Une légende mystérieuse, des secrets à découvrir…
et la magie de Noël à sauver !

Le Mystère de la 13e Heure

Noël à Romans

★ CENTRE-VILLE ★

Du 4 décembre au 3 janvier



★ Livret de jeux ★

ROMANS SUR ISÈRE

Il était une fois à Romans...



Il y a très longtemps, bien avant que les rues de Romans ne s'illuminent pour Noël, vivait un maître cordonnier dont le talent était connu bien au-delà des montagnes.

On racontait que ses mains étaient guidées par la magie elle-même.

Dans son atelier, le cuir chantait sous ses outils, les aiguilles dansaient presque toutes seules et chaque chaussure qu'il fabriquait possédait un pouvoir extraordinaire.

Certaines permettaient de courir plus vite que le vent. D'autres donnaient le courage d'affronter les plus grandes peurs. Quelques-unes rendaient leur propriétaire capable de retrouver son chemin, même dans la nuit la plus sombre.

Grâce à lui, Romans devint peu à peu la capitale de la chaussure.

Mais parmi toutes ses créations, une seule était plus précieuse encore : une grande paire de bottes imprégnées de la magie de Noël, offertes au Jacquemart.

Depuis plus de six siècles, le Jacquemart veille sur Romans. Mais ce que personne ne sait, c'est qu'il protège aussi le Temps de Noël.

Chaque 24 décembre, après les douze coups de minuit, résonne un treizième coup… un coup secret que seuls les enfants peuvent entendre.

Cette 13è Heure est composée de soixante petites Minutes, aussi joyeuses que malicieuses. Ce sont elles qui donnent à Noël toute sa magie.





Mais cette année, les Minutes, trop curieuses, se sont échappées pour découvrir les vitrines, les illuminations, les spectacles et les rues de Romans.

Peu à peu, une étrange brume appelée l'Oubli les enveloppe. Si elles ne retrouvent pas le chemin de la grande horloge avant minuit, la 13è Heure disparaîtra et la magie de la nuit de Noël s'éteindra…



Le Jacquemart voudrait partir à leur recherche, mais depuis plus de six siècles, il ne peut quitter sa tour.

Heureusement, il n'est pas seul. À ses côtés veillent ses deux fidèles compagnons :

Noisotin, un petit casse-noisette courageux, curieux et toujours prêt à aider, et le mystérieux Chat des Toits, qui parcourt la ville en silence. Depuis les cheminées, les ruelles et les vieux toits de Romans, il voit tout. Il ne parle jamais, mais laisse des indices à ceux qui savent regarder avec leur cœur.

Tous les trois comprennent alors une chose extraordinaire : seuls les enfants peuvent retrouver les Minutes Espiègles avant qu'elles ne soient avalées par l'Oubli.

Tous les enfants. Ceux qui parcourront les rues. Ceux qui résoudront les énigmes. Ceux qui participeront aux animations. Et même ceux qui aideront simplement grâce aux jeux de ce livret.

Car chaque Minute retrouvée compte. Chaque indice découvert fait reculer l'Oubli. Chaque enfant apporte sa pierre à l'édifice. Certains retrouveront quelques Minutes. D'autres en retrouveront davantage.

Mais c'est en réunissant toutes leurs découvertes que les soixante Minutes retrouveront le chemin de la grande horloge.

Alors seulement, le Jacquemart pourra faire résonner une nouvelle fois la légendaire 13è Heure de Romans.

Ton aventure commence maintenant…

DU 4 DÉCEMBRE AU 3 JANVIER

Comment jouer ?



Où chercher les Minutes ?

Les Minutes se sont cachées un peu partout dans Romans : chez les commerçants partenaires (repère leur vitrine !), dans certains lieux ouverts au public, près de monuments ou de sculptures et lors d' événements organisés pour Noël.

D'autres, plus malicieuses, se sont cachées dans ce livret… Sauras-tu les retrouver ?

À quoi ressemblent les Minutes ?

Les Minutes sont numérotées de 1 à 60 et mesurent environ 15 cm. Elles peuvent être affichées ou collées sur un mur, un banc, une porte, dans une vitrine…

Attention : ne les touche pas et ne déplace pas leur cachette. Il te suffit de lire leur numéro !

Quand chercher les Minutes ?

Six Minutes se cachent déjà dans ce livret.

Les autres sont généralement accessibles tous les jours, en journée, selon les horaires d'ouverture des lieux et des commerces partenaires.

Mais attention, certaines ne sont visibles que pendant des événements précis. Pour les repérer, consulte le programme des animations : un petit symbole t'indiquera les événements concernés.

Tu trouves une Minute ?

Rends-toi à la page 11 et note le lieu où tu as trouvé chaque Minute, à côté de son numéro.



*Tu as retrouvé au moins 20 Minutes ? Bravo ! Présente ton livret à Valence Romans Tourisme avant le 17 janvier 2027 : une surprise t'y attend peut-être !**

Valence Romans Tourisme, 34 Pl. Jean-Jaurès, Romans-sur-Isère
du lundi au samedi : 9h30 – 12h30 et 13h30 – 18h00

* Offre limitée aux 50 premiers qui présentent leur livret avec au moins 20 minutes retrouvées

Six Minutes très joueuses ont décidé de se cacher dans ces jeux.
Relève les défis et découvre qui elles sont !

1. Énigme

Je suis plus grande que 40 et plus petite que 50. Mon chiffre des unités est le même que celui de 27.

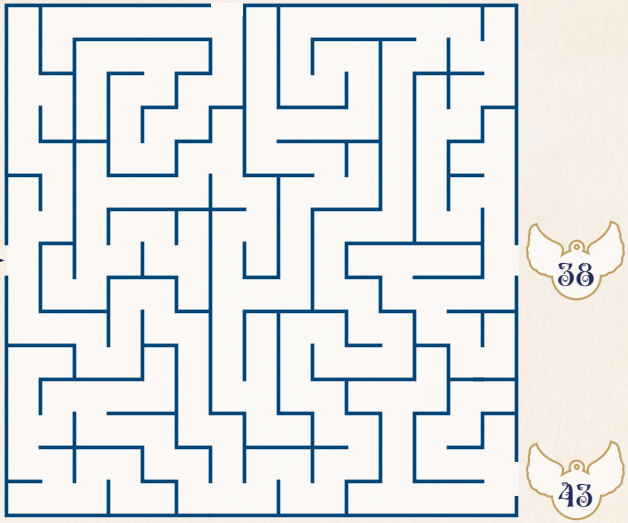
Quelle Minute suis-je ?

2. Labyrinthe

Aide nos héros à retrouver la bonne Minute cachée au bout de ce labyrinthe.

Attention il n'y a qu'un seul chemin possible.





3. Points reliés

Relie les points dans l'ordre pour faire apparaître une autre Minute !



4. Logique

Le Jacquemart a perdu le fil du temps ! Observe la suite et trouve le nombre manquant pour découvrir une nouvelle Minute cachée.

7-14-21- ? -35

Quel nombre manque-t-il ?

5. Mots mêlés

Retrouve tous les mots cachés dans la grille. Attention, ils peuvent se lire horizontalement ou verticalement, à l'endroit comme à l'envers ! Une fois tous les mots retrouvés, les lettres restantes te révèleront le numéro de la Minute qui se cache ici.

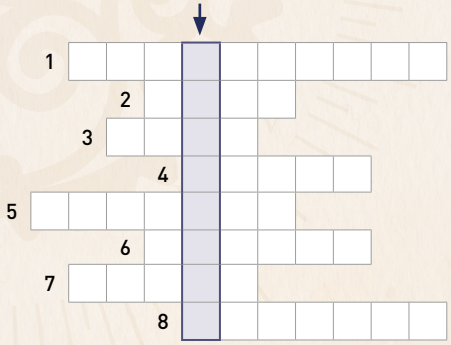
AILE
AVENTURE
BOTTES
BRUME
CHAT
CONTE
DIX
HEURE
INDICES
JACQUEMART
LEGENDE
MAGIE
MINUTES
MYSTERE
NOEL
NOISOTIN
NUIT
OUBLI
ROMANS
RUE
SAPIN
TEMPS
TOUR
TRESOR
TROIS
VITRINES

E	M	A	G	I	E	R	E	T	S	Y	M
R	N	O	E	L	D	B	O	T	T	E	S
U	B	J	A	C	Q	U	E	M	A	R	T
T	R	O	I	S	I	N	D	I	C	E	S
N	U	T	O	U	R	O	H	E	U	R	E
E	M	R	S	E	T	U	N	I	M	U	Z
V	E	E	A	I	L	E	T	E	M	P	S
A	T	S	P	N	O	I	S	O	T	I	N
D	A	O	I	E	D	N	E	G	E	L	E
I	H	R	N	I	L	B	U	O	R	U	E
X	C	O	N	T	E	R	O	M	A	N	S
S	E	N	I	R	T	I	V	N	U	I	T

6. Mot-mystère

Retrouve les 8 mots à l'aide des indices et complète la grille. Attention, chaque mot cache une lettre précieuse !

Une fois tous les mots trouvés, lis les lettres repérées à la verticale pour découvrir le numéro de cette nouvelle Minute !



1. Il veille sur Romans depuis son clocher et rythme le temps.
2. On les emprunte pour explorer la vieille ville de Romans.
3. Il se faufile sur les toits de Romans et observe la ville depuis les hauteurs.
4. Il passe, il file et se mesure en heures et en minutes.
5. Elle possède un cadran et des aiguilles pour indiquer l'heure.
6. Quelque chose de précieux que l'on rêve de découvrir lors d'une aventure.
7. C'est le mois où l'on fête Noël, mais aussi le nombre de mois dans une année.
8. Elles brillent dans le ciel et évoquent la magie des nuits de Noël.


Une Minute
JOUEUSE A ÉTÉ APERÇUE PAR ICI...
LA LÉGENDE DE LA 13e HEURE DE ROMANS PASSE ICI
Repère les commerçants partenaires grâce à ce visuel sur les vitrines
Église ND de Lourdes
Place Jean Jaurès
Place Ernest Gailly
Place Charles de Gaulle
Sq. M. Carné
Square Folquet
Place Jules Nadi
Impasse Cogne
Place Sabaton
Rue Jacquemart
Rue Palestro
Rue Guilhaume
Rue de la République
Avenue Victor Hugo
Rue du Capitaine Bozambo
Rue Haute-Villeneuve
Rue de l'Armillerie
Rue du Puy
Rue Mandrin
Rue des Cloîtriers
Quai Ulysse Chevalier
Quai Chopin

Où trouver les 60 Minutes ?

Chez les commerçants, au détour d'un monument, dans les animations de Noël ou au fil des pages de ton livret, les Minutes se sont dispersées dans toute la ville.

À toi de les retrouver !





Pour t'aider dans ta quête, voici quelques indices sur les cachettes :

38 Minutes chez des commerçants
Ouvre l'œil dans les vitrines et les boutiques participantes !

10 Minutes Culture et Patrimoine
Espaces culturels, monuments, sculptures et lieux emblématiques de Romans.

2 Minutes Animations de Noël
Des installations présentes tout au long du mois de décembre.

4 Minutes éphémères
Attention : ces Minutes-là ne sont visibles que pendant certains spectacles, visites ou marchés de Noël.



Repère ce symbole Minute dans le Programme de « Noël à Romans » !

Et n'oublie pas les **6 Minutes dans ton livret** qui sont à retrouver en résolvant les jeux des pages précédentes !

Tampons Collectors

Quatre Minutes ont pris la forme de tampons à collectionner.
Alors n'hésite pas à parcourir la ville et à participer aux animations de Noël pour avoir une chance de les trouver.
Quand tu en as trouvé une, tamponne l'une des 4 cases ci-dessous !

Minute n° _____

Minute n° _____

Minute n° _____

Minute n° _____



Coffre à Minutes

Écris simplement le nom du lieu, du jeu ou du spectacle qui t'a permis de découvrir les précieuses Minutes cachées à côté de leur numéro :

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.
11.
12.
13.
14.
15.
16.
17.
18.
19.
20.
21.
22.
23.
24.
25.
26.
27.
28.
29.
30.
31.
32.
33.
34.
35.
36.
37.
38.
39.
40.
41.
42.
43.
44.
45.
46.
47.
48.
49.
50.
51.
52.
53.
54.
55.
56.
57.
58.
59.
60.

le Mystère de la 13e Heure de Noël à Romans

Et si une heure secrète se cachait au cœur de Romans ?
Le Jacquemart veille sur la ville depuis des siècles.
Mais à l'approche de Noël, quelque chose d'étrange se produit : les 60 Minutes de la mystérieuse et légendaire 13è Heure ont disparu !
Sans elles, la magie de Noël risque peu à peu de s'effacer...
Heureusement, le Jacquemart et Noisotin comptent sur toi.
Relève les défis de ce livret et prépare-toi à vivre une aventure extraordinaire.

Es-tu prêt ? L'aventure commence ici...



... Et se poursuit dans les rues de Romans ! Commerces, patrimoine et animations de Noël deviennent le décor de cette aventure grandeur nature.

Alors ouvre bien les yeux !

Au détour d'une rue, derrière une vitrine ou au fil des animations de Noël... de nouvelles découvertes t'attendent.

La magie de Noël a besoin de toi !

Création et conception graphique mayo DAN L'HERMITAGE • Ne pas jeter sur la voie publique

[+] d'infos
ville-romans.fr

ROMANS SUR ISÈRE