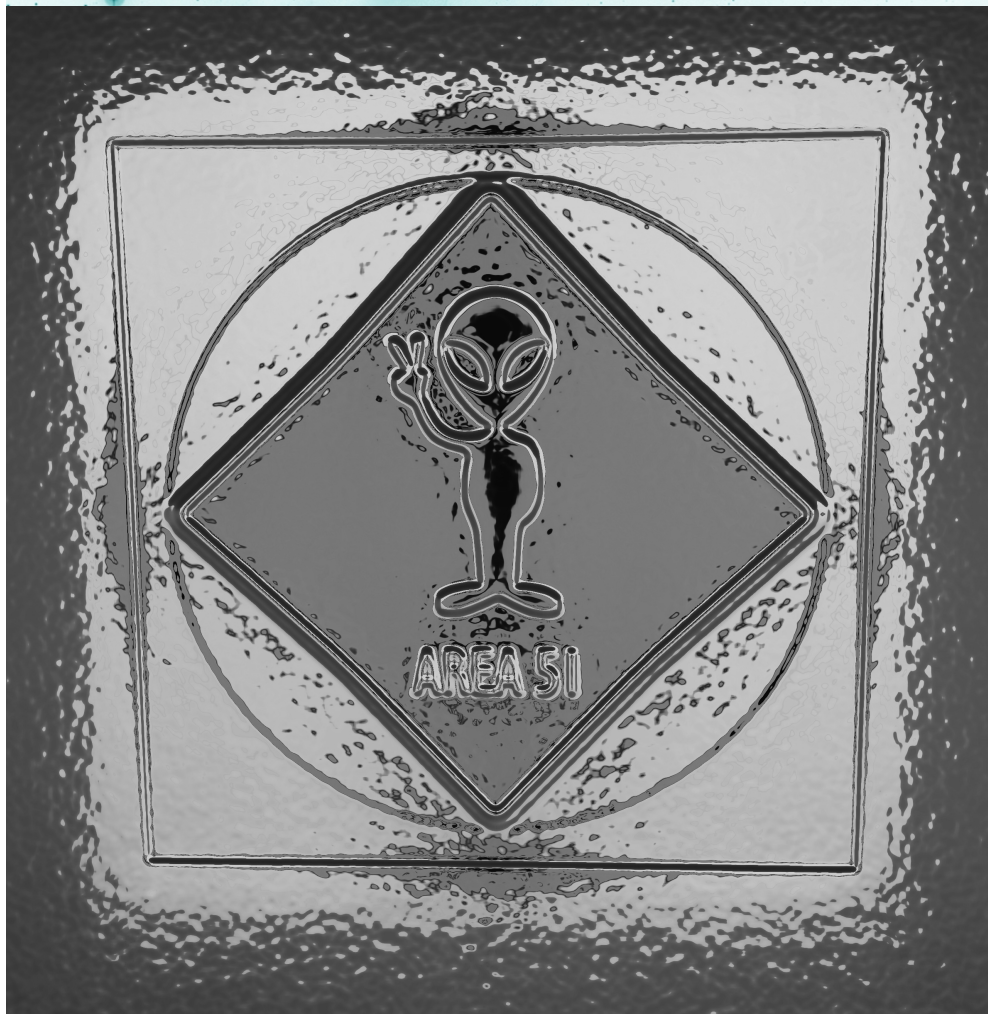
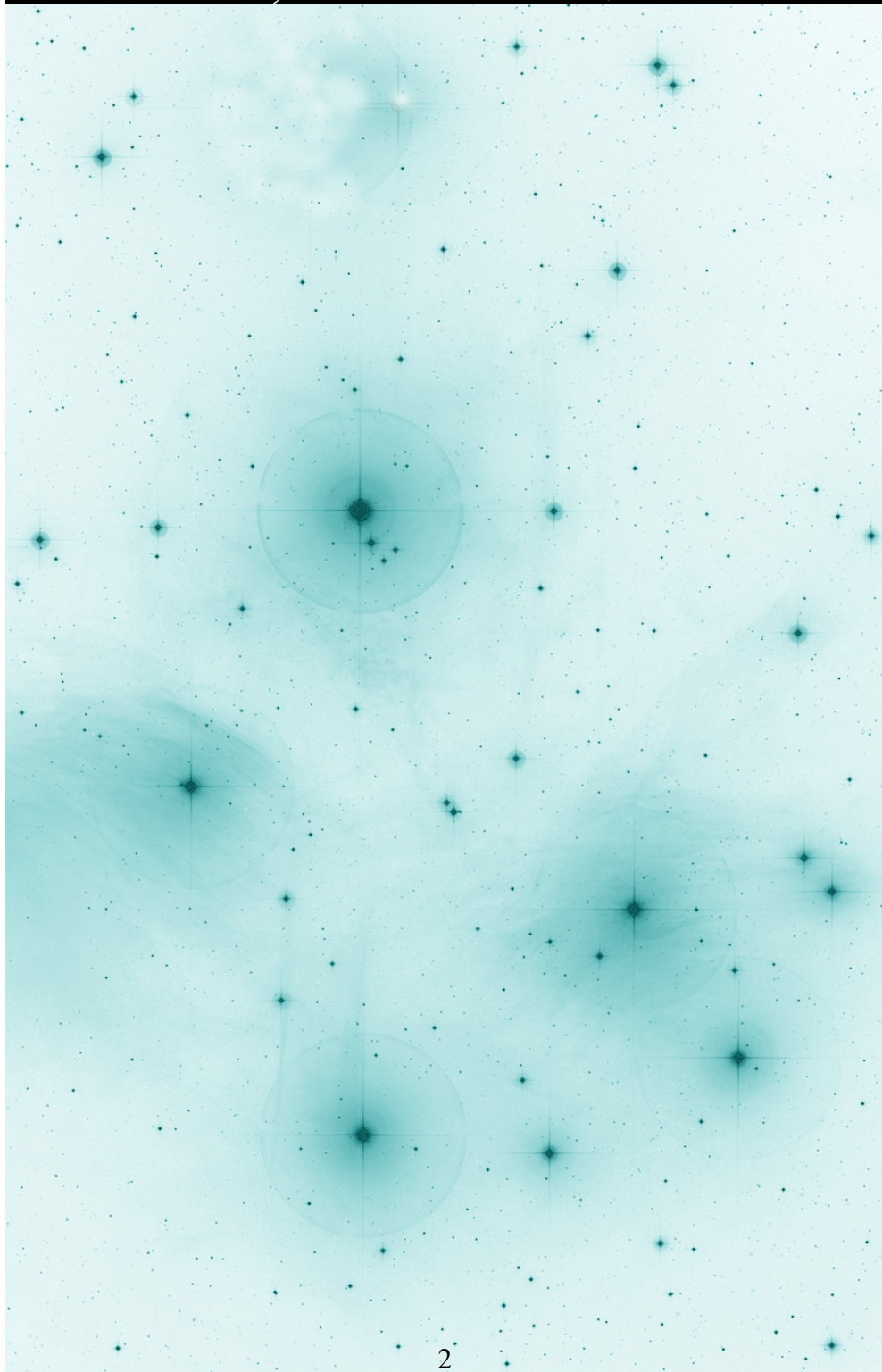


Règles Chasse au Trésor à VEGA



Règles Chasse au Trésor à VEGA



REGLES du JEU
de la
CHASSE au Trésor à VEGA
par
Oliver Zwist :



I) Le site de la Chasse & le Téléchargement du Manuscrit :

Aller sur cette adresse pour débiter votre aventure :

<http://www.chasse-au-tresor-a-vega.fr/>

Appuyez sur la BOUSSOLE et vous arriverez à une seconde page du site ou vous avez :

- 1) Le lien de téléchargement du manuscrit.
- 2) Les statistiques d'envois de codage des chasseurs en temps réel.
- 3) Le lien YOU TUBE vers les vidéos d'Oliver.
- 4) Le lien vers le forum dédié de notre chasse :

<http://www.chasses-au-tresor.com/>



Un second lien de téléchargement est dipsonible via le site de Jacques le CHAT sur cette annonce :

<http://www.chasses-au-tresor.com/chasses/lancement-de-la-chasse-au-tresor-a-vega.html>

5) Très prochainement, vous aurez un lien sur cette seconde page concernant les REGLES et ce PDF qui sera disponible au téléchargement.

II) Les ENVOIS de CODAGES sur le site de La Chasse au Trésor à VEGA :

Lorsque vous envoyez des réponses pour une seule énigme, utilisez le site :

<http://www.chasse-au-tresor-a-vega.fr/>

Vous appuyez sur la boussole et vous pourrez ainsi envoyer vos codages à l'unité vous permettant de valider les énigmes notifiées de E70 à E140.

Vous avez 24 possibilités d'envois toutes les 24 heures avec une remise à zéro.

A noter que cela commence par E70 car les énigmes précédentes de E0 à E69 étaient les énigmes de la Chasse au Trésor des Mayas.

Les solutions de la Chasse au Trésor des Mayas (2015) sont sur le site de Jacques ainsi que de la Chasse au Trésor de Touraine. (2014)

Il y'aura 2 niveaux de difficulté pour les énigmes allant de MOYEN (1) à DIFFICILE (2) :

Le niveau FACILE notifié par une étoile * utilisé durant la Chasse au Trésor des MAYAS ne sera pas utilisé pour la Chasse au trésor à VEGA.

1) Le niveau MOYEN est notifié par 2 étoiles ** dans l'intitulé des énigmes sur cette 2ème page du site (mais aussi dans le MANUSCRIT) :

E72. . **

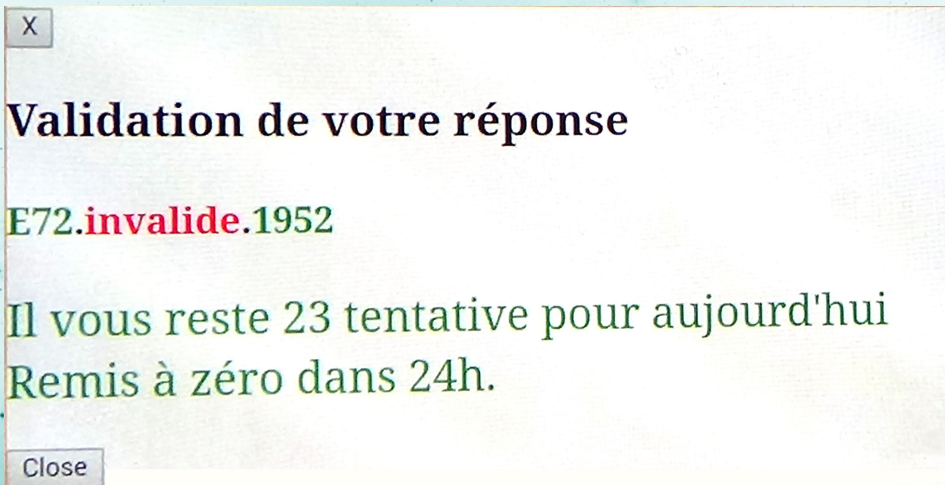
Valider

Si vous observez l'image précédente, vous constaterez qu' OZ vous indique par les points noirs qu'il y'a 2 parties à valider pour E72.

La difficulté moyenne vous donne la bonne réponse en **VERT** pour chaque partie du codage si elles sont correctes, par contre il vous notifiera un **incorrect** en **ROUGE** si l'une des parties n'est pas bonne.

Par exemple si vous tapez :

« E72.OLIVERTWIST.1952 », vous aurez cette réponse :



Cela signifie que la 2ème partie du codage est correct avec le nombre **1952** qui apparaît en vert, mais incorrect pour la première partie.

Vous faites Close pour retourner au codage initial est renvoyer un nouveau codage.

Le site vous indiquera combien il vous reste de possibilités et le timing à attendre pour avoir de nouveau vos 24 essais ...

2) Le niveau DIFFICILE est notifié par 3 étoiles * * *, il faut répondre à l'ensemble du codage pour que le site valide le codage.



Vous devez écrire les solutions des codages en MAJUSCULE, sauf dans certains cas où il faut écrire la lettre en MINUSCULE.

... sans oublier les ACCENTS CIRCONFLEXE (^)

... ainsi que les VIRGULES (,) et TIRETS (-)

Le tiret sera toujours celui de la touche 6 de votre clavier.

Dans le manuscrit OZ donne parfois des indications à ce sujet :

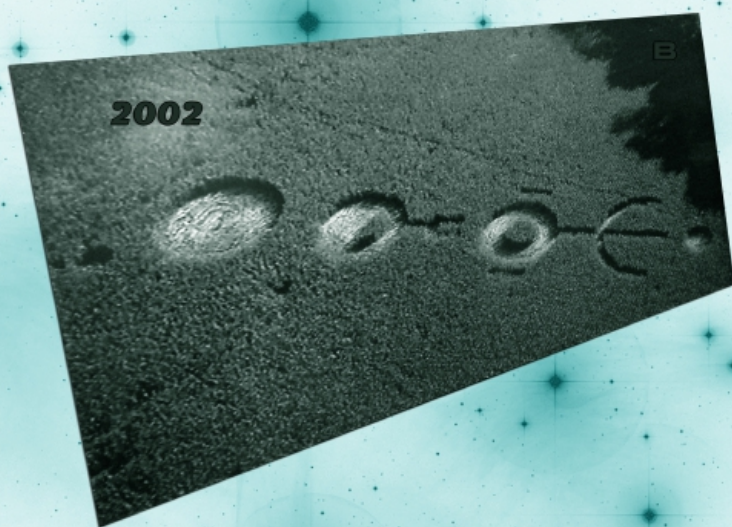
Par exemple sur l'énigme E86 «CROP CIRCLES » ; vous avez bien une mention page 62 qui indique que pour l'une des parties du codage, il faut un accent circonflexe. (^)

Voir l'image suivante :

Manuscrit Chasse au Trésor à VEGA

Veuillez noter ainsi :

- 1°) E 86. Signifiant « Enigme 86 ».
- 2°) Le nom du lieu d'apparition (A) + point.
- 3°) Le nom du lieu d'apparition (B) + point.
- 4°) Le nom du lieu d'apparition (C) + point.
- 5°) Le nom du lieu d'apparition (D) + point.
- 6°) Le nom du lieu d'apparition (E) + point. (^)
- 7°) Un nombre.



III) Les ENVOIS via l' email d'OZ :

Le mail d'Oliver Zwist est le suivant :

oliverzwist667@yahoo.fr

Vous pouvez l'utiliser dans de nombreux cas :

1) Envoyer les parties de codages notifiées de A à E sur le site:

Vous pouvez utiliser ce mail pour envoyer des réponses à des groupes d'énigmes, vous gagnerez des éléments importants vous permettant de finaliser l'énigme finale du Disque de NEBRA.

Vous avez donc 5 parties notifiées sur la seconde page du site allant de

A à E

Sur l'image page suivante ou l'on visualise les énigmes de la première partie A, on voit bien qu'il n'y a pas de champs libres permettant un envoi multiple, donc vous serez obligé d'envoyer vos codages via le mail d'Oliver pour que ce dernier vous valide ou pas la solution.

Si c'est correct, il vous renverra votre codage en **GRAS** ou **VERT** ou alors vous notifiera que c'est **INCORRECT** en vous précisant quel est le ou les codage(s) qui pose(nt) problème.

Envoyez les bonnes réponses aux codages suivant vous permettra de gagner 5 bonus :

- > Envoi codages E70 à E83 : Gain BONUS 1
- > Envoi codages E84 à E97 : Gain BONUS 2
- > Envoi codages E98 à E111 : Gain BONUS 3
- > Envoi codages E112 à E125 : Gain BONUS 4
- > Envoi codages E126 à E140 : Gain BONUS 5

Partie A

E70. . . ***

Valider

E71. . . ***

Valider

E72. . **

Valider

E73. . . **

Valider

E74. ***

Valider

E75. . . **

Valider

E76. . . **

Valider

E77. . **

Valider

E78. . **

Valider

E79. . **

Valider

E80. **

Valider

E81. ***

Valider

E82. . . **

Valider

E83. **

Valider

B) Dialoguer avec OZ :

Vous pouvez dialoguer avec OZ via son mail pour montrer votre avancée, vos déboires, si vous pensez qu'il y'a une erreur ou poser une question simple mais OZ s'autorise le droit de ne pas répondre.

Dans ce cas, il vous enverra un « **X** » ROUGE.

C) Envoi d'un mail lorsque vous trouvez l'une des 4 CAPSULES :

Vous devez obligatoirement et assez rapidement, après avoir trouvé une capsule enterrées sur zone (environ 10 cm de profondeur), envoyer à OZ une photo on l'on vous visualise et montrant la capsule et le gain.

A noter que lorsque vous êtes proche de trouver une CAPSULE ou si vous êtes sûr d'un lieu et que vous envisagez un déplacement, parlez en à OZ.

A noter qu'il n'y a pas de seconde énigme sur zone pour trouver une Capsule, donc un seul déplacement vous suffira ... vous avez tous les éléments dans le Manuscrit ou sur le WEB pour les trouver.

Sur zone, vous aurez des Balises Blanches vous guidant vers la voie.

Les "BALISES" OZ NOIRES et BLANCHES



D) Envoi d'un mail lors du GAIN d'un CHALLENGE :

Vous pouvez gagner des ASTUCES PHOTOS ou la modélisation d'une ASTUCE par OZ lorsque vous gagnez un challenge.

Vous serez aussi dans ce cas là obligé d'envoyer un mail à Oliver pour valider ce challenge.

A noter que les CHALLENGES sont spécifiés dans les ASTUCES de la Chasse au Trésor de VEGA sur le forum de Jacques ou alors sur les vidéos YOU TUBE d'Oliver.

* Lorsque vous gagner la modélisation d' une ASTUCE d'un challenge quelconque, OZ vous demandera l'énigme concernée, vous lui répondrez et cette ASTUCE sera rendue publique une semaine après vous avoir été envoyée ... cela vous donne donc un avantage !

* Si vous gagnez une série de photo, précisez bien les coordonnées GPS ou le lieu concerné ... OZ vous prendra vos photos dès qu'il le pourra.

E) Le Gains E11G/ EDisque :

Le GAIN E11G est le gain ultime qui sera remporté en résolvant la deuxième partie du Disque de NEBRA qui est aussi l'énigme du SOLEIL de DIAMANT page 223 du Manuscrit ... c'est la phase II de la Chasse au Trésor des Mayas.

Des indices sont disponibles et ont été dispatchés dans le manuscrit pour vous aider à décrypter le Disque.

Utilisez le mail d'Oliver pour répondre à cette énigme !

F) Gains E12G :

Le GAIN E12G est explicité à l'énigme 141 de ce manuscrit page 219.

Encore une fois, il faudra utiliser le mail d'Oliver pour répondre et gagner le GAIN.

IV) Les Soleils et éléments placés sur Zone :

Interdiction de déplacer ou détruire les éléments en rapport avec la Chasse au Trésor à VEGA (Soleils et éléments placés proche de ces Soleils) ainsi que les Balises Blanches; si cela arrive, OZ envisage l'annulation de la Chasse ou le retrait du Gain concerné.

A noter que vous pouvez bien entendu récupérer les CAPSULES et prendre des PHOTOS.

V) Les Tirages au sort de 2 dés :

OZ, 1 à 4 fois par mois lancera 2 dés, l'un à 6 faces et l'autre à 12 faces permettant la modélisation d'une Astuce selon le tirage.



(Lors des fêtes le tirage sera DOUBLE ou TRIPLE)

Le système est expliqué sur la page suivante, par exemple si le premier lancé du dé à 6 faces donne le 1, cela concernera les énigmes de E70 à E81.

Oz lancera alors le second dé à 12 faces pour définir quelle sera l'énigme concerné ... si par exemple c'est le 1 qui sort de nouveau l'Astuce modélisée par OZ concernera l'énigme E70.

Règles Chasse au Trésor à VEGA

Cas particulier :

Si un double 6 sort lors des 2 lancés alors OZ relancera le dé à 6 faces et si un 6 sort de nouveau, alors ce sera l'énigme du Disque qui sera concernée par l'Astuce.

Voici le tableau de tirage :

Tableau de tirage :

É70a: Les 5 Grottes. ° ° 1 - 1
É71b: Les 17 Étres I ° ° ° 1 - 2
É72a: Le Photographie Mystère. ° ° 1 - 3
É73a: Le Puzzle-Triangle. ° ° 1 - 4
É74a: Les chiffres à point I ° ° ° 1 - 5
É75a: Les formes géométriques en relief. ° ° 1 - 6
É76a: La phrase ironique. ° ° 1 - 7
É77a: L'Arbre au choix I ° ° 1 - 8
É78a: L'élément manquant dans la Bateau ... ° ° 1 - 9
É79a: Le OQX vous attend I ° ° 1 - 10
É80a: Trouver l'excentrique I ° ° 1 - 11
É81a: Brava l'énigmatique ° ° ° 1 - 12
É82a: La Vieille Tour et l'Arbre Magnifique. ° ° 2 - 1
É83a: Le Regard perdu. ° ° 2 - 2

É112a: Le pays imaginaire. ° ° 4 - 7
É113a: Le Cadran Z ° ° 4 - 8
É114a: Le retour de la Tablète. ° ° 4 - 9
É115a: La Malédiction Sacré. ° ° 4 - 10
É116a: 17 Alphabet Double I ° ° ° 4 - 11
É117a: Photos Shop ° ° 4 - 12
É118a: Suivez le Malle I ° ° 5 - 1
É119a: Le secret caché ° ° 5 - 2
É120a: Le Fenne mystère I ° ° 5 - 3
É121a: La Cible vous guidera. ° ° 5 - 4
É122a: La Menace venant du Nord. ° ° 5 - 5
É123a: Le Bon Voltige. ° ° 5 - 6
É124a: Le Lac cultivé ° ° 5 - 7
É125a: L'élément volant métallique. ° ° 5 - 8

É126a: Le Monde Souterrain vous sauvera de la Tyrannie. ° ° 5 - 9
É127a: ça GAZ YI ° ° 5 - 10
É128a: Le Xème Challenge. ° ° 5 - 11
É129a: Robot ° ° 5 - 12
É130a: Le Monstre et le Puzzle. ° ° ° 6 - 1
É131a: Le Vitrage Sacré. ° ° 6 - 2
É132a: Le Vain de la Capsule ° ° 6 - 3
É133a: L'Histoire peu populaire. ° ° 6 - 4
É134a: 7 G ° ° ° 6 - 5
É135a: La photographie réduite. ° ° 6 - 6 (relancer le 1er dé)
É136a: Une énigme de Glace I ° ° ° 6 - 7
É137a: Le Soleil dans les nuages ° ° ° 6 - 8
É138a: La Zone d'essai de la Chasse au trésor à Vega ° ° ° 6 - 9
É139a: Zéro ° ° ° 6 - 10
É140a: La face cachée de la Lune ° ° 6 - 11

É84a: Le Texte ancien ° ° 2 - 3
É85a: Les Mots Croisés Bizarres. ° ° 2 - 4
É86a: Grep Circles. ° ° 2 - 5
É87a: Les coordonnées impossibles. ° ° 2 - 6
É88a: La Carte au trésor ° ° 2 - 7
É89a: Le Océan est plus grand que le joueur ° ° 2 - 8
É90a: X B ° ° 2 - 9
É91a: La Croyance marine. ° ° 2 - 10
É92a: La Sombre Nébulosa. ° ° 2 - 11
É93a: Le Lapin Pendu. ° ° 2 - 12
É94a: Le 10 à l'heure. ° ° 3 - 1
É95a: L'Héritage à l'heure. ° ° 3 - 2
É96a: Les Pierres Inconnues. ° ° 3 - 3
É97a: CHAMPI - ROULETTES ° ° 3 - 4

É98a: 2 + 2 = 11 ° ° 3 - 5
É99a: Les 9 Muses ° ° 3 - 6
É100a: Le Prince du Désert. ° ° 3 - 7
É101a: Marcel Michael ° ° 3 - 8
É102a: Le Cœur du secret ° ° 3 - 9
É103a: Une Balla Carée. ° ° 3 - 10
É104a: Le père et le ° ° 3 - 11
É105a: Une jatte Planète ° ° 3 - 12
É106a: 28 Grilleauille ° ° 4 - 1
É107a: La forme Nette Inconnu. ° ° 4 - 2
É108a: Le Jeu Inconnu ° ° 4 - 3
É109a: Les 6 hères. ° ° 4 - 4
É110a: Une Aventure Glaciale. ° ° 4 - 5
É111a: Un Val Mortel de + I ° ° 4 - 6

É141a: La sonorité de l'île I (É126) 6 - 12
É142a: Le Disque Coloré. ° ° ° (É116) 6 - 6 - 6

Capsule É76
Capsule É86
Capsule É96
Capsule É106

PROTECTION DROITS D'AUTEUR

Toute reproduction, même partielle de cet ouvrage est interdite sans l'autorisation préalable et écrite de l'éditeur :

Toute demande en ce sens doit être adressée au maître des énigmes via le mail

« oliverzwist667@yahoo.fr »

Tous les droits de traductions du présent ouvrage en quelque langue que ce soit sont intégralement détenus par OZ et sont par conséquent réservés sans l'autorisation contractuelle écrite.

REMERCIEMENTS :

FRANCK le WEBMASTER de MIAMI !

JACQUES LE CHAT

<http://www.chasses-au-tresor.com/>



Les « CAPSULES & SOLEILS » :



Nous vous informons que les emplacements
des Soleils, cartouches et des « 4 CAPSULES »
ne se situent
absolument pas dans un lieu privé mais résolument
dans un lieu de passage public.

Ceci étant précisé à toute fin utile, afin
d'éviter toute intrusion interdite dans toute
propriété privée ou dans quelque château
que ce soit et toute dégradation des biens
publics ou privés.

Il vous est interdit de déplacer les éléments en rapport avec cette
chasse, OZ envisageant l'ANNULATION de la chasse ou du gain
concerné dans le cas contraire.

Le Site :

« Chasse au Trésor à VEGA »

<http://www.chasse-au-tresor-a-vega.fr/>

Les « GAINS » :

- * **CAPSULE E7G** : 700 euros (capsule enterrée)
- * **CAPSULE E8G** : 400 euros (capsule enterrée)
- * **CAPSULE E9G** : 300 euros (capsule enterrée)
- * **CAPSULE E10G** : 500 euros (capsule enterrée)

- * **GAIN E11G** : 1500 euros (envoi codage Edisque à OZ)

- * **GAIN E12G** : GO-PRO HERO 4 + 600 euros ...

Pour E11G et E12G, OZ vous remettra le prix en main propre à un endroit proche de la Zone de Jeu.

Vous serez prit en **PHOTOGRAPHIE** pour qu' OZ justifie votre **VICTOIRE** !



Chasse au TRÉSOR



à

VEGA

Règles Chasse au Trésor à VEGA



BONNE CHASSE,

OZ

