



Calendrier de l'Avent d'énigmes

SOLUTIONS DU CALENDRIER 2024

Sommaire

Solutions des énigmes	1
Solutions de l'énigme finale	12
Solutions des défis du bot	17

Solutions des énigmes

Enigme 01 : Un itinéraire festif

Cette énigme est orientée jeux de mots.

Il faut lire le texte attentivement, car :

1. Un petit truc en plus sera nécessaire afin de la compléter totalement.
2. Le texte nous dit qu'il faut classer du plus gros point au plus petit point (taille du salon).
3. Les définitions sont mélangées.

Voici les réponses aux définitions remises dans l'ordre :

- Le salon où les clients ressortent toujours avec une bosse (mais une seule = **DROMAD**'HAIR
- Le salon où l'on va quand on rumine = HAIR'**BIVORE**
- Le salon pour les hommes forts qui enchaînent les travaux (douze, paraît-il) = HAIR'**CULE**
- Le salon que les parents transmettent avec gêne à leurs enfants = HAIR'**ÉDIT**'HAIR
- Le salon convivial où l'on va avant d'aller dîner = **APERI**'TIF
- Le salon des gens qui font dans l'à-peu-près = **APPROXIMA**'TIF
- Le salon où l'on ne va qu'une fois par an... Ça se fête ! = **ANNIVERS**'HAIR

Nous obtenons le mot **DICTION**, et avec un petit truc en plus, le mot **DICTION**'HAIR.

Le mot de passe est donc « **dictionnaire** » (« **diction**'hair » aussi accepté).

Enigme 02 : Panne.de.traineau

Cette énigme demande de bien observer l'image :

1. Le radar est gradué avec des nombres allant de 1 à 26.
2. Un symbole w3w avec une loupe sur un globe est présent en haut à droite.
3. Une zone en bas contient des tirets séparés par des points : _ _ _ _ . _ _ _ _ . _ _ _ _
4. Au centre, une flèche indique un point de départ et un sens.
5. Douze traîneaux sont disposés à des hauteurs différentes sur le radar.

Dans un premier temps, on peut récupérer les chiffres dans le sens de lecture, ce qui donne :
10 15 9 5 . 25 5 19 24 . 14 15 5 12.

Ensuite, on peut remplacer les chiffres par leur rang dans l'alphabet : JOIE.YEUX.NOEL (petit clin d'oeil phonétique à « joyeux Noël »).

En cherchant w3w sur le web, on arrive sur le site what3words (confirmé avec le symbole présent en haut à gauche du radar). En rentrant la combinaison « JOIE.YEUX.NOEL », on arrive sur la ville

de **Malaunay**, ce qui fait un lien assez drôle avec le texte de l'énigme (clin d'oeil phonétique à « mal au nez »).

La localisation attendue est donc « **Malaunay** ».

Enigme 03 : Rires en cascade

L'énoncé de cette énigme nous met sur la voie en indiquant qu'il faut faire converger les deux modes d'expression. Par là, il faut comprendre que les « rires » doivent être intégrés aux phrases à priori sans sens. On peut alors remarquer que les points d'interrogation sont des lettres à retrouver pour reformer des mots existants.

De cette façon, nous obtenons 4 lignes avec 4 mots chacune :

1. CAP**T**CHA BROU**H**AHA PLAN**C**HA AL**P**HA
2. THÉ MAR**C**HÉ CLICHÉ BRIO**C**HÉ
3. SUSHI LIT**C**HI EBAHI AMP**H**I
4. ECHO MY**T**HO PON**C**HO GAS**P**ACHO

Les 6 lettres qui avaient été remplacées par des points d'interrogation forment le mot « **BARBIC** » (dans l'ordre de lecture naturel).

Il faut alors se rappeler du titre « rires en cascade » et de la demande formulée (faire converger les deux modes d'expression) en remarquant que les rires déjà présents utilisent les voyelles A, E, I et O dans l'ordre. Cela incite à poursuivre avec la voyelle suivante, le U.

Avec « **BARBIC** » d'un côté et « **HU** » de l'autre, on obtient donc le nom de la recrue :

« **BARBICHU** » (à noter, le personnage possède d'ailleurs une barbichette).

Le mot de passe est donc « **barbichu** ».

Enigme 04 : Un joli schémalin

Le titre, le texte d'introduction et le visuel de cette énigme guide de façon subtile vers la méthode de résolution :

1. Le titre comporte le mot-valise « schémalin » formé à partir des mots « schéma » et « malin ».
2. « Mistigri » et « Gribouille » sont deux noms qui comportent aussi une syllabe en commun.
3. Le mot « paire » est mis en valeur dans le texte d'introduction.
4. La dernière phrase comporte la mention « se retrouver face à face ».
5. Les différents visuels sont représentés autour d'une valise (pour le concept des mots-valises).

L'énigme incite donc à construire des mots-valises à partir des paires d'éléments face à face :

- Trident et Dentifrice donnent trident**if**rice
- Choche et Chemise donnent cho**ch**emise
- Bonnet et Nénuphar donnent bon**é**nuphar
- Chocolat et Lapin donnent choc**ol**apin
- Origami et Miroir donnent origam**ir**oir

En isolant les syllabes qui permettent la réunion des mots, on obtient : **den - che - né - la - mi**.

En les réordonnant, on peut trouver où est caché le lutin : « **dans la cheminée** ».

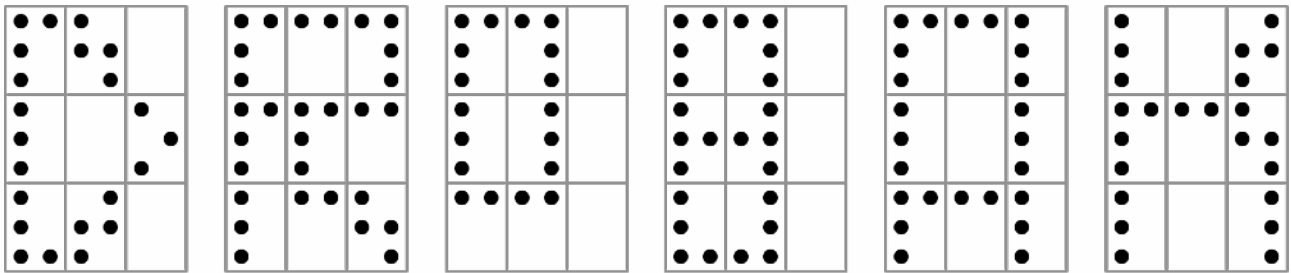
Le mot de passe est donc « **dans la cheminée** ».

Enigme 05 : Nuit des étoiles

Le titre de cette énigme invite le joueur à prolonger les étoiles filantes jusqu'à atteindre une autre étoile filante (chemin) ou un point (arrêt). Cela forme le mot « **BRILLE** » :



Cela indique donc le langage à utiliser (le braille) pour comprendre le texte chiffré sur l'enveloppe. Il va donc falloir utiliser l'alphabet braille pour aller chercher les formes de chaque lettre (à l'endroit, à l'envers ou en miroir ; le texte n'utilisant que les lettres P, T, L, O, V, C et R) pour voir apparaître les différentes lettres de la destination en pointillés :



On peut lire « **DRÖBAK** » qui est, en cherchant plus loin sur internet, le lieu d'habitation du Père Noël selon les Norvégiens (ce lieu diffère selon les pays). La localisation attendue est donc « **DRÖBAK** ».

Enigme 06 : Un retard à rattraper

Dans cette énigme, il faut dans un premier temps trouver les mots qui correspondent aux définitions et ensuite, grâce aux chiffres au milieu, en former un nouveau grâce aux lettres des deux autres qui s'entremêlent (le chiffre indique le rang de la lettre à extraire soit à gauche soit à droite, ce qui évite de recourir aux anagrammes).

Définition Gauche	Mot entremêlé	Définition droite
SYMPA	312543214567 METAPHYSIQUE	ETHIQUE
LIVRES	4335214216 REVEILLONS	NOEL
ROUTES	1563134224 RESOLUTION	LION
GRAIN	124243513 GUIRLANDE	DUEL
RADIO	3515124423 DECORATION	CONTE
CHATS	122134345 CHOCOLATS	COOL
ENDROIT	342367455211 TRADITIONNEL	LATIN

En lisant de haut en bas, on lit en bleu **YERRES** et en orange **ESSONNE**. Yerres est une ville dans le département de l'Essonne.

Le texte de l'énigme nous indique qu'une partie de la destination nous a déjà été communiquée.

Etant donné que le personnage pense être en retard, on en déduit qu'il s'agit de **YERRES**

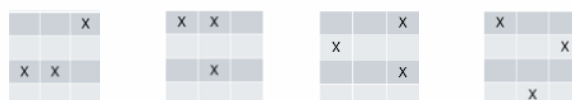
(quiproquo avec hier) et on comprend qu'il faut donc trouver les directions avec **ESSONNE**.

En reprenant le découpage du mot « **ESSONNE** » tel qu'il est effectué dans l'énigme (à savoir **E - S - SO - N - NE**), on obtient finalement les directions à suivre.

Le code directionnel est donc « **➡️⬇️⬅️⬆️↗️** ».

Enigme 07 : Combinaisons hivernales

Il fallait retrouver les différents sets présents dans l'énigme (qui ne sont pas indépendants) :



Chaque set formait des mots grâce aux lettres présentes sur les cartes. On pouvait ainsi obtenir : **DATE - VIVE - LE - VENT.**

Après une recherche sur internet, deux dates pouvaient répondre à l'énigme : celle de la version originale (**1857**) ou celle de l'adaptation française (**1948**).

Le code chiffré est donc « **1857** » (« **1948** » aussi accepté).

Enigme 08 : Une lettre unique

En étudiant le texte de près, on pouvait remarquer que trois mots étaient mis en valeur à la fin de la lettre : **Pales, Ain** et **Drôme**. Ces mots forment phonétiquement le mot « **palindrome** » (un mot qui se lit de la même façon dans les deux sens).

On peut donc relever tous les palindromes du texte : ici – bob – tut – coloc – ses – eue – ere – radar – eue – ici – aha – ses – rever – ressasser – solos.

Cela n'évoque rien à première vue mais le titre donne l'indication sur la méthode (« une lettre unique ») en indiquant subtilement de prélever la lettre unique de chaque palindrome.

On obtient alors : COULEURDUCHEVAL, soit « **couleur du cheval** » (qui est **blanc** sur le visuel).

Le mot de passe est donc « **BLANC** ».

Enigme 09 : Comme un lundi

Pour pouvoir compléter la question, il faut réussir à associer les groupes de quatre mots à un autre présent dans la grille. Voici les associations :

- **ANNEAU** avec SEIGNEUR, CERCLE, GYM, BAGUE
- **AILE** avec PLOMB, VOLER, PLUME, AVION
- **DISETTE** avec MANQUE, ANNÉE, MISÈRE, FAMINE
- **SANG** avec VEINE, FROID, BLEU, GOUTTE
- **SAINT** avec ANGE, MALO, PATRON, HONORÉ
- **KANT** avec PHILO, PRUSSE, EMMANUEL, CRITIQUE
- **HUITRE** avec PERLE, FÊTE, COQUILLE, NACRE

On obtient alors ce rébus sonore « Qui avait prédit ce qui se réaliserait ANNEAU AILE DISETTE SANG SAINT KANT HUITRE ? » soit « **Qui avait prédit ce qui se réaliserait à Noël 1758 ?** ».

En effectuant une recherche on trouve que l'information concerne la **Comète de Halley**.

La réponse à la question est donc celui qui l'a découverte : **Edmond Halley**.

Le mot de passe est donc « **Edmond Halley** ».

Enigme 10 : Petits mots et grand gourmand

La clef de l'énigme réside dans les derniers mots de l'introduction qui disent « **il ne pourra compter que sur ces quelques mots** ».

Cela invite en effet à compter les lettres de chaque mot présent sur le papier. On se rend compte alors que tous les mots ont une taille différente des autres (de 1 à 12 lettres).

La série 6/10 5/11 3/4 6/6 1/1 4/8 2/5 1/2 7/9 1/7 12/12 2/3 indique donc le rang de la lettre à extraire dans le mot correspondant à la longueur indiquée (6/10 étant à lire comme « la 6ème lettre sur les 10 lettres du mot »). À noter qu'on extrait une lettre dans chaque mot présent.

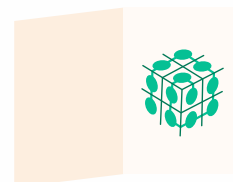
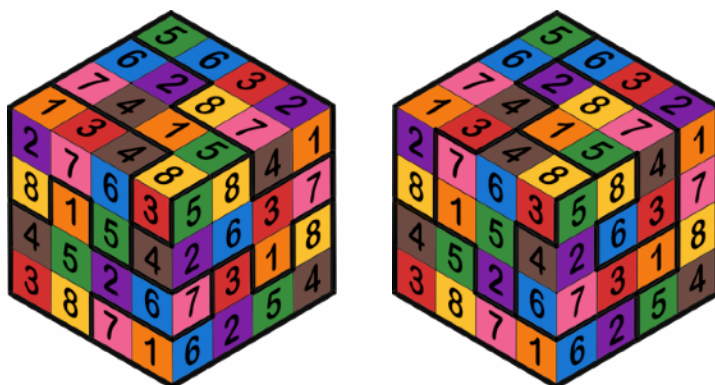
En appliquant cette méthode, on obtient le texte suivant : « **MONSACATARTE** », soit la cachette des biscuits : « **mon sac à tarte** ».

Le mot de passe est donc « **mon sac à tarte** ».

Enigme 11 : Coopération forcée

Pour résoudre l'énigme, il faut comprendre que les « plans » de Tamarre et de Tinabule se réfèrent aux trois mêmes faces. Les découpages de zones sont différentes mais l'emplacement des chiffres (et donc des couleurs) sont donc forcément les mêmes. Cela permet de résoudre les deux grilles en passant de l'une à l'autre au cours de la progression.

Une fois les deux grilles terminées, on obtient :



Pour obtenir la séquence à entrer, il faut alors repérer la carte située sur la table en second plan et suivre le chemin indiqué (dans un sens ou dans l'autre) pour saisir la séquence de couleurs.

Le code couleurs est donc « **VERT BLEU MARRON ORANGE VERT JAUNE BLEU VIOLET MARRON ROUGE JAUNE VERT** » (ou inversement).

Enigme 12 : Savoir conter

Dans cette énigme, les mots laissés seul en bas (chocolat lait et blanc) permettent de former les mots **GRIMM** et **ANDERSEN**. Associé à l'indication du titre, cela incite à chercher des noms de contes en formant des mots avec les lettres de chaque type de chocolat.

Le parallèle entre « conter » et « compter » nous met aussi sur la piste de la présence de nombres dans le nom des titres des contes (pour les ordonner comme lorsqu'on compte : un, deux, trois...)

- Pour Coulis de fruits **rouges**, on obtient **PLUMES** qui renvoie à « Les **trois** plumes ».
- Pour Crème de **marrons**, on obtient **CORBEAUX** qui renvoie à « Les **sept** corbeaux ».
- Pour Écorces d'**orange** confites, on obtient **DEMOISELLES** qui renvoie à « **Deux** demoiselles ».
- Pour Fleurs de lupin **indigo**, on obtient **POIS** qui renvoie à « **Cinq** dans une cosse de pois » (*La princesse au petit pois n'est pas valide car le nombre n'est pas explicitement indiqué*).
- Pour Ganache à la menthe **verte**, on obtient **HABILES** qui renvoie à « Les **quatre** frères habiles ».
- Pour Pétales de **rose**, on obtient **CYGNES** qui renvoie à « Les **six** cygnes »
- Pour Zestes de citron **jaune**, on obtient **FEUILLE** qui renvoie à « **Une** feuille tombée du ciel » (*« feuille » est le seul mot donné au singulier, on cherche donc un conte comportant « une feuille » ; cela exclue donc « les trois feuilles du serpent »*).

Une fois les contes trouvés, on peut donc donner l'ordre des couleurs (présentes dans le nom des différents chocolats) selon ce décompte : **jaune - orange - rouge - vert - indigo - rose - marron** (cela forme un C sur le cadenas).

Le code couleurs est donc « **JAUNE ORANGE ROUGE VERT INDIGO ROSE MARRON** ».

Enigme 13 : En cours de formation

L'introduction invite le joueur à fabriquer le plus de cadeaux possibles. Il fallait donc comprendre qu'une même syllabe pouvait parfois intervenir dans la fabrication de deux jouets (cela explique la disposition des dominos en diagonale et la connexion par les coins). De plus, on pouvait remarquer que l'association des syllabes pour fabriquer des jouets fonctionnait en les regroupant par numéros identiques (comme pour un jeu de dominos classique cette fois).

Une fois la disposition trouvée (voir capture), il ne reste que 6 dominos, numérotés de 1 à 6, qui ne sont pas connectés aux autres. En les remettant leurs syllabes dans l'ordre, on obtient : PRÉ-PA-RER-MON-SOU-LIER, ce qui correspond à ce que le personnage va faire en rentrant.

Le mot de passe est donc « **préparer mon soulier** ».

Enigme 15 : Sapin élémentaire

Le titre de l'énigme, la blouse de chimiste du personnage et les lettres présentes sur les cadeaux du sapin font penser au tableau périodique des éléments.

Le crayon présent à gauche du sapin incite à dessiner et celui-ci comporte deux bandes de couleurs (une rouge et une verte). Le texte d'introduction confirme la méthode avec « avec votre plus beau crayon et le bon outil ».

On remarque que les numéros associés aux différents éléments ne correspondent pas à ceux du tableau et on peut comprendre qu'il s'agit de l'ordre pour le tracé.

En reliant les éléments sur le tableau périodique pour chaque couleur et dans l'ordre des numéros, on obtient :

Le tableau périodique des éléments est présenté avec un tracé en zigzag qui relie les éléments suivants : 4 (Be), 14 (Si), 13 (Al), 12 (Mg), 11 (Na), 10 (Ne), 9 (F), 8 (O), 7 (N), 6 (C), 5 (B). Les numéros sont ceux indiqués dans l'énigme, pas ceux du tableau périodique standard.

On peut donc lire « **4 NM NOM** ».

Les mots mis en valeur dans le texte d'introduction étaient « **sapin mesure unité** ». « **4 NM** » est donc associé à « **mesure unité** » et signifie « **4 nanomètres** ».

En cherchant sur internet les mots clés « **sapin 4 nanomètres** », on trouvait les articles qui mentionnaient le sapin le plus petit du monde, créé par une chercheuse dont le nom est « **Willems** ».

Le mot de passe est donc « **Willems** ».

Enigme 16 : Confusions de Noël

On remarque qu'il faut compléter le texte sous les différentes illustrations. Le « **_ _ _ _ _** » est présent sous toutes les illustrations et compte tenu de la discussion entre les deux lutines et du bonnet de Père Noël toujours présent, on peut comprendre qu'il s'agit des mots « **DE NOEL** ».

Le titre de l'énigme et la discussion entre les lutines nous orientent aussi vers les confusions (des mots à peu de chose près dans le thème de Noël). On peut aussi remarquer des chiffres romains sur les bonnets de chaque illustration. EN prenant l'ordre des chiffres romains, nous obtenons :

1. **B**ouse de Noël qui correspond à **BouL**e de Noël
2. **B**iche de Noël qui correspond à **BU**che de Noël
3. **R**eine de Noël qui correspond à **ReN**ne de Noël
4. **C**roche de Noël qui correspond à **CrE**che de Noël
5. **F**èves de Noël qui correspond à **FÊ**Tes de Noël
6. **L**upin de Noël qui correspond à **LuT**in de Noël
7. **D**ico de Noël qui correspond à **DE**co de Noël
8. **L**apin de Noël qui correspond à **S**apin de Noël

Les lettres remplacées sur chaque mot forment le mot **LUNETTES**, ce qui répond à la question de Pipelette par rapport à ce qu'aurait oublié Paillette.

Le mot de passe est donc « **lunettes** ».

Enigme 17 : Une course rythmée

Le texte d'introduction indique la marche à suivre pour résoudre l'énigme :

- 1) Trouver le classement final des différents participants
- 2) Analyser ensuite le parcours effectué

Par déduction, en suivant les instructions données par le texte en bas du tableau et en repérant le prénom manquant grâce à la légende de la photo, on obtient l'ordre d'arrivée suivant :

1	2	3	4	5	6	7
G édéon	E tienne	F lorence	A mandine	B arnabé	C lémence	D amien

Pour analyser le parcours, il faut remarquer qu'une information est mise en valeur dans le texte du bas (en gras) : **Code INSEE**.

Les code INSEE des trois communes, en suivant le parcours donné sur la carte, sont les suivants : **31444**, **54133** et **33276**.

En transposant les chiffres des codes INSEE avec les initiales des compétiteurs arrivés, on obtient la séquence suivante : **FGAAABAGFFFFEDC** ; à un bémol près (Bb au lieu B), il s'agit d'un extrait de « Petit Papa Noël ». D'ailleurs, la version musicalement juste « **FGAAAA#AGFFFFEDC** » était acceptée.

La séquence sonore valide est donc « **FGAAABAGFFFFEDC** » (« **FGAAAA#AGFFFFEDC** » aussi acceptée).

Enigme 18 : Livraison sécurisée

Cette énigme invite à « deviner » les mots liés au thème de Noël pour trouver le mot à la verticale. Chaque symbole remplace une lettre mais dans ces symboles, on retrouve aussi les mots à écrire (les définitions ne sont donc pas textuelles mais visuelles, cachées dans le code lui-même).

Pour aider à débiter, la tasse sur la droite contenait un nuage de lait en forme de tête de renne car c'est un mot particulièrement reconnaissable dans son écriture et qui était un point de départ intéressant pour remplir la grille de façon fluide :

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

Le mot de passe est donc « **sucre d'orge** ».

Enigme 19 : Production locale

Cette énigme propose de beaux articles dans le chalet. Il y a 4 gourmandises : Macarons, Truffes, Escargots et Amandes. Ceux-ci sont présentés en suivant la disposition des touches sur un téléphone (ce que le personnage confirme en disant « Appelez-nous pour commander »).

Sur le tableau de gauche, il y a des noms et des prénoms de producteurs. On peut remarquer que l'initiale des prénoms est toujours l'une des initiales des gourmandises et il fallait comprendre ensuite que l'initiale des noms correspond à l'initiale de la saveur (Blanc, Lait, Noir).

En associant le prénom à la ligne et le nom à la colonne sur le clavier téléphonique, on obtenait les coordonnées suivantes :

Adam Lontan = Amandes – Lait = 0

Mila Lugalabri = Macarons – Lait = 2

Timon Bosapin = Truffles – Blanc = 4

0.24 (_ . _ _ ne représentait pas du morse mais des coordonnées à compléter)

Trey Naut = Truffles – Noir = 6

Théa Louest = Truffles – Lait = 5

Erica Nensucre = Escargots – Noir = 9

6.59 (_ . _ _ ne représentait pas du morse mais des coordonnées à compléter)

Grâce à un outil de géolocalisation, on remarque que le lieu correspondant aux coordonnées « **0.24 6.59** » est l'île de Sao Tomé-et-Principe qui est surnommée l'**île Chocolat** à cause de sa forme de fève de cacao. Quoi de plus local de l'île chocolat pour nos producteurs de chocolat ? Le mot de passe est donc « **île chocolat** ».

Enigme 20 : Traditions familiales

Dans cette énigme, il faut remarquer que l'on doit faire la partie de Scrabble. Chaque ensemble de lettre est accompagné du nombre de points qu'il rapporte une fois placé et les lettres remises dans l'ordre.

Les lettres déjà placées pour chaque mot sont indiquées (en pointillés gris clair), ce qui permet de déduire l'enchaînement de la pose des différents mots en fonction des lettres nécessaires (les points n'étant utiles qu'en cas de doute). Par exemple, on peut commencer par placer « FESTIN » qui nécessite le « F » de « FETES » déjà placé. On obtient ainsi la grille suivante :



Nous devons trouver 8 lettres, qui forment deux mots, grâce à l'indication donné à gauche par le Père Noël. Pour finir, il faut se souvenir de ce que Mamie a dit et ne prendre que les lettres comptant triple (cases bleues foncées sur le plateau). Dans l'ordre cela donne : **B O N N A D A U**, soit la réponse « **Bon Nadau** », qui correspond à « Joyeux Noël » en occitan.

Le mot de passe est donc « **Bon Nadau** »

Enigme 21 : Un tour de table

Il faut d'abord suivre les consignes pour reconstituer le plan de table.

Pedro et Zoé sont face à face : avec les places déjà occupées, ils peuvent donc être à gauche/à droite de la table ou en haut/en bas. Mais le siège tout à droite est encadré par deux prénoms de 5 lettres : le prénom de son occupant.e doit donc compter 4 ou 6 lettres. Par conséquent, il ne peut s'agir ni de Pedro ni de Zoé. Ainsi, Zoé ne peut aller ni à gauche, ni à droite, ni en bas car

elle serait à côté de Dana et cela ferait deux filles côte à côte : elle est donc en haut de la table. Pedro est donc lui en bas de la table.

La seule position valide pour Jade est tout à gauche de la table car elle ne peut pas être à côté de Dana (fille / même nombre de lettres) et doit avoir une place libre à sa gauche pour placer Mario. Il ne reste ensuite qu'une seule place possible pour Yanis car il ne peut pas être à côté d'une personne dont le prénom compte aussi 5 lettres.

Enzo est donc entre Zoé et Ilyès étant donné qu'aucune des deux filles restantes (Claire et Tess) ne peut s'asseoir à côté de Zoé. Pour finir, Tess est forcément entre Pedro et Bruno pour qu'elle soit plus proche de Yanis qu'il ne l'est d'Enzo. Claire est donc tout à droite de la table.

On obtient finalement le plan de table suivant :



On peut lire **code Radio** dans l'énoncé de l'énigme, qui est confirmé par les mots « *tango* », « *Québec* » et « *kilo* » situés en fin de phrases dans la deuxième ligne. Cela permet d'orienter vers la version du code radio utilisé par l'OTAN.

Une flèche part de Loïc et fait le tour de la table. Chaque prénom commence par une lettre différente qui permet de les associer au code radio de cette initiale, à savoir dans l'ordre : Lima - Zulu - Echo - India - Charlie - Bravo - Tango - Papa - Delta - Yankee - Juliett - Mike.

En extrayant les lettres correspondant au nombre d'huitres dans l'assiette de chacun, on obtient alors : **L**ima - **ZuLu** - **E**cho - **InDia** - **CharliE** - **BR**avo - **T**ango - **PaPa** - **DeltA** - **YaN**kee - **JU**liett - **MI**ke, soit « **ILE DE RAPA NUI** », qui est un autre nom de l'île de Pâques (Pâques à Noël, n'est-ce-pas intrigant ?).

La localisation attendue est donc « **Ile de Rapa Nui** ».

Enigme 22 : Des vers sans modération

Pour commencer cette énigme, il faut d'abord se concentrer sur le post-it. Le titre du poème, « Réveillon bien ordonné » oriente vers la notion d'ordre. En analysant le mot « CADEAUX » qui est égal à la suite de chiffre 3145267, on remarque que cette suite de chiffre est composé de tous les chiffres de 1 à 7 (le mot comportant 7 lettres). On remarque que chaque lettre a hérité de son rang dans l'alphabet (en incrémentant de gauche à droite lorsque le mot comporte plusieurs fois la même lettre). Pour « CADEAUX », les deux A correspondent aux chiffres 1 et 2, puis le C au chiffre 3, D au chiffre 4 et ainsi de suite. Il en va de même pour le mot « DECEMBRE » qui confirme la méthode : B correspond à 1, C à 2, D à 3, etc.

On peut donc appliquer la même méthode pour le mot « REVEILLON » et obtenir « **819234576** » qui correspond donc au mot « réveillon bien ordonné ».

Le texte d'introduction nous dit de relever les bons mots dans chaque vers, nous allons donc prélever le 8ème mot du vers 1, le 1er mot du vers 2, le 9ème mot du vers 3, etc... pour obtenir la question suivante : « **De quoi sont revêtus les sapins d'Apollinaire ?** ».

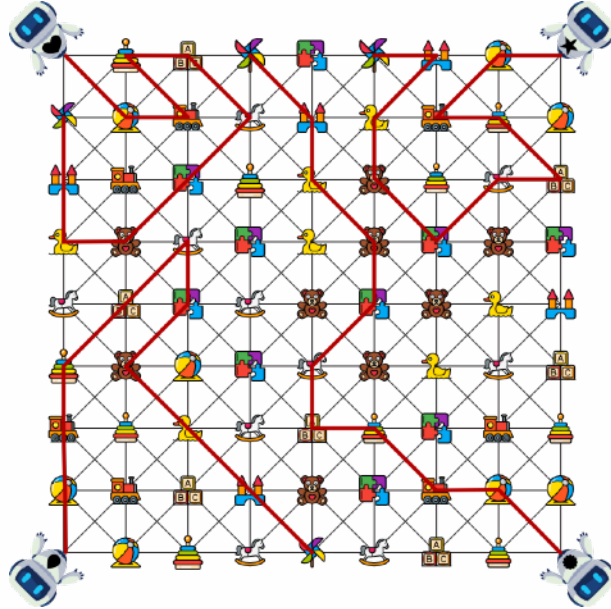
La réponse à cette question est dans le poème « *Les sapins* » de l'auteur, et la réponse est « **de longues robes** ».

Le mot de passe est donc « **de longues robes** ».

Enigme 23 : Un ramassage sous contrôle

Pour commencer cette énigme, il faut d'abord trouver les chemins qui permettent aux quatre robots de ramasser la séquence de jouets demandés (il est donc impossible pour un robot de ramasser un objet déjà pris par un autre ; cela signifie que les 4 chemins ne vont pas se croiser). La méthode la plus rapide pour trouver ces chemins était de commencer par la fin pour revenir au point de départ de chaque robot.

On obtient ainsi le plan suivant :



Ensuite, la séquence de validation vérifie la direction du robot indiqué quand il est arrivé sur chaque objet de la liste. Ainsi, il faut donner la direction du robot fleur quand il arrive sur le ballon, puis celle du robot goutte quand il arrive sur la locomotive, suivie de celle du robot étoile quand il arrive sur les anneaux, et ainsi de suite...

Le code directionnel est donc «  ».

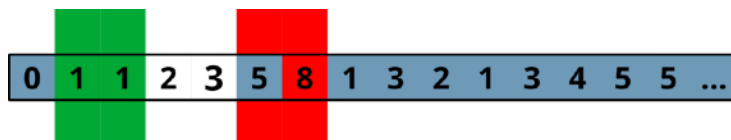
Enigme 24 : Donner suite à l'invitation

Le carton d'invitation provient d'un mathématicien célèbre. Deux éléments permettent de l'identifier dans le visuel : le drapeau italien et les lapins très nombreux.

En cherchant sur internet, on trouve rapidement « Leonardo Fibonacci » qui correspond aux pointillés en haut de la carte d'invitation.

Ce mathématicien donne « suite » à l'invitation au sens propre comme au sens figuré. En effet, Leonardo Fibonacci est connu pour ses travaux sur la suite qui porte son nom (et qui consiste à chaque étape à ajouter les deux nombres précédents). Les premiers termes de la suite sont donc : 0 ; 1 ; 1 ; 2 ; 3 ; 5 ; 8 ; 13 ; 21 ; 34 ; 55.

Cela permet de compléter la suite de chiffre sur la carte :



Pour le message final, il faut associer les éléments trouvés aux mots de la même couleur :

VOICI	MES	VOEUX	X	MYSTÉRIEU	X	CHOCOCERVO
BON	NOEL	11	X	23	X	8

Cela donne : « **Bon Noël 11x23x8** », soit « **Bon Noël 2024** » en calculant le produit.

Le mot de passe est donc « **bon Noël 2024** ».

Solutions de l'énigme finale

Au début du jeu, on apprenait qu'une catastrophe avait touché le Village du Père Noël !
Sur les réseaux :

C'est la CA-TA-STROPHE !

Pendant la nuit, une tempête a eu lieu et un arbre est tombé sur le traineau du Père Noël !

*Il a regardé les délais de livraison pour en avoir un neuf mais Cadossimo annonce plus d'un mois...
Bien trop tard pour le jour de Noël !*

Il faut absolument trouver un autre moyen d'acheminer les cadeaux ou personne n'en recevra à Noël cette année.

Sinon, à quoi bon avoir été sage toute l'année ?



UNE ÉQUIPE D'EXPERTS

Trois experts du Village des lutins ont été chargés de vous fournir le matériel nécessaire tout au long de votre aventure...

Le Grignoteur, la Bricoleuse et le Rafistoleur vous surprendront à coup sûr avec leurs talents !

Mais il faudra leur fournir la matière première...



UNE MISSION POUR... LA LUTINE EN CHEF !

*Grâce à son expertise en planification et à son ingéniosité sans limite, elle saura vous guider pour fabriquer un autre moyen de locomotion...
Et elle pourra s'appuyer sur les meilleurs...*



VOTRE ÉQUIPEMENT

En aidant chaque jour les nouveaux lutins rencontrés à résoudre leurs énigmes, ils seront reconnaissants et repasseront vous voir...

Mais que ferez-vous de leurs cadeaux insolites ?



Sur le site :

Pendant la nuit, une tempête a eu lieu et un arbre est tombé sur le traineau du Père Noël !

*Il a regardé les délais de livraison pour en avoir un neuf mais Cadossimo annonce plus d'un mois...
Bien trop tard pour le jour de Noël !*

Il faut absolument trouver un autre moyen d'acheminer les cadeaux, sinon personne n'aura de cadeaux à Noël cette année. À quoi bon avoir été sage toute l'année ?

Heureusement, les lutins du Père Noël sont pleins de ressources et de bonne volonté pour vous aider. Mais qu'arriverez-vous à construire avec les éléments qu'ils mettront à votre disposition pour permettre au Père Noël de livrer les cadeaux ?

L'énigme finale consistait donc à utiliser des objets donnés par les lutins du Village pour chaque énigme résolue afin de fabriquer les éléments qui répondaient aux demandes de la Lutine en chef.

Pour cela, trois experts étaient disponibles :

- La **Bricoleuse** qui assemble des objets pour fabriquer des objets plus complexes. Par exemple, avec du « **PAPIER** » et du « **SCOTCH** », elle peut fabriquer un « **EMBALLAGE** ».
- Le **Rafistoleur** qui colle des objets entre eux pour leur donner une nouvelle utilité. Par exemple, avec un « **CHAT** » et un « **MOT** », il peut fabriquer un « **CHAMEAU** ».
- Le **Grignoteur** qui mange un ou deux éléments d'un objet pour en fabriquer un autre. Par exemple, avec un « **MOUTON** », il peut fabriquer une « **MOTO** ».

Il fallait alors choisir les bons éléments du sacs à dos, le bon expert et indiquer ce qu'il fallait fabriquer pour répondre à la demande de la Lutine en chef. Voici les différentes étapes :

01) Consigne : Fabrique un truc qui peut brûler

Cadeau(x) du lutin rencontré : **boites**

Contenu du sac à dos : **boites**

Éléments à utiliser : **boites**

Expert à choisir : **Grignoteur**

Chose à fabriquer : **bois**

02) Consigne : Fabrique un truc qui peut stocker une grande quantité de liquide

Cadeau(x) du lutin rencontré : **graphite ; cuivre**

Contenu du sac à dos : **bois ; graphite ; cuivre**

Éléments à utiliser : **cuivre**

Expert à choisir : **Grignoteur**

Chose à fabriquer : **cuve**

03) Consigne : Fabrique un truc qui permet d'écrire et d'effacer

Cadeau(x) du lutin rencontré : **gomme ; bouteilles**

Contenu du sac à dos : **bois ; graphite ; cuve ; gomme ; bouteilles**

Éléments à utiliser : **bois ; graphite ; gomme**

Expert à choisir : **Bricoleuse**

Chose à fabriquer : **crayons**

04) Consigne : Fabrique un truc qui pousse dans les arbres fruitiers

Cadeau(x) du lutin rencontré : **pommades**

Contenu du sac à dos : **cuve ; bouteilles ; crayons ; pommades**

Éléments à utiliser : **pommades**

Expert à choisir : **Grignoteur**

Chose à fabriquer : **pommes**

05) Consigne : Fabrique un truc qui est présent en nombre dans les bibliothèques ou les supermarchés

Cadeau(x) du lutin rencontré : **pressoir**

Contenu du sac à dos : **cuve ; bouteilles ; crayons ; pommes ; pressoir**

Éléments à utiliser : **crayons**

Expert à choisir : **Grignoteur**

Chose à fabriquer : **rayons**

06) Consigne : Fabrique un truc qui se boit et est alcoolisé

Cadeau(x) du lutin rencontré : **etau**

Contenu du sac à dos : **cuve ; bouteilles ; pommes ; pressoir ; rayons ; etau**

Éléments à utiliser : **cuve ; bouteilles ; pommes ; pressoir**

Expert à choisir : **Bricoleuse**

Chose à fabriquer : **cidre**

07) Consigne : Fabrique un truc **qui est en métal et a une forme d'anneau allongé**

Cadeau(x) du lutin rencontré : **medaillons**

Contenu du sac à dos : **rayons ; étai ; cidre ; medaillons**

Éléments à utiliser : **medaillons**

Expert à choisir : **Grignoteur**

Chose à fabriquer : **maillons**

08) Consigne : Fabrique un truc **qui peut provenir des abeilles**

Cadeau(x) du lutin rencontré : **metal**

Contenu du sac à dos : **rayons ; etai ; cidre ; maillons ; metal**

Éléments à utiliser : **cidre**

Expert à choisir : **Grignoteur**

Chose à fabriquer : **cire**

09) Consigne : Fabrique un truc **qui se boit mais n'est pas alcoolisé**

Cadeau(x) du lutin rencontré : **burin**

Contenu du sac à dos : **rayons ; etai ; maillons ; metal ; cire ; burin**

Éléments à utiliser : **etai**

Expert à choisir : **Grignoteur**

Chose à fabriquer : **eau**

10) Consigne : Fabrique un truc **qui permet d'authentifier un document**

Cadeau(x) du lutin rencontré : **luge**

Contenu du sac à dos : **rayons ; maillons ; metal ; cire ; burin ; eau ; luge**

Éléments à utiliser : **metal ; cire ; burin**

Expert à choisir : **Bricoleuse**

Chose à fabriquer : **sceau**

11) Consigne : Fabrique un truc **qui se mange au goûter en biscuit**

Cadeau(x) du lutin rencontré : **thym**

Contenu du sac à dos : **rayons ; maillons ; eau ; luge ; sceau ; thym**

Éléments à utiliser : **luge**

Expert à choisir : **Grignoteur**

Chose à fabriquer : **lu**

12) Consigne : Fabrique un truc **qui est déjà en plusieurs exemplaires dans ce village**

Cadeau(x) du lutin rencontré : **sel**

Contenu du sac à dos : **rayons ; maillons ; eau ; sceau ; thym ; lu ; sel**

Éléments à utiliser : **lu ; thym**

Expert à choisir : **Rafistoleur**

Chose à fabriquer : **lutin**

13) Consigne : Fabrique un truc **qui peut servir à confectionner des vêtements ou de l'huile**

Cadeau(x) du lutin rencontré : **levure**

Contenu du sac à dos : **rayons ; maillons ; eau ; sceau ; sel ; lutin ; levure**

Éléments à utiliser : **lutin**

Expert à choisir : **Grignoteur**

Chose à fabriquer : **lin**

14) Consigne : Fabrique un truc **qui se mange à tous les repas en accompagnement**

Cadeau(x) du lutin rencontré : **farine**

Contenu du sac à dos : **rayons ; maillons ; eau ; sceau ; sel ; levure ; lin ; farine**

Éléments à utiliser : **eau ; sel ; levure ; farine**

Expert à choisir : **Bricoleuse**

Chose à fabriquer : **pain**

15) Consigne : Fabrique un truc **qui est utilisé par de nombreux artistes pour mettre de la couleur**

Cadeau(x) du lutin rencontré : **oeuf**

Contenu du sac à dos : **rayons ; maillons ; sceau ; lin ; pain ; oeuf**

Éléments à utiliser : **pain ; sceau**

Expert à choisir : **Rafistoleur**

Chose à fabriquer : **pinceau**

16) Consigne : Fabrique un truc **qui peut servir à l'électricien, au bricoleur ou au chirurgien**

Cadeau(x) du lutin rencontré : **fouet**

Contenu du sac à dos : **rayons ; maillons ; lin ; oeuf ; pinceau ; fouet**

Éléments à utiliser : **pinceau**

Expert à choisir : **Grignoteur**

Chose à fabriquer : **pince**

17) Consigne : Fabrique un truc **qui est utile à la voiture quand il neige**

Cadeau(x) du lutin rencontré : **beurre**

Contenu du sac à dos : **rayons ; maillons ; lin ; oeuf ; fouet ; pince ; beurre**

Éléments à utiliser : **maillons ; pince**

Expert à choisir : **Bricoleuse**

Chose à fabriquer : **chaîne**

18) Consigne : Fabrique un truc **qui sépare deux jardins**

Cadeau(x) du lutin rencontré : **moyeu**

Contenu du sac à dos : **rayons ; lin ; oeuf ; fouet ; beurre ; chaîne ; moyeu**

Éléments à utiliser : **chaîne**

Expert à choisir : **Grignoteur**

Chose à fabriquer : **haie**

19) Consigne : Fabrique un truc **qui est utile à la voiture même quand il ne neige pas**

Cadeau(x) du lutin rencontré : **jante**

Contenu du sac à dos : **rayons ; lin ; oeuf ; fouet ; beurre ; moyeu ; haie ; jante**

Éléments à utiliser : **rayons ; moyeu ; jante**

Expert à choisir : **Bricoleuse**

Chose à fabriquer : **roue**

20) Consigne : Fabrique un truc **qui n'a pas réussi à la Belle au bois dormant**

Cadeau(x) du lutin rencontré : **sucre**

Contenu du sac à dos : **lin ; oeuf ; fouet ; beurre ; haie ; roue ; sucre**

Éléments à utiliser : **roue ; haie**

Expert à choisir : **Rafistoleur**

Chose à fabriquer : **rouet**

21) Consigne : Fabrique un truc **qui sert en escalade ou dans la marine**

Cadeau(x) du lutin rencontré : **chocolat**

Contenu du sac à dos : **lin ; oeuf ; fouet ; beurre ; sucre ; rouet ; chocolat**

Éléments à utiliser : **lin ; rouet**

Expert à choisir : **Bricoleuse**

Chose à fabriquer : **cordes**

22) Consigne : Fabrique un truc **qui est délicieux, surtout en dessert à Noël**

Cadeau(x) du lutin rencontré : **treuil**

Contenu du sac à dos : **oeuf ; fouet ; beurre ; sucre ; chocolat ; cordes ; treuil**

Éléments à utiliser : **oeuf ; fouet ; beurre ; sucre ; chocolat**

Expert à choisir : **Bricoleuse**

Chose à fabriquer : **buche**

23) Consigne : Fabrique un truc **qui sert en voile, en dessin ou dans une buanderie**

Cadeau(x) du lutin rencontré : **scie**

Contenu du sac à dos : **cordes ; treuil ; buche ; scie**

Éléments à utiliser : **buche ; scie**

Expert à choisir : **Bricoleuse**

Chose à fabriquer : **planches**

24) Consigne : Fabrique un truc **qui va permettre au Père Noël d'envoyer leurs cadeaux à tous les enfants**

Cadeau(x) du lutin rencontré : **bras ; panier**

Contenu du sac à dos : **cordes ; treuil ; planches ; bras ; panier**

Éléments à utiliser : **cordes ; treuil ; planches ; bras ; panier**

Expert à choisir : **Bricoleuse**

Chose à fabriquer : **catapulte**

Conclusion :

*Bravo, tu as réussi à fabriquer une **catapulte** ! Attention, pas n'importe quelle catapulte... Mais LA catapulte ! Celle qui est capable de projeter les cadeaux dans le monde entier en réglant très précisément la cheminée de destination de chaque cadeau grâce aux savants calculs des lutins ingénieurs. Dans le même temps, les lutins ouvriers ont été prévoyants en équipant chaque cadeau d'un petit parachute pour éviter la casse à l'atterrissage. Voilà comment, tous ensemble, nous avons encore réussi à sauver Noël !*

Solutions des défis du bot

Soir du 4 décembre



ChocoCervo APP 04/12/2024 19:13

TaTiTaTi Ti TaTiTaTi TiTi TaTi Ti TiTiTi Ta TiTaTaTi TiTa TiTiTi TiTiTa TaTi TiTi TaTi TaTiTi TiTi TaTiTaTi Ti

Lecture en Morse, Ti = . et Ta = - : CECI N'EST PAS UN INDICE

Soir du 5 décembre



ChocoCervo APP 05/12/2024 19:38

Et après "les bugs visuels c'est pas dans les priorités" bah elles sont belles les priorités...
disait @Cadaeib65. J'ai justement un bug visuel, pourriez-vous m'aider ?



Le QR code a été modifié, les zones de reconnaissance ont perdu leur zone blanche. En la rétablissant, on obtient la version corrigée ci-dessus. Une fois scannée, on obtient le texte :
« Aaaaaah tout de suite je me sens mieux ! Merci @Cadaeib65 ! »

Soir du 6 décembre



ChocoCervo APP 06/12/2024 19:00

El ddeórrs est el eillmru eerrstuv de delorr' abéilt
Aaejlnpu- Aerrst

Ej osuv emst au défi cdeéirr' de ceett aeèimnr àjqsuu' ce equ osuv aeyz élorsu eéglmn' de adeimn aimnt !

Il s'agit simplement d'anagrammes, les lettres des mots sont données dans l'ordre alphabétique. Après reconstitution des mots, on obtient :

« "Le désordre est le meilleur serviteur de l'ordre établi" »

Jean-Paul Sartre

Je vous mets au défi d'écrire de cette manière jusqu'à ce que vous ayez résolu l'énigme de demain matin ! »

Soir du 7 décembre



ChocoCervo APP 07/12/2024 19:00

Dyh Fhvdu, ~~prutwut~~ hqljpdwxul wh vdoxwdqw !

Kz buay, ygaxkf-buay tusskx ykofk gxzy ? At ykar vgx vkxyuttk !

Il s'agit d'un code César. La première ligne est chiffrée avec un décalage de 3 et donne :

« Ave Cesar, ~~morituri~~ enigmatuuri te salutant ! »

La deuxième ligne a un décalage de 6 (deux décalages de 3) et le texte clair est :

« Et vous, saurez-vous nommer seize arts ? Un seul par personne ! »

Soir du 16 décembre



ChocoCervo APP 16/12/2024 19:00



Précision : il y a un double codage... si vous trouvez le deuxième message, réagissez avec la réponse et la méthode pour le prouver 😊

Premier défi vraiment difficile de la série, celui-ci contient un double message. Les deux drapeaux aiguillent vers l'alphabet sémaphore. En effet, ces horloges correspondent toutes à un caractère de cet alphabet, et après traduction, on obtient :

POURQUOI A-T-IL REMPLACE LES DRAPEAUX PAR DES HORLOGES ?

Cependant, en regardant bien, on s'aperçoit que chaque lettre peut être codée par deux horloges différentes, suivant quelle aiguille pointe où. Ainsi, par exemple, la première lettre P pourrait être codée par l'emoji :clock9: ou l'emoji :clock1245:, et il en va de même pour chaque lettre. C'est là que se cache le deuxième message.

Pour chaque horloge, il fallait regarder si le chiffre de la petite aiguille est plus petit que celui de la grande (cas A) ou plus grand (cas B). En relevant les configurations pour les 45 horloges, on obtient AAABA AABBB AABAA AAABA ABAAB AABAA BAAAA AABAA AAABB. Un code à deux caractères, nombre total de lettres multiple de 5, il s'agit du code Bilitère, ou code Bacon. Le décodage par cette méthode donne donc :

CHECKERED



Pour valider cette résolution, il fallait donc réagir avec l'emoji :checkered_flag: (drapeau, dans le thème du sémaphore), et :bacon: pour la méthode.

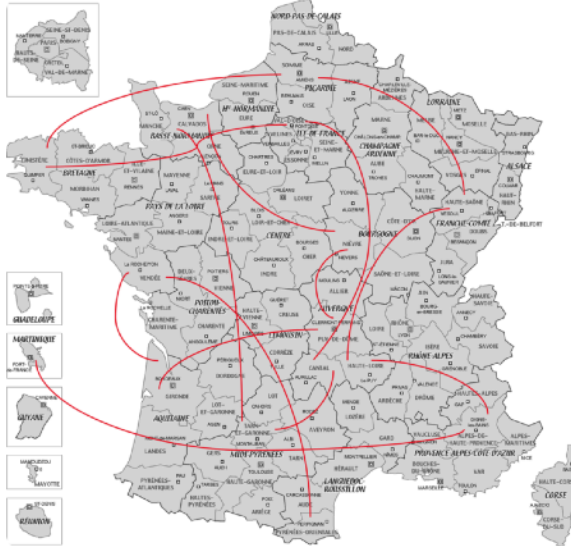
Soir du 17 décembre



ChocoCervo APP 17/12/2024 19:00

8 10 8 5 16 3 2 4 12 9 5 3 4

Veillez m'excuser, il était impossible de mettre un D, j'ai dû me résoudre à mettre un A...



Deuxième défi plutôt difficile. Etant donné la liste de nombres et le support donné, on a affaire à une extraction. On constate de plus qu'on a autant de nombres que de département impliqués dans ce tracé. Cependant, ne sont dits ni le sens du parcours, ni dans quoi extraire. Cela est volontaire, puisqu'il faut utiliser les deux sens, et les deux données présentes dans les départements de cette carte.

L'extraction la plus facile est de partir de la Martinique vers les Pyrénées-Orientales, et de prélever les lettres dans le nom des départements. Martinique – 8 donne Q, Alpes-de-Haute-Provence – 10 donne U, etc. On obtient :

QUI EST L'ANCIENNE

Cette demi-phrase n'est évidemment pas suffisante, et on ne repère pas de A qui aurait dû être un D. Cela aiguille sur le fait qu'un deuxième message est à trouver.

En prenant les mêmes nombres mais dans l'autre sens, et en extrayant cette fois dans les noms des préfectures, avec le parcours également inversé, on a Perpignan – 4 = P, La Roche-sur-Yon – 3 = R, etc. Le deuxième message est :

PREFECTURE AU VAR

Message complet : QUI EST L'ANCIENNE PREFECTURE AU VAR. On voit bien le A de AU qui aurait dû être un D, mais la combinaison S/D qui aurait été nécessaire n'existe pas.

La réponse est donc Draguignan.

Soir du 18 décembre



ChocoCervo APP 18/12/2024 19:00

31 15 43 11 51 24 15 55 - 51 34 45 43 ? 35 34 31 54 12 15 33 ' 15 44 11 24 44 35 11 43 14 45 44 34 45 44 13 42
54 35 44 34 22 42 11 35 23 15 32 11 24 43 35 31 45 44 34 44 23 24 43 44 34 42 24 15 33...

Des nombres n'utilisant que les chiffres de 1 à 5, il s'agit d'un code Polybe. Le message est :
LE SAVIEZ-VOUS ? POLYBE N'ETAIT PAS DU TOUT CRYPTOGRAPHE MAIS PLUTÔT HISTORIEN...

Soir du 19 décembre



ChocoCervo APP 19/12/2024 19:00

Conditior dominus
Pius sapientissimus
Sempiternus dominus
Conseruator redemptor
Redemptor gloriosus
Misericors sapientissimus
Gloriosus misericors
Incompraehensibilis omnipotens
Gubernator deus
Omnipotens misericors
Rex sapientissimus
Rex piissimus
Iudex pius
Magnus rector
Deus iudex
Omnipotens fortissimus
Incompraehensibilis sapientissimus
Magnus fabricator
Auctor gloriosus
Misericors omnipotens
Deus iudex
Opifex magnus
Fabricator deus
Gubernator dominus
Misericors pacificus
Dominus redemptor
Fabricator dominus

Ce message pour le moins surprenant est codé en utilisant le chiffre dit de l'Ave Maria de Trithème. Une recherche Internet sur les codes ressemblant à une prière permettait de le trouver assez facilement. Le message était (après remise des J et V, n'existant pas dans cet alphabet) :
CECI N'EST TOUJOURS PAS UN INDICE, MAIS PRIER VOUS AIDERA PEUT-ÊTRE

Soir du 20 décembre



ChocoCervo APP 20/12/2024 19:00
3 1 2 6 2 2 1 5 2 4 5 1 4 2 6 5



Ici, rien de très compliqué, mais attention de ne pas aller trop vite.

16 chiffres, 16 cartes, une extraction semble logique. Extraire dans quoi ? Les noms des figures bien sûr, car oui, les cartes à jouer ont des noms. Par exemple, le Valet de Carreaux est Hector, celui de Pique est Ogier, et la Dame de Cœur se nomme Judith. L'extraction (3 1 2...) dans ces noms donne :

COULEUR NAIN JAUNE

Bien qu'il soit tentant de répondre « Carreaux », la couleur du Nain Jaune (le 7 de Carreaux) dans le jeu de cartes éponyme, il ne faut pas aller trop vite.

Les cartes de l'image portent, comme les cartes normales, un nom. Mais il est facile de voir que les noms ne sont pas bons : ils ont été modifiés, remplacés par les noms d'autres cartes... ce qui donne une nouvelle série de noms dans lesquels extraire ! David, Alexandre, Alexandre, disent les trois premières cartes. Cette deuxième extraction donne :

VALEUR POUILLEUSE

Le Pouilleux étant, dans le jeu éponyme, le Valet de Pique, la réponse à cette définition est Valet.

Il est à présent temps de combiner les deux informations pour obtenir le Valet de Carreaux, c'est-à-dire HECTOR, la solution.

Des joueurs se sont aperçus qu'une erreur s'est malheureusement glissée dans l'énoncé : la 13^e carte, un Roi de Carreaux nommé Hector, devrait être nommé Ogier.

Soir du 21 décembre



ChocoCervo APP 21/12/2024 19:00
6 67 27 6 68 23 8

30,973672 186,207 78,96 14,00674 127,6 32,066 252,0829
RUSE BECS GENE FIN VER SERF POLI BAS SITE

Le thème de ce défi est le tableau périodique. Les grands nombres comme 67 et 68 ainsi que les nombres à virgule, qui sont des masses molaires, aiguillaient dans cette direction.

La première ligne se décode en prenant le symbole de l'atome correspondant à chaque numéro : C Ho Co C Er V O soit CHOCOCERVO

Dans la deuxième ligne, il faut faire de même mais on donne les masses molaires à la place du numéro atomique. Cela donne :

P Re Se N Te S Es soit PRESENTE SES

Enfin, dans la troisième ligne, il faut séparer chaque mot en deux atomes. Ru-Se, Be-Cs, Ge-Ne, F-In, V-Er, Se-Rf, Po-Li, B-As (attention, Ba-S est un découpage possible), et Si-Te. Ensuite, pour chaque paire, il faut repérer l'atome à l'intersection entre la ligne d'un des deux atomes et la colonne de l'autre.

