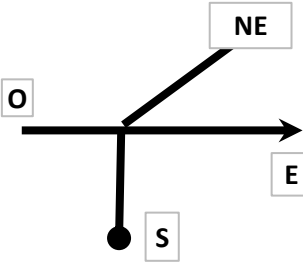
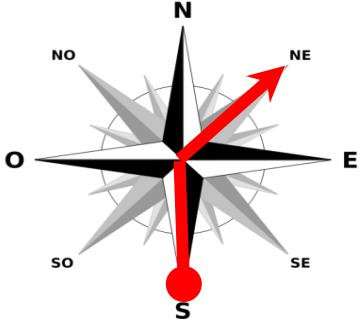
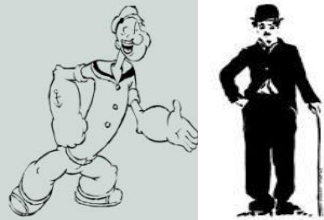




	signifie	exemple		
NG ND	négligez une route à gauche			en tournant à D vous laissez une route à gauche
	négligez une route à droite			
2 x NG 2 x ND	négligez 2 fois une route à gauche ou 2 fois une route à droite			
N2G N2D	négligez 2 routes à gauche			il s'agit ici de 2 routes à négliger dans le même carrefour
	négligez 2 routes à droite			
	vous entrez par l'aiguille des heures et sortez par l'aiguille des minutes		peut aussi être présenté sous forme d'horloge digitale, ou en clair, c'est la même chose !!!	06:15 ou 6h15 ou 6h et quart
RSRP	Restez Sur Route Principale	suivez la route sur laquelle vous circulez		
0-0	allez tout droit	Un peu de culture: En langage binaire, d'après Claude Shannon, cela équivaut à <b>0-1 pour aller à droite</b> car 0=faux; 1=vrai <b>Ces indications ne concernent que le carrefour considéré.</b>		
0-1	tournez à droite			
1-0	tournez à gauche			

**Attention, les flèches peuvent être inversées! Vous entrez toujours dans le carrefour par le point et en sortez toujours par la flèche.**

<p>S-O-NE-E</p>	<p>vous imaginez que vous arrivez par le <b>Sud</b>, et vous dirigez vers l'<b>Est</b>. Vous négligez les autres indications Vous venez toujours de la 1ère et sortez à la dernière. (ici S-E)</p>		<p>Le S (sud) est en bas, l'O (ouest) est à gauche, le N (nord) en haut et l' E (est) à droite</p>	
<p><b>Le Damier</b></p>	<p>Très simple: comme sur un jeu de dames, vous ne vous pouvez vous déplacer qu'en diagonale pour aller du point A (début du damier) au point B (fin du damier). Le point A est la 1ère case utilisable; en suivant la flèche vous allez rencontrer la 2ème case (elle touche la 1ère par un angle). Identifiez-la et suivez la flèche qui vous mènera à la 3ème case et ainsi de suite jusqu'au point B fin du damier. Si un carrefour non indiqué est rencontré entre 2 cases suivez la Route Principale jusqu'à la distance indiquée.</p>			
<p><b>Le Labyrinthe</b></p>	<p><b>Le but est de procéder d'un point A à un point X.</b> Pour cela, vous devez d'abord identifier votre trajet sur le labyrinthe <b>sans jamais passer 2 fois par la même case</b>. Vous retrouverez ensuite le carrefour ou l'indication qui vous mènera au point suivant. <b>Attention:</b> il n'y a pas de case miroir, tous les carrefours du parcours ne sont pas reproduits mais la distance partielle est indiquée et toutes les cases ne sont pas utilisées...</p>			
<p><b>La Commode</b></p>	<p><b>Le but est de procéder d'un point A à un point B.</b> Pour cela, identifiez la case A dans la 1ère ligne. La 2ème intersection sera dans la 2ème ligne, la 3ème intersection sera dans la 3ème ligne, la 4ème intersection sera dans la 4ème ligne, la 5ème intersection sera dans la 4ème ligne, la 6ème intersection sera dans la 3ème ligne, la 7ème intersection sera dans la 2ème ligne, la 8ème intersection sera dans la 1ère ligne, la 9ème intersection sera dans la 1ère ligne, la 10ème intersection sera dans la 2ème ligne, etc.... jusqu'au point B. Ici, toutes les cases sont prises en compte, et il peut y avoir des cases miroir...</p>			

<p><b>Les CP, CH et panneaux de ville</b></p>	<p>Pour les identifier, reportez-vous au règlement de l'épreuve.</p> <p><b>Petite particularité</b> chez nous, <b>les entrées de ville sont des CP</b> au même titre que les panneaux lettrés ou <b>les pinces</b>. Toutes les entrées d'agglomération signées par un panneau blanc avec liseré rouge sont des CP. Reportez les 2 premières lettres sur votre feuille de route. <b>Ici, notez ST</b></p> <div data-bbox="1868 323 2085 392" style="border: 2px solid red; padding: 2px; display: inline-block;"> <b>St NABORD</b>  - Longuet </div>	
<p><b>Le Jeu de l'Oie</b></p>	<p>Résoudre cette énigme, qui doit vous conduire du point A au point X, c'est très simple: c'est un jeu de l'oie. A partir de A vous arrivez à un 1er carrefour; identifiez-le sur la case adjacente à la case A. Suivez l'indication, vous arrivez à un second carrefour que vous identifiez sur une case adjacente à la précédente, et ainsi de suite jusqu'à la case X. Vous avez alors le tracé de la spirale. Il n'y a pas de case miroir. <b>Pour vous aider: remontez la spirale depuis la sortie !...</b></p>	
<div data-bbox="143 675 465 895">  </div>	<p><b>Poppeye</b>: de temps à autre vous pourrez trouver un dessin de Poppeye en guise d'indication de direction. S'il est <b>de face</b>, il vous indique la <b>bonne direction</b>; <b>de dos</b>, il vous indique la <b>direction opposée</b>, mais sur les hanches, <b>tout droit</b>. Pour vous embrouiller nous avons utilisé aussi des dessins représentant <b>Charlot</b>. La pratique est identique: la <b>canne</b> vous indique la <b>direction à prendre</b> s'il est de face, la <b>direction opposée</b> s'il est de dos.</p>	
<div data-bbox="226 932 448 1158">  </div> <div data-bbox="562 932 719 1158">  </div>	<p>Avec ces personnages, vous <b>tournez toujours du côté indiqué par les épinards ou la bière</b>.</p>	
<p>Sur tout le parcours -sauf indication contraire- <b>les voies sans issues, impasses, accès réservés aux riverains, voies privées ou chemins non revêtus</b>, ne sont pas pris en compte. <b>Si aucune indication ne vous permet d'identifier la rue comme sans issue</b>, (même si vous la connaissez) vous devez la prendre en compte comme une rue normale.</p>		