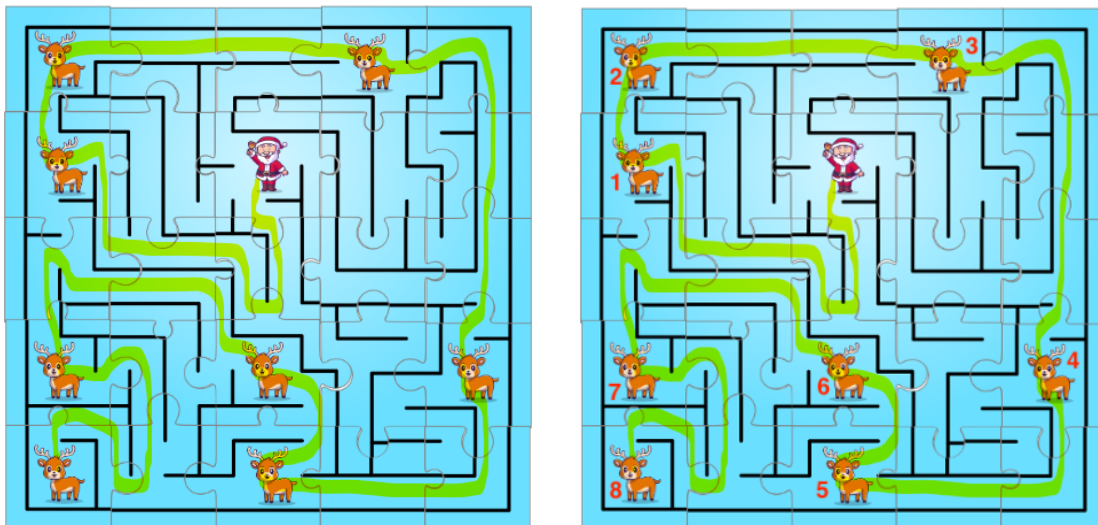


SOLUTIONS DES ENIGMES DU CALENDRIER DE L'AVENT 2023

Énigme 1 : La sortie qui tombe à l'eau

Une fois le puzzle reconstitué, il faut rejoindre les rennes dans l'ordre de récupération par le Père Noël en respectant la consigne de ne pas passer deux fois au même endroit.



Le puzzle étant de 5 * 5 pièces comme le format du cadenas proposé, on peut cibler les positions des rennes dans le cadenas dans l'ordre chronologique de récupération pour obtenir le code suivant :

2			3	
1				
7		6		4
8		5		

Énigme 2 : Au clair de la lune

Dans cette énigme, nous avons un titre qui est une comptine pour enfant.

Le père Noël chante, on le voit aux notes à côté de son visage.

En dessous, 4 images suivies de lettres qui semblent n'avoir aucun sens.

A gauche une flèche vert qui va vers le bas et à droite une flèche orange qui va vers le haut.

Ces images servent à deviner des chansons de Noël :

La première, le père Noël : Petit Papa Noël ; la seconde, la nuit : Douce Nuit, Sainte Nuit ; la troisième, un sapin : Mon Beau Sapin ; la quatrième, le vent : Vive le vent.

Dans cette énigme, il faut remarquer que les lettres à côté des images sont les premières lettres de chaque mot des chansons.

Par exemple, pour la première : Petit Papa Noël, Quand tu Descendras Du Ciel, Avec Des Jouets Par Milliers, N'Oublie Pas Mon Petit Soulier.

En isolant les mots associés aux lettres en vert du haut vers le bas, on obtient : « *Quand L'Astre Roi S'En Va*, » puis en isolant les mots associés aux lettres en orange du bas vers le haut, on obtient : « *Qui Sont Dans Les Cieux Par Milliers ?* ».

En répondant donc à la question « Quand l'astre roi s'en va, qui sont dans les cieux par milliers ? », on obtient le code du cadenas : « **étoiles** ».

Énigme 3 : C'est pour qui ?

Pour résoudre cette énigme, nous devons traduire un rébus afin d'être orienté vers la solution.
Les images ont les significations suivantes :

Lune Mare Mer Jeu Vent ?

À partir de cette suite, il faut comprendre que les 3 premières lettres correspondent aux jours de la semaine et il faut donc compléter la suite.

Comme le jour suivant est le samedi, il suffit de saisir l'abréviation en trois lettres de ce jour (qui est bien un prénom) pour obtenir le code suivant : « **Sam** ».

Énigme 4 : Noyeux Joël

Cette énigme s'appuie sur deux contrepèteries.

Pour la résolution de cette énigme, il faut dans un premier temps comprendre l'inversion des syllabes en rouge. "Force du Maire" devient ainsi "Faire du Morce". Il faut ici comprendre le langage Morse.

Pour la première opération, nous voyons A+I, autrement dit en morse, ".-" + "..", ce qui donne une fois les deux ajoutés "...". Ce nouveau code "... " correspond à la lettre L.

Pour une opération de type soustraction, par exemple Z-D, on fait "--.." moins "-.", ce qui donne "-", autrement dit, la lettre T en morse.

Attention à bien garder l'ordre des opérations !

Une fois les opérations traduites, on obtient les lettres suivantes :

L A P

O L L

U T I

O N E

S T S

O L A

I R E

Ce qui donne la phrase suivante : La Pollution est solaire

Nous devons utiliser à nouveau la contrepèterie pour avoir la phrase suivante : La Solution est polaire.

Le code attendu par le cadenas est donc : « **Polaire** ».

Énigme 5 : Faire ses gammes

Pour cette énigme, il faut repérer les notes dans le texte, que l'on entend à l'oral.

Il y en a une par paragraphe (et par phrase ; chaque paragraphe ne contenant qu'une seule phrase).

Cela donne :

- Si ("Si tu es devant moi")
- La ("dans la maison")
- Sol ("coucher du soleil")
- Mi ("milliers de paquets")
- Ré ("bien répété une chanson")
- La ("de long en large")
- Si ("sur les consignes")
- Sol ("absolument besoin")

Cela donne la suite suivante : Si La Sol Mi Ré La Si Sol (il se trouve que ce sont les premières notes du refrain de « All I want for Christmas is you »). Grâce à l'affiche de correspondance des notations, on obtient finalement le code suivant : « **B A G E D A B G** ».

Énigme 6 : Une grille bien remplie

Cette énigme est inspirée de la grille du jeu motus. La réponse à l'énigme se révèle visuellement pendant sa résolution. L'énigme est constituée d'un échange entre l'animateur et le candidat.

Petite précision, l'animateur ajoute que si une lettre dite "bonne" apparaît deux fois, elle sera comptée deux fois.

Commençons et avançons grâce aux échanges. Il faut remarquer que le dernier mot du candidat est à chaque fois composé de 8 lettres.

Et l'animateur annonce pour chacun de ces mots combien de lettres sont bonnes.

L'image du milieu nous permet de commencer la grille, seront mises en bleu les lettres qui ne sont pas bonnes.

									Lettres ok
A	N	G	E	L	O	T	S		2
R	E	C	E	V	O	I	R		4
M	E	N	I	N	G	E	S		6
I	M	M	E	N	S	E	S		6
B	R	E	L	O	Q	U	E		2
F	A	I	S	A	B	L	E		2
P	R	E	C	I	S	E	S		4
O	R	I	E	N	T	E	R		4
T	R	I	C	H	E	N	T		5

Grâce à ce premier travail, nous savons qu'il y a un E et un N dans le mot final, et nous savons aussi quelles lettres n'y sont pas (2 lettres ok sur la première ligne et elles sont données par l'image centrale de l'énigme).

Ces premières infos nous permettent de valider la ligne 5 (breloque) qui n'a aussi que deux lettres et elles sont déjà surlignées. Nous pouvons donc éliminer les lettres B, R, L, Q et U.

									Lettres ok
A	N	G	E	L	O	T	S		2
R	E	C	E	V	O	I	R		4
M	E	N	I	N	G	E	S		6
I	M	M	E	N	S	E	S		6
B	R	E	L	O	Q	U	E		2
F	A	I	S	A	B	L	E		2
P	R	E	C	I	S	E	S		4
O	R	I	E	N	T	E	R		4
T	R	I	C	H	E	N	T		5

Cela permet maintenant de savoir sur les lignes 3 et 4 que les lettres M et I sont dans le mot final. Nous les colorions donc comme valides.

									Lettres ok
A	N	G	E	L	O	T	S		2
R	E	C	E	V	O	I	R		4
M	E	N	I	N	G	E	S		6
I	M	M	E	N	S	E	S		6
B	R	E	L	O	Q	U	E		2
F	A	I	S	A	B	L	E		2
P	R	E	C	I	S	E	S		4
O	R	I	E	N	T	E	R		4
T	R	I	C	H	E	N	T		5

Maintenant, nous y sommes presque, cette grille actualisée permet de valider les lettres C, H et N,

validant toutes les lignes. Ainsi on peut éliminer les lettres F, P et V.
On obtient la grille suivante :

									Lettres ok
A	N	G	E	L	O	T	S		2
R	E	C	E	V	O	I	R		4
M	E	N	I	N	G	E	S		6
I	M	M	E	N	S	E	S		6
B	R	E	L	O	Q	U	E		2
F	A	I	S	A	B	L	E		2
P	R	E	C	I	S	E	S		4
O	R	I	E	N	T	E	R		4
T	R	I	C	H	E	N	T		5

Les lettres valides sont N, E, I, M, C, H. En 8 lettres nous pouvons trouver la réponse au motus : CHEMINEE. Ce n'est pourtant pas la réponse à l'énigme (étant donné que la grille est remplie, le joueur a perdu et il ne peut plus faire cette proposition), le présentateur lui propose une question subsidiaire : "En analysant votre partie, à qui je pense ?".

Il faut remarquer que la grille fait un dessin, qui représente un chat.
Le code attendu par le cadenas est donc « **chat** ».

Énigme 07 : Le nouveau Digicode

Pour résoudre cette énigme, nous avons une discussion téléphonique entre le Père Noël et la Mère Noël. Il fallait bien lire les messages et remarquer particulièrement le nombre de directions (9) et le message final entre parenthèses : "Surtout que tu as déjà l'information capitale".

La mère Noël met ainsi en lumière les 4 lettres en majuscule des échanges : VLAN. C'est le mot de passe du digicode ! Cependant, nous ne disposons que de flèches directionnelles pour l'écrire. On remarque que le A a perdu sa barre centrale et cela nous encourage à tracer les lettres grâce aux directions :

- V =  
- L =  
- A =  
- N =    

On obtient donc le code suivant :        

Énigme 08 : La recette des cookies

Cette énigme se découpe visuellement en deux parties :

- Une table de multiplication désordonnée à reconstruire (c'est basé sur le jeu de logique Faktorism)
- Une recette de cuisine à compléter

Il faut dans un premier temps résoudre la table de multiplication :

x	5	2	8	3	4	1	7	9	6
3	15	6	24	9	12	3	21	27	18
9	45	18	72	27	36	9	63	81	54
6	30	12	48	18	24	6	42	54	36
8	40	16	64	24	32	8	56	72	48
5	25	10	40	15	20	5	35	45	30
4	20	8	32	12	16	4	28	36	24
7	35	14	56	21	28	7	49	63	42
2	10	4	16	6	8	2	14	18	12
1	5	2	8	3	4	1	7	9	6

Ensuite, il faut réussir à associer les chiffres de la colonne de gauche avec la recette. Il faut remarquer qu'il y a 9 chiffres surlignés dans la table et 9 étapes dans la recette.

Chaque chiffre renvoie à une lettre dans le nombre écrit en lettres.

- ☐ La 3^{ème} lettre de « trois » : O
- ☐ La 9^{ème} lettre de « quatre-mille-cinq-cents » : L
- ☐ La 6^{ème} lettre de « deux-cent-cinquante » : E
- ☐ La 8^{ème} lettre de « vingt-cinq » : N
- ☐ La 5^{ème} lettre de « trente » : T
- ☐ La 4^{ème} lettre de « seize » : Z
- ☐ La 7^{ème} lettre de « vingt-deux » : E
- ☐ La 2^{ème} lettre de « trente » : R
- ☐ La 1^{ère} lettre de « onze » : O

En prenant les lettres dans l'ordre, on obtient Olentzero qui est un personnage du folklore basque. Le code attendu par le cadenas est donc : « **OLENTZERO** ».

Énigme 09 : Ma to-do liste du jour

Cette énigme contient 16 choses à faire numérotées de 1 à 16 et 16 dingbats (images).

Chaque élément de la liste correspond à une case du tableau.

1) *Pour bien démarrer la journée, s'ambiancer avec une bonne chanson rétro de Noël.*

Il faut le lier au dingbat représentant une liste de Christmas, avec le dernier en bas (suivi d'un point). Cela se traduit en « Last Christmas » (« le dernier Christmas » en anglais).

2) *Finir la déco du salon (oui, je ne suis pas en avance...)*

Il faut le lier au dingbat où il est peint "ça". Cela se traduit en « Sapin » (« ça peint »)

3) *En profiter pour chanter à tue-tête un classique de Noël*

Il faut le lier au dingbat où Papa Noël est écrit en petit. Cela se traduit en « Petit Papa Noël ».

4) *Puis ajouter une petite déco sur la porte d'entrée aussi*

Il faut le lier au dingbat utilisant deux mots « Rhône » avec une règle (un court valide et un long non valide). Cela se traduit en « couronne » (« court Rhône »).

5) *Meilleur moment de la journée : le Lockee du jour ! <3*

Il faut le lier au dingbat dans lequel le mot énigme est écrit 24 fois (le 9^{ème} étant souligné). Cela se traduit en « énigme du jour » (l'énigme étant paru le 9 décembre).

6) *Activité jardin (faudra peut-être zapper vu la météo)*

Il faut le lier au dingbat sur lequel on peut lire « bonhomme » représenté grâce à une accumulation de mots « neige ». Cela se traduit en « bonhomme de neige » (c'est un bonhomme réalisé avec le mot neige).

7) *Repos bien mérité après le repas*

Il faut le lier au dingbat dans lequel le mot « est » est écrit 6 fois. Cela se traduit en « sieste » (« six est »).

8) *Tester 3 recettes : Hors d'oeuvre*

Il faut le lier au dingbat dans lequel figure le mot FOIE écrit en gras. Cela se traduit en « foie gras ».

9) *Tester 3 recettes : Plat principal*

Il faut le lier au dingbat sur lequel figure « DINMARRONSDE ». Cela se traduit en « dinde aux marrons » (« marrons en dinde » plus exactement).

10) *Tester 3 recettes : Une sucrerie*

Il faut le lier au dingbat qui contient une série de mots « glacé » écrits en marron. Cela se traduit en « marrons glacés ».

11) *Petite boisson chaude et réconfortante pour le goûter*

Il faut le lier au dingbat où figure « choH » en haut du carré. Cela se traduit en « chocolat chaud » (« cho colle H haut »).

12) *Par contre, Chouchou a besoin d'un remontant pour son rhume*

Il faut le lier au dingbat contenant un énorme « OG ». Cela se traduit en « grog » (« gros OG »).

13) Quelques emplettes

Il faut le lier au dingbat composé du mot « Kad » sur le haut et de deux mots « Noël » au centre. Cela se traduit en « cadeau de Noël » (« Kad haut 2 Noël »).

14) Moment détente pour aller glisser cheveux au vent

Il faut le lier au dingbat contenant deux mots « PATI » (l'un blanc non sélectionné et l'autre noir sélectionné). Cela se traduit en « patinoire » (« PATI noir »).

15) Revoir un bon vieux film (celui avec Bastien)

Il faut le lier au dingbat contenant le mot « histor ». Cela se traduit en « histoire sans fin » (il manque la fin au mot « histoire »).

16) Prendre mon café dehors pour admirer le paysage nocturne

Il faut le lier au dingbat sur lequel figure le mot CIEL avec des étoiles. Cela se traduit en « ciel étoilé ».

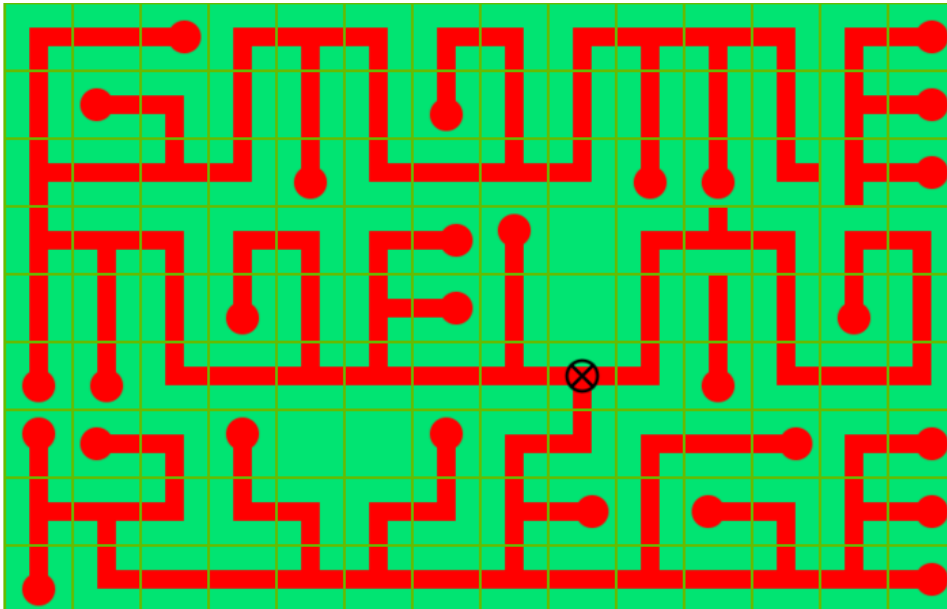
Maintenant, en remettant l'ordre sur la grille, nous obtenons le code suivant :

8	12	5	6
15	13	3	10
4	9	2	14
7	1	16	11

Énigme 10 : Premier réglages

Cette énigme nécessite d'utiliser le lien pour manipuler les tuyaux et réussir à tout relier (en cliquant sur un tuyau, celui-ci fait un quart de tour).

Une fois le puzzle résolu, on obtient ceci :



En prenant un peu de recul, nous pouvons lire : « Gnome Noël Norvège ».

Une recherche Google nous informe que ce gnome s'appelle Julienisse (ou Nisse sur d'autres pages).

Le code attendu par le cadenas était donc « **Julenisse** » (« **Nisse** » étant aussi accepté).

Énigme 11 : Le parc à cochons

Pour résoudre cette énigme, il fallait commencer par remarquer que la règle du jeu "Le parc à cochon" était en anglais. Or, le nom du jeu est en français. En traduisant "le parc à cochon" en anglais, on obtient

« The Pig Pen ».

Une recherche supplémentaire permet de trouver un code PigPen, dont l'illustration est ci-dessous.

A	B	C
D	E	F
G	H	I
S		
T		U
V		

J	K	L
M	N	O
P	Q	R
W		
X		Y
Z		

aussi vu ainsi :

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				
<	^	∇	>	<	^				

La seconde étape est de savoir quoi faire de ce code. L'énigme présente une pile de cadeaux déjà emballés, avec un autocollant de Noël pour chacun d'entre eux.

On peut en déduire que la portion avec l'étiquette est celle qui nous intéresse, et en subtilité supplémentaire, si un emballage cadeau est à pois, on doit prendre le code avec le point. Il y a 9 cadeaux, à lire de gauche à droite et du haut vers le bas.

Le premier a cette forme : $\square$ = F

Le second : $<$ = U

Le troisième : τ avec un point = R

Le quatrième : $\square$ avec un point = O

Le cinquième : ∇ = S

Le sixième : τ = H

Le septième : τ = I

Le huitième : $\sqcup$ avec un point = K

Le neuvième : τ = L

En prenant toutes les lettres à la suite, cela donne le mot « FUROSHIKI » qui correspond à l'art japonais d'emballer des cadeaux dans du tissu (*ça tombe bien, le chat est allongé sur un joli morceau de tissu !*).

La réponse attendue par le cadenas est donc : « **FUROSHIKI** ».

Énigme 12 : Méli-Mélo de cadeaux

Cette énigme nous dit qu'il y a des vrais cadeaux cachés au milieu de faux cadeaux.

Le lutin doit prendre les vrais cadeaux, tout en respectant les règles suivantes, une fois les vrais cadeaux prélevés :

- Il ne peut rester plusieurs cadeaux identiques l'un à côté de l'autre (horizontalement ou verticalement)
- Il ne peut rester de cadeau ou de groupe de cadeaux isolés du reste
- Il n'est pas possible de prendre plusieurs cadeaux l'un à côté de l'autre (horizontalement ou verticalement)



On procédant par élimination, on obtient les cadeaux suivants à prélever :



En relevant les couleurs de gauche à droite et de haut en bas, le code attendu par le cadenas est donc le suivant : « **ROUGE BLEU VIOLET ROUGE VIOLET ROUGE ROUGE BLEU VERT BLEU** ».

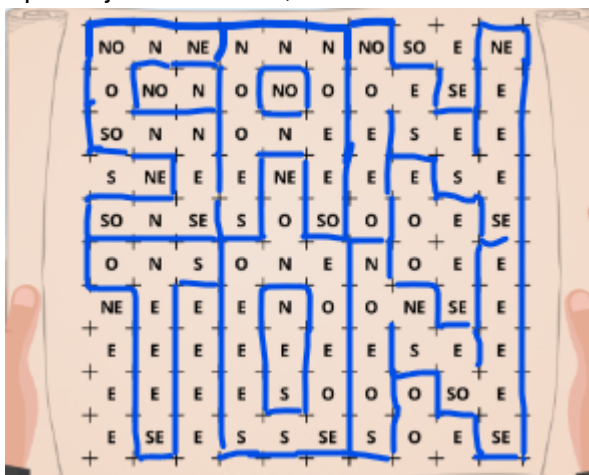
Énigme 13 : Sacré Personnage

Cette énigme est une grille avec des points cardinaux.

L'énoncé nous dit que l'on cherche quelqu'un et surtout, un lieu. La réponse à l'énigme sera donc un lieu. Cette grille laisse la place pour ajouter des traits et relier des zones (créer des murs). Le texte incite à cela en indiquant que le chemin gagnerait à être mieux délimité.

- Une case avec écrit O signifie qu'il y a un mur à gauche de la case.
- Une case avec écrit N signifie qu'il y a un mur en haut de la case.
- Une case avec écrit E signifie qu'il y a un mur à droite de la case.
- Une case avec écrit S signifie qu'il y a un mur en bas de la case.
- Une case avec NO par exemple, signifie qu'il y a un mur en haut ET à gauche de la case
- Etc...

Après ajout des murs, on obtient le schéma suivant :



On peut donc lire le mot « SANTON ».

Et où vont les santons ? A la crèche !

Le code attendu par le cadenas est donc « **Crèche** ».

Énigme 14 : Un étal en pagaille

L'énigme se décompose en deux plusieurs éléments :

- Le mot **Bienvenue**, coloré. Il nous donne l'ordre des couleurs.
- Des objets alignés, qui vont devoir être classés dans l'étagère derrière.
- Un texte explicatif pour le rangement.

A 3x3 grid of Christmas-themed icons. The icons are: a nutcracker, a reindeer, a snowflake, a Christmas tree, a candy, a mug, a candle, a gingerbread man, and a Christmas ornament. The grid is set against a dark brown background with a lighter brown border. The icons are arranged in a 3x3 grid, with the bottom-right cell being empty.

Cette énigme contient 3 éléments importants :

- Le mot “expression” que l’on retrouve dans le titre et dans le texte
- 4 bonhommes de neige tout gris MAIS avec des boutons de couleur
- Un panneau, avec des couleurs écrites en lettres colorées et une fissure qui passe en diagonale sur les lettres.

- ☐ Marron – jAune – grls – oraNge donne MAIN ;
- ☐ Noir – vErt – grls – rouGe – jaunE donne NEIGE ;
- ☐ Rouge – violet – maRron – rosE donne RIRE ;
- ☐ Vert – violet – blEu donne VIE.

« VERT - BLANC - JAUNE - ROSE ».

Nous avons sur l'image un téléphone, un Nokia 3310, pour lequel, afin d'afficher le B par exemple, il fallait appuyer deux fois sur le chiffre 2.

Nous avons donc un message codé sur le premier message.

Le second message contient l'information "écris les chiffres en toutes lettres".

Le troisième contient les lettres IXRN que l'on suppose être le mot traduit NOEL. Il précise aussi qu'en cas de doute, il faut garder le plus petit pair.

Première étape, écrire les chiffres du téléphone en toutes lettres, avec leur correspondance :

Chiffre numérique	Chiffre en toutes lettres	Correspondance
2	DEUX	ABC
3	TROIS	DEF
4	QUATRE	GHI
5	CINQ	JKL
6	SIX	MNO
7	SEPT	PQRS
8	HUIT	TUV
9	NEUF	WXYZ

A partir de là, voyons comment le mot Noël a pu être traduit en IXRN.

- Il faut remarquer que le N dans la partie "correspondance" du tableau est la lettre au milieu dans "MNO", et si l'on prend la lettre du milieu dans 6 écrit en toutes lettres, on tombe sur le I.
- De la même façon, le O est la troisième lettre parmi "MNO", on tombe sur le X de SIX.
- Ensuite, le E est la deuxième lettre de "DEF", on prend donc le R de "TRO".
- En dernier, le L est la troisième lettre parmi "JKL", on prend donc la troisième lettre de "CIN", ce qui nous donne IXRN.

La dernière étape est maintenant de traduire SDQAUARITXF. Ce sont les lettres traduites, donc de la colonne des chiffres en toutes lettres.

- S = il y en a deux, dans six et sept, or on prend le plus petit pair, par conséquent, le S de SIX, et donc la lettre correspondante M.
- D = Première lettre de DEU, correspondance A.
- Q = Première lettre de QUA, correspondance G.
- A = Troisième lettre de QUA, correspondance I.
- U = 3 possibilité, le plus petit pair est la troisième lettre de DEU, correspondance C.
- A = Troisième lettre de QUA, correspondance I.
- R = Deuxième lettre de TRO, correspondance E.
- I = Plusieurs possibilité, plus petit pair est le SIX, correspondance N.
- T = Première lettre de TRO, correspondance D.
- X = Troisième lettre de SIX, correspondance O.
- F = Quatrième lettre de NEUF, correspondance Z.

Le code attendu par le cadenas est donc : « **MAGICIENDOZ** ».

Énigme 17 : Opération déco de Noël

La première étape est de relier les cases du tapis en faisant des opérations sur les couleurs. Une affiche sur le côté droit permet d'avoir le bon référentiel de couleurs.

- Démarrage à la cible Bleue
- On ajoute du rouge = Violet
- On enlève violet = Blanc
- On ajoute du orange = Orange
- On enlève du rouge = Jaune

- On enlève le jaune = Blanc
- On ajoute du rouge = Rouge
- On ajoute du vert = Noir
- On enlève du noir = Blanc
- On ajoute du vert = Vert
- On ajoute du rouge = Noir
- On enlève du jaune = Violet
- On enlève du violet = Blanc
- On ajoute du vert = Vert
- On enlève du bleu = Jaune
- On enlève du jaune = Blanc
- On ajoute du bleu = Bleu
- On ajoute du rouge = Violet
- On ajoute du jaune = Noir
- On enlève du noir = Blanc

Cela donne l'enchaînement suivant sur le tapis :



Ensuite, il est précisé d'aligner les éléments au millimètre près pour obtenir un résultat de toute beauté. Cette indication amène à penser qu'il faut "dessiner", ou plus précisément, relier les objets dans l'ordre de traversée du tapis : cible, flocon à 6 branches, étoile à 8 branches, le cœur, l'étoile à 6 branches, le flocon à 8 branches, la lune, etc...

On obtient le dessin suivant :



La pancarte du bonhomme de neige précise "au centre de la deuxième". On comprend qu'il faut trouver ce qui est au centre de la deuxième étoile. La réponse attendue par le cadenas est donc « **trèfle** ».

Enigme 18 : Des cadeaux extras !

Cette énigme propose des objets à offrir d'un côté (nombre de bulles = nombre de lettres), et de l'autre des paquets cadeaux de couleurs.

Les objets sont les suivants : Ruban, Ventilo (6 lettres), Boule, Balcon (*un problème ?*), Vitre, Store, Gourde, Drone.

Les couleurs sont les suivantes : Rouge, Bleu, Violet, Brun, Rose, Vert, Blanc, Doré.

Il faut trouver comment associer les cadeaux aux couleurs.

L'énoncé précise que les cadeaux ont un petit truc en plus, il s'agit d'une lettre.

Les associations sont les suivantes :

- Rouge et Gourde = D est la lettre en plus du côté du cadeau

- Bleu et Boule = O est la lettre en plus du côté du cadeau
- Violet et Ventilo = N est la lettre en plus du côté du cadeau
- Brun et Ruban = A est la lettre en plus du côté du cadeau
- Rose et Store = T est la lettre en plus du côté du cadeau
- Vert et Vitre = I est la lettre en plus du côté du cadeau
- Blanc et Balcon = O est la lettre en plus du côté du cadeau
- Doré et Drone = N est la lettre en plus du côté du cadeau

Finalement, en lisant les lettres de gauche à droite, on obtient le code attendu par le cadenas :

« **DONATION** ».

Énigme 19 : Une adresse peu commune

Plusieurs éléments sur cette énigme

- Le timbre français et l'inscription « CP ».
- Des dessins au-dessus de cinq cases.
- 9 tirets pour le nom d'une commune.

Chacun de ces objets est un nom de commune, qui a un code postal :

- Bonnet : 55130
- Fa : 11260
- Dauphin : 04300
- Avion : 62210
- Houx : 28130

Chacun des codes postaux étant mis à une position, il faut prendre le chiffre associé à cette position, soit 5 - 1 - 3 - 1 - 0.

Pour ce code postal, 13 communes ressortent, mais une seule est dans le thème du calendrier et correspond à la réponse attendue par le cadenas "**51310 Réveillon**".

Énigme 20 : Une touchante mélodie

L'énigme s'appuie sur le langage braille mais chaque symbole contient en réalité deux lettres.

La première s'obtient en trouvant la lettre qui correspond aux demi-disques gauches.

La seconde s'obtient en trouvant la lettre qui correspond aux demi-disques droits.

Sur le premier espace, les lettres L et E sont donc à récupérer.

En procédant de cette façon pour les 6 symboles, on obtient le code attendu par le cadenas : « **LE SOLDAT ROSE** ».

Énigme 21 : Lettres au père Noël

Le texte de l'énigme donne les pistes de résolution :

- Chercher les couleurs
- Obtenir la réponse en dix lettres
- Retrouver les lettres en commun

Pour résoudre cette énigme, il fallait compléter les mots de chaque enveloppe avec une couleur, puis trouver la lettre en commun avec la couleur trouvée et celle sur l'enveloppe.

Gui**Mauve** / **Mauv**iette => Mauve et Brun donnent U

Mont**Blanc** / **Blanc**Bec => Blanc et Noir donnent N

Trou**Blanc** / **Blan**Co => Blanc et Violet donnent L

Mai**Gri** / **Grim**oire => Gris et Violet donnent I

Trés**Or** / **Or**ange => Or et Violet donnent O

Redou**Blant** / **Blanchi** => Blanc et Noir donnent N

Mistr**Gris** / **Grim**ace => Gris et Vert donnent R

Poti**Marron** / **Marron**nier => Marron et Violet donnent O

Saccha**Rose** / **Ros**bif => Rose et Fuchsia donnent S

Par **Bleu** / **Bleuet** => Bleu et Vert donnent E

En prenant les lettres en commun dans l'ordre, on obtient le code attendu par le cadenas :

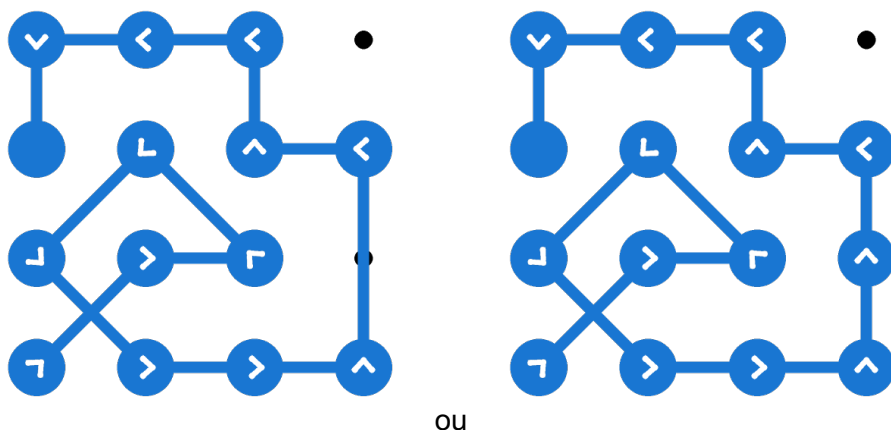
« **UN LION ROSE** ».

Énigme 22 : Casse-tête administratif

L'analyse des 3 parcours réalisés par les trois premiers gnomes permet de définir des règles de circulation :

- Les points noirs n'indiquent rien de particulier.
- Les panneaux bleus indiquent la direction dans laquelle aller.
- Les panneaux rouges fonctionnent comme un miroir ou une bande de billard sur laquelle on rebondit.
- Les panneaux verts inversent le sens de tous les panneaux bleus.
- Les panneaux orange fonctionnent comme des téléporteurs (on rejoint le panneau représenté dans le même sens et on part en direction du point).

On obtient donc le code suivant :



Énigme 23 : Préparatifs bien organisés

Cette énigme fait penser aux mots croisés. Le visuel encourage à prendre un cahier quadrillé et écrire ou hachurer (dans) les cases.

Chaque mot est accompagné d'une direction, celle dans laquelle il faut l'écrire. Chaque mot commence avec la lettre du mot précédent.

		N	E	I	S												
			S	A	N												
			T	R	O	P											
				R	P	R											
				I	I	O	E	P	A	I	S	S	I	G	N	E	
				V	U	P	S	E	L	B	U	E	M	M	I		
				E	Q	U	I	L	I	B	R	I	S	T	E		
					E	L	O	V	R	U	S	T	S	E			
						S						R					
						I						E					A
				R	E	F	L	E	C	H	I	S	S	A	N	T	S

En prenant du recul, on obtient la réponse attendue par le cadenas : « **TRAINEAU** ».

Énigme 24 : De nouveaux chemins

Cette énigme contient plusieurs mots à deviner dont les lettres croisées vont compléter le message recherché.

Les réponses :

- J'espère qu'**elle vous** permettra d'explorer de nouveaux chemins
- Machine qui mélange : **mixeur**
- 1 **tiens** > tu l'auras, tu l'auras ! (un tiens vaut mieux que deux tu l'auras)
- 1 coude (coup de) baguette **magique**

Une fois les lettres mises les unes à la suite des autres dans les boules en suivant les guirlandes, cela révèle le code attendu par le cadenas : « **Meilleurs voeux énigmatiques** ».

Énigme 25 : Énigme finale

Il s'agit de l'énigme finale.



On trouve un joli patchwork composé des images des 24 énigmes résolues.

L'image révèle comment mettre les mini-jeux précédemment réalisés (même s'il était possible d'y parvenir par soi-même en observant les bordures).

Pour la résolution, il faut commencer par la lettre V, prendre le sens de lecture et ajouter ou soustraire les rangs dans l'alphabet pour trouver la phrase : « VOICITONCIRCUITDETRAPOINTIN ».

On lit distinctement « Voici ton circuit de » puis le mot « trapointin ».

Il faut déduire que cela se décompose en « tra point in » et comprendre qu'on a finalement une url : voicitoncircuitdetra.in

Cette URL mène à la page de fin où il ne reste plus qu'à valider l'énigme finale.

(Vous pourrez admirer le magnifique circuit de train réalisé durant tout ce mois de décembre grâce aux mini-jeux quotidiens sur la page suivante).

