



ALFRED DREYFUS EN QUÊTE DE VÉRITÉ



DOCUMENT RÉCAPITULATIF

En quête de vérité est un parcours enquête à jouer dans l'exposition Dreyfus du Musée de Bretagne.

Ce jeu de piste se joue avec :

- un carnet d'enquête (disponible à l'accueil)
- un stylo



Première étape

Il est indispensable que les joueurs aillent regarder la vidéo disponible sur la borne vidéo (to-tem bleu) à l'entrée de l'exposition Dreyfus. Cette borne vidéo permet également aux joueurs de terminer le parcours enquête, lorsqu'ils auront résolu toutes les énigmes dans l'exposition.

Envoyez les joueurs vers la borne pour qu'ils débutent le jeu. Ils peuvent ensuite commencer par n'importe quelle énigme du carnet.

But du jeu

Histobuzz, un célèbre youtubeur spécialisé dans l'histoire et les théories du complot, a annoncé qu'il allait faire des révélations fracassantes sur l'affaire Dreyfus et son procès de Rennes. Le problème ? Tout ce qu'il avance est complètement faux !

Le Musée de Bretagne s'en remet à vous, visiteurs et visiteuses : grâce à des documents historiques présents dans l'exposition, vous allez pouvoir prouver que les 10 affirmations d'Histobuzz sont complètement fausses. A vous de rétablir la vérité !

Déroulement du jeu

Les 10 énigmes du jeu peuvent se résoudre dans n'importe quel ordre.

Encouragez les joueurs à bien lire les informations et règles dans le carnet de jeu.

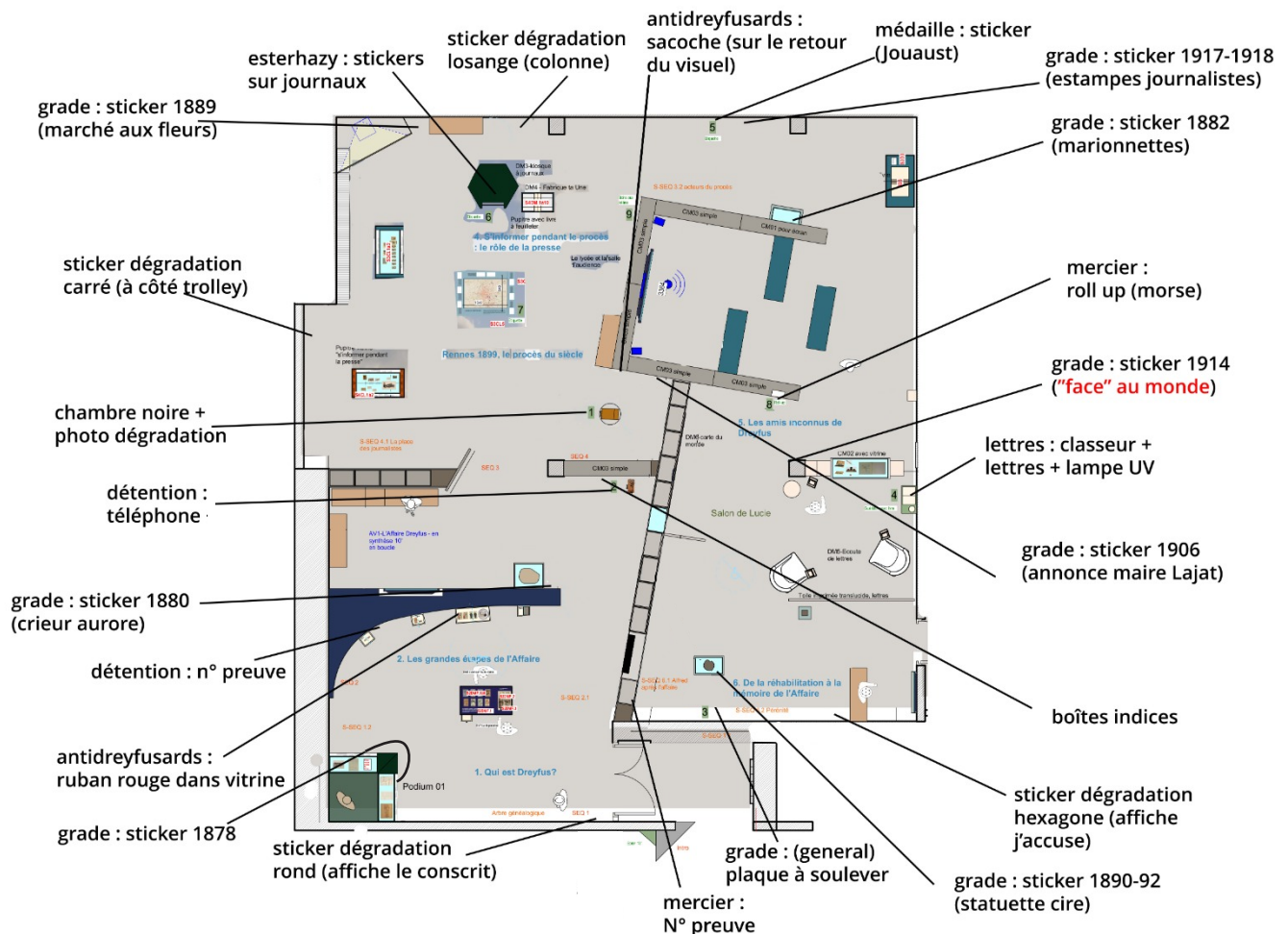
Ils peuvent toucher certains éléments de l'exposition si un pictogramme «élément à manipuler» vert clair est visible.

Montrez bien sur le plan présent page 9 du carnet l'emplacement des boîtes indices : elles permettent de trouver un indice par énigme, et si vraiment il y a blocage, la réponse de l'énigme est disponible dans la même boîte indice.

A la fin de chaque énigme, les joueurs trouvent un numéro de preuve.

Il y a en tout 10 numéros de preuves à trouver pour terminer le jeu.

Emplacements des différents éléments de jeu



Les numéros de preuve peuvent se présenter sous forme de cartel (voir ci-dessous) ou être déduits via des énigmes (auquel cas il n'y a pas de cartel à trouver, ceci est précisé en bas de la page correspondant à l'énigme dans le carnet d'enquête).

Exemple de cartel



Réponses :

« DÉGRADATION » : n° de preuve 9074
« DÉTENTION » : n° de preuve 8615
« ÉCOLE » : n° de preuve 1208
« LETTRES » : n° de preuve 2894
« MÉDAILLE » : n° de preuve 4902

« ESTERHAZY » : n° de preuve 3315
« RENNES » : n° de preuve 3169
« MERCIER » : n° de preuve 1326
« ANTIDREYFUSARDS » : n° de preuve 6321
« GRADES » : n° de preuve 7735

Fin du jeu

A la fin du jeu et une fois les 10 numéros de preuves trouvés, les joueurs sont invités à rejoindre la borne vidéo du début pour entrer leurs réponses.

Une fois toutes les bonnes réponses entrées, les joueurs peuvent assister à une vidéo qui atteste de leur réussite.

Indices

DÉGRADATION



INDICE

La photographie qui apparaît dans l'appareil photo situé face au mur orange a un numéro qui est codé. Il faut retrouver ces symboles dans l'exposition et repérer les chiffres qui sont inscrits à l'intérieur pour obtenir le bon numéro de preuve.

RÉPONSE

Les numéros de preuve se trouvent aux endroits suivants :
rond [à côté de l'affiche « Le conscrit de 1870 »]
carré [sur le mur orange, à côté de l'image de tramway]
losange [à côté de la colonne recouverte d'affiches]
hexagone [près de l'affiche du film *J'accuse*]



n° de preuve : 9 0 7 4

DÉTENTION



INDICE

Retrouvez l'illustration de la case de Dreyfus (période 1895-1899 dans la frise chronologique) et notez son numéro de preuve.

Trouvez ensuite le téléphone à côté de la première vidéo diffusée dans l'exposition et écoutez le message audio. Vous entendrez l'information vous permettant d'obtenir le numéro manquant dans votre numéro de preuve.

RÉPONSE



n° de preuve : 8 6 1 5

ÉCOLE



INDICE

Rendez-vous au niveau de l'uniforme d'Alfred Dreyfus.
Vous y trouverez le document détaillant les notes obtenues
par Alfred Dreyfus lors du concours d'entrée à Polytechnique.

RÉPONSE

La note avec le plus gros coefficient : oral d'algèbre (coeff 52) 12/20, soit **12**.

La note avec un coefficient de 5 : composition écrite de résolution de
triangle, soit **14**/20, notez 14 après le 12 : **1214**

1214 moins la note obtenue en dessin (6) : **1208**



n° de preuve : **1 2 0 8**

LETTRES



INDICE

Rendez-vous dans le salon de Lucie, où deux fauteuils se trouvent. Un
pupitre vous y attend avec des lettres et une lampe. Assurez-vous que la
lampe est allumée...elle devrait vous révéler une information, cachée sur
l'une des lettres.

RÉPONSE

La lettre à regarder avec la lumière UV
est la lettre de David H. Atwell.



n° de preuve : **2 8 9 4**

MÉDAILLE



INDICE

Il faut trouver la une du *Petit Journal* avec l'image du Colonel Jouaust,
notamment décoré de la légion d'honneur.

RÉPONSE

En manipulant délicatement sa biographie,
vous trouverez le numéro de preuve caché en dessous.



n° de preuve : **4 9 0 2**



INDICE

Rendez-vous au niveau de la colonne recouverte d'affiches !
Avec les informations données dans le carnet, vous pourrez identifier un journal en particulier parmi ceux manipulables.

RÉPONSE

C'est le supplément de l'édition du *Figaro* daté du 25 août 1889 qui détaille le témoignage du journaliste Maurice Weil, qui a été directement en contact avec Esterhazy.

Le numéro de preuve est inscrit sur le journal.



n° de preuve : 3 3 1 5

RENNES



INDICE

Trouvez la carte de Rennes, située en plein milieu d'une pièce.
Elle comporte des indications avec des chiffres et les descriptions des lieux.
Reportez-vous alors au carnet pour comprendre de quel lieu on parle et déduisez-en son chiffre.

RÉPONSE

Le 1^{er} lieu : lycée où se déroule le procès (chiffre 3 sur la carte).

Le 2^e lieu est la gare (chiffre 1 sur la carte).

Le 3^e lieu : le café de la Paix où se réunissent les journalistes (chiffre 6 sur la carte).

Le 4^e chiffre : le 4^e chiffre de l'année du procès de Rennes, 1899 donc 9.



n° de preuve : 3 1 6 9

MERCIER



INDICE

Traduire du morse est toujours un peu fastidieux. Voici la traduction du message, qui devrait vous aider dans votre recherche de la bonne preuve :
CHERCHEZ LE CARTON D'INVITATION (FRISE - 1906)

RÉPONSE

Il faut trouver le carton d'invitation de l'Action française, situé au niveau de l'inscription « 1906 - la réhabilitation » (à côté de la carte du monde).

Il concerne une invitation à un hommage au Général Mercier.



n° de preuve : 1 3 2 6

ANTIDREYFUSARDS



INDICE

La caricature que vous cherchez s'appelle *Zola-Mouquette*. Elle se trouve à l'entrée de l'exposition, dans une vitrine en dessous de l'article du journal L'Aurore intitulé « J'Accuse...! ». Il y a un ruban rouge au niveau du Zola-Mouquette, retrouvez ce ruban dans l'exposition.

RÉPONSE

Un ruban rouge est attaché au niveau de la sacoche visible en trompe-l'œil sur la photographie représentant la foule devant les grilles du lycée. À l'intérieur de la sacoche, soulevez la partie manipulable de la caricature et vous obtiendrez le numéro de preuve.



n° de preuve : 6 3 2 1

GRADES



INDICE

Regardez bien l'étiquette près de l'uniforme de Dreyfus situé au début de l'exposition. Un parcours retraçant sa vie devrait vous mener jusqu'à sa réhabilitation. Vous y trouverez alors la dernière étape de sa carrière militaire et le numéro de preuve.

RÉPONSE

Votre dernière étape vous mènera à la date de 2025, sur la dernière frise chronologique. Il y a un élément dans le mur qui peut être soulevé délicatement. Dessous vous y trouverez la preuve de sa promotion à titre posthume, ainsi que le numéro de preuve.



n° de preuve : 7 7 3 5