

# Munster



**DÉPART : Office de Tourisme,  
1 rue du Couvent,  
68140 Munster**

**DURÉE : Environ 1 h (2 km)**

⇒ *Emportez une lampe de poche si vous partez en soirée !*

Bienvenue à Munster pour une chasse au trésor sous le signe de l'imaginaire ! Cette année, des lutins farceurs ont décidé de transformer le Noël de Munster en un véritable cirque ! Ils vous lancent le défi de deviner le nom de leur personnage préféré du folklore alsacien. Résolez des énigmes pour découvrir quel lutin a la bonne réponse et sauvez la ville d'un vrai chaos !



HANS TRAPP DRAC CHRISTKINDEL MIRA



PECKERSELE LÜTZEL DRUFENFUSS HUGO



RÜBEZAHL ELSA SCHIMMELREITER

**1** En sortant de l'Office du Tourisme, partez à droite puis tourner de nouveau à droite sur la voie piétonne pour rejoindre le parking à l'arrière du bâtiment. Allez jusqu'aux vestiges de l'ancienne abbaye puis à gauche pour vous rendre devant l'ancien moulin. Cherchez le panneau d'information « Au fil de l'eau ». Sur le schéma de droite une échelle est mentionnée. Quel mot lui est associé ? Notez votre réponse dans la grille ci-dessous.

--	--	--	--	--	--	--

Avec cet **indice n° 1** vous pouvez éliminer le lutin avec un nom qui commence par la lettre de la case colorée.

**2** Continuez dans la direction opposée à la grande cheminée, passez à gauche du porche pour vous rendre devant la fontaine de la place. Quel animal domine la fontaine ?

Animal en français	Animal en alsacien
Ours	BÄR
Lion	LEEB
Cigogne	STORICH

Cet **indice n° 2** vous permet de rayer le lutin avec un nom qui commence par la même lettre que votre réponse en alsacien.

**3** Poursuivez en passant à droite de l'église. Juste après le n° (5 + 2 + 3 = ...) de la rue, traversez prudemment pour vous rendre devant la façade de la Laub. Cherchez et lisez la plaque la concernant. Quelle information, à décoder, est fautive ?

RÜBEZAHL : L'anéne de conrtustcion de la Luab est inscrit sur la pirere d'agnle.

PECKERSELE : Ce bâtiment a été érgié sur la palce du Macrhé en 1503.

HANS TRAPP : Démotnée vres 1750 la Luab fut reconstruite à l'emlacement atucel.

Cet **indice n° 3** vous permet de rayer le lutin avec le nom inscrit devant la fautive information.

**4** Cherchez les spécialités régionales sur une façade et continuez dans cette direction. Au bout de cette rue, prenez la direction du parc Hartmann du côté opposé à votre ♥. Traversez prudemment pour entrer dans le parc et cherchez la stèle à la mémoire de Frédéric Kirschleger. Quel métier exerçait ce grand botaniste ? Avec cet **indice n° 4** vous pouvez éliminer le lutin donnant un nom qui commence par la même lettre que votre réponse.

**5** Ressortez du parc par là où vous êtes entrés et répondez à cette charade pour savoir où continuer : mon 1<sup>er</sup> est la troisième lettre de l'alphabet, mon 2<sup>d</sup> est le contraire de haut, mon 3<sup>e</sup> est le bruit du serpent, mon 4<sup>e</sup> est le contraire de tard, au nord et au sud de mon 5<sup>e</sup> il fait très froid, mon tout est le nom de la rue à traverser.

Continuez dans la rue R\_\_\_\_ W\_\_\_\_\_. Au bout de la rue, tournez à... (synonyme de maladroit). Marquez une pause devant le portail de la cour de l'école. **L'indice n°5** est visible sous l'horloge. De quoi s'agit-il ? Si c'est lion vous pouvez éliminer le lutin avec le nom DRAC, si c'est château éliminez ELSA et si c'est un visage éliminez CHRISTKINDEL.

**6** Traversez prudemment devant le deuxième portail et engagez-vous dans la rue principale de l'église. Engagez-vous dans la rue de...



Au bout de la rue, observez l'auberge des 4 saisons. Quelle description lui correspond ?

DRUFENFUSS : On dirait que l'oriel a deux toits pointus : un de chaque côté de la façade.

HUGO : L'oriel est au centre de la façade.

ELSA : Des visages sont sculptés sous les fenêtres de l'oriel.

Cet **indice n° 6** vous permet de rayer le lutin avec le nom inscrit devant la bonne description.

**7** Traversez prudemment la Grande Rue et continuez tout droit. Après avoir traversé la Waseplatz, engagez-vous à droite dans la rue de la Fecht. Observez la résidence de la rue qui fait l'angle et cherchez sa plaque informative pour répondre à la question. Ce bâtiment était surnommé « die ält Krajh », à quel animal cela fait-il référence ? Cet **indice n° 7** vous permet de rayer le lutin avec un nom se finissant par la même lettre que votre réponse.

**8** Reprenez votre route en passant devant l'Instant Zen et continuez tout droit. Au bout de la rue, tournez du côté opposé à votre ♥. Au croisement suivant cherchez la maison Dischinger avec la façade jaune. Sur un côté de la façade vous pouvez lire Auberge du... du quoi ? Cet **indice n° 8** vous permet de rayer le lutin avec un nom commençant exactement comme votre réponse.

**9** Continuez en passant devant l'Hôtel de ville puis longez le Brin de Folie et l'hôtel Cigogne. Marquez une pause devant l'ancienne grange dimière devenue une banque. Quelle largeur fait la baie vitrée de la façade ? Si elle mesure environ 5 petits pas, cet **indice n° 9** permet éliminer le lutin avec un CHAPEAU BLEU, si elle mesure presque 10 petits pas éliminez celui avec un CHAPEAU ROSE et si c'est quasiment 20 grands pas éliminez celui avec un CHAPEAU JAUNE.

**10** Continuez tout droit et traversez prudemment pour vous rendre devant l'église catholique. Faites le tour de l'église et cherchez quel détail est visible au-dessus de deux de ses portes.



O



E

Cet **indice n° 10** vous permet de découvrir une lettre qui n'est pas présente dans le nom du personnage imaginaire préféré des lutins. Vous pouvez donc supprimer de la liste le lutin avec cette lettre dans le nom.

Vous devez savoir désormais quel est le personnage adoré des lutins. Ils vont enfin se calmer et arrêter de faire du bazar !

Continuez la balade en passant devant la pâtisserie Willy. Traversez prudemment après le n° (12 + 4 = ...) de la rue. Entrez dans le parking et traversez tout droit pour retourner à l'Office du Tourisme, annoncez fièrement le nom du personnage légendaire pour récupérer votre récompense !

OFFICE DE TOURISME  
MUNSTER

Adresse et horaires :

