

SOLUTIONS DES ÉNIGMES DU CALENDRIER DE L'AVENT 2020

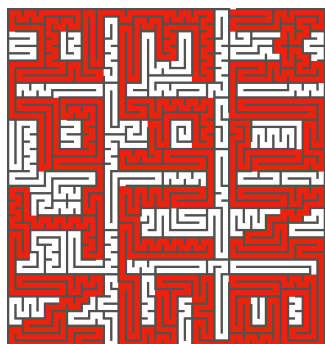
Enigme 1 : Cher Père Noël

La signature « Romain » était la piste qui permettait de comprendre le fonctionnement de l'énigme (et qui était confirmé phonétiquement par l'indice : « des chiffres romains »). En effet, chaque ligne de la lettre débutait par une lettre correspondant à un chiffre romain. On obtenait alors dans l'ordre : « MMDCCLXVII » donnant le code « **2867** ».

Indice : « Lis bien la lettre et déchiffre Romain... »

Enigme 2 : Cent pas dans la neige

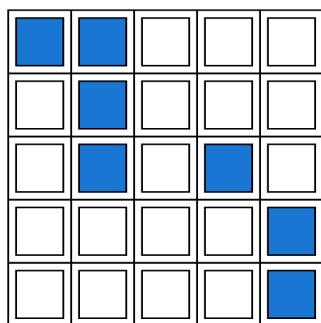
L'énigme représentait un labyrinthe qui ne comportait qu'un seul chemin reliant la ligne de départ à la ligne d'arrivée. En coloriant le chemin à suivre, après un quart de tour de la feuille et en s'éloignant assez (comme le suggérait l'indice), on pouvait observer le mot de passe suivant : « **MON BEAU SAPIN** » :



Indice : « Dans la neige, on laisse toujours une trace ! Orientez-vous bien et prenez du recul... »

Enigme 3 : Pas qu'au tison

Le titre nous mettait phonétiquement sur la piste du dicton « Pâques au tison, Noël au balcon » (qui était confirmé par l'indice). Il s'agissait donc de chercher les représentations de Noël à chaque fenêtre. Seules sept d'entre elles comportaient des éléments typiques de Noël : le sapin, les chaussettes sur la cheminée, le cadeau sous les guirlandes lumineuses, le sucre d'orge et les papillotes, le père Noël et son renne, la guirlande de houx à la porte et la crèche. Ainsi, on obtenait le code suivant :



Indice : « [Pâques au tison,] Noël au balcon... »

Enigme 4 : Au pied du sapin

Avec la première phrase, on apprenait que les cadeaux 3 et 5 étaient soit bleu soit jaune. Avec la deuxième phrase, on apprenait que le cadeau 2 ou 4 était marron. Comme ce dernier ne devait pas être voisin du jaune, il fallait absolument qu'il soit en position 2 (et donc que le cadeau jaune soit en position 5 et le bleu en position 3). Comme le cadeau marron ne devait pas être voisin du violet, le cadeau violet se retrouvait forcément en position 4. La dernière phrase nous apprenait la seule couleur manquante, celle du cadeau en position 1 : le rouge. L'indice apportait cette information pour simplifier la résolution aux joueurs bloqués. On obtenait donc le code : « **ROUGE MARRON BLEU VIOLET JAUNE** ».

Indice : « Mon cadeau est situé tout à gauche... »

Enigme 5 : Jouer cartes sur table

Le titre de l'énigme avait été choisi par rapport à la signification de l'expression « Jouer cartes sur table » : « Définir ses intentions en se montrant le plus sincère possible ; ne pas cacher le motif pour lequel on agit. ». De plus, le mot « cartes » étant au pluriel, nous souhaitions faire comprendre qu'il fallait poser toutes les cartes de la main sur la table (et non une seule). Comme l'indice le révélait subtilement, il s'agissait d'un codage basé sur la couleur (PIQUE, TREFLE, CARREAU, COEUR) et la valeur de la carte : la valeur indiquait la position de la lettre à prendre dans le mot correspondant à la famille de la carte. Pour la première carte, l'As de CARREAU, on obtenait donc le « C ». On pouvait lire « COULEUR » avec les cartes sur la table et « PAQUET » avec celles dans la main. Le code de l'énigme était donc la couleur du paquet, visible aux yeux de tous depuis le début : « **BLEU** ».

Indice : « Dans cette partie, le 5 de CARREAU et le 3 de TREFLE valent la même chose... »

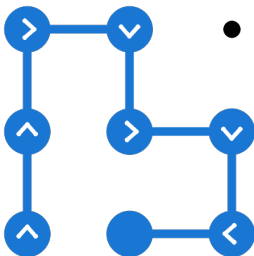
Enigme 6 : Pull de Noël

La flèche « EXIT » sur le pull indiquait clairement la fin du code. De plus, chaque flèche pointait dans la direction de celle qui la suivait dans le code (la flèche EXIT étant la seule à ne pas pointer vers une autre). On pouvait donc partir de la flèche « EXIT » pour retrouver l'ordre des flèches dans le code (comme indiqué dans l'indice). Par exemple, pour arriver à la flèche « EXIT », il n'y avait que deux possibilités, venir de la flèche en première position de la ligne du haut ou de celle en dernière position de la ligne du bas. Or, seule la solution provenant de la flèche en dernière position de la ligne du bas fonctionnait (dans l'autre cas, on laissait forcément une flèche de côté). La suite devenait plus simple car une seule flèche pointait en direction de celle où on se trouvait à chaque fois. Le code était donc : « **HAUT GAUCHE DROITE BAS GAUCHE DROITE HAUT DROITE** ».

Indice : « Vous êtes ici ! Suivez toutes les directions jusqu'à la sortie... »

Enigme 7 : Dans la tête de Buddy

En suivant l'indication donnée par le premier lutin, on apprenait que le code contenait forcément 7 chiffres (une fois chaque chiffre compris entre 1 et 7). Le deuxième lutin nous apprenait qu'il fallait forcément alterner les chiffres pairs et les chiffres impairs (pour éviter d'avoir deux impairs côte à côte. Le troisième lutin interdisait de mettre deux chiffres successifs l'un à côté de l'autre. La dernière information indiquait que le chiffre des dizaines valait le double du chiffre des unités. Trois choix : 21 (impossible car deux chiffres successifs côte à côte), 42 (impossible car deux chiffres pairs côte à côte) et 63 (seule combinaison possible). Le seul voisin possible pour 6 (parmi 1, 2, 4, 5 et 7) respectant les deux conditions sur les chiffres voisins était alors « 1 ». Le seul possible pour 1 (parmi 2, 4, 5 et 7) était ensuite « 4 ». On finissait par obtenir le code « 5274163 ». Il ouvrait alors le casier qu'il fallait fouiller pour retrouver le schéma de déverrouillage du portable sur une note laissée par Buddy (petit détail en plus, cela formait un magnifique B) :



Indice : « Après mûre réflexion, vous vous souvenez que le chiffre des unités est 3... »

Enigme 8 : Chorégraphie de Noël

Au premier plan, on pouvait observer des lutins qui dansent et à l'arrière-plan, on pouvait voir Sherlock Holmes dans le traineau (l'indice visait à orientait l'oeil vers ce détail). Il s'agissait de faire des recherches sur le net pour retrouver ce codage. Les mots clefs à associer pour trouver pouvaient être « codage sherlock », « danse sherlock ». Dans tous les cas, on tombait sur le codage « Les Hommes Dansants » que Sherlock Holmes rencontre dans la nouvelle du même nom. Plusieurs versions existent

malheureusement sur le web. Nous nous étions basé sur celle du site « dcode.fr » qui indiquait : « *L'édition originale (celle utilisée par dCode pour chiffrer) est la plus répandue, mais il existe une variante sur Internet.* ». En décodant, on obtenait alors le mot de passe suivant : « **FESTIF** ».

Indice : « *Il semblerait que ce Père Noël à l'allure étrange puisse vous guider...* »

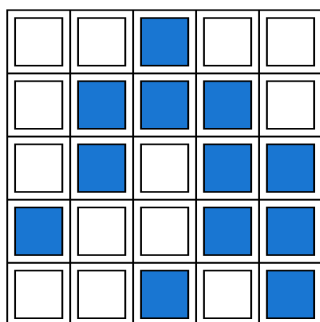
Enigme 9 : Quel désordre !

Pour cet énigme, il fallait recomposer les faces de différentes couleurs pour former des phrases (comme l'indiquait l'indice). Il fallait remarquer que chaque facette de couleur ne pouvait aller qu'à un seul endroit pour être orienter dans le bons sens de lecture (par exemple, « ESY » se retrouvait forcément au coin supérieur droit de la face bleue). On obtenait les phrases suivantes : « RANG DE LA COULEUR EGAL AU NOMBRE » (en blanc) ; « DE PATINS SUR LE COTE DU TRAINEAU » (en vert), « DE COULEURS SUR LE COSTUME USUEL » (en rouge), « DE PATTES DE N'IMPORTE QUEL RENNE » (en orange), « DE BRANCHES SUR L'ETOILE DE NOEL » (en jaune) et « D'AXES DE SYMETRIE DANS UN FLOCON » (en bleu). On classait ensuite les couleurs selon le nombre correspondant à la définition : 2 patins sur le côté d'un traineau (désolé pour la confusion possible avec « sur UN côté du traineau »), 3 couleurs sur le costume habituel de Père Noël (rouge, blanc, noir), 4 pattes pour les rennes, 5 branches à l'étoile et 6 axes de symétrie dans un flocon. Comme on obtenait 2, 3, 4, 5 et 6, la couleur blanche venait forcément en première position (c'était de plus le début de chaque consigne). Le code était donc le suivant : « **BLANC VERT ROUGE ORANGE JAUNE BLEU** ».

Indice : « *Il faudrait reformer ce rubik's cube pour le(s) ranger...* »

Enigme 10 : Chorégraphie de Noël

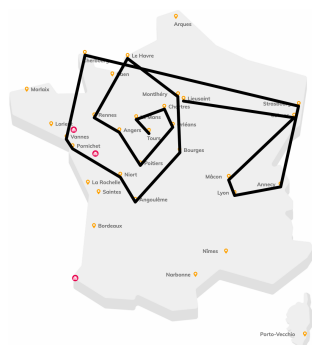
Il s'agissait d'un jeu de logique, plus connu habituellement sous le nom de « Squaro ». En partant de la boule indiquant « 4 » (et donc entourée d'un cadeau sur chaque case), on pouvait retrouver l'emplacement de tous les autres cadeaux. Pour se simplifier la résolution, il fallait penser à s'indiquer les cases qui ne pouvaient pas recevoir de cadeaux (par exemple en y mettant une croix). On obtenait finalement ce code :



Indice : « *Le point de départ du raisonnement semble être ce 4 dans la grille...* »

Enigme 11 : La route des records

Comme l'indiquer l'indice, il fallait dessiner le parcours effectué par les lutins sur la carte pour tenter d'y trouver une signification. En allant sur le site escapeyourself.fr, on obtenait la carte avec les villes correctement placées, ce qui simplifiait le tracé :



La dernière phrase du diaporama était très importante pour comprendre le dessin obtenu : « On va rentrer tranquillement et se mettre la tête à l'envers avec quelques chocolats... ». En observant la carte à l'envers, on observe bien une forme de chocolats de Noël bien connue, qui constitue le code : « **ESCARGOT** ».

Indice : « Vu du ciel, le voyage est plus organisé qu'il n'y paraît... »

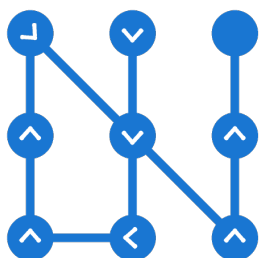
Enigme 12 : Sur la balance

En soustrayant les deux premières lignes, on obtenait l'information donnée par l'indice à savoir que le père Noël pèse 82kg de plus que le lutin. Il suffisait ensuite de transposer cette information dans la dernière ligne pour apprendre que trois pères Noël pèseraient 244kg auquel on doit ajouter deux fois 82kg (soit 408kg). Ainsi, un père Noël seul pèse un tiers de 408kg. Donc le code est : « **136** » (les nombres étant exprimés en kg sans leur unité dans l'énigme).

Indice : « Ne dites pas au Père Noël qu'il pèse 82kg de plus qu'un lutin pour ne pas le vexer... »

Enigme 13 : Papier cadeau

Il fallait plier le papier pour découvrir le schéma (le titre et l'indice guidaient vers cette méthodologie). En trouvant la bonne façon de plier, on pouvait obtenir un schéma et au dos, la montagne et le chalet formaient une flèche géante. Comme pour les colis, cette flèche pointée vers le haut indiquait le sens de lecture et il ne restait plus qu'à trouver le sens de tracé du schéma (on pouvait remarquer qu'on écrivait « JN », les initiales de Joyeux Noël) :



Indice : « C'est parti pour un concours d'emballage de cadeau fictif... »

Enigme 14 : Ici et ailleurs

Il fallait trouver « Noël » écrit dans plusieurs langues dans la grille : NOEL, CHRISTMAS, WEIHNACHTEN, NAVIDAD, VIANOCE, MILIED, NATAL, NADAL, KRISMAS, NADOLIG, JOULUA, NOLLAIG, KURISUMASU, PASKO et BOZIC. Après résolution, on pouvait lire l'adresse que l'on pouvait directement localiser sur le cadenas : « **ESCAPE YOURSELF RENNES** ».

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

Indice : « Conseil pour éviter les incompréhensions à Noël : tourner la langue 15 fois dans sa bouche... »

Enigme 15 : Fautes d'accord

Il fallait bien observer la playlist et remarquer les pistes anormalement longues. L'indice nous orientait dans cette direction. Grâce aux minutes et aux secondes indiquées, et en utilisant les paroles des

différentes chansons, il fallait extraire des mots (deuxième partie de l'indice). On trouvait ainsi les mots : CHARBON, ENFANTS, SAGE, DU, AU, OFFRENT, PAS, QUI. En les remettant dans l'ordre grâce aux numéros de piste et en corrigeant les fautes d'accord, on obtenait la question : « QUI OFFRE DU CHARBON AUX ENFANTS PAS SAGES ? ». La réponse était alors : « **père fouettard** ».

Indice : « Certaines pistes sont si longues qu'on en perd les mots... »

Enigme 16 : Merry Xmas

Tous les « x » de l'énigme étaient mis en valeur pour orienter vers la lecture en diagonale (tout comme l'indice avec la méthode de lecture rapide). On obtenait alors la phrase suivant : « Cherchez les clous. Multipliez par le lait plus les biscuits. » Il y avait 17 clous à multiplier par 8 (1 + 7 biscuits « entre parenthèses » ; par ailleurs, multiplier par 1 aurait été inutile...). Le code était donc : « **136** » (rien à voir avec le poids du père Noël de l'énigme précédente...).

Indice : « Entre parenthèses, si Kévin vous ennueie, il faut juste le lire avec une méthode plus rapide... »

Enigme 17 : Mélodie touchante

Le titre de l'énigme (avec le double sens du toucher) et le père Noël avec ses lunettes noires devaient orienter la recherche vers le braille (l'indice confirmait cette direction). Chaque note correspondait à une lettre en braille (seuls les points en relief étaient présents) et on obtenait ainsi le code suivant : « **GEDCG** ».

Indice : « Oulala, baissez le volume avant de jouer cette mélodie car ça risque vraiment de brailler... »

Enigme 18 : Su [doku]

Il fallait résoudre le sudoku (de préférence à la main) pour s'apercevoir qu'on finissait par remplir la dernière ligne (ou au moins dans les dernières). Cela orientait déjà vers la réponse :

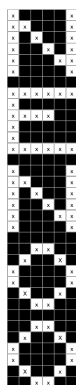
L	S	D	O	M	K	A	E	I
A	O	K	D	E	I	S	L	M
I	M	E	A	L	S	K	O	D
E	I	M	S	K	L	O	D	A
D	K	O	M	A	E	I	S	L
S	L	A	I	O	D	E	M	K
M	E	S	L	I	A	D	K	O
O	D	I	K	S	M	L	A	E
K	A	L	E	D	O	M	I	S

La syllabe « Su » de « Sudoku » était mise en valeur pour deux raisons : elle se prononce « sous » et oriente aussi la recherche vers la ligne qui est sous toutes les autres mais c'est aussi le début de la réponse cherchée, à savoir « joyeux Noël » en lithuanien (qui avait peut-être été rencontrée en faisant l'énigme 14). Le code était donc : « **KALEDOMIS** ».

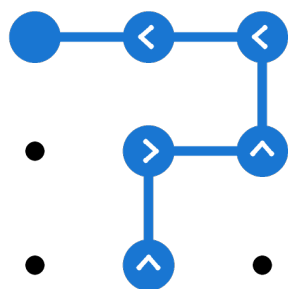
Indice : « Ce sudoku vous invite finalement à compléter le titre : Su... »

Enigme 19 : Pixel art urbain

En dessinant la représentation des ampoules (allumées ou non) à chaque seconde les unes sous les autres, on obtenait :



Cherchant un chemin, il fallait penser aux directions cardinales, et traduire cela par « Nord Est Nord Ouest Ouest ». Cela permettait d'obtenir le schéma suivant (ressemblant étrangement à un rouleau de peinture) :



Indice : « Une toile lumineuse se dessine sous vos yeux seconde après seconde... »

Enigme 20 : Destinations colorées

Le tire orientait la résolution vers les couleurs des drapeaux des différents pays (et l'indice venait confirmer ce fait avec le terme de « vexillophile »). Il fallait en effet retrouver les différents drapeaux et les ordonner de façon à ce que les couleurs soient identiques en passant d'un drapeau à l'autre. On obtenait alors la séquence suivante : FRANCE ; CANADA ; GUINEE ; IRLANDE ; COTE D'IVOIRE ; CAMEROUN. Après avoir replacer les destinations dans le tableau, on pouvait lire les coordonnées suivantes à rentrer dans le cadenas (qui pointait ainsi sur la maison du Père Noël dans la ville de Rovaniemi) : « **66.4961 ; 25.7231** »

Indice : « Vu l'arrière de son traineau, le Père Noël doit être vexillophile... »

Enigme 21 : Assemblée des lutins

Il fallait réordonner les résultats de l'élection et ne garder que le nombre de lettres du nom proportionnellement au résultat obtenu (comme dans l'indice où on a gardé que 75% des lettres de REUSSITE pour obtenir REUSSI). On obtenait ainsi : RU (urt), DOL (ores-ann), P (ablo), H (enri-jules). En assemblant toutes ces lettres, on trouvait le code : « **RUDOLPH** ».

Indice : « Chez les lutins, quand on a 75% de REUSSITE, on a REUSSI... »

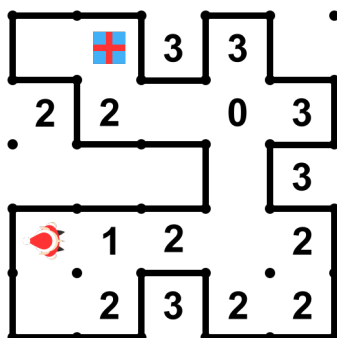
Enigme 22 : Pff... Un cadeau ivre

La première partie du titre devait orienter sur le fait que toutes les voyelles avaient disparues du texte (Pff ne comporte pas de voyelles). La seconde partie fait référence à un poème d'Arthur Rimbaud : « Le bateau ivre ». Dans le texte, on pouvait reconnaître le poème intitulé « Le matin des étrennes ». Finalement, en faisant quelques recherches, on trouvait qu'Arthur Rimbaud a écrit un poème intitulé « Voyelles » qui commence par ces vers : « A noir, E blanc, I rouge, U vert, O bleu : voyelles, ». Il restait alors à compléter la signature (mise en valeur) en utilisant les couleurs des voyelles manquantes. Le code était donc le suivant : « **BLEU BLANC NOIR VERT ROUGE NOIR VERT** ».

Indice : « En les retrouvant ailleurs, vous devriez pouvoir raviver ma signature... »

Enigme 23 : L'atelier du Père Noël (bis)

Cette énigme était basée sur le jeu de logique habituellement intitulée « Slitherlink ». Peu d'indications peuvent être apportées quant à sa résolution, si ce n'est qu'il était plus facile de débiter par le « 0 » et la série de « 3 ». Grâce à l'indice, on apprenait l'emplacement de trois murs horizontaux au-dessus du lutin, ce qui simplifiait la résolution. Une fois les murs placés, le chemin le plus court pour rejoindre le cadeau constituait le code : « **DROITE DROITE DROITE HAUT HAUT GAUCHE GAUCHE HAUT** ».



Indice : « Le lutin est d'abord obligé d'avancer de trois cases vers la droite de l'image... »

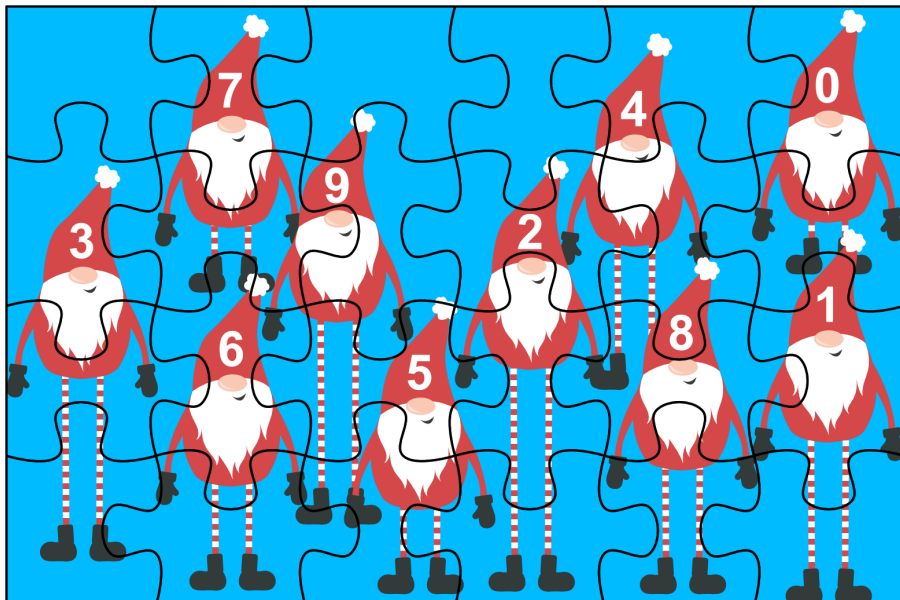
Enigme 24 : Mes petits souliers

Dans cette énigme, les lacets consistent la solution (comme le confirmait l'indice). Il fallait écrire le texte indiqué sous la basket en plaçant une lettre par oeillet et en allant de gauche à droite et de haut en bas (sens de lecture habituel). Ensuite, il fallait parcourir ce texte en suivant le cheminement du lacet. La première basket indiquait : « JOUER LE SON » (donné par l'indice pour guider) et la seconde donnait le code : « **EDFGAEDBAB** ».

Indice : « Plutôt qu'à s'enlacer, la première basket vous invite à jouer le son... »

Enigme 25 : Le numéro du Père Noël

Les 24 pièces disponibles permettaient d'obtenir l'image ci-dessous en reformant le puzzle :



En classant les lutins dans l'ordre croissant de leurs tailles (on pouvait compter les graduations sur leurs collants pour être assez précis), on pouvait lire le numéro suivant : 07 56 84 13 92.

Afin de joindre le Père Noël sur ce numéro, il fallait obligatoirement disposer des 24 pièces de puzzle (il n'était donc pas possible de tester tous les numéros dès le début du jeu ou de le trouver uniquement par déduction).