



Aide de jeu : « *Thalie à la rescousse...* »

A la (mauvaise) copie, préférez (toujours) l'original.

Voyez les deux estampes de notre [Muse Thalie](#), à gauche une reproduction¹ en noir et blanc de la version originelle du « [Tarot \(dit\) de Mantegna](#) » appelée communément série « E » et parue vers 1465.

À droite, une composition inversée nettement plus tardive, appelée par les spécialistes série « S » (vers 1475), œuvre d'un second dessinateur.

Observez les différences dans la réalisation, notez les symboles et détails significatifs qui malheureusement disparaissent d'une image à l'autre.

D'un (véritable) artiste au (mauvais) copiste, le sens profond du message s'est perdu en chemin... Seul l'aspect superficiel demeure. Et de la joie première, vous n'aurez in fine qu'un triste succédané.

¹ Source des deux reproductions de la Muse Thalie → [Warburg Institute Iconographic Database](#) (en).

Voici l'énigme de la florissante Muse Thalie.

Nombres de l'unité à la centaine,
 Notre somme est cinq-cent-cinq.
 De la Terre, nous sommes le carré.
 Pour vous aider, regardez nos côtés,
 Puis cherchez notre bonne trentaine.
 Voyez au centre notre cinquante-cinq.

Aql	Peg	Per	7	6	Cmi	4	98	99	1
81	19	18	Ori	85	16	87	13	Ara	90
Lep	29	28	74	76	75	27	Cas	Boo	80
40	62	63	37	65	CrA	Crv	Uma	Her	31
41	59	58	57	Dra	Del	Eri	53	49	50
60	42	CrB	Cyg	56	55	54	Sge	52	51
Hya	Cep	Aur	Cma	Crt	66	64	38	39	61
Cet	79	78	Cen	25	26	77	73	Lup	30
And	89	88	14	15	86	17	Arg	Lyr	20
100	2	3	97	Umi	5	Equ	8	9	91

Pour reprendre le combat, **allez au 17**. Pour retourner sur vos pas et contempler Uranie, **rendez-vous au 12**.

Reprenons ensemble la première ligne de ce « casse-tête » :

$$Aql + Peg + Per + 7 + 6 + Cmi + 4 + 98 + 99 + 1 = 505$$

$$Aql + Peg + Per + Cmi = 505 - (7 + 6 + 4 + 98 + 99 + 1)$$

$$Aql + Peg + Per + Cmi = _ _ + _ _ + _ _ + _ _ = 290$$

Cette logique est valable pour toutes les lignes de notre carré magique d'ordre 10 qu'elles soient horizontales ou verticales... Voici la liste des 32 nombres restant à placer dans les bonnes cases :

10, 11, 12, 21, 22, 23, 24, 32, 33, 34, 35, 36, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 82, 83, 84, 92, 93, 94, 95, 96.

			7	6		4	98	99	1
81	19	18		85	16	87	13		90
	29	28	74	76	75	27			80
40	62	63	37	65					31
41	59	58	57				53	49	50
60	42			56	55	54		52	51
					66	64	38	39	61
	79	78		25	26	77	73		30
	89	88	14	15	86	17			20
100	2	3	97		5		8	9	91

Notre conseil : Concentrez-vous d'abord sur les lignes comportant uniquement 2 « inconnues », puis celles à 3, et 4 ensuite... Pour être sûr de ne pas vous perdre en chemin, vous pouvez **compter sur l'aide du ciel ;-)**.

Lorsque vous aurez résolu notre carré magique, vous vous trouverez avec une série de **32 abréviations d'origine latine** correspondant à une série de **32 nombres (de 10 à 96)**.

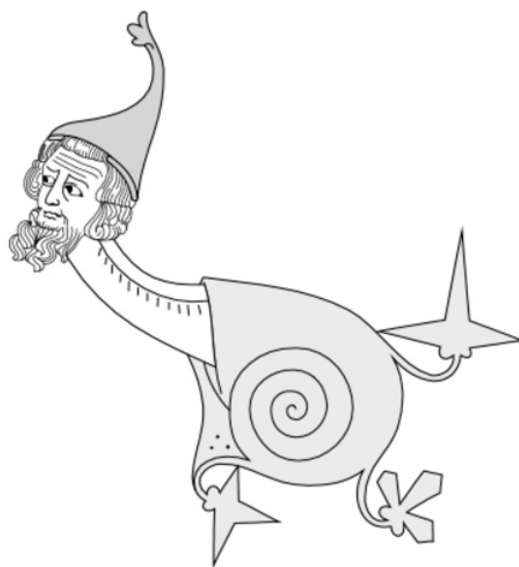
Que faut-il donc en faire ? Pourquoi, ces cases-ci sont-elles grisées ? Quel est l'intérêt de ce carré magique ?

Signalons en passant que **la traduction en bon français** de ces **32 abréviations** nous indique des...

Et par le plus grand des hasards, n'auriez vous pas **déjà lu [cette liste de mots](#) quelque part** ?

Rappelez-vous bien cette **devise alchimique** qui vous invite à **LIRE, LIRE, RELIRE...**

Fort de ce conseil, l'équipe de CenTropoS, vous souhaite une **bonne re-lecture**.



PS : Pour celles et ceux qui découvrent **l'univers de CenTropoS**, nous vous invitons à [lire notre FAQ...](#)

A la question : Faut-il investir dans **une carte de France** pour jouer ? Notre réponse est affirmative !

Notre **carte de référence** pour la conception de nos **chasses au trésor** est [la carte Michelin n°721](#).

Cette **information** est valable pour nos **2 tomes** : [La Ballade du Vagabond](#), [Et la coquille se brisa](#).

Une **seconde carte** (plus précise) peut être un achat utile pour repérer plus facilement **la contremarque**.

Dans le cas de **la Ballade du Vagabond**, nous avons utilisé **la carte de Bourgogne Michelin n°519**.

D'une échelle de **1/200 000** (1 cm = 2 km), elle était suffisante pour repérer **la zone finale du jeu...**

Pour **la coquille se brisa**, il vous faudra être de la plus grande précision possible (< à 1/200 000).

Notre conseil : Attendez d'être sûr de votre zone finale avant d'investir dans cette 2ème carte.

Pour protéger vos cartes papier : « MapAnnot »

En 2003, Marc Madaule développe le logiciel gratuit « **Map Annotation** » que tout bon chasseur de trésor connaît. Voici le descriptif officiel des fonctionnalités :

Map Annotation est un logiciel pour faire des constructions géométriques simples sur une carte numérisée. Vous pouvez utiliser n'importe quelle carte (plan routier, géographique...).

Pour la petite histoire, il a été réalisé pour faire les tracés de la chasse au trésor « [Sur la trace de la chouette d'or](#) ». Il permet de ne pas abîmer la carte papier au fil des tracés. Il est en anglais, mais ne devrait pas poser de problème aux francophones.

FONCTIONNALITÉS (nouveau depuis la v1.5.3)

Format de la carte : JPEG et PNG; en niveaux de gris ou RGB.

Les images à palette seront traitées en niveaux de gris.

Configuration de la carte : automatique ou [manuelle](#).

Construction géométriques vectorielles :

- point,
- point milieu d'un segment,
- segment d'un point à un autre,
- ligne d'un point à un autre,
- ligne perpendiculaire à une autre passant par un point donné,
- ligne parallèle à une autre passant par un point donné,
- verticale/horizontale passant par un point,
- médiatrice d'un segment défini par deux points,
- tangente à un cercle passant par un point,
- ligne faisant un angle donné avec une autre ligne,
- cercle de centre donné et passant par un point donné,
- cercle de centre et rayon (en km) donnés,
- cercle passant par 3 points,
- cercle étant donné un diamètre (par 2 points).

Mais aussi :

- choisir les couleurs/épaisseur de trait,
- effacer un objet,
- mesurer la distance entre 2 points sur la carte,
- mesurer la distance d'un point à une droite ou un cercle,
- mesurer l'angle entre deux lignes (modifié),
- lire le rayon d'un cercle ou la longueur d'un segment.
- Sauvegarde/restauration des constructions géométriques.
- Versions Windows et Linux. Code source disponible gratuitement. Compatible avec Qt 3.x. [...]

Site officiel (dernière version 1.5.4) : <http://mapannot.sourceforge.net/>

Aide sur les fonctionnalités : <http://mapannot.sourceforge.net/readme.htm>

Présentation sur le site de P. Salvy : <http://kelpi.zabro.free.fr/Web/Documentation/mapannot.htm>

Révision du texte et des liens : 07/02/2017