

Solutions des énigmes

3 énigmes, de difficulté variable, ont lieu lors de chaque partie.

Pour vous rendre directement à la solution de l'énigme que vous désirez, cliquez sur "Affichage" puis "Afficher le plan du document", et cliquez alors sur le numéro de l'énigme dans le volet qui apparaît à gauche.

► HISTORIQUE

Partie	Énigmes	Difficulté	Vainqueur(s)
#0	Énigme n°1 : Thé vert, thé noir	★	TheKing
#0	Énigme n°2 : La visite du vieux général	★★★	MastersLucas
#0	Énigme n°3 : Cartes sur table	★★★	Candice
#1	Énigme n°4 : Santé !	★	Perth Jack
#1	Énigme n°5 : Le cadenas	★★★★	Chauff
#1	Énigme n°6 : Le maquillage de la femme fatale	★	Perth Jack
#2	Énigme n°7 : Les jeux de mots du chimiste	★★★	Chauff
#2	Énigme n°8 : Correspondances	★★★	Chauff
#2	Énigme n°9 : Le jeu de la 8	★★	Fab69
#3	Énigme n°10 : Doppelgänger	★★	KisaKwaK
#3	Énigme n°11 : La revanche de l'athlète	★★	Insomnia35 et anthonylg
#3	Énigme n°12 : La belle	★★	Insomnia35
#3	Énigme n°13 : Les coffres	★★	Insomnia35
#4	Énigme n°14 : Le gramophone	★★★★	Insomnia35
#4	Énigme du voleur de diamant n°1 : Le coffret à bijoux	★★	Perth Jack
#4	Énigme n°15 : Black mirror	★★★★	Lirik
#4	Énigme n°16 : Le festin d'Antiochus	★	Chauff
#4	Énigme cachée n°1 : La théorie du chaos	★★★★	Chauff

#5	Énigme n°17 : Grand écran	★★★	Chauff et Insomnia35
#5	Énigme n°18 : Les héros malheureux de Wimbledon	★★★★	KisaKwaK, MastersLucas et GoT
#5	Énigme n°19 : Fair-play	★★★★	Chauff
#5	Énigme cachée n°2 : La malle sanglante	★★★★	Chauff

Énigme n°1

Thé vert, thé noir

Au terme de leur traversée, les douze invités accostent enfin sur l'île du Soldat, sans toutefois savoir ce qui les attend, ni réellement ce qui les a amenés ici... Les voici qui arrivent à la hâte au manoir, alors que le vent se lève et que la pluie s'abat sur eux. Le domestique ne leur servirait-il pas un bon thé pour se réchauffer ?

Voici deux mots de même longueur. Il vous faut les relier en interposant d'autres mots, dont chacun ne doit différer du suivant que par une lettre. Vous pouvez changer une lettre dans l'un des mots donnés, puis une lettre dans le mot obtenu, et ainsi de suite jusqu'à ce que vous arriviez à l'autre mot donné. Cependant, l'ordre des lettres ne doit jamais être interverti, chacun gardant sa place.

VERT ... NOIR

[Difficulté : ★]

Consigne :

En guise d'exemple, l'énigme créée initialement par le romancier Lewis Carroll proposait de transformer le « lapin » en « civet ». Ce qui pouvait se faire avec 6 mots intermédiaires de la manière suivante :

LAPIN – LAPIS – LAVIS – RAVIS – RAVES – RIVES – RIVET – CIVET

Les adjectifs et verbes conjugués sont autorisés, mais pas les noms propres (se référer au Larousse !).

Il n'existe pas une seule et unique solution. Toute suite d'**au maximum 10 mots intermédiaires** respectant les consignes sera acceptée.

Le joueur le plus rapide à proposer (en MP) une suite valide recevra le **gilet pare-balles mis en jeu**.

Une solution possible :

VERT – **VENT** – **VEND** – **REND** – **ROND** – **BOND** – **BORD** – **LORD** – **LORS** – **LOIS** – **LOIR** – **NOIR**

Énigme n°2

La visite du vieux général

Le vieux général, vétéran de la Grande Guerre, s'apprête à quitter le port dans l'intention de rendre visite à l'un de ses anciens soldats. Il y a vingt ans, ce dernier a été traumatisé par la mort de son frère, heurté par un éclat d'obus sous ses yeux.

Sachant que :

1. Le soldat français vit sur l'île du Diable.
2. Le soldat qui joue de l'accordéon boit du champagne.
3. Le soldat allemand est devenu sourd dans les tranchées.
4. Le soldat britannique aime la musique classique.
5. L'île des Noyers est à l'ouest de l'île du Corbeau.
6. Le soldat qui aime le jazz vit à l'est du soldat boit de l'absinthe.
7. Le soldat qui habite l'île du Crâne écoute de la musique baroque.
8. Le soldat qui aime le swing a combattu à Verdun avec le soldat irlandais.
9. Le soldat russe habite dans l'île occidentale.
10. Le soldat américain boit du gin offert par le soldat belge.
11. Le soldat qui aime le jazz habite près du soldat qui a survécu à un accident d'avion.
12. Le soldat de l'île des Noyers boit un Martini.
13. Le soldat estropié habite près de celui qui écoute de la musique baroque.
14. Le soldat qui vit dans l'île centrale boit du whisky.
15. Le soldat russe habite près de l'île du Spectre.

Chez quel soldat le vieux général se rend-il et quelle bouteille lui offre-t-il ?

[Difficulté : ★★★]

Consigne :

Précisons que chaque île est habitée par un soldat différent et qu'un même soldat ne peut remplir plusieurs critères pour le même trait de personnalité (il ne peut, par exemple, boire deux boissons différentes, écouter deux genres musicaux, etc.).

Vous disposez de **3 tentatives** pour résoudre l'énigme.

Le joueur le plus rapide à donner (en MP) la solution recevra le **fusil mis en jeu**.

Explications détaillées :

Pour résoudre cette énigme, directement adaptée de la célèbre énigme d'Einstein, la marche à suivre est de :

- Se représenter les îles comme des ensembles où l'on classe des éléments.
- Faire un tableau comme suit et remplir d'abord les cases avec les indices donnés dans l'énoncé. Étant donné qu'il y a des notions d'orientation (ouest/est), il ne faut pas oublier de rajouter une colonne "numéro" pour pouvoir repérer les îles géographiquement les unes par rapport aux autres.
- Et enfin, tester ensuite les différents classements et combinaisons en procédant par élimination :

<i>Numéro</i>	<i>Nationalité</i>	<i>Île</i>	<i>Boisson</i>	<i>Musique</i>	<i>Guerre</i>
1 (ouest)	Russe	Crâne	Absinthe	Baroque	Avion
2	Américain	Spectre	Gin	Jazz	Estropié
3	Français	Diabie	Whisky	Swing	Verdun
4	Britannique	Noyers	Martini	Classique	?
5 (est)	Allemand	Corbeau	Champagne	Accordéon	Sourd

Solution :

Il apparaît ainsi que le **soldat britannique**, qui habite l'île des Noyers et apprécie la musique classique, est celui qui a vu son frère mourir au front d'un éclat d'obus pendant la guerre. Le vieux général va donc lui rendre visite en lui apportant une **bouteille de Martini**.

Énigme n°3

Cartes sur table

Partie de poker dans le living-room du manoir.

Le ténor pose sur la table cinq cartes retournées, face cachée.

Face à lui, l'athlète tient dans ses mains le roi de carreau, l'as de pique, le valet de trèfle, la reine de cœur et le huit de carreau.



Sachant que :

- à gauche d'un roi, il y a un pique ;
- à droite d'un cœur, il y a un huit ;
- à gauche d'un carreau, il y a un dix ;
- à droite d'une reine, il y a un cœur ;
- à gauche d'un as, il y a un carreau ;
- à gauche d'un cœur, il y a un roi ;
- une carte noire se trouve entre deux cartes rouges.

Quelles sont les cartes du ténor ?

[Difficulté : ★★★]

Consigne :

- Énoncez la suite de 5 cartes de la gauche vers la droite.
- Les cartes mentionnées dans les indications de localisation sont voisines (les cartes se suivent immédiatement les unes les autres).
- Toutes les couleurs (carreau, trèfle, pique, cœur) et valeurs des cartes recherchées figurent dans l'énoncé.

Le joueur le plus rapide à donner (en MP) la solution recevra le **poste émetteur mis en jeu**.

Solution :

Dix de carreau, as de carreau, reine de pique, roi de cœur, huit de cœur.

Énigme n°4

Santé !

Sitôt débarqués sur l'île du Soldat, les 12 invités gagnent le manoir. Tandis que certains se dirigent vers le bar du living room, d'autres montent à l'étage s'installer dans leur chambre.

La cantatrice, souffrant de maux de tête à la suite du voyage en mer, se repose quelques instants. Allongée sur son lit, elle entend les autres invités trinquer avec leurs verres de brandy.

Elle compte 36 tintements.

Combien d'invités ont trinqué dans le living room ?

[Difficulté : ★]

Consigne :

Le plus rapide à donner (en MP) la solution recevra le **gilet pare-balles mis en jeu**.

Solution :

Il y a 9 invités qui trinquent.

Explications détaillées :

- Quand 2 personnes trinquent ensemble : il y a 1 tintement.
- Quand 3 personnes trinquent ensemble, la 3^{ème} trinque avec les 2 autres qui ont trinqué ensemble, soit 2 fois de plus : il y a $2 + 1$ tintements, soit 3 tintements.
- Quand 4 personnes trinquent ensemble, la 4^{ème} trinque avec les 3 autres qui ont trinqué ensemble, soit 3 fois de plus : il y a $3 + 2 + 1$ tintements, soit 6 tintements.
- Etc...

Pour connaître le nombre de personnes, on fait donc le calcul **$1 + 2 + 3 + \dots$ jusqu'à ce qu'on obtienne 36**. Il faut donc aller jusqu'à **8**.

Et si une personne trinque 8 fois, c'est qu'ils sont 9 à trinquer !

Énigme n°5

Le cadenas

Le fusil du manoir est enfermé dans la remise, située à l'extérieur derrière le cellier.

Déchiffrez le code pour déverrouiller le cadenas qui bloque l'accès à la remise.

Les 5 étapes découlent les unes des autres : les informations glanées lors de l'étape 1 servent à passer à l'étape 2, et ainsi de suite. Les chiffres et lettres grisés donnent le code du cadenas.

1 dnor ne renruoT 979 _ _ _ 6295141	3 Ouïe de cerf Lady _ _ _ _ _	4 Sommet de Tuolumne _ _ _ _ m
2 Bravo Hudson !  _ _ : _ _ 		5 Peuple originel _ _ _ _ _ Le chef n'a qu'un œil
Code _ _ _ _ _ 1 2 3 4 5		

[Difficulté : ★★★★★]

Consigne :

Vous aurez à votre disposition 5 indices (non indispensables à la résolution de l'énigme).

Le joueur le plus rapide à donner (en MP) la solution recevra le **fusil mis en jeu**.

Indices :

1. Archimède prend date avec Aronofsky.
2. Zehn Jahre zuvor... the flying men !
3. Lockheed.
4. Pic.
5. George Dick.

Solution :

Étape 1 : **8535** (premières décimales de pi en ordre inverse)

Étape 2 : **13:20** (temps du vol Mexico-New York le 8 mai 1935 sur un Lockheed Vega)

Étape 3 : **LINDY** (surnom de l'aviatrice Amelia Earhart, pilote de Lockheed Vega)

Étape 4 : **3651 m** (altitude du pic Amelia Earhart, situé au sein du parc de Yosemite dans le comté de Tuolumne)

Étape 5 : **AHWAHNECHEE** (tribu originelle qui s'était installée dans le parc de Yosemite)

Code : **80D6W**

Explications détaillées :

- Étape 1 :

"*Tourner en rond*" fait référence au nombre pi π (aussi appelé constante d'*Archimède*, et également titre d'un film réalisé par D. Aronofsky en 1998). Cette suite de chiffres correspond donc aux premières décimales de π : 3,14159265358979... ; mais en ordre inverse (d'où le "*dnor ne renruoT*").

En souligné = les 4 chiffres qu'il manque dans la suite, et comme il faut les mettre à l'envers, on obtient donc : **8535**, avec le **8** comme premier élément du code du cadenas.

Transition : il faut ensuite transformer cela en une date : 8 5 35 pour 8 mai 1935 (indice "*Archimède prend date* [...]"), soit 10 ans jour pour jour avant la capitulation de l'Allemagne (indice "*Zehn Jahre zuvor* [...]").

- Étape 2 :

Le vol Mexico-New York, avec un avion Lockheed Vega (indice "[...] *flying men*"), qui a duré **13:20** (ou 13h20mn en écriture française), avec le **0** comme deuxième élément du code du cadenas.

"*Bravo*" fait référence au Rio Bravo (qui marque la frontière Mexique/USA) et "*Hudson*" à la Hudson River (qui passe à NY). Les écussons héraldiques sont ceux de Mexico et de New York.

- Étape 3 :

En se penchant sur la compagnie *Lockheed*, on découvre que Amelia Earhart (dont on peut traduire le patronyme par "oreille de cerf" !, d'où "*l'ouïe de cerf*") a piloté nombre de leurs engins.

Son surnom était Lady **Lindy**, avec le **D** comme troisième élément du code du cadenas.

- Étape 4 :

Amelia Earhart a un *pic* à son nom, en son hommage. Ce pic culmine à **3 651 m** d'altitude dans le *comté de Tuolumne*. Le **6** est donc le quatrième élément du code du cadenas.

- Étape 5 :

Ce pic se trouve en Californie, au cœur du célèbre parc national de Yosemite.

En fouillant dans l'histoire du Yosemite, on apprend que la tribu amérindienne des **Ahwahnechee** s'y est installée il y a fort longtemps (le "*peuple originel*"). On pouvait apprendre (Wikipedia) que leur chef George Dick était surnommé "Chief one-eyed Dick" (indice "*n'a qu'un œil*"). Le **W** est donc le dernier élément du code du cadenas.

Ce qui donne le code : **80D6W**.

Énigme n°6

Le maquillage de la femme fatale

La femme fatale souhaite s'appliquer du rouge à lèvres. Mais comment faire ?

Voici deux mots de même longueur. Il vous faut les relier en interposant d'autres mots, dont chacun ne doit différer du suivant que par une lettre. Vous pouvez changer une lettre dans l'un des mots donnés, puis une lettre dans le mot obtenu, et ainsi de suite jusqu'à ce que vous arriviez à l'autre mot donné. Cependant, l'ordre des lettres ne doit jamais être interverti, chacun gardant sa place.

ROUGE ... LEVRE

[Difficulté : ★]

Consigne :

En guise d'exemple, il est possible de transformer l'« eau » en « vin » avec 2 mots intermédiaires, de la manière suivante :

EAU – VAU – VAN – VIN

Les adjectifs et verbes conjugués sont autorisés, mais pas les noms propres.

Il n'existe pas une seule et unique solution. Toute suite d'**au maximum 10 mots intermédiaires** respectant les consignes sera acceptée.

Le joueur le plus rapide à proposer (par MP) une suite valide recevra le **poste émetteur mis en jeu**.

Une solution possible :

ROUGE – **ROUEE** – **LOUEE** – LOYEE – LEVEE – LEVRE

Énigme n°7

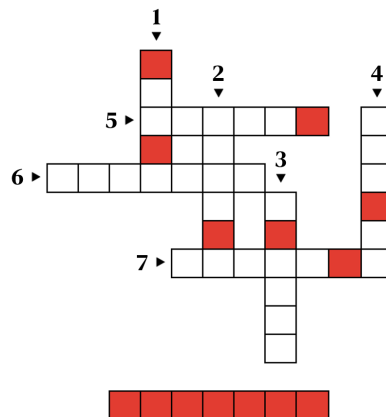
Les jeux de mots du chimiste

*Assis confortablement dans un fauteuil du petit salon, le chimiste fume sa pipe en lisant le journal.
Pour se détendre, il tente de résoudre les mots mêlés proposés parmi les jeux de la dernière page...*

Dans cette grille remplie de lettres figurent 7 noms de poisons (qui peuvent être lus horizontalement, verticalement ou en diagonale, et ce dans les deux sens).

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
1	D	F	H	T	R	E	P	C	A	R	A	R	D	A	M	U	S	E	Z	S
2	R	E	E	S	E	R	B	E	R	T	R	O	V	O	U	S	N	T	E	O
3	U	D	I	A	R	A	R	S	R	E	T	S	A	M	B	I	E	N	D	T
4	C	E	N	L	F	C	I	R	U	T	S	A	P	I	C	N	R	K	A	I
5	K	R	N	A	C	O	O	I	E	L	O	R	D	I	N	O	L	H	C	L
6	E	E	I	C	H	N	N	L	T	I	L	O	R	I	I	T	L	A	M	R
7	R	R	W	A	R	I	A	V	T	R	D	T	S	E	S	E	D	L	T	A
8	Z	A	L	L	I	T	M	S	E	T	A	R	O	M	A	I	N	L	R	C
9	E	R	A	O	S	N	E	S	M	R	T	L	I	E	L	F	O	N	Y	H
10	E	U	L	I	T	C	T	R	E	A	O	T	C	L	I	L	E	A	O	E
11	A	C	C	D	I	R	U	E	C	R	H	N	A	O	R	M	N	D	L	R
12	E	H	N	E	E	I	S	R	R	U	T	C	A	L	O	U	S	A	E	I
13	E	I	I	R	D	E	S	T	A	P	T	A	U	L	R	C	O	L	I	A
14	D	J	O	K	O	G	O	D	E	W	O	A	F	E	I	B	L	O	O	T
15	T	E	T	U	R	N	T	A	M	E	R	L	R	F	I	E	O	O	P	T
16	R	U	P	S	P	I	E	G	S	S	E	T	U	T	U	C	N	S	R	E
17	O	G	E	R	A	P	E	T	E	S	U	R	S	E	M	A	E	E	E	R
18	V	I	C	T	O	R	I	A	W	O	O	E	S	S	A	A	H	K	T	E
19	I	C	E	V	E	N	I	R	N	N	V	N	I	X	O	T	P	C	N	B
20	L	A	R	R	E	D	P	N	E	R	E	D	R	A	L	U	R	M	I	C

*Retrouvez le nom de ces 7 poisons et inscrivez-les dans la grille de mots croisés ci-dessous.
Un 8^{ème} poison apparaîtra à partir des lettres disposées dans les cases rouges.*



Pour vous aider...

10 autres mots-indices figurent dans la grille de mots mêlés :

HALL	SOLDAT
TENOR	LARDER
SMITH	BERETTA
WESSON	EMETTEUR
MANOIR	INTERPOL

Trouvez-les, en indiquant les coordonnées de la 1^{ère} et de la dernière lettre de ces mots
(par exemple : on trouve le mot ILE de O10 à Q10).

À chaque mot-indice repéré, les coordonnées de la 1^{ère} lettre d'un poison vous seront transmises.
Attention, dès qu'un mot-indice est trouvé par un joueur, il ne peut plus servir aux autres joueurs !

[Difficulté : ★★★]

Consigne :

Le joueur le plus rapide à donner (en MP) la liste des 8 poisons à trouver recevra le **gilet pare-balles mis en jeu**.

Solution :

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
1	D	F	H	T	R	E	P	C	A	R	A	R	D	A	M	U	S	E	Z	S
2	R	E	E	S	E	R	B	E	R	T	R	O	V	O	U	S	N	T	E	O
3	U	D	I	A	R	A	R	S	R	E	T	S	A	M	B	I	E	N	D	T
4	C	E	N	L	F	C	I	R	U	T	S	A	P	I	C	N	R	K	A	I
5	K	R	N	A	C	O	O	I	E	L	O	R	D	I	N	O	L	H	C	L
6	E	E	I	C	H	N	N	L	T	I	L	O	R	I	I	T	L	A	M	R
7	R	R	W	A	R	I	A	V	T	R	D	T	S	E	S	E	D	L	T	A
8	Z	A	L	L	I	T	M	S	E	T	A	R	O	M	A	I	N	L	R	C
9	E	R	A	O	S	N	E	S	M	R	T	L	I	E	L	F	O	N	Y	H
10	E	U	L	I	T	C	T	R	E	A	O	T	C	L	I	L	E	A	O	E
11	A	C	C	D	I	R	U	E	C	R	H	N	A	O	R	M	N	D	L	R
12	E	H	N	E	E	I	S	R	R	U	T	C	A	L	O	U	S	A	E	I
13	E	I	I	R	D	E	S	T	A	P	T	A	U	L	R	C	O	L	I	A
14	D	J	O	K	O	G	O	D	E	W	O	A	F	E	I	B	L	O	O	T
15	T	E	T	U	R	N	T	A	M	E	R	L	R	F	I	E	O	O	P	T
16	R	U	P	S	P	I	E	G	S	S	E	T	U	T	U	C	N	S	R	E
17	O	G	E	R	A	P	E	T	E	S	U	R	S	E	M	A	E	E	E	R
18	V	I	C	T	O	R	I	A	W	O	O	E	S	S	A	A	H	K	T	E
19	I	C	E	V	E	N	I	R	N	N	V	N	I	X	O	T	P	C	N	B
20	L	A	R	R	E	D	P	N	E	R	E	D	R	A	L	U	R	M	I	C

Poison n°1 : **SARIN** (1^{ère} lettre en D16)

Poison n°2 : **CURARE** (1^{ère} lettre en B11)

Poison n°3 : **ACONIT** (1^{ère} lettre en F13)

Poison n°4 : **PHENOL** (1^{ère} lettre en Q19)

Poison n°5 : **RICINE** (1^{ère} lettre en M6)

Poison n°6 : **CYANURE** (1^{ère} lettre en T8)

Poison n°7 : **VERONAL** (1^{ère} lettre en H7)

Poison n°8 : **ARSENIC**

Énigme n°8

Correspondances

Répondez à la question, après lecture du poème encadré sur la cheminée du living room.

411 - 825 - 972 - 111 - 156 - 267 - 631 - 571 - 476 - 185 - 218 - 943 - 742 - 386

La Nature est un temple où de vivants piliers
Laissent parfois sortir de confuses paroles ;
L'homme y passe à travers des forêts de symboles
Qui l'observent avec des regards familiers.

Comme de longs échos qui de loin se confondent
Dans une ténébreuse et profonde unité,
Vaste comme la nuit et comme la clarté,
Les parfums, les couleurs et les sons se répondent.

Il est des parfums frais comme des chairs d'enfants,
Doux comme les hautbois, verts comme les prairies,
- Et d'autres, les corrompus, riches et triomphants,

Ayant l'expansion des choses infinies,
Comme l'ambre, le musc, le benjoin et l'encens,
Qui chantent les transports de l'esprit et des sens.

[Difficulté : ★★★]

Consigne :

Le joueur le plus rapide à donner (en MP) la solution recevra le **fusil mis en jeu**.

Solution :

Pour chaque numéro à 3 chiffres du code :

- Le 1^{er} chiffre désigne le vers du poème.
- Le 2^{ème} chiffre désigne le mot du vers.
- Le 3^{ème} chiffre désigne la lettre du mot.

Par exemple, le premier numéro du code est 411 : il faut donc rechercher la 1^{ère} lettre du 1^{er} mot du 4^{ème} vers, soit Q dans « Qui ».

En reprenant le poème, les lettres à repérer sont :

La Nature est un temple où de vivants piliers
Laissent parfois sortir de confuses paroles ;
L'homme y passe à travers des forêts de symboles
Qui l'observent avec des regards familiers.

Comme de longs échos qui de **l**oin se confondent
 Dans une **t**énébreuse et profonde unité,
 Vaste comme la **n**uit et comme la clarté,
 Les parf**u**ms, les couleurs et les sons se répondent.

Il est des parf**u**ms frais comme **d**es chairs d'enfants,
 Doux comme les hautbois, verts comme les prairies,
 - Et d'autres, **l**es corrompus, riches et triomphants,

Ayant l'expansion des choses infinies,
 Comme l'ambre, le musc, le benjoin et l'encens,
 Qui chantent les transports de l'esprit et des sens.

411	825	972	111	156	267	631	571	476	185	218	943	742	386
Q	U	E	L	E	S	T	L	I	N	T	R	U	S

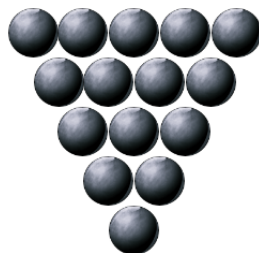
En déchiffrant le code, nous obtenons la question : « **Quel est l'intrus** » ?

Ce à quoi il faut répondre « **les** » (au vers 11), mot qui ne faisait pas partie du poème original *Correspondances* (du recueil Les Fleurs du Mal) de Baudelaire.

Énigme n°9

Le jeu de la 8

Ce soir, le médecin et l'athlète s'affrontent lors d'une partie de billard américain.
Le billard américain se joue avec 15 boules numérotées de 1 à 15. Au début de la partie, les boules sont placées dans une forme triangulaire.



Disposez-les de telle manière que le numéro de chaque boule égale la différence des numéros des 2 boules situées immédiatement au-dessus.

[Difficulté : ★★]

Consigne :

*Le joueur le plus rapide à donner (en MP) une solution recevra le **poste émetteur mis en jeu**.*

Deux solutions possibles :



Énigme n°10

Doppelgänger

Le sinistre assassin qui sévit sur l'île du Soldat a un frère jumeau, Mr. G., incarcéré pour meurtre dans la célèbre prison londonienne de Wandsworth.

À son étage, lui et quinze autres prisonniers sont enfermés dans seize cellules communicantes.

Pris de folie, Mr. G. entreprend de tuer tous les prisonniers des autres cellules.

Sachant qu'il abandonne chaque fois sa victime, qu'il ne retourne jamais dans une cellule où se trouve un cadavre et qu'il ne casse jamais un mur extérieur ou de coin, quel est son itinéraire jusqu'au dernier prisonnier, Mr. H. ?

	A	B	C	D
1	G			
2				
3				
4				H

[Difficulté : ★★]

Consigne :

À l'aide des coordonnées, indiquez **case par case** le chemin que Mr. G. emprunte pour se rendre de sa cellule (A1) à celle de Mr. H. (D4).

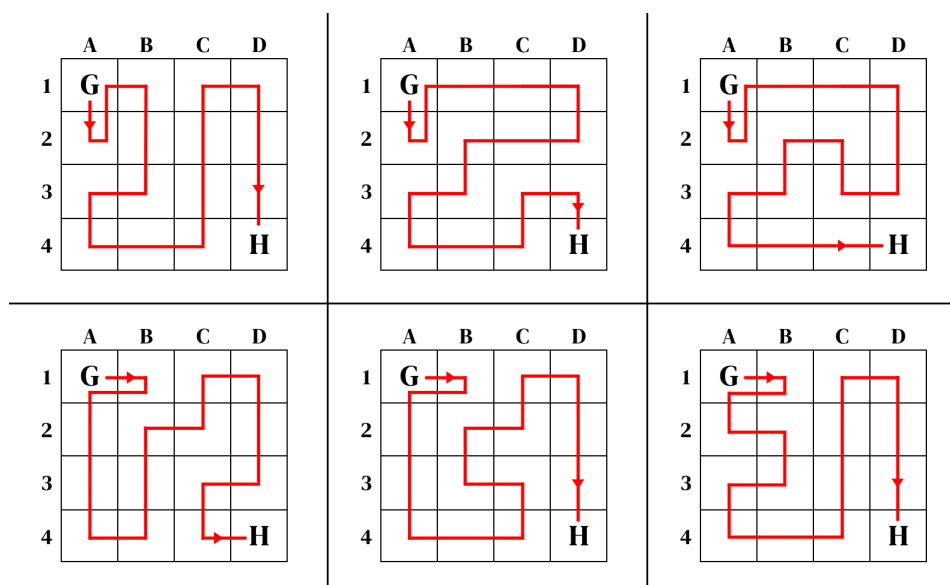
Le joueur le plus rapide à donner (en MP) une solution recevra le **gilet pare-balles mis en jeu**.

Solutions :

Voici un trajet qu'il peut emprunter :

A1 – A2 – A1 – B1 – B2 – B3 – A3 – A4 – B4 – C4 – C3 – C2 – C1 – D1 – D2 – D3 – D4

Représentations de plusieurs trajets possibles :



Il ne faut pas oublier qu'il a la possibilité de repasser par sa cellule puisque bien évidemment, elle ne contient pas de cadavre.

Énigme n°11

La revanche de l'athlète

Nouvelle partie de poker dans le living-room du manoir.

L'athlète pose sur la table cinq cartes retournées, face cachée.

Face à lui, le ténor tient dans ses mains le sept de cœur, la dame de pique, le valet de pique, le valet de trèfle et l'as de trèfle.



Sachant que :

- à gauche d'un roi, il y a un cœur ;
- à gauche d'un cœur, il y a un roi ;
- à droite d'un pique, il y a un valet ;
- à gauche d'un pique, il y a un sept ;
- à gauche d'un sept, il y a un trèfle ;
- à droite d'un roi, il y a un pique.

Quelles sont les cartes de l'athlète ?

[Difficulté : ★★]

Consigne :

- Énoncez la suite de 5 cartes de la gauche vers la droite.
- Les cartes mentionnées dans les indications de localisation sont voisines (les cartes se suivent immédiatement les unes les autres).
- Toutes les couleurs (carreau, trèfle, pique, cœur) et valeurs des cartes recherchées figurent dans l'énoncé.

Le joueur le plus rapide à donner (en MP) une solution recevra le **fusil mis en jeu**.

Solutions :

- **Sept de trèfle, sept de pique, roi de cœur, roi de pique, valet de cœur.**
- **Roi de trèfle, sept de pique, roi de pique, valet de cœur, roi de cœur.**
- **Sept de trèfle, roi de pique, valet de cœur, roi de trèfle, sept de pique.**

Énigme n°12

La belle

*L'athlète et le ténor s'affrontent au poker pour la belle !
Tous deux posent sur la table cinq cartes retournées, face cachée.
Le ténor commence par en retourner deux, puis vient le tour de l'athlète.*



Ce que l'on sait des cartes de l'athlète :

1. à gauche d'un valet, il y a un carreau ;
2. à droite d'un cœur, il y a un huit ;
3. à gauche d'un trèfle, il y a un as ;
4. à droite d'un as, il y a un cœur ;
5. à gauche d'un huit, il y a un trèfle ;
6. à gauche d'un carreau, il y a un valet ;
7. il n'y a pas de carreau à gauche d'un trèfle.



Ce que l'on sait des cartes du ténor :

- à gauche d'une dame, il y a un carreau ;
- à droite d'un pique, il y a une dame ;
 - à gauche d'un cœur, il y a un as ;
 - à droite d'un as, il y a un pique ;
- à gauche d'un roi, il y a un pique ;
- à gauche d'un cœur, il y a une dame ;
 - aucune couleur ne se suit.

*Lorsque l'athlète retourne ses cartes, le ténor se lève en vociférant :
« My dear, je vous accuse de tricherie ! »*

Quelles sont donc les cartes de l'athlète ?

[Difficulté : ★★]

Consigne :

- Énoncez la suite de 5 cartes de la gauche vers la droite.
- Les cartes mentionnées dans les indications de localisation sont voisines (les cartes se suivent immédiatement les unes les autres).
- Toutes les couleurs (carreau, trèfle, pique, cœur) et valeurs des cartes recherchées figurent dans l'énoncé.

Le joueur le plus rapide à donner (en MP) la solution recevra le **fusil mis en jeu**.

Solution :

Cartes de l'athlète : **As de trèfle, huit de trèfle, as de carreau, valet de cœur, huit de carreau.**

Cartes du ténor : **As de pique, roi de cœur, as de carreau, dame de pique, dame de cœur.**

Énigme n°13

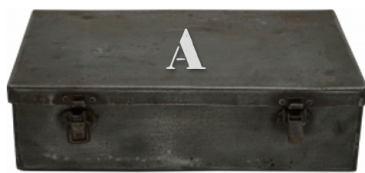
Les coffres

Devant les invités, quatre coffres A, B, C et D sont alignés.

Un seul contient le double des clés du cachot ! Dans chacun des trois autres coffres se trouve une clé qui ouvre un des autres coffres.

Si on tente d'ouvrir un coffre avec une mauvaise clé, la serrure se bloque et tout espoir d'accéder au double des clés du cachot est perdu.

Sous chaque coffre figure une inscription. L'inscription du coffre contenant le double des clés est fausse, mais les trois autres sont exactes.



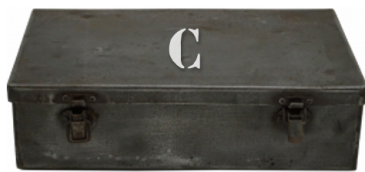
A

La clé à l'intérieur ouvre le coffre contenant les clés du cachot.



B

Il faut ouvrir ce coffre avant de trouver les clés du cachot.



C

La clé à l'intérieur de ce coffre ouvre le coffre B.



D

La clé qui ouvre ce coffre se trouve dans le coffre B.

Vous disposez au départ d'une clé E sur laquelle il est marqué :

« Cette clé ouvre le coffre situé entre celui qui contient les clés du cachot et celui qui contient la clé pour ouvrir le coffre A. »

Dans quel ordre devez-vous ouvrir les coffres pour mettre la main sur le double des clés du cachot ?

[Difficulté : ★★]

Consigne :

L'inscription figurant sur la clé E est vraie.

Vous disposez de 2 tentatives pour résoudre l'énigme.

*Le joueur le plus rapide à proposer (en MP) une solution recevra le **double des clés du cachot mis en jeu.***

Deux solutions possibles :

C, B, A, D et **C, B, D, A.**

Explications détaillées pour la première solution :

Commençons avec la clé E : elle ne peut ouvrir que les coffres B ou C.

- Si elle ouvre B, la clé qui ouvre A ne peut être dans A, donc A contiendrait les clés du cachot et C la clé pour A.
- Si elle ouvre C, les clés du cachot sont dans B ou D, donc les clés du cachot ne sont pas dans C et l'inscription C serait exacte (ce qui est impossible).

Conséquences :

- Comme la clé dans C ouvre B, la clé E doit ouvrir C.
 - Donc les clés du cachot sont dans B ou D.
 - L'inscription A est vraie. Donc les clés du cachot sont dans D.
-
1. E ouvre C.
 2. Dans C, il y a la clé qui ouvre B.
 3. Dans B, la clé qui ouvre A.
 4. Dans A, la clé qui ouvre D contenant le double des clés du cachot.

Énigme n°14

Le gramophone

Les douze invités passent leur première soirée dans le manoir. Pour détendre l'atmosphère, le juge s'approche du gramophone dans le living room et le met en marche.

Un disque y est déposé, mais un scotch noir cache le nom de la chanson et de son interprète...



*Quelques instants après, le gramophone qui plongeait le manoir dans une ambiance jazzy s'arrête subitement !
Sur quel mot la chanson s'est-elle interrompue ?*

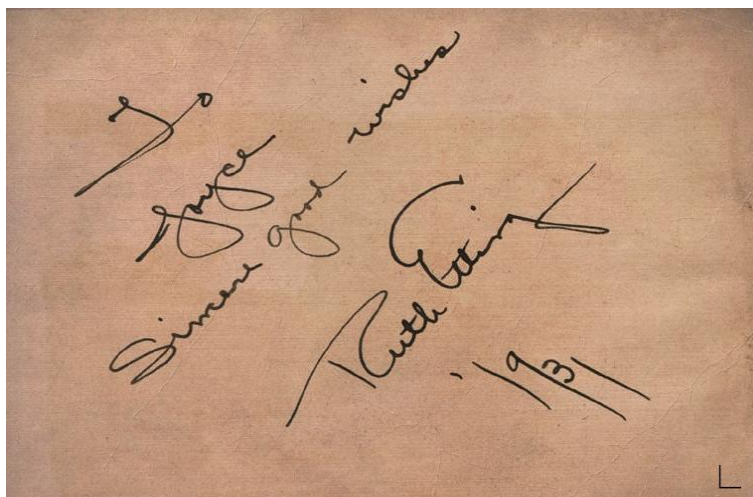
[Difficulté : ★★★★★]

Consigne :

Vous avez à votre disposition 3 indices pour trouver la solution.

Le joueur le plus rapide à donner (en MP) la solution recevra le **gilet pare-balles mis en jeu**.

Indice n°1 :



Indice n°2 :



Indice n°3 :



Voici un indice supplémentaire (facultatif) :



Solution :

Il s'agit de la chanson **All of me** (*Soy todo tuyo* pour le titre espagnol, indice n°2), composée par Seymour Simons et Gerald Marks (indice supplémentaire) et enregistrée par Ruth Etting en 1931 (indice n°1). Elle est interprétée ici par **Louis Armstrong**, surnommé Satchmo (indice n°2).



La chanson s'arrête à **1mn42s** sur le mot « **heart** » (indice n°3).

Explication de l'indice 3 :

Pour trouver le minutage, il faut regarder les bordures de la couverture du Real Book (ouvrage consacré aux classiques du jazz).

- Sur le contour supérieur : 1 petite barre = « 1' » (1mn)
- Sur le contour de gauche : 42 petites barres = « 42'' » (42s)

Notons qu'un petit cœur figure dans le R du « Real », pour *heart*.

Énigme du voleur de diamant n°1

Le coffre à bijoux

Le coffret à bijoux de la petite fille renferme le précieux diamant bleu de France, mais il est verrouillé !



Sachant que tous les chiffres du code sont différents et que dans les combinaisons suivantes :

- 9207 : deux chiffres sont bons et mal placés ;
- 8736 : deux chiffres sont bons et bien placés ;
- 1380 : un chiffre est bon et mal placé ;
- 3924 : rien n'est bon.

Quel est le code du cadenas qui ouvre le coffret à bijoux ?

[Difficulté : ★★]

Complément :

Le voleur dispose d'**1 seule et unique tentative par nuit** pour déverrouiller le cadenas.

S'il parvient à ouvrir le coffret et mettre la main sur le diamant bleu de France, il pourra s'évader instantanément !

Solution :

0756.

Explications détaillées :

- Grâce à la ligne 4, on sait que les chiffres 3, 9, 2 et 4 ne sont pas dans le code. On sait alors que les deux bons chiffres de la ligne 1 sont 0 et 7 mais ils sont mal placés.

- On en déduit que le chiffre mal placé de la ligne 3 est le 0. Donc les chiffres 1, 3 et 8 ne sont pas dans le code. Résumé des chiffres éliminés : 1, 2, 3, 4, 8, 9.
- Concernant la ligne 2 : 2 chiffres sont bien placés et on sait qu'il n'y a pas de 3. Le code peut être 87?? ou ??6 ou 8??6. Or, nous savons que le chiffre 8 n'apparaît pas dans le code. Il ne reste donc qu'une seule possibilité : ??6.
- À la ligne 1, on a vu que le 0 est bon mais pas en 3^{ème} position (ni en 4^{ème}, cf. ligne 3). Il est forcément en 1^{ère} : 0??6.
- Tous les chiffres du code sont différents, les chiffres 1, 2, 3, 4, 8, 9 sont éliminés et les chiffres 0, 6 et 7 ont déjà été utilisés. Il ne reste qu'une seule possibilité : le 5.

Le code final est donc bien : **0756**.

Énigme n°15

Black mirror

Profitant d'une accalmie après le petit déjeuner, la jeune fille échappe un instant à la surveillance de la gouvernante et sort du manoir pour se balader sur l'île. Elle descend sur le versant sud de la falaise et aperçoit au loin une cabane abandonnée. Intriguée, elle s'en approche et pousse la porte pour pénétrer à l'intérieur. La jeune fille se retrouve alors dans un vestibule donnant sur trois portes closes (numérotées de 1 à 3, de droite à gauche).



Étape 1 : le cadenas des 3 portes

Chaque porte est verrouillée par un cadenas.

Trouvez le code qui déverrouillera le cadenas de la porte qui mènera la jeune fille à la Black room...

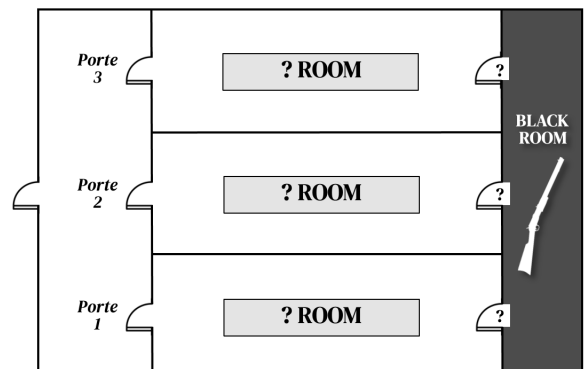
Porte 1	Porte 2	Porte 3
___31__	__18__	____18__

[Difficulté : ★★★★★]

Consigne :

Ci-contre, voici le plan de la cabane abandonnée. Une seule des 3 pièces mène à Black room, qui renferme le fusil du manoir.

L'énigme comporte 3 étapes. Dès que vous parvenez à déchiffrer le code d'un cadenas et entrer dans une pièce (étape 1), les étapes suivantes de l'énigme vous sont transmises (le tout par MP).



Le joueur le plus rapide à trouver la solution finale de l'énigme recevra le **fusil mis en jeu**.

Solution de l'étape 1 :

Commençons par le code de la porte 3 : il y a sur la porte l'écriteau "ANORD".

Il suffit de regarder le **rang de chaque lettre dans l'alphabet** pour trouver le code : A=1, N=14, O=15, R=18, D=4.

Ce qui donnait le code **11415184**.

Pour le code des deux autres portes, on suit un raisonnement analogue : **la 1^{ère} lettre est toujours égale à 1**.

Pour la porte 1 avec l'écriteau "CAOS" : si C=1, on obtient par décalage A=25, O=13, S=17. Soit le code **1251317**.

Pour la porte 2 avec l'écriteau "XAOC" : si X=1, on obtient par décalage A=4, O=18, C=6. Soit le code **14186**.

Une fois les cadenas des 3 portes déverrouillés, on entre dans 3 autres pièces :

- Derrière la porte 1 (CAOS) : la Gaelic room.
- Derrière la porte 2 (XAOC) : la Russian room.
- Derrière la porte 3 (ANORD) : l'Irish room.

Étape 2 : la borne de la Gaelic room

Pièce n°1 : la Gaelic room

La jeune fille entre dans la Gaelic room : une pièce rectangulaire sans aucune issue.

Cependant, une mystérieuse borne avec un voyant lumineux (éteint) se tient au centre de la pièce. Lorsque la borne est activée et le voyant allumé, les mots-clés des Irish et Russian rooms apparaissent...

À partir du code ci-dessous, complétez les 2 mots pour activer la borne.

Code
1 9 1 2
1 8 5 4

Code
S _ _
_ _ T

Solution de l'étape 2 :

Le raisonnement à suivre est le même que pour l'étape 1, on s'intéresse au rang des lettres dans l'alphabet et la 1^{ère} lettre du code est toujours égale à 1.

- Pour le mot du haut : si S=1, par décalage A=9 et D=12 (code **1912**). Ce qui donnait le mot **SAD**.
- Pour le mot du bas : si T=4, par décalage H=18 et U=5 (code **1854**, où Q=1 pour l'anecdote mais ce n'était pas utile de le trouver). Il fallait trouver le mot **HUT**.

Sad hut, soit *cabane triste* en anglais.

Pour résumer, voici la table de codage qui permet de résoudre les étapes 1 & 2 :

		▼ Rang dans l'alphabet de la lettre codée ▼																										
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	
▼ Première lettre du codage ▼	A	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	◀ ANORD
	B	26	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	
	C	25	26	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	◀ CAOS
	D	24	25	26	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	
	E	23	24	25	26	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	
	F	22	23	24	25	26	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	
	G	21	22	23	24	25	26	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	H	20	21	22	23	24	25	26	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
	I	19	20	21	22	23	24	25	26	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	
	J	18	19	20	21	22	23	24	25	26	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
	K	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
	L	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
	M	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
	N	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
	O	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
	P	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
	Q	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	◀ HUT
	R	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
	S	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	1	2	3	4	5	6	7	8	◀ SAD
	T	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	1	2	3	4	5	6	7	
	U	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	1	2	3	4	5	6	
	V	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	1	2	3	4	5	
	W	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	1	2	3	4	
	X	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	1	2	3	◀ XAOC
	Y	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	1	2	
	Z	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	1	

Une fois que l'on a activé la borne de la Gaelic room, on peut retourner suivre les instructions des 2 autres pièces, l'Irish room et la Russian room.

Étape 3 : la Black room

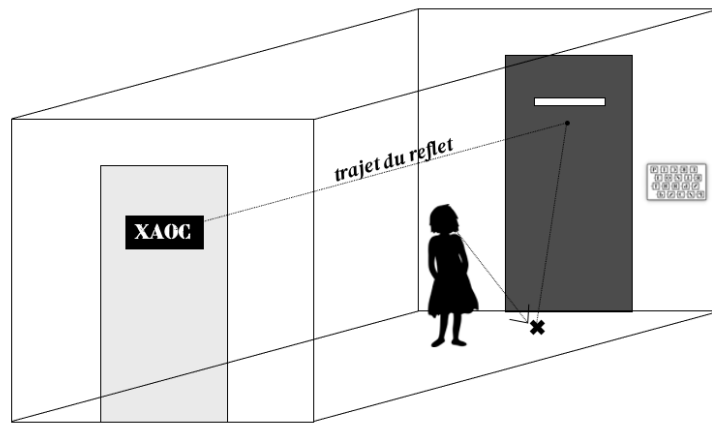
Pièce n°2 : la Russian room

La jeune fille entre dans la Russian room : une pièce rectangulaire vide dont les quatre murs, le plancher, le plafond ainsi que les portes sont entièrement recouverts de miroirs, à l'exception d'une fente dans la porte opposée qui laisse pénétrer un faisceau de lumière.

En face d'elle, une porte noire est verrouillée par un mécanisme complexe.

Pour l'ouvrir et entrer dans la Black room où est entreposé le fusil, la jeune fille doit procéder ainsi :

- 1. Se rendre dans la Gaelic room et faire apparaître le mot-clé de la Russian room.*
- 2. Une fois revenue dans la Russian room, lire le mot-clé de 6 lettres qui s'affiche sur l'écrêteau de la porte d'entrée (sur le revers de l'écrêteau « XAOC »).*
- 3. Saisir sur le clavier (à droite de la porte noire) le mot-clé de 6 lettres.*



Pour lire le mot-clé, la jeune fille, seule et enfermée dans la Russian room, se tient debout et regarde au sol (au niveau de la croix sur le schéma) et lit ceci :

ТЕОРНА

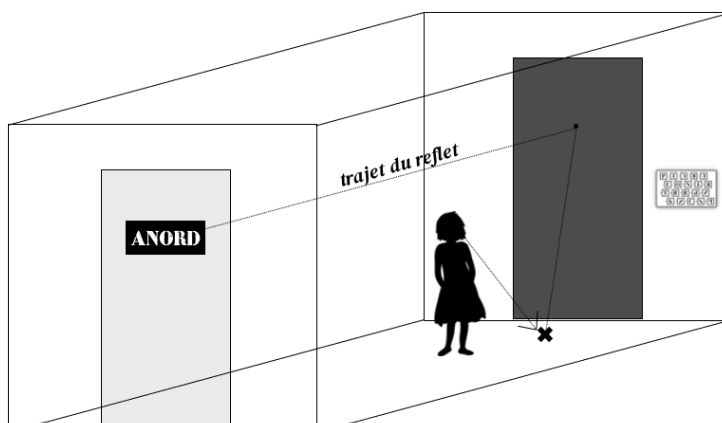
Pièce n°3 : l'Irish room

La jeune fille entre dans l'Irish room : une pièce rectangulaire vide dont les quatre murs, le plancher, le plafond ainsi que les portes sont entièrement recouverts de miroirs.

En face d'elle, une porte noire est verrouillée par un mécanisme complexe.

Pour l'ouvrir et entrer dans la Black room où est entreposé le fusil, la jeune fille doit procéder ainsi :

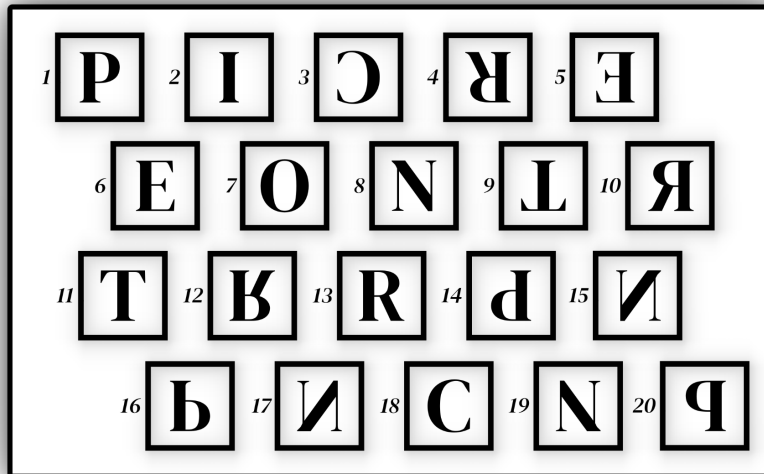
1. Se rendre dans la Gaelic room et faire apparaître le mot-clé de l'Irish room.
2. Une fois revenue dans l'Irish room, lire le mot-clé de 7 lettres qui s'affiche sur l'écriteau de la porte d'entrée (sur le revers de l'écriteau « ANORD »).
3. Saisir sur le clavier (à droite de la porte noire) le mot-clé de 7 lettres.



Pour lire le mot-clé, la jeune fille, seule et enfermée dans l'Irish room, se tient debout et regarde au sol (au niveau de la croix sur le schéma) et lit ceci :

TEOIRIC

Dans les 2 pièces, voici le clavier à utiliser pour entrer le code qui déverrouille la porte noire :



Indiquez le numéro des touches sur lesquelles la jeune fille doit appuyer pour ouvrir la porte.

Solution de l'étape 3 :

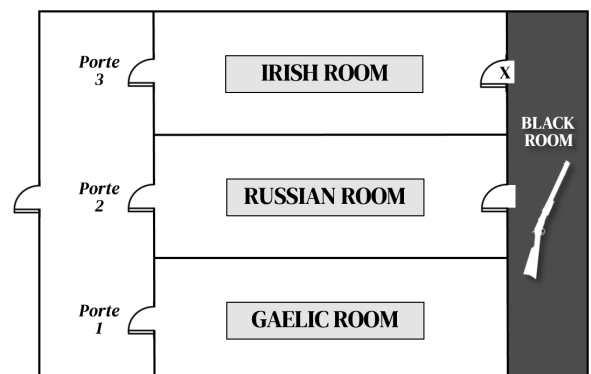
Les énoncés de la Russian et de l'Irish rooms sont très proches, mais une seule des deux pièces permet d'accéder à la Black room.

- Il est impossible de déverrouiller la porte noire dans l'Irish room, car la pièce est entièrement recouverte de miroirs. Il n'y a donc dans cette pièce ni fenêtre, ni aucune autre source de lumière puisqu'elle est dite vide : la jeune fille est dans le noir le plus complet ! Par conséquent, **elle ne peut pas voir le mot-clé**.
- **Il faut donc se rendre dans la Russian room**, où un faisceau de lumière à travers la porte noire permet de voir le mot-clé et appuyer sur les touches du clavier !
- Enfin, pour lire le mot-clé tel qu'il apparaît sur l'écriteau, il faut appliquer une **double symétrie verticale et horizontale** sur ce que voit la jeune fille au sol, afin de restituer le trajet du reflet.

Ainsi, le mot-clé est :

TEOPИЯ

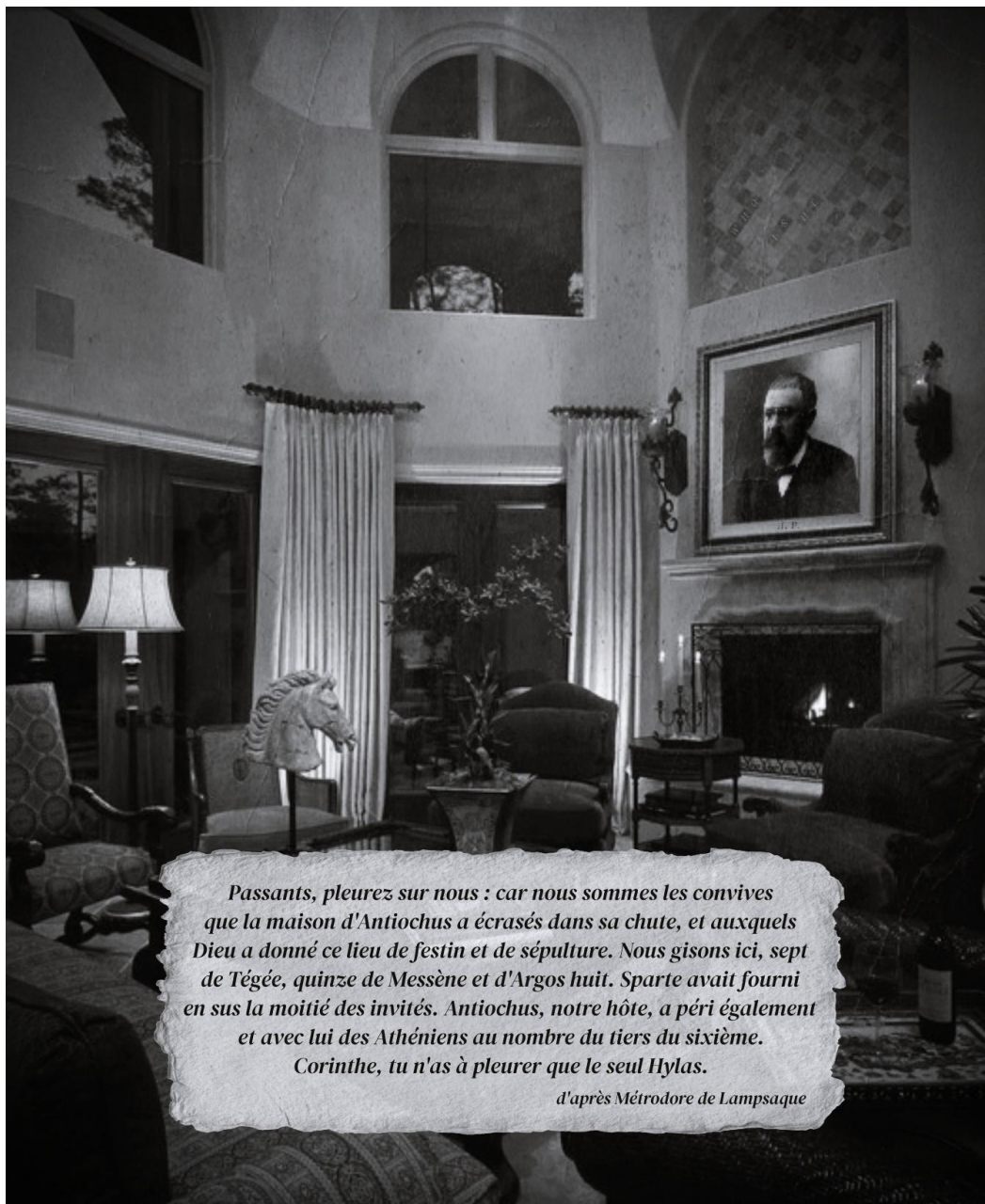
La jeune fille doit donc appuyer sur les touches 11-6-7-1-15-10 pour entrer dans la Black room et prendre possession du fusil.



Énigme n°16

Le festin d'Antiochus

*Le soir de leur arrivée sur l'île, les invités trouvent un mystérieux parchemin laissé sur la table basse du salon...
Sur celui-ci figurent les vers grecs suivants, qui content le destin funeste du roi Antiochus :*



Combien de victimes sont ensevelies sous la maison d'Antiochus ?

[Difficulté : ★]

Consigne :

Le joueur le plus rapide à donner (en MP) la solution recevra le **double des clés du cachot mis en jeu.**

Solution :

On compte 72 victimes.

Explications détaillées :

7 (de Tégée) + 15 (de Messène) + 8 (d'Argos) + 1 (Antiochus) + 1 (Hylas) = 32 premières victimes.

Soit x le nombre total de victimes.

Le nombre de victimes de Sparte est donc $x/2$ (la moitié) et le nombre de victimes d'Athènes est $x/18$ (le tiers du sixième).

$$x = 32 + x/2 + x/18$$

$$x - x/2 - x/18 = 32$$

$$x/2 - x/18 = 32$$

$$9x - x = 576$$

$$x = 576/8 = \mathbf{72 \text{ victimes.}}$$

Texte original de Métrodore de Lampsaque (*Anthologie grecque*, 137, 64) :

« Passants, pleurez sur nous : car nous sommes les convives que la maison d'Antiochus a écrasés dans sa chute, et auxquels Dieu a donné ce lieu de festin et de sépulture. Nous gisons ici, quatre de Tégée, douze de Messène et d'Argos cinq. Sparte avait fourni en sus la moitié des invités. Antiochus, notre hôte, a péri également et avec lui des Athéniens au nombre du cinquième du cinquième. Corinthe, tu n'as à pleurer que le seul Hylas. »

Solution : Le nombre de victimes est : 4 (Tégée) + 12 (Messène) + 5 (Argos) + 1 (Antiochus) + 1 (Hylas) = 23. Or, $1/2 + 1/25 = 27/50$. Il reste $23/50$. On fait : $23 \times 50 / 23 = 50$. On compte donc **50 victimes**.

Énigme cachée n°1

La théorie du chaos

Easter egg : partie 4

Des indices disséminés dans les énigmes n°14, 15 et 16 permettent de trouver l'énigme cachée et d'y répondre.

[Difficulté : ★★★★★]

Explications détaillées :

Énigme n°16 : Le festin d'Antiochus

Sur l'image de l'énigme n°16 se trouve le **portrait d'un certain « H.P. »**.



De plus, la question « **Who is he ?** » est visible sur le mur au-dessus du portrait :



Il s'agit donc de trouver l'identité de l'homme figurant sur le portrait de l'énigme n°16.

Énigme n°15 : Black mirror

Lors de l'étape 2, deux nombres constituent le code à déchiffrer : **1912** et **1854**.

Ces années correspondent respectivement aux **dates de mort et de naissance** de l'homme recherché.

Lors de l'étape 1, les trois mots figurant sur les écriteaux de chaque porte signifient tous **chaos** dans différentes langues :

- Sur la porte 1, donnant sur la Gaelic room : *CAOS* = "chaos" en gaélique.
- Sur la porte 2, donnant sur la Russian room : *XAOC* = "chaos" en russe.
- Sur la porte 3, donnant sur l'Irish room : *ANORD* = "chaos" en dialecte irlandais.

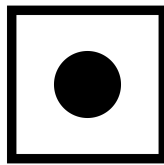
Lors de l'étape 3, les mots-clés des Russian et Irish rooms signifient tous les deux **théorie** dans leur langue :

- *ТЕОРИЯ* = "théorie" en russe (écriture cyrillique).
- *TEOIRIC* = "théorie" en dialecte irlandais.

En reliant les mots des étapes 1 & 3, il est possible de faire le lien avec la **théorie du chaos**, objet d'étude de l'homme recherché.

Énigme n°14 : Le gramophone

3 petits symboles apparaissent dans le coin en bas à droite de chaque indice. En les superposant, on reconstitue la figure suivante :



Soit un point dans un carré, ce qui permet de reconstituer **phonétiquement le nom "Poincaré"**.

Solution :

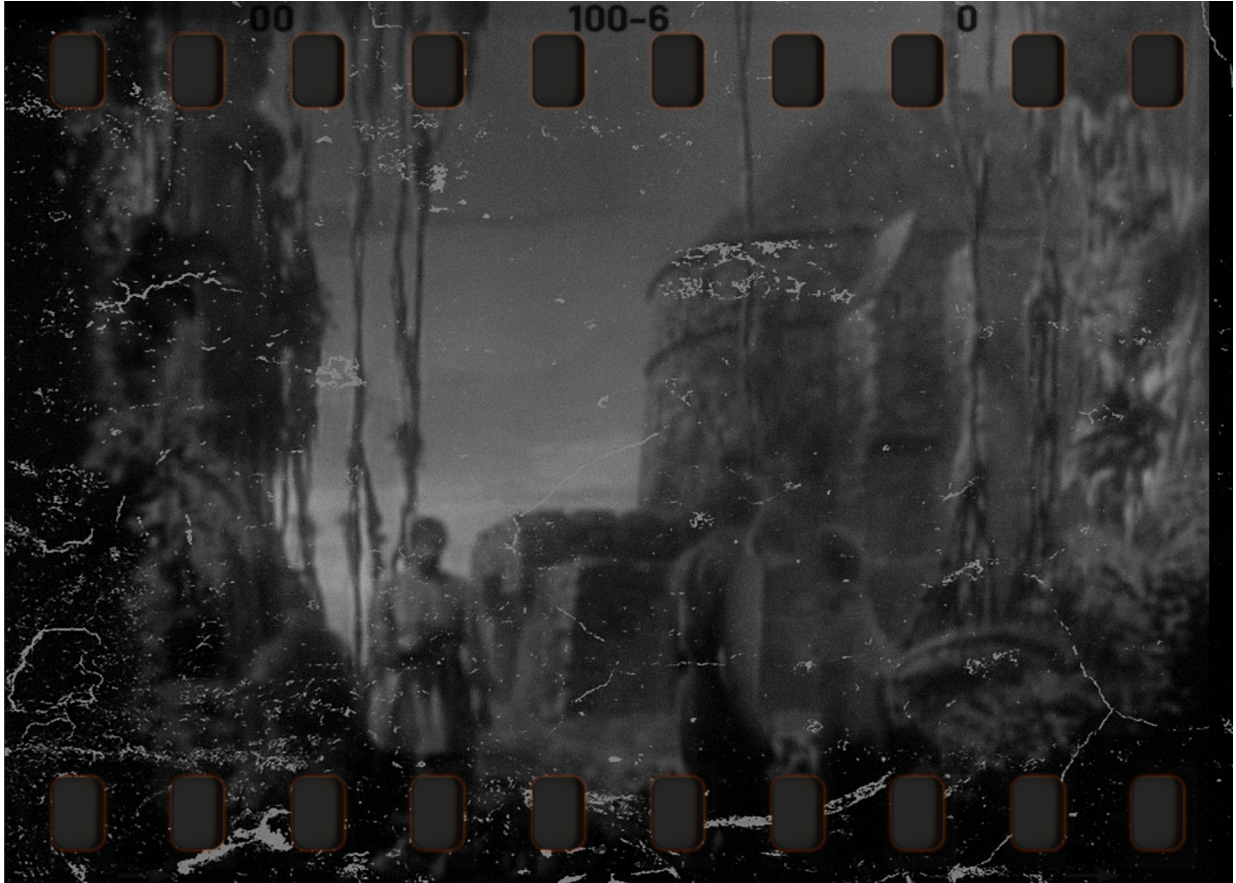
Tous ces indices mènent donc au physicien français **Henri Poincaré**.

Énigme n°17

Grand écran

La première soirée des invités sur l'île touche à sa fin... quand le cynique assassin décide de jouer avec les nerfs de ses convives.

Soudain, une voix enregistrée grésillante s'élève depuis la bibliothèque du manoir ! Interloqués, tous les invités se précipitent dans la pièce et découvrent avec stupéfaction qu'un film y est projeté.



Les invités s'exclament :

« Sur le mur, regardez !

— Quel est ce film-là ?

— Qui a bien pu mettre la bobine dans le projecteur ?

— C'est un mystère ! Le pianiste jouait dans le living room tandis que le juge et le prêtre discutaient dans le patio.

— Approchez, je vois quelque chose sur le côté du projecteur, sous cet adhésif..

— Une clef.. »

Le médecin se munit de la clef pour ouvrir le projecteur et en sort la bobine : vierge de toute étiquette.

Mais quel est donc le film qui était projeté par l'assassin ?

[Difficulté : ★★★]

Consigne :

Trouvez le film à partir du photogramme et des 3 affiches ci-dessous.

Le joueur le plus rapide à donner (en MP) la solution recevra le **gilet pare-balles mis en jeu**.

Affiche n°1 :



Affiche n°2 :



Affiche n°3 :

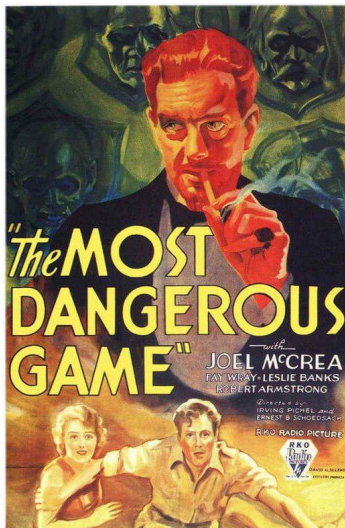


Voici un indice supplémentaire (facultatif) : Bloodlust.

Solution :

Les Chasses du comte Zaroff (*The Most Dangerous Game*), réalisé par Ernest B. Schoedsack et Irving Pichel en 1932.

Explications détaillées :



- Affiche n°1 : **Jeu dangereux** d'Ernst Lubitsch (1942). Son titre fait écho au titre original des *Chasses du comte Zaroff* : *The Most Dangerous Game*, que l'on peut traduire par « le jeu le plus dangereux ».
- Affiche n°2 : **King Kong** de Merian C. Cooper & Ernest B. Schoedsack (version de 1933). Les deux films sont étroitement liés : ils ont été réalisés simultanément, dans les mêmes décors, avec les mêmes acteurs, par la même équipe de tournage (Schoedsack est également réalisateur des *Chasses du comte Zaroff*).
- Affiche n°3 : **L'Homme qui en savait trop** d'Alfred Hitchcock (version de 1934). L'interprète du comte Zaroff, Leslie Banks, figure dans la distribution de *L'Homme qui en savait trop*.

- Indice "Bloodlust" : **Bloodlust!** de Ralph Brooke (1961) est le remake de série Z des *Chasses du comte Zaroff*.

Notons qu'un indice caché figure dans le dialogue de l'énoncé. Si l'on prend la dernière lettre de chaque ligne de celui-ci, on trouve alors : Z-A-R-O-F-F.

Énigme n°18

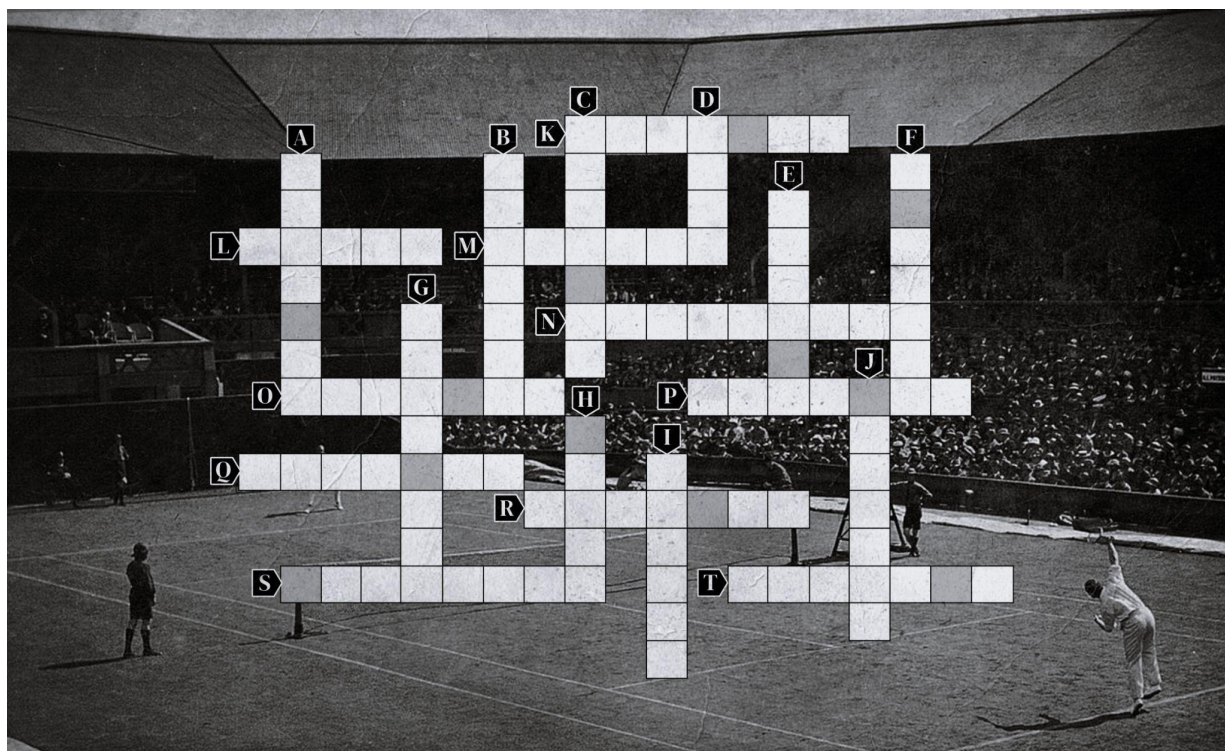
Les héros malheureux de Wimbledon

Cette année 1937 a marqué la 57^{ème} édition du tournoi de tennis de Wimbledon, remportée chez les messieurs par l'Américain Donald Budge face à l'Allemand Gottfried von Cramm.

Si ce dernier est parvenu à remporter la Coupe des Mousquetaires sur l'ocre parisien à deux reprises, le pauvre est décidément maudit sur le gazon londonien ! Il vient de s'incliner en finale pour la 3^{ème} fois consécutive en 3 sets !

Perdre en finale, voilà une mésaventure qui est arrivée à d'autres tennismen et tennismen avant lui...

Retrouvez le nom de ces héros malheureux de Wimbledon et replacez-les dans la grille de mots fléchés.



[Difficulté : ★★★★★]

Définitions :

1. Après avoir bénéficié d'un bye en demi-finale, je n'ai marqué que 8 jeux lors de mon unique finale.
2. J'ai perdu mes 2 finales avec 2 nationalités différentes.
3. Je n'avais plus perdu de finale depuis 12 ans, lorsque la Divine mit fin à mon règne lors d'une finale épique en sauvant 2 balles de match.
4. J'ai perdu 3 finales contre le même joueur.
5. J'ai encaissé 4 bulles en finale.
6. Malgré mes 8 US Open, je n'ai marqué que 2 jeux lors de mon unique finale à Wimbledon.
7. J'ai déclaré forfait en finale.
8. J'ai perdu ma 1^{ère} finale avant de gagner les 7 suivantes jusqu'en 1937.
9. J'ai perdu la finale la plus courte de l'histoire.
10. J'ai perdu ma première et ma dernière finale.

11. Malgré mes 26 titres du Grand Chelem, je n'ai inscrit que 6 jeux lors de mes apparitions en finale à Wimbledon.
12. À 2 sets 0 en ma faveur en finale, j'étais à 1 set de conserver mon titre...
13. Je détiens le record de finales perdues.
14. Après 4 échecs en finale, j'ai enfin remporté mon 1^{er} titre en vainquant la joueuse que j'avais battue l'année précédente en demi-finale.
15. J'ai abandonné en finale.
16. J'ai perdu mon unique finale contre ma sœur cadette.
17. J'ai perdu 3 finales contre mon jumeau.
18. J'ai perdu en 3 ans les 3 seules finales auxquelles j'ai pris part.
19. Quadruple vainqueur de la Coupe Davis, je n'ai marqué que 10 jeux lors de mes apparitions en finale de Wimbledon.
20. Je n'ai marqué aucun jeu lors de ma 3^{ème} et dernière finale.

Consigne :

Indiquez **pour chaque lettre de la grille de mots fléchés** :

- le nom du tennisman/de la tenniswoman,
- le n° de la définition associée.

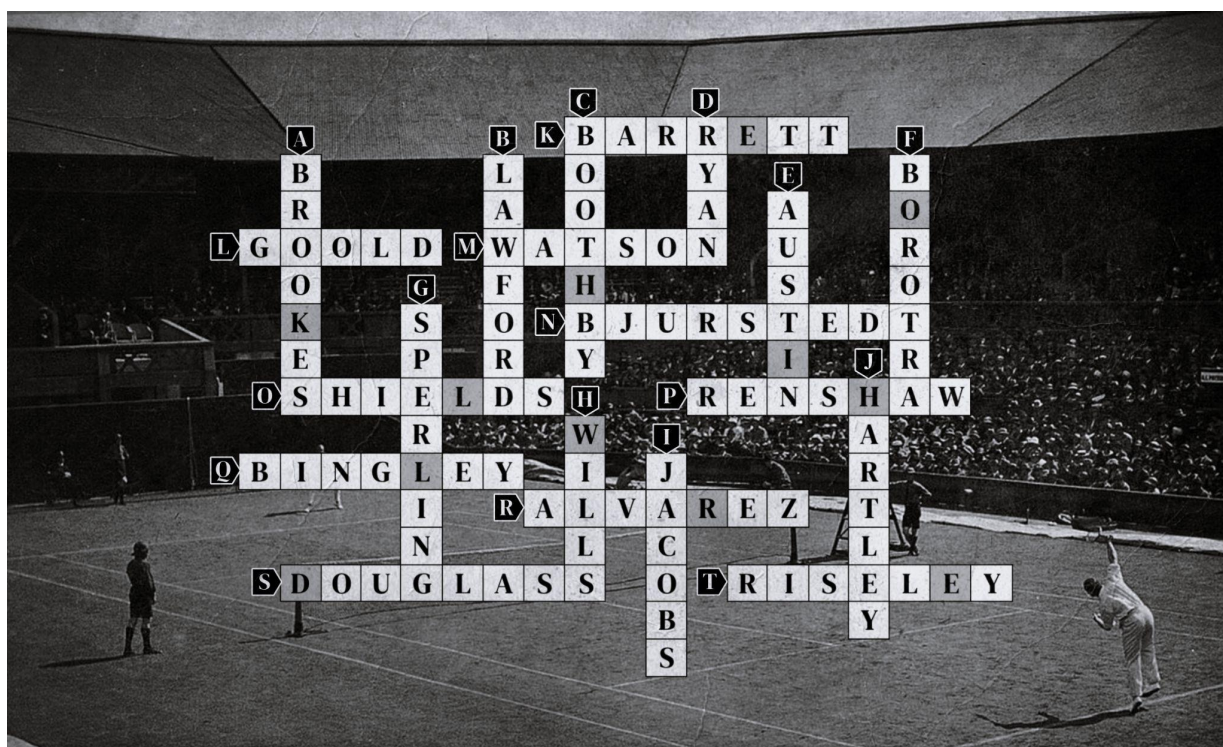
Le joueur le plus rapide à donner (en MP) la liste des 20 tennismen avec leur placement dans la grille recevra le **fusil mis en jeu**.

Solution :

1. **Vere St. Leger GOOLD** (battu 2-6, 4-6, 2-6 par John Hartley lors de l'édition 1879, sa seule participation).
2. **Hilde SPERLING, née Krahwinkel** (lors de la seule finale 100% germanique disputée à ce jour, Hilde Sperling s'est inclinée face à Cilly Aussem en 1931. Naturalisée danoise en 1933, elle s'incline de nouveau en finale en 1936 contre Helen Jacobs).
3. **Dorothea DOUGLASS** (battue 8-10, 6-4, 7-9 par Suzanne Lenglen en 1919 lors de la finale la plus longue en nombre de jeux de l'histoire (44). C'est le 1^{er} des 6 titres de Lenglen à Wimbledon, et l'avant-dernière finale de Douglass, septuple lauréate du tournoi. Elle sera de nouveau battue par Lenglen 3-6, 0-6 en finale de l'édition 1920).
4. **Frank RISELEY** (battu par Laurence Doherty en 1903, 1904 et 1906, il n'a jamais remporté Wimbledon en simple).
5. **Herbert LAWFORD** (vainqueur de l'édition 1887, il a cependant encaissé un 6-0 lors de 4 autres finales : face à Hartley en 1880, face à William Renshaw en 1884 et en 1886, et face à Ernest Renshaw en 1888).
6. **Molla BJURSTEDT** (battue 2-6, 0-6 par Suzanne Lenglen lors de l'édition 1922).
7. **Frank SHIELDS** (il est lui aussi le seul joueur à ne pas s'être présenté en finale de Wimbledon, laissant Sidney Wood remporter le titre lors de l'édition 1931).
8. **Helen WILLS** (battue en 1924 par Kitty McKane, elle n'a par la suite plus perdu de finale à Wimbledon, où elle a triomphé à 8 reprises. Elle totalise 19 titres du Grand Chelem en simple).

9. **John HARTLEY** (battu par William Renshaw 0-6, 1-6, 1-6 en 37' lors de l'édition 1881, qu'il abordait en tant que double tenant du titre).
10. **Norman BROOKES** (battu par Laurence Doherty en 1905 et par Gerald Patterson en 1919. Il a remporté 2 titres entre temps, 1907 et 1914).
11. **Elizabeth RYAN** (battue par Suzanne Lenglen 2-6, 0-6 en 1921 et par Helen Wills 2-6, 2-6 en 1930 lors de ses 2 seules apparitions en finale du simple dames, elle détient néanmoins le record de titres en double dames à Wimbledon (12), où elle s'est également imposée à 7 reprises en double mixte).
12. **Jean BOROTRA** (vainqueur en 1924 et 1926, il a été renversé par son compatriote Henri Cochet en finale de l'édition 1927, 6-4, 6-4, 3-6, 4-6, 5-7).
13. **Blanche BINGLEY** (en 12 participations, Blanche Bingley a atteint... 12 fois la finale mais en a perdu 7 ! Record égalé plus tard par Chris Evert).
14. **Helen JACOBS** (battue en finale des éditions 1929, 1932, 1934 et 1935, elle bat Hilde Sperling en 1936).
15. **Herbert BARRETT** (il est encore à ce jour le seul joueur à avoir abandonné en finale de Wimbledon, contre Anthony Wilding lors de l'édition 1911 : 4-6, 6-4, 6-2, 2-6, ab.).
16. **Lillian WATSON** (finaliste malheureuse de la toute première finale dames de Wimbledon en 1884, elle est battue par sa sœur Maud 8-6, 3-6, 3-6).
17. **Ernest RENSHAW** (battu par son frère William en 1882, 1883 et 1889, il inscrit son nom au palmarès en 1888 contre Lawford).
18. **Lilí ÁLVAREZ** (battue par Kitty McKane en 1926 et par Helen Wills en 1927 et 1928).
19. **Henry AUSTIN** (double finaliste en 1932 et 1938, il s'est incliné sèchement à chaque fois : battu par Ellsworth Vines 4-6, 2-6, 0-6 puis par Donald Budge 1-6, 0-6, 3-6).
20. **Doro BOOTHBY** (battue par Dorothea Douglass 0-6, 0-6 en finale de l'édition 1911 lors du remake de la finale de 1910, elle est la seule joueuse à avoir encaissé une double bulle en finale de Wimbledon).

Ce qui donne la grille de mots fléchés complétée ci-dessous :

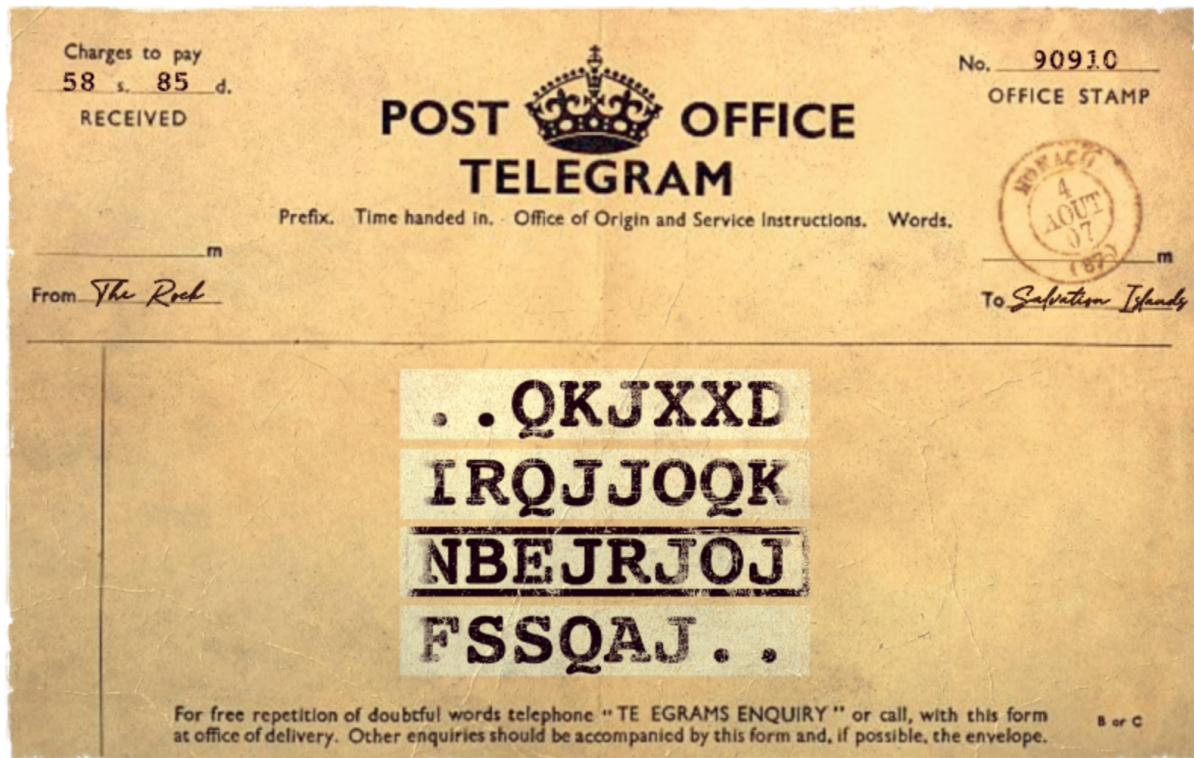


Énigme n°19

Fair-play

L'heure est grave sur l'île du Soldat : les cadavres s'amoncellent mais toujours aucune trace de l'assassin. Le médecin et le journaliste décident d'inspecter le bureau du manoir, derrière le hall. À la recherche d'indices sur leur mystérieux hôte, tous deux fouillent les placards et vident les tiroirs où sont entassés de nombreux papiers et de vieilles factures.

En portant un regard attentif sur les feuilles qui jonchent le sol, le journaliste remarque soudain ce curieux télégramme...



*Le message du télégramme est crypté.
Quel peut bien être le sens du mot encadré ? À vous de vous jouer !*

[Difficulté : ★★★★★]

Consigne :

Déchiffrez le mot encadré **NBEJRJOJ**. Vous aurez à votre disposition 3 indices (non indispensables à la résolution de l'énigme).

Le joueur le plus rapide à donner (par MP) la solution recevra le **double des clés du cachot mis en jeu**.

Indices :

1. C'est bon sans elle.
2. La clé de la réussite, c'est d'être bon prince.
3. Jouez fair, avec Lyon et son carré.

Explications détaillées :

Le télégramme est chiffré à partir du **carré de Playfair** (d'où le titre de l'énigme & l'indice n°3, du nom de Lyon Playfair qui l'a popularisé).

Cette méthode de chiffrement symétrique par digrammes (groupes de 2 lettres) repose sur 3 principes :

1. Elle utilise une table de 5×5 lettres, contenant un mot-clé.
2. On remplit la table de 25 lettres avec les lettres du mot-clé (en ignorant les doublons), puis on la complète avec les autres lettres de l'alphabet dans l'ordre, en omettant 1 lettre (définie par la personne qui chiffre le message).
3. Pour chiffrer un message, il faut prendre les lettres 2 par 2 et appliquer les règles suivantes en fonction de la position des lettres dans la table :
 - i. Si les 2 lettres sont identiques (ou s'il n'en reste qu'une) : mettre un X après la première lettre.
 - ii. Si les lettres se trouvent sur la même ligne de la table : les remplacer par celles se trouvant immédiatement à leur droite (en bouclant sur la gauche si le bord est atteint).
 - iii. Si les lettres apparaissent sur la même colonne : les remplacer par celles qui sont juste en dessous (en bouclant par le haut si le bas de la table est atteint).
 - iv. Sinon, remplacer les lettres par celles se trouvant sur la même ligne, mais dans le coin opposé du rectangle défini par la paire originale.

(extrait de la page Wikipedia - Chiffre de Playfair)

Solution :

- Le cachet postal et la destination d'origine ("From : *The Rock*", qui fait référence au Rocher) présents sur le télégramme, ainsi que l'indice n°2 ("être bon *prince*") permettent de trouver la **clé** du chiffrement, à savoir **MONACO**.
- La lettre effacée dans les lignes écrites au bas du télégramme ("~~TELE~~GRAMS ENQUIRY") ainsi que l'indice n°1 ("sans *elle*" = sans L, phonétiquement) permettent de trouver la **lettre omise** dans la table, à savoir le **L**.

Ce qui donne la table de chiffrement suivante :

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

Ainsi, comme le chiffrement s'effectue par digrammes, on obtient pour le mot encadré :

NB = **ME**

EJ = **NE**

RJ = **SI**

OJ = **NI**

Soit **NBERJOJ = MENESINI**.

Énigme cachée n°2

La malle sanglante

Easter egg : partie 5

Des indices disséminés dans les énigmes n°17, 18 et 19 permettent de trouver l'énigme cachée et d'y répondre.

[Difficulté : ★★★★★]

Explications détaillées :

Énigme n°17 : Grand écran

En bas de l'affiche de *L'Homme qui en savait trop* (affiche n°3), une inscription falsifiée est visible en petits caractères à côté du copyright :



La véritable inscription - à savoir « MCMXXXV » (1935 en chiffres romains), qui indique l'année de sortie en salles du film - a été remplacée par celle-ci : **VXIIIXIIII XIIVXXIIIXXIV**.

Cette suite écrite en chiffres romains n'a de sens que si on la décompose en groupes isolés. Plusieurs décompositions sont possibles, et en particulier celle-ci : **V-XIII-XIII-I et XII-V-XXII-IX-XIV**.

Retranscrit en chiffres arabes, cela donne : **5-13-13-1 et 12-5-22-9-14**.

Si l'on associe chaque chiffre à la lettre dont c'est le rang dans l'alphabet, on obtient les correspondances suivantes :

Chiffre romain	V	XIII	XIII	I	XII	V	XXII	IX	XIV
Chiffre arabe	5	13	13	1	12	5	22	9	14
Lettre	E	M	M	A	L	E	V	I	N

Le nom d'**Emma Levin** apparaît ici.

Énigme n°18 : Les héros malheureux de Wimbledon

12 cases sont grisées dans la grille de mots fléchés de l'énigme n°18. Après résolution, les 12 cases correspondent aux lettres suivantes : **E - O - H - K - I - L - H - W - L - R - D - E**.

En remplaçant les lettres dans le bon ordre, on reconstitue la question « **Who killed her ?** ».

Il s'agit donc de trouver l'identité de l'assassin d'Emma Levin, évoquée dans l'énigme n°17.

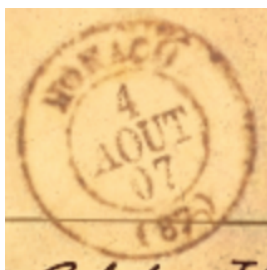
Énigme n°19 : Fair-play

Les **lignes 1, 2 et 4 du télégramme** sont - comme la 3^{ème} ligne à déchiffrer dans le cadre de l'énigme n°19 - chiffrées à partir du **carré de Playfair**. En utilisant la même clé (MONACO) et la même table que pour l'énigme n°19 et en ayant omis la même lettre dans la table (L), on obtient les digrammes suivants :

Ligne 1 :	QK = TH	JX = ES	XD = WE
Ligne 2 :	IR = DI	QJ = SH	JO = IN
Ligne 4 :	FS = ET	SQ = RU	AJ = NK

En regroupant les digrammes déchiffrés, on obtient : **THESWEDISHINTHETRUNK**, ce qui permet de reconstituer la phrase **the Swedish in the trunk**, soit *la Suédoise dans la malle en français*.

Sur le cachet postal du télégramme, on repère une date et un lieu : **le 4 août 1907 à Monaco**.



Ces informations spatio-temporelles peuvent être complétées avec la solution de l'énigme n°19 : **Menesini**, nom de la villa monégasque où logeait Emma Levin.

Enfin, plusieurs indices permettent de retrouver l'identité de l'assassin :

- Les indications de provenance et de destination du télégramme comportent un sens caché : "The Rock" fait référence au Rocher, soit **Monaco** à nouveau, et "Salvation Islands" renvoie aux **Îles du Salut** situées en Guyane française, célèbres pour leurs forteresses destinées aux bagnards.

From *The Rock*

To *Salvation Islands*

- En relevant le n° du télégramme, on note le nombre 90910, qui, à l'envers, donne **1909**.

No. **90910**

- La lettre à omettre dans le déchiffrement du télégramme est le L. Si l'on retourne dans la **grille de mots fléchés de l'énigme n°18**, le tennisman associé à la lettre L est **Vere St. Leger Gould**.

- Notons que l'indice n°1 de l'énigme n°19 "*C'est bon sans elle*" est à interpréter phonétiquement : "*C'est bon sans L*". Si l'on traduit ce dernier énoncé en anglais, cela donne "*It's good without L*". En allant plus loin, on peut comprendre cette traduction comme "*Goold is 'good' without L*" (= le nom "Goold" auquel on a ôté le L).

Solution :

En croisant les différentes informations obtenues sur la femme tuée, on déduit que **la victime s'appelle Emma Levin, est suédoise et a été tuée le 4 août 1907 à Monaco dans la villa Menesini.**

Pour désigner le coupable, les éléments convergent vers le finaliste malheureux de l'édition 1879 de Wimbledon, **Vere St. Leger Goold**. Ce dernier, criblé de dettes, a tué, avec son épouse Marie-Rose, la riche suédoise à Monaco dans le but de lui dérober son argent et ses bijoux.

Après avoir découpé le corps de la victime en plusieurs morceaux répartis principalement dans une **malle**, le couple Goold, en fuite, a été arrêté puis jugé pour meurtre. Condamné aux travaux forcés, Goold est **déporté en Guyane sur l'Île du Diable** (l'une des trois Îles du Salut), où il **périt en 1909**. Sa femme est quant à elle condamnée à mort, puis graciée en prison à vie.

Ce meurtre sordide est appelé encore aujourd'hui "*l'affaire de la malle sanglante de Monte-Carlo*".

