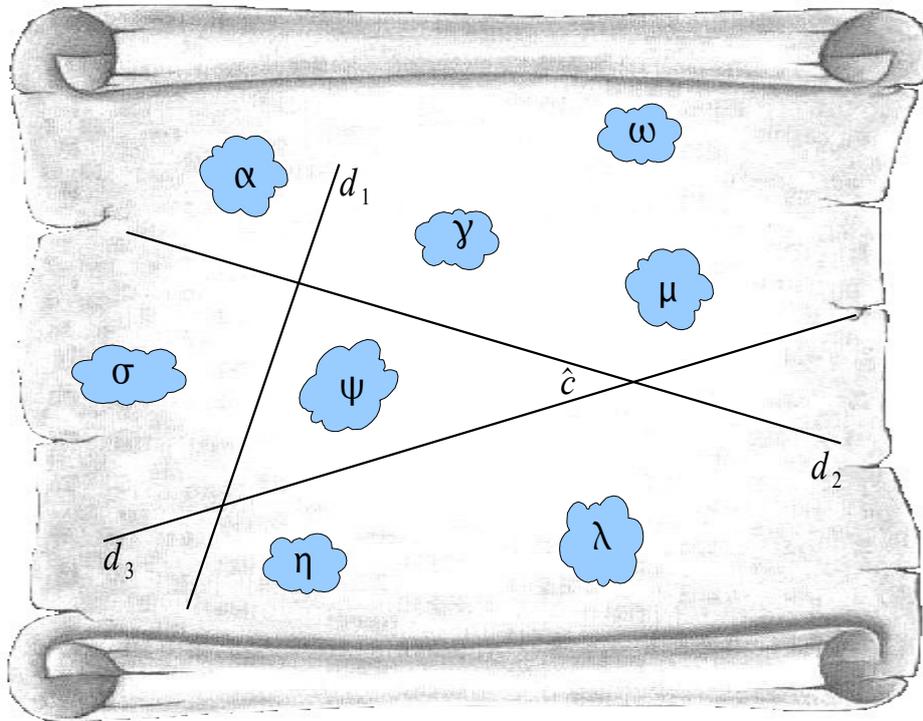


Le célèbre pirate Garomath a trouvé une façon originale de coder l'emplacement du trésor qu'il a enfoui au centre d'une île grecque.

On a retrouvé sa carte dans une bouteille :



Avec la carte se trouvait l'énigme suivante :

- \hat{a} et \hat{b} sont correspondants, déterminés par d_1 , d_3 et la sécante d_2 .
- \hat{d} et \hat{e} sont alternes-internes, déterminés par d_2 , d_3 et la sécante d_1 .
- \hat{b} et \hat{c} sont opposés par le sommet.
- \hat{d} et \hat{f} sont correspondants, déterminés par d_1 , d_2 et la sécante d_3 .
- \hat{e} et \hat{a} sont opposés par le sommet.
- \hat{f} et \hat{g} sont *alternes-externes**, déterminés par d_1 , d_2 et la sécante d_3 .
- Au centre de l'île où se coupent la bissectrice de \hat{a} et la bissectrice de \hat{f} , mon trésor tu trouveras.

Sauras-tu retrouver le nom de l'île qui cache le trésor ?

* alternes-externes signifie ici : de part et d'autre de la sécante d_3 , et à l'extérieur des droites d_1 et d_2 .