

LUDO DECOUVERTES DE RAOUL THEOR ©
LUDO-CIRCUIT EN BRETAGNE



VISITEZ L'ILLE-et-VILLAINES et LES COTES-D'ARMOR
en participant à notre jeu



EDITORIAL

Ce ludo-circuit présenté par les auteurs **RAOUL THEOR** n'est qu'un exemple de leurs réalisations. Il n'y a donc rien à gagner dans la découverte de ces énigmes sur la Bretagne et plus particulièrement ***l'Ille-et-Vilaine et les Côtes-d'Armor***. Cependant, vous pouvez vous amuser à trouver les réponses aux énigmes, tout en découvrant cette belle région.

Si ce concept vous intéresse, vous pouvez les contacter, donnez-leur vos réponses, ils se feront un plaisir de vous communiquer les résultats.

Rendez-vous sur le site <http://www.bilbomag.fr>. Vous y trouverez leurs coordonnées.

A très bientôt.



COMMENT JOUER ?

Bienvenue à tous dans les départements de l'Ille-et-Vilaine et des Côtes-d'Armor, le ludo-circuit que nous vous proposons a pour vocation de vous faire découvrir quelques-unes des richesses de ces départements d'une façon ludique et agréable. Et, avec un peu de perspicacité et de chance, ce challenge vous permettra peut-être un des prix offerts par nos partenaires.

Dans un premier temps, lisez bien le livret que vous avez dans les mains, il vous permettra de déjouer quelques petits pièges et de savoir discerner à quelle énigme vous devez répondre quant vous situez dans une des étapes.



En effet, le parcours est présenté dans l'ordre et il traverse les étapes suivantes : **Combours, Le Menhir du Champ dolent, Dol de Bretagne, Rothéneuf, Saint-Malo, et enfin Dinan.**

Quelques réponses peuvent se trouver à l'aide de la culture générale ou grâce à de la documentation, mais la majorité des réponses se trouvent et se comprennent sur le terrain. Les questions sont dans l'ordre et suivent le parcours, mais il n'est pas précisé quand vous devez changer de ville pour passer à la question suivante, c'est à dessein et en lisant attentivement la question que vous saurez, grâce à la lecture de cet opuscule, si vous devez changer de ville pour répondre à ladite question.

Vous connaissez maintenant toutes vos étapes, et vous pouvez effectuer le ludo-circuit dans l'ordre qui vous conviendra le mieux et au rythme que vous souhaitez. Deux contraintes seulement, vous devez visiter les sites privés et publics dans le cadre de leurs horaires d'ouvertures, si l'accès en est tributaire.

Enfin, profitez du paysage et des autres cités traversées même si le jeu n'y impose aucun arrêt. Le circuit a été conçu comme une promenade culturelle et ludique, nous espérons que vous y prendrez beaucoup de plaisir.



GÉNÉRALITÉS sur la RÉGION

La Bretagne peut s'enorgueillir d'offrir une diversité de paysages qui sauront tour à tour émerveiller, apaiser ou encore enthousiasmer les visiteurs et les artistes qui, même de passage, ne restent jamais indifférents à l'éventail presque inépuisable de ces choix.

Les côtes sinueuses s'étalent sur plus de 2 500 kilomètres et la variété de la lumière, des couleurs, des climats et des structures géologiques permet d'éviter toute monotonie et invite à la découverte : falaises surplombant la mer, côtes de granit rose, abers et rias (petits estuaires encaissés créés par les rivières), plages et dunes de sable fin répartis sur tout le littoral, marais et pléthore d'îles abritant de nombreuses réserves naturelles. Certaines de ces îles, *comme Bréhat et Batz*, jouissent également d'un climat exceptionnellement doux favorable à l'accueil d'espèces végétales méditerranéennes comme l'eucalyptus ou le palmier.

De la forêt qui investissait initialement la totalité du massif armoricain, il n'en reste aujourd'hui que 10 %, toutefois équitablement disséminés sur le territoire, ce qui permet au cours d'une courte promenade un accès rapide aux trois composantes majeures du paysage intérieur breton : lande, bocage et forêt.

Civilisation

La présence humaine est ici attestée depuis le paléolithique, mais les traces du passé qui illustrent pour tout un chacun l'histoire lointaine de la Bretagne ne remontent qu'à partir de 5000 ans avant J.-C. et sont dues à la civilisation dite « des pierres levées ».

Des tribus celtes venues du Nord de L'Europe n'atteindront l'Armorique que bien plus tard « entre 700 et 500 ans avant J.-C. » pour marquer définitivement le territoire de leurs traditions encore vivaces de nos jours. Une courte occupation romaine cessera avec les invasions germaniques au III^e siècle relayées par celles des Bretons chassés de la Grande-Bretagne actuelle par les Angles, les Saxons et les Scots. Ces Bretons sont des Celtes christianisés qui évangéliseront le territoire. Il existe encore aujourd'hui une route historique qui suit le parcours du Tro Brez : un pèlerinage dont les sept étapes s'effectuaient sur les tombeaux respectifs des sept saints considérés comme fondateurs de la Bretagne.

De nos jours les Bretons forment un peuple attaché à ses traditions, à son patrimoine et à son identité ; le phénomène des écoles Diwan en constitue sûrement un des meilleurs exemples.

L'architecture religieuse est admirablement préservée et, au détour de maints villages, les églises et les chapelles romanes au charme intact sont légion. Cette forte motivation identitaire a permis de conserver un littoral quasiment inviolé.

Ce sont maintenant quelques-unes de ces richesses que nous vous convions à découvrir au travers de ce ludo-circuit qui aura Combourg pour départ et son achèvement à Dinan après avoir parcouru une partie du littoral de l'Ille-et-Vilaine.





LE JEU

Question 1	Au sommet de la tour originelle tu te rendras, et la date sous les armoiries tu noteras.
Question 2	De là par les remparts, rends-toi dans la chambre de Chateaubriand , tu y trouveras une momie ; quelle est sa particularité ?
Question 3	Quelle est la hauteur du Menhir du Champ-Dolent ?
Question 4	Ici à Dol de Bretagne, tu as trouvé un des sept fondateurs, inscris alors en face de chaque cité ci-dessous, le Saint qui lui correspond : ☐ Saint-Brieuc : ☐ Quimper : ☐ Saint-Malo : ☐ Saint-Pol de Léon : ☐ Tréguier : ☐ Vannes :
Question 5	Dans la rue des Stuart , non loin de la statue de l'évêque, tu trouveras l' éloge d'un célèbre écrivain à cette cité, qui est-il ?
Question 6	La roue de l'écureuil permettait de lever des charges de 100 kg, une tonne, dix tonnes ?
Question 7	A quel style d'architecture sacrée appartient la cathédrale de Dol de Bretagne ?
Question 8	Quelle couleur utilise-t-on pour représenter la lumière de Dieu ?
Question 9	Si tu es face à Gargantua , qui mange son repas à sa droite ?
Question 10	Cherche maintenant celui qui, pour punir sa femme, lui tire les cheveux, tu pourras voir alors, l' animal qui le surplombe, quel est-il ?
Question 11	Quelle inscription trouves-tu sur le seuil de cette modeste bâtisse seule face à la mer ?





LE JEU (suite)

Question 12	Cite trois corsaires dont les statues se trouvent sur les remparts, tu dois seulement savoir que de ces derniers tu pourras voir le Grand Bé.
Question 13	Rends-toi ensuite sur cette île afin de noter l' épitaphe .
Question 14	Chez Magon , hâte-toi d'ouvrir le coffre, il renferme l'indication qu'il te manque.
Question 15	Alors sur la troisième marche , tu verras ce que tu dois inscrire ici.
Question 16	Tu es dans le royaume des corsaires, alors cherche Borgnefesse , il te donnera le mot de passe et tu l'apposeras ici.
Question 17	Va maintenant rendre visite au capitaine de ce vaisseau dont le nom évoque la ruse de son précédent propriétaire, il te remettra une lettre de course et la somme inscrite dessus tu relèveras.
Question 18	Demande-lui également où se déroula l'épisode du Kent .
Question 19	Ici, tu te retrouves à la Belle Epoque , cherche le Maître sur sa coquille, et non loin au numéro 39, le nom de la villa tu écriras.
Question 20	Suis maintenant les artistes à la trace, mais arrête-toi devant le château de Nessey et sur la plage de la Garde les noms des œuvres présentes en ces deux endroits, tu noteras.
Question 21	Tu es chez le connétable , cherche son cœur, et au-dessus de lui, l'œuvre tu admireras, à qui cette dernière est-elle due ?
Question 22	Sur la place du Champs-Clos, tu noteras le numéro de la maison d'où Melle Raguenel observa son champion.
Question 23	Pour finir, rends-toi à l'Office du Tourisme et procure-toi le circuit consacré au vieux Dinan . Grâce à lui, tu identifieras la maison de l'armateur rue du Jerzual . Qui est-il ?





COMBOURG

L'histoire de Combourg est indissociable de celle de son château qui, du fait de sa position stratégique entre la Normandie et la Bretagne, eut à subir de nombreux sièges. Guinguené, archevêque de Dol, fit construire sur le site un premier château en 1016. En revanche, le château actuel fut édifié entre le XIIIe et le XVe siècle par les seigneurs de Combourg. Il appartiendra à différentes familles avant de devenir la propriété des Chateaubriand en 1761, et par la suite le bien de Jean-Baptiste Chateaubriand, frère aîné de François-René.



Il est actuellement la propriété de Madame La Tour du Pin, et est ouvert au public qui souhaite suivre les traces du célèbre romancier (Combourg est souvent qualifié de « berceau du romantisme »). Outre l'intérêt historique de visiter cet imposant édifice dont la structure a évolué au cours des âges : adjonction de trois tours (tour du Croisé, tour Sybille, tour du Chat) à la tour originelle du More, toits en poivrière et plus récemment réunification des différents corps du bâtiment jusque-là séparés par une cour intérieure, on s'imprégnera de l'ambiance dans laquelle Chateaubriand a passé une partie de son enfance. L'écrivain confiera plus tard que les moments passés à Combourg et au château ont été déterminants dans son processus d'évolution et d'inspiration.

La salle des archives a été reconstituée comme un petit musée et accueille le mobilier qui a été transféré de la rue du Bac à Paris, à la mort de Chateaubriand. La visite nous amène également à une chambre isolée dans une tour, celle qu'il occupait enfant. On imagine bien ici le petit garçon trembler aux moindres souffles et craquements qui devaient hanter ses nuits d'autant que la légende des fantômes du château, le chat noir et la jambe de bois, est encore vivace, comme chaque guide vous le racontera.





DES SAINTS FONDATEURS

Sur la route de Dol-de-Bretagne qui est votre prochaine destination, vous pourrez effectuer un bref arrêt pour admirer le menhir du Champ Dolent, réputé pour être le plus grand (9 mètres 50 de haut) et le plus beau de Bretagne.



Dol-de-Bretagne, cité de Saint-Samson, un des sept moines fondateurs de la Bretagne (Brieuc, Corentin à Quimper, Malo, Pattrén à Vannes, Pol Aurélien à Saint-Pol-de-Leon, Samson, Tugdual à Tréguier) mais également de Nominoë, premier roi d'Armorique couronné ici même en 850. Il fera de Dol sa capitale religieuse ce qui lui garantira autonomie et prospérité ; ce n'est qu'en l'an 1199 que le pape mettra fin à ce statut.

Dol-de-Bretagne abrite quantité de demeures de charme, et on appréciera particulièrement la Grande Rue des Stuart ou les alentours du musée des Arts populaires dit musée de la trésorerie à proximité de la cathédrale Saint-Samson, joyaux de l'art gothique. À deux pas, se trouve le Cathédraloscope, idéal pour parfaire ses connaissances en architecture notamment.

Le Cathédraloscope

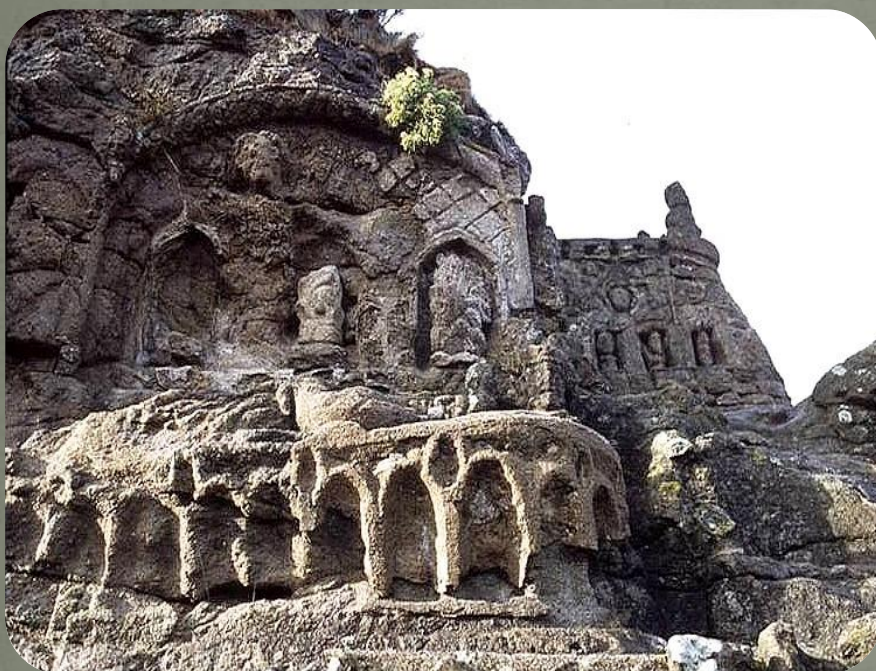
Le Cathédraloscope héberge sur trois étages un ensemble de matériaux pédagogiques d'une précision empreinte d'élégance. Ici se trouvent les réponses aux questions que la majorité d'entre nous laisse en suspens quant aux techniques de construction qui ont permis d'édifier nos monuments les plus aériens. Après cette visite, les instruments de levage (notamment la roue de l'écureuil), les arcs-boutants et la voûte d'arête n'auront plus aucun secret. La profusion de maquettes permet de suivre, étape par étape, la construction d'une cathédrale mais aussi les évolutions et les transformations des églises au cours des âges et au gré des avancées techniques. Le savoir et le symbolisme ne sont pas en reste puisqu'une projection, étayée de commentaires, permet de détailler la richesse du langage des vitraux et de la statuaire. De la pierre et de la technique, en passant par le savoir pour finir à la Jérusalem céleste dernière étape de la visite, c'est un parcours de la matière à la lumière qui nous est proposé.

C'est un véritable outil éducatif adapté aux grands comme aux petits, mais aussi à nos voisins européens puisque les informations et les commentaires ont été traduits en quatre langues : anglais, allemand, espagnol, et néerlandais. De nombreux échanges scolaires sont d'ailleurs organisés.



DE CURIEUX ROCHERS SCULPTÉS

Il est maintenant temps de prendre la direction de Saint-Malo, mais avant d'atteindre cette fameuse cité, vous effectuerez une petite étape à Rothéneuf, le temps d'admirer les rochers sculptés !



C'est en 1870 que le jeune abbé Fouré, alors recteur des Forges de Paimpont, est frappé d'une hémiplegie qui le laissera sourd et muet. Privé également du plein usage de sa main gauche l'homme, qui est une force de la nature, va surmonter l'épreuve pour se consacrer à sa passion, la sculpture.

Il va acquérir une portion de falaise à Rothéneuf où il se retirera pour vivre en ermite et sculpter 300 figures étranges qui dominant la mer et dont certaines ne manquent pas de faire songer à leurs homologues pascuanes.

Ces 300 pièces sont inspirées de scènes imaginaires de la vie d'une famille du XVI^e siècle, les Rothéneuf, qui selon l'histoire, teintée de légendes furent tour à tour, ou simultanément, pêcheurs, contrebandiers, corsaires, pirates et même naufrageurs. Les noms attribués aux statues sont pittoresques, Gargantua, Lucifer, La Goule, l'égyptien, Job ou encore Rochefort, mais au-delà de cet aspect, une ambiance magique se dégage de cet espace de 500 m² battu par les flots. La profusion de reproductions pourrait se lire comme une bande dessinée de laquelle émanerait autant de tristesse que de trivialité.

De là, suivre le chemin côtier jusqu'à la chapelle Notre-Dame-des-Flots qui surplombe la falaise à la pointe de Rothéneuf. Le charme propre à l'étape précédente ne sera pas rompu et on appréciera l'atmosphère particulière qui se dégage de cette modeste construction, seule face à la mer.





LES CORSAIRES et la GUERRE DE COURSE

Les exploits de Duguay-Trouin et de Surcouf sont connus et ont longtemps alimenté une littérature d'aventure. Toutefois des confusions perdurent et assimilent corsaires, pirates et autres forbans.



Le RENARD

La ville de Cancale avait donné le coup d'envoi avec La Bisquine et c'est en 1988

La guerre de course a un but essentiellement commercial. Il s'agit de s'emparer des marchandises de l'ennemi avec l'accord plus ou moins tacite d'un État. L'État peut laisser se faire de telles pratiques dans la mesure où elles affaibliront l'ennemi et serviront ses intérêts, « lutter contre un monopole maritime, par exemple », ou même encourager le processus en rétribuant les armateurs et corsaires. Affaire de cités ou d'États, ce qui la différencie de la piraterie, la guerre de course est sujette à des réglementations précises.

Plus spécifiquement, et en France pour la période qui nous intéresse, la guerre de course a lieu en temps de guerre déclarée, et est organisée par des équipages supplétifs ou auxiliaires, qui assument leurs frais et sont mandatés par le pouvoir officiel contre un ennemi clairement désigné.

Les risques que prennent armateurs et équipages ne sont pas couverts et ces derniers se rémunèrent par des parts ponctionnées sur les prises.

Le mandatement est concrétisé par des documents officiels qui donnent le droit de pratiquer la course et de bénéficier de ses prérogatives. Lettre de marque, de course, de commission en guerre ou encore commission en guerre de marchandises, ces documents spécifient les noms du capitaine et du navire ainsi que la date d'effet et la durée du mandat.

On se rappellera de Surcouf et de l'épisode contre le Kent, course et victoire pour lesquelles il ne possédait pas d'accréditation. Cette entorse fut effacée pour raisons de services rendus et les prises remises en guise de récompense.

« Les corsaires » prenaient leur pied, sûrement ! Cette expression triviale date de cette époque ; en effet, avant la répartition officielle des prises entre le roi, les armateurs et les corsaires, il était d'usage que ces derniers forment avec le butin des piles sur le pont et ils prélevaient alors l'équivalent d'un pied. La façon de dépenser cette gratification justifie peut-être l'expression !

que l'Association Cotre Corsaire voit le jour. Elle ne sera constituée que de bénévoles. Ils choisissent de répliquer **Le Renard**, dernier bateau armé par Surcouf en 1812 « le navire commandé par le capitaine Leroux-Desrochettes effectua une seule course, qui fut victorieuse, contre L'Alphée ». Élaborée à partir de plans du XVIII^e et XIX^e siècle, cette réplique d'une longueur hors tout de 30 mètres et de 450 mètres carrés de voilure coûtera environ 760 000 €. L'ouverture du chantier a eu lieu au printemps 1989, la mise à l'eau de la coque le 18 mai 1991 (une vidéo est disponible sur le site Internet) et les finitions se sont poursuivies jusqu'en mai 1992 afin d'être paré pour le concours des bateaux du patrimoine de Brest en 1992. À cette occasion, Le Renard décrocha cinq prix : le 2^{ème} prix des bateaux de plus de douze mètres, le 1^{er} prix de décoration, le 1^{er} prix de gréement, le 2^{ème} prix de voilure et le 2^{ème} prix d'accastillage.





SAINT-MALO - Cité d'armateurs et de corsaires

Cette cité d'histoire est cernée d'imposants remparts, « les derniers aménagements sont dus à Garangeau, assistant de Vauban », comme pour mieux imager une de ses devises « officieuses » : Malouin d'abord, Breton peut-être, Français s'il en reste.

Ce sont pourtant les explorateurs et les commerçants issus de ce creuset qui feront la richesse de Saint-Malo. Comme pour d'autres ports avoisinants, ce sont le commerce et la pêche à Terre-Neuve qui permettront au port de se développer et d'acquérir une renommée dépassant nos frontières. Jacques Cartier découvrant le Canada a offert de nouvelles opportunités et les Malouins deviendront rapidement incontournables quant au commerce avec les Amériques et la Méditerranée. Mais l'apogée sera atteint sous Louis XIV qui accordera aux armateurs malouins le monopole du trafic maritime avec les Indes pour dix ans, ce qui permettra à nombre d'entre eux de construire de véritables fortunes. Ces « messieurs de Saint-Malo », comme le roi les nommait, avaient déjà obtenu son attention et un statut particulier : le droit d'effectuer la guerre de course pour le bénéfice de tout le monde, bien évidemment. Ce fut la naissance des corsaires malouin.

A Saint-Malo, vous effectuerez naturellement la promenade des remparts où vous retrouverez Chateaubriand qui repose à quelques brasses sur l'île du Grand-Bé, à proximité de la statue de Surcouf.



La ville est touristique et la flânerie est de mise. Cependant une visite s'impose, celle de la maison de Magon, qui deviendra un des onze directeurs de la Compagnie française des Indes, dernière demeure d'armateur non transformée et ouverte au public.

Lors de la visite de l'imposante demeure de Magon, qui recèle entre autres une multitude d'escaliers dérobés, insérés dans les épaisses parois de granit (certains ne sont pas encore mis au jour), un coffre de corsaire dont les serrures véritables sont occultées ainsi qu'une multitude d'objets destinés à assurer la pérennité de l'ambiance, vous apprendrez que chaque maison de corsaire ou d'armateur possédait une ou plusieurs cachettes, parfois de la taille d'un homme comme il nous le montrera au coin de la rue dans l'angle du mur. Ces cachettes étaient une émanation naturelle du commerce avec l'Orient et permettaient de dissimuler, par exemple, le léger prélèvement effectué sur des marchandises dont le commerce était réglementé ou interdit ; on a retrouvé récemment des bouteilles



de vin du siècle dernier, 300 kilos de tabac ou bien encore des soieries.



Depuis Saint-Malo, en traversant Dinard pour se rendre à Saint-Briac-sur-Mer, vous pourrez admirer les hôtels et villas de la Belle Époque, reflets d'un autre temps au charme quelque peu désuet mais néanmoins attachant. Dinard est d'ailleurs loin d'être délaissée, un tourisme familial se perpétue et la ville accueille le Festival du film britannique au cours duquel les meilleurs films sont récompensés par les « Hitchcock ». On trouvera en outre en centre ville, une statue du maître debout sur un œuf et surmonté de deux oiseaux.

SAINT-BRIAC-sur-Mer - La cité des peintres



Saint-Briac-sur-Mer est une charmante petite station balnéaire où tout est douceur.

Attirés par ses atours, de nombreux peintres y ont séjourné dont Émile Bernard qui rendit hommage à la Bretagne en ces termes : « *Nous avons tous une dette envers la Bretagne, elle éclaira notre jeunesse, nous valut beaucoup d'émotions poétiques, et ranima en nous la foi et l'amour de l'art. C'est une joie de penser qu'elle ne nous oubliera pas.* »

Saint-Briac-sur-Mer est en effet situé sur la route des peintres en Côte d'Émeraude «de Dinard au cap Fréhel ». Vous avez ainsi ici la possibilité d'admirer des reproductions d'œuvres de peintres tels que Émile Bernard, Henri Rivière, Alexandre Nozal, disposées aux endroits précis où ces artistes posèrent leur chevalet. Cette initiative est due à l'association La Mémoire des lieux qui vous propose par ce biais une petite promenade culturelle en plein air. En quittant Saint-Briac-sur-Mer vous remarquerez le très beau château de Nessey à l'entrée de l'estuaire du Frémur.

C'est à DINAN que s'achèvera cette balade nord armoricaine.



DINAN - Une ville marquée par Du Guesclin

Ceintée de trois kilomètres d'impressionnants remparts et surplombant de 75 mètres la Rance et le petit port, Dinan, la ville, est splendide, parfaitement préservée et doit absolument être découverte autant pour ses richesses architecturales et historiques que pour les nombreux points de vue sur la région que la promenade sur les remparts fera découvrir.



À Dinan, il faut aller à pied et prendre son temps ; cela monte parfois très durement comme dans la rue du Jerzual où Corot exerça son art, fameuse pour ses échoppes à l'ancienne et ses maisons à pans de bois mais situées sur une âpre côte reliant la Rance au centre ville. Dans un tel décor, on remonte aisément le temps en imaginant l'activité de cette rue qui drainait les richesses venues par la Rance.

Pour ne rien omettre, se rendre à l'office de tourisme et se munir du plan de la ville proposant les trois circuits majeurs : *les remparts, le vieux Dinan et les trésors religieux.*

On croitera Du Guesclin, libérateur de la ville dont la statue trône à proximité de la place du Champ-Clos où se déroula son célèbre duel contre Thomas de Cantorbéry, sous les fenêtres de sa future femme Tiphaine de Ragueneil qui en avait prédit l'issue victorieuse, et on retrouvera le cœur du connétable dans la cathédrale Saint-Sauveur !!

Dinan est aussi une ville dynamique et festive, si vous êtes de passage l'été ne manquez pas les Estivales et surtout la Fête des remparts : En juillet « tous les deux ans, les années paires » la Fête des remparts, qui est une des plus importantes fêtes médiévales d'Europe, réunit jusqu'à 50 troupes, 800 acteurs et 3 000 figurants costumés.

Pendant trois jours la ville est investie et les reconstitutions sont omniprésentes.



Et, en Bretagne, tout se termine toujours par une fête ou un banquet !