

Les règles du jeu *MeshCaching IdF 2026*

Objectif

Localiser **le plus rapidement possible un répéteur caché** dans une zone délimitée et **récupérer le totem du renard** qui est positionné à proximité du répéteur.

Matériel conseillé

- Un **équipement compatible LoRa** équipé du firmware spécial utilisé pour localiser le répéteur (disponible sur <https://github.com/tutoduino/meshcaching>).
- Une antenne directionnelle de type Moxon pour faciliter la localisation.
- Tout équipement radio **conforme à la réglementation française** (voir [site de l'ANFR](#)) est autorisé.

Déroulement

1 - Préparation :

- Le nom du répéteur à trouver est ***MeshCaching-IdF-2026***, sa clé publique est ***57dbbfb74dd235672d91d041b32114dc8719979ebfb7c0d80be82f03c38e7489***.
- Les joueurs vérifient que leur équipement communique bien avec le répéteur (ping ou trace).

2 - Recherche :

- Tous les participants partent à pied du même point de départ (la base) au même moment.
- Les participants utilisent leur équipement radio pour détecter le signal du répéteur et s'en rapprocher en suivant la force du signal (RSSI).
- La méthode indiquée sur ce tutoriel peut-être utilisée pour localiser le répéteur <https://tutoduino.fr/menu-sdr/geolocalisation-repeteur-meshcore/>

3 - Validation :

- Une fois le répéteur trouvé, le participant doit **récupérer le totem du renard** qui se trouve à proximité du répéteur.
- **Ne pas toucher au répéteur**, le laisser en place jusqu'à la fin de la partie pour que les autres joueurs puissent continuer la recherche si ils le souhaitent.

4 – Fin de partie :

- Le gagnant est la personne qui rapporte le totem du renard au point de départ.
- Une fois le gagnant de retour à la base, l'organisateur publiera un message sur le canal Telegram dédié pour le signaler.
- Les joueurs peuvent continuer à chercher le répéteur ou bien revenir à la base pour démarrer une seconde partie.

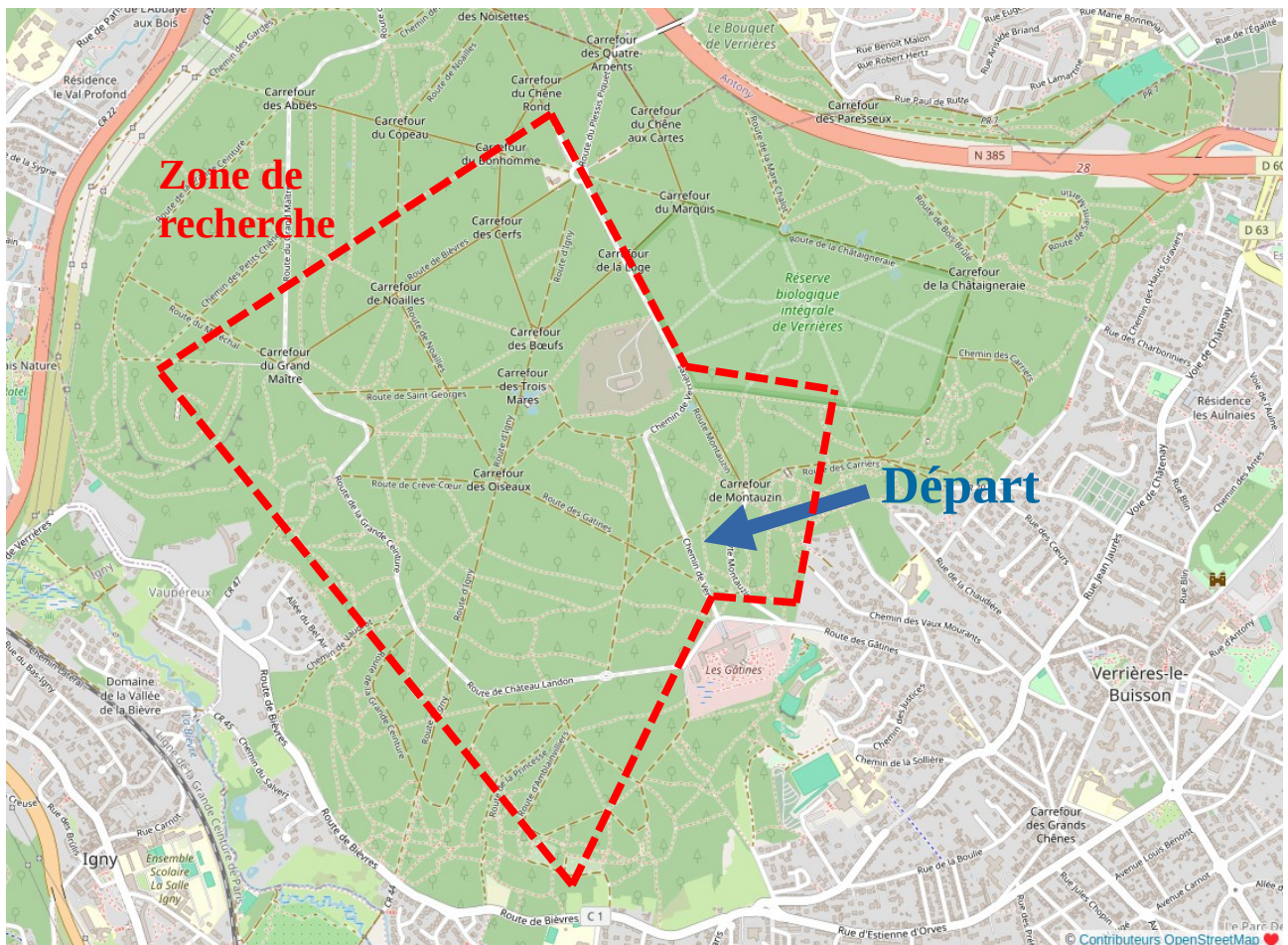


Figure 1: La zone de recherche et la base de départ



Figure 2: Le répéteur à localiser