Chers amateurs de puzzles,

La troisième édition est clôturée. Tout a été corrigé. Vous trouverez les résultats dans le présent document et les gagnants seront récompensés. Merci aux 137 équipes participantes.

Nous avons 3 premières :

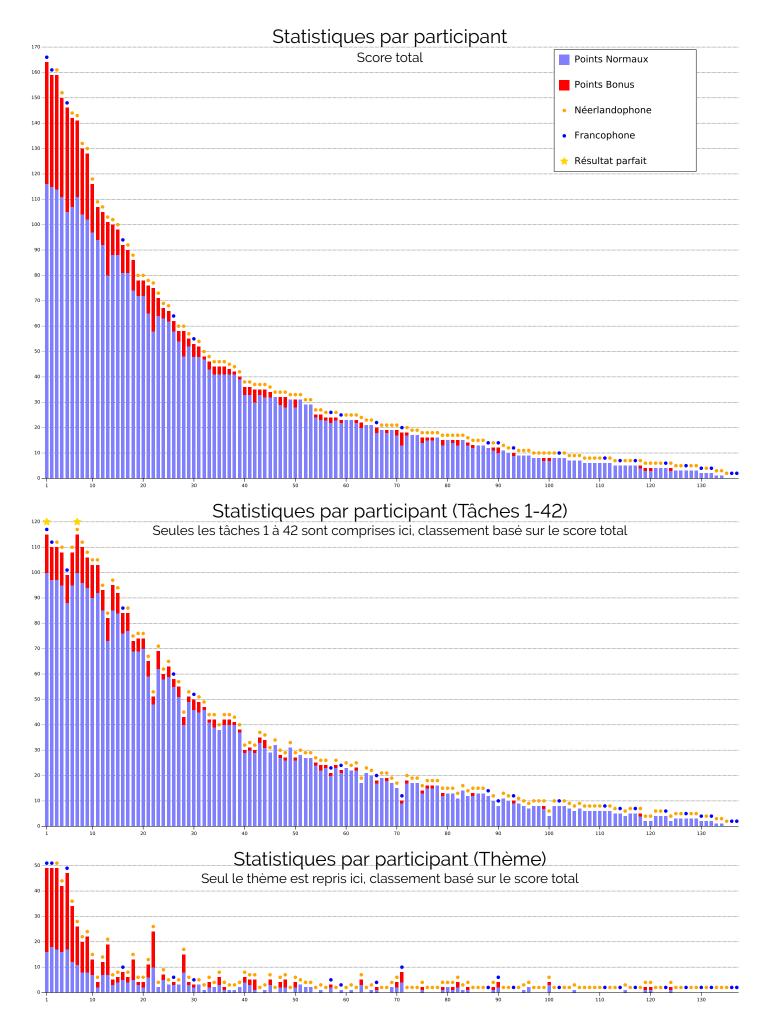
Premièrement, deux équipes ont trouvé les réponses à toutes les questions habituelles, ce qui fait un total de 100 sur 100. Félicitations à ces deux équipes.

Deuxièmement, nous avons pour la première fois une équipe gagnante francophone. Bravo à l'équipe **Les Sylvains et Sylvette**.

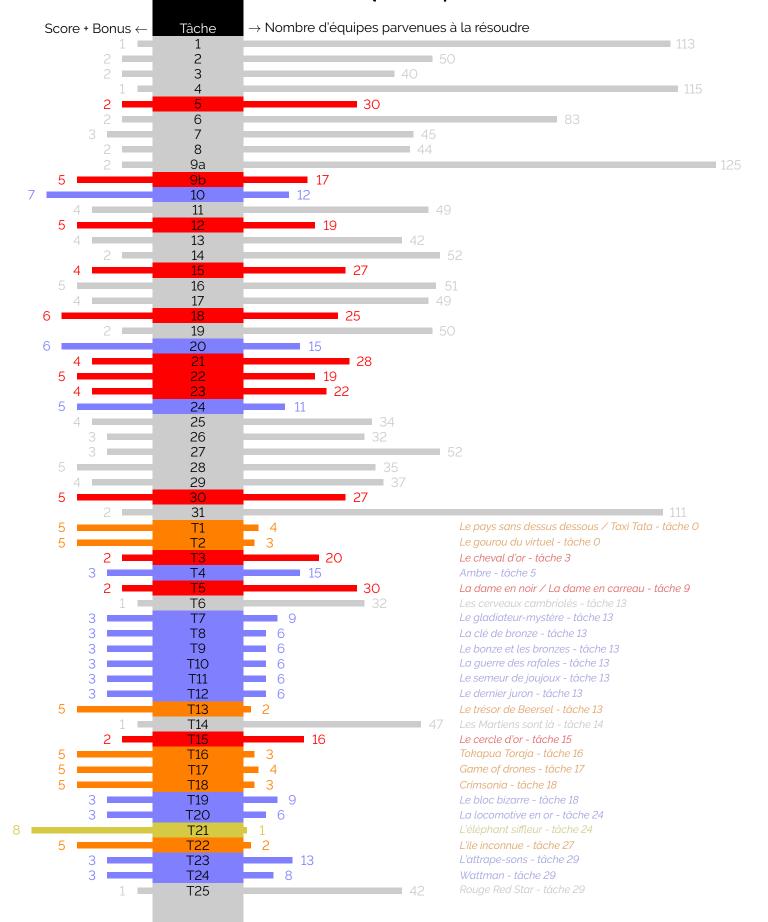
Et enfin, nous donnons un aperçu des gagnants. Pour ceux d'entre vous qui se demandent ce que les équipes de tête ont bien ou mal fait, nous vous donnons un aperçu du top 10.

Vous trouverez en outre un résumé du nombre de fois où chaque question a reçu une réponse correcte et un résumé de tous les scores obtenus. (Total, Normal et Thème). Et pour finir, vous trouverez bien sûr toutes les méthodes de résolutions. Chaque fois, nous répétons la question et donnons la réponse et la méthode.

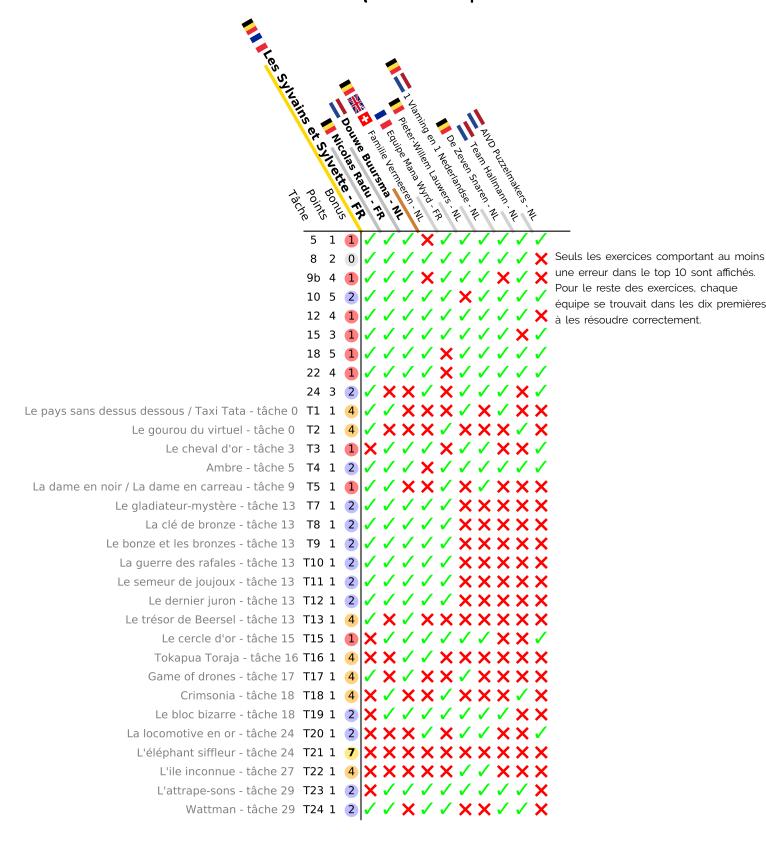
En tant que concepteurs de puzzles, nous tenons à tous vous remercier. Vos paroles élogieuses nous font vraiment plaisir et c'est pour cela que nous le faisons. Les concepteurs du puzzle



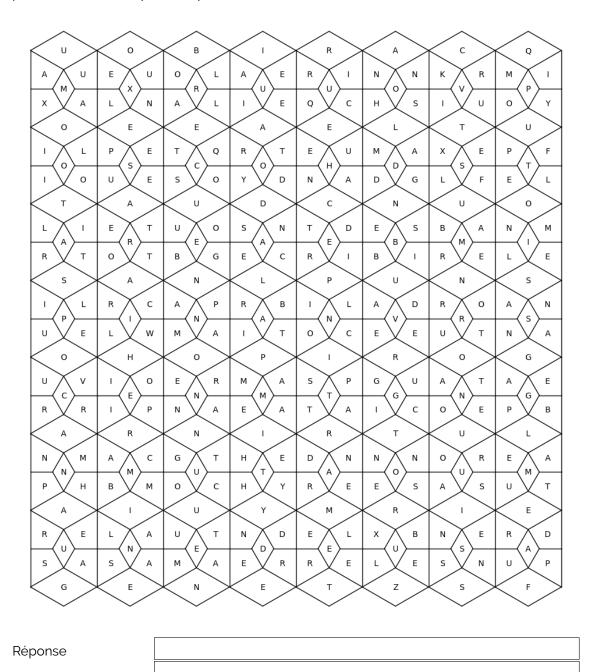
Statistiques par tâche



Statistiques Top 10



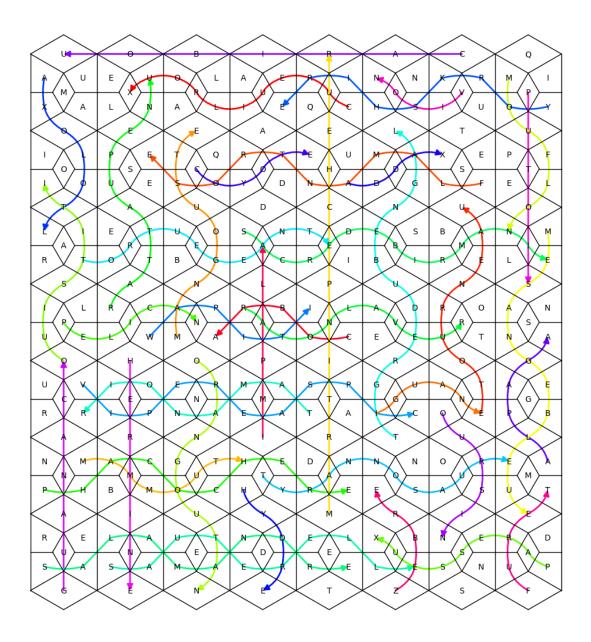
(1) 41 animaux sont cachés dans cette énigme. Ce sont des animaux connus et moins connus. Ils se trouvent de façon horizontale, verticale et même en diagonale. Trouvez-les tous et répondez ensuite à la question qui reste.



Explication de la Tâche 1

Commentaire

Ci-dessous vous voyez comment vous trouvez les 41 animaux :



La question restante était : "QUEL ANIMAL AQUATIQUE POSSEDE DES BARBILLONS ET UN GRAND NOMBRE DE DENTS"? La réponse était le **Poisson-chat**. Sans surprise, notre réponse finale comporte en deux animaux.

(2) Mettez-les mots dans un ordre logique différent. Entre quels mots le mot ASYMETRIQUE se situe-t-il dans ce nouvel ordre?

ADJECTIF, ASYMETRIQUE, BRAVOURE, BYZANCE, CHAUFFAGE, COCCYX, ENVOUTAIS, IMAGINATIF, INDECHIFFRABLE, INDEFECTIBLE, INFANTICIDE, INVESTIGATEUR, JOKER, MATHEMATICIEN, MOLESKIN, MYTHOLOGIE, NEPHRETIQUE, PATRIMONIAL, QUADRUPLERIONS, RABACHASSIEZ, RECIPROQUEMENT, SEDATIF, STREPTOCOQUE, VACUITE, VOLKSWAGEN, WAX

Entre		
Commentaire		

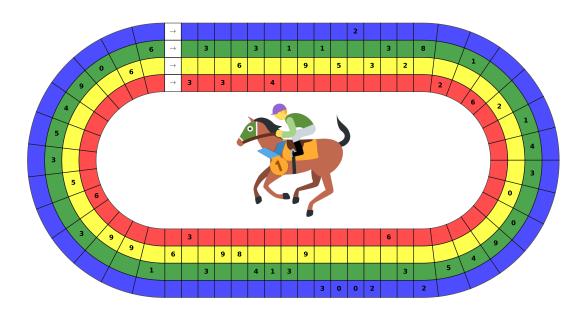
Explication de la Tâche 2

Erratum: STREPTOCOQUE a été ajouté.

Nous cherchons toujours les mots auxquels il manque une lettre et qui comportent autant des lettres suivantes. Vous trouverez ci-dessous un tableau avec l'ordre logique :

Mot	Manquant	Contient
INDEFECTIBLE	Ā	BCDEF
INFANTICIDE	В	CDEF
SEDATIF	С	DEF
CHAUFFAGE	D	EFGH
IMAGINATIF	Е	FG
MYTHOLOGIE	F	GHI
MATHEMATICIEN	G	HI
ADJECTIF	Н	IJ
JOKER	I	JK
MOLESKIN	J	KLMNO
PATRIMONIAL	K	LMNOP
RECIPROQUEMENT	L	MNOPQR
QUADRUPLERIONS	М	NOPQRS
STREPTOCOQUE	N	OPQRSTU
NEPHRETIQUE	0	PQR
ASYMETRIQUE	Р	QRSTU
INVESTIGATEUR	Q	RSTU
ENVOUTAIS	R	STUV
VACUITE	S	TUV
BRAVOURE	Т	UV
VOLKSWAGEN	U	VW
WAX	V	WX
COCCYX	W	XY
BYZANCE	X	YZABC
RABACHASSIEZ	Υ	ZABC
INDECHIFFRABLE	Z	ABCDEF

Quatre chevaux de course s'affrontent en partant des flèches. Quel est le nom du cheval gagnant? Et quelle est la couleur de la piste dans laquelle l'animal a couru?



Nom	
Couleur	
Commentaire	

Explication de la Tâche 3

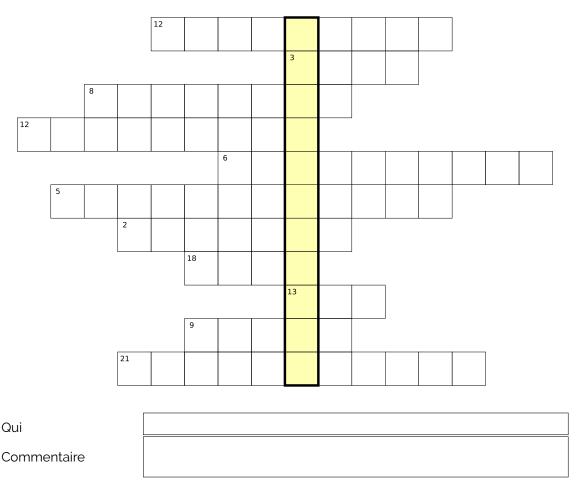
Chaque piste est une ligne de votre clavier. La partie extérieure (bleue) contient les chiffres ou les lettres avec accents. La piste verte ci-dessous contient les lettres AZERTYUIOP, etc. Sur le clavier, chaque lettre est (en diagonale) en dessous d'un chiffre de la ligne bleue. Ce numéro est affiché dans la piste correspondante. C'est ainsi que la phrase suivante est créée:

CE CHEVAL AGÉ DE SIX ANS A REMPORTÉ EN 2003 LE ARKLE CHALLENGE TROPHY

La réponse est **AZERTYUIOP**. Et ce cheval courait sur la piste **verte**.

Thème: Vous pouviez trouver **Le Cheval d'or**. Vous rencontrerez cette médaille d'or à plusieurs reprises dans le puzzle. Elle symbolise à chaque fois l'effet d'or pour les titres des albums.

(1) Les puzzles avec des descriptions cryptiques sont toujours assez complexes. Pour faciliter les choses, nous les avons omis ici . Qui recherchons-nous?



Explication de la Tâche 4

Vous deviez copier les mots de l'énoncé de la tâche dans les cases. Le numéro indiquait de quel mot il s'agissait. FACILITER, par exemple, était le douzième mot. Dans la solution, vous pouviez trouver la personne qui avait inventé la fonction couper, copier et coller. Il est décédé cette année. Ce puzzle était un petit hommage en son honneur. Il s'agissait de **LARRY TESLER**.

				¹² F	А	С	I	L	1	Т	E	R			
								³ A	V	E	С		•		
		8 T	0	U	J	0	U	R	S			,			
¹² F	А	С	ı	L	ı	Т	Е	R							
						⁶ С	R	Y	Р	Т	ı	Q	U	Е	S
	5 D	Е	S	С	R	ı	Р	т	_	0	N	S			
			² P	U	Z	Z	L	E	S						
					18 O	М	ı	S							
								13 L	Е	S					
					9 A	S	S	Е	Z						
			21 R	Е	С	Н	Е	R	С	Н	0	N	S		

(1) Quoi?

Μ	Μ	Μ	Χ	Χ	Μ	Χ	Χ	Μ	Μ	Μ	Μ	Μ	Χ	Χ	Μ	Χ	Χ	Μ	Μ	Μ
Χ	Χ	Χ	Μ	Χ	Μ	Χ	Μ	Χ	Μ	Χ	Χ	Χ	Μ	Χ	Χ	Χ	Χ	Χ	Μ	Χ
Χ	Μ	Μ	Χ	Μ	Χ	Μ	Χ	Μ	Χ	Χ	Χ	Μ	Χ	Μ	Μ	Μ	Χ	Μ	Χ	Χ
Χ	Χ	Χ	Μ	Μ	Μ	Μ	Χ	Μ	Χ	Χ	Χ	Χ	Μ	Μ	Χ	Μ	Χ	Μ	Χ	Χ
Χ	Χ	Μ	Χ	Μ	Μ	Μ	Χ	Μ	Χ	Χ	Χ	Μ	Χ	Μ	Χ	Μ	Χ	Μ	Χ	Μ
Χ	Μ	Χ	Χ	Μ	Χ	Χ	Μ	Χ	Μ	Μ	Μ	Μ	Χ	Μ	Μ	Χ	Μ	Χ	Μ	Χ
Μ	Μ	Μ	Χ	Χ	Μ	Χ	Χ	Μ	Μ	Χ	Μ	Μ	Χ	Χ	Χ	Χ	Χ	Μ	Μ	Μ

Réponse

Commentaire

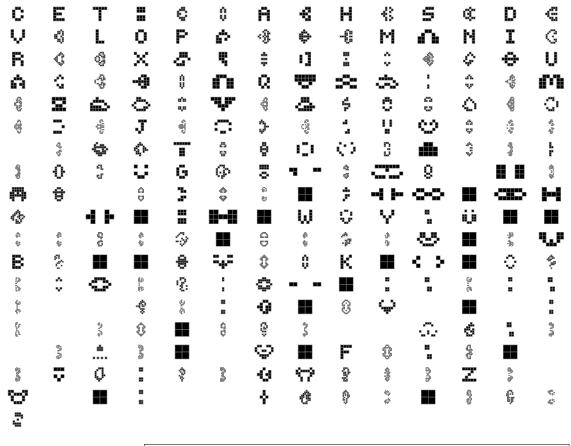
Explication de la Tâche 5

Indiquez tous les MMXX et vous obtenez 2020 comme réponse.



Thème : Chaque cinquième colonne donne une lettre via ASCII (binaire). Et donne le titre **Ambre**.

(2) Quoi?



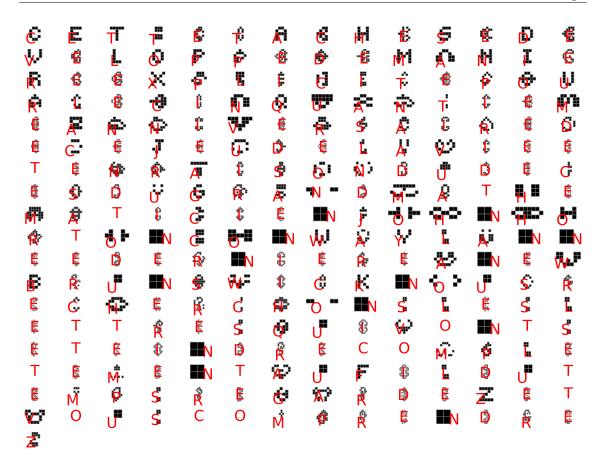
Réponse	
Commentaire	

Explication de la Tâche 6

Chaque lettre de cette tâche est créée à l'aide d'une grille de pixels. La première fois qu'une lettre apparaît, vous verrez le motif des pixels d'origine. La prochaine fois que la même lettre apparaît, une opération est effectuée sur cette lettre. L'opération que nous avons appliquée est la même que celle du Jeu de la vie. Chaque lettre se produit au moins une fois. Le texte trouvé est le suivant :

CETTE TÂCHE SE DÉVELOPPE DE MANIÈRE EXPLICITE. POUR LE CINQUANTIÈME ANNIVERSAIRE DE CE JEU DE LA VIE ET EN RAISON DU DÉCÈS DU GRAND MATHÉMATICIEN JOHN HORTON CONWAY L'ANNÉE DERNIÈRE À NEW BRUNSWICK, NOUS RECHERCHONS LES LETTRES QUI VONT S'ÉTEINDRE COMPLÈTEMENT AU FIL DU TEMPS. REGARDEZ ET VOUS COMPRENDREZ

Vous disposez de plusieurs simulateurs en ligne. Les lettres qui s'éteignent sont les : **A, C, G, I, J, O, P, T, V**.



Šŭr¬q́ųŏį̇́tlĕsseqūeeṗ́ṫ́eùrseḋ́ebė́eše ęмį̇́g ṁ́esuonttiįlšeṁ́įsRl̃äcė́entudąų̇́ s~čėttěetäė́ṗ́č?

Réponse		
Commentaire		

Explication de la Tâche 7

Les croix, les circonflexes et les points représentent les X, V et l des chiffres romains. Les lettres barrées signifient qu'il y a un espace ou un autre signe de ponctuation. Si quelque chose est au-dessus de la lettre, vous devez ajouter, si quelque chose est en dessous, vous devez soustraire. Ce nombre change la lettre via les rotations César. Lorsque vous déchiffrez la séquence suivante, vous obtenez l'alphabet. Comme vous pouvez le voir, nous n'avons pas tout à fait suivi les chiffres romains. Par exemple, nous avons écrit ici 3 comme 5-2.

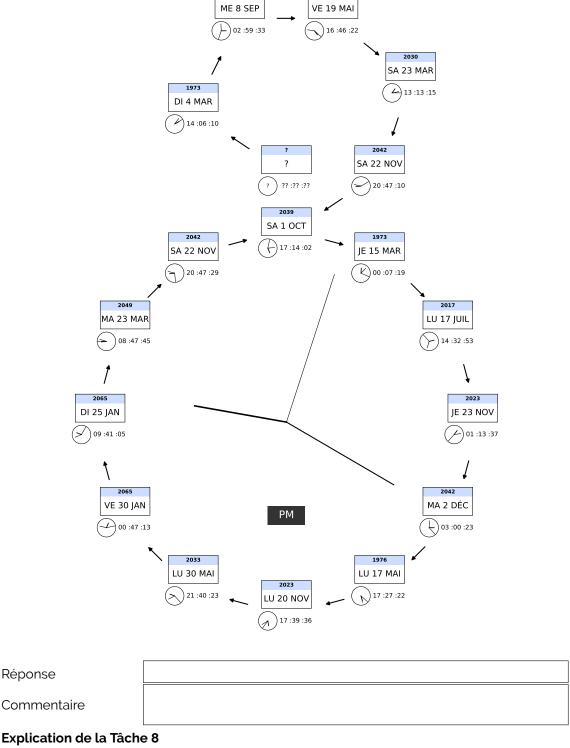


Si nous appliquons ce principe, nous obtenons la réponse :

Des rotations de Caesar combinees avec un dialecte Romain un peu particulier.

Nous n'avons pas mis l'accent à la base pour éviter une complexité encore plus élevée.

(2)Quelle est la date manquante dans le schéma suivant?



Pour le premier indice, et le plus important, nous regardons la grande horloge au milieu. Il est à 21 : 20 : 03. Selon le codage A=1, B=2,... cela donne UTC. Pour calculer la prochaine horloge, on regarde l'horodatage UNIX. La date est écrite sous la forme JJ O MM O AAAA, et nous la convertissons de l'horodatage UNIX vers un moment précis.

Un exemple : le 22 novembre 2042 devient 2201102042 et cela devient en UNIX le 1er octobre 2039 à 17:14:02.

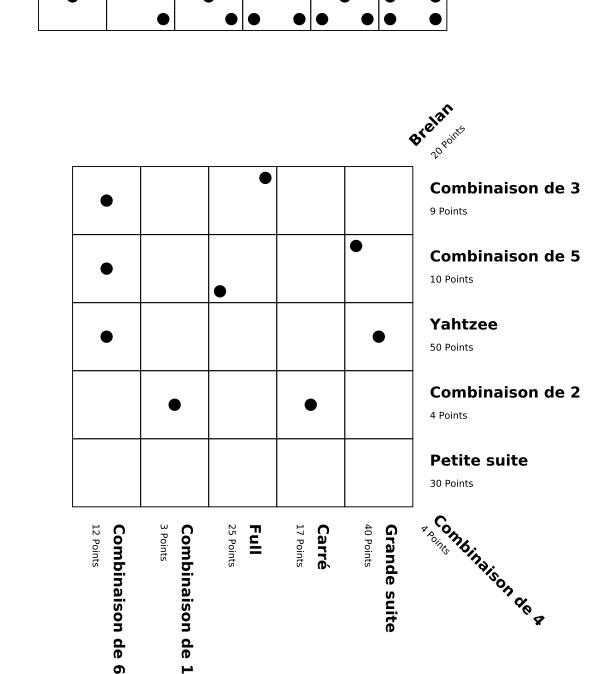
Pour la réponse manquante, nous devons obtenir le 4 mars 1973 à 14:06:10. Cela donne 10101970 comme horodatage. Nous cherchions donc ici **1 janvier 1970**.

Le 1er janvier 1970 à 0:00:00 est exactement 0 comme horodatage. C'est l'heure unix et le début de l'horodatage numérique.

Tâche 9

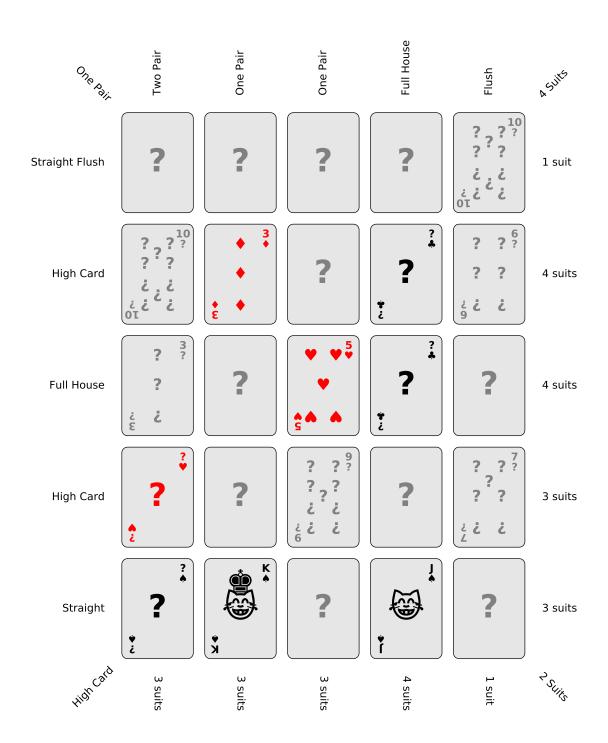
Remplissez le carré. Quelle est la somme totale du nombre de points noirs dans ce carré?

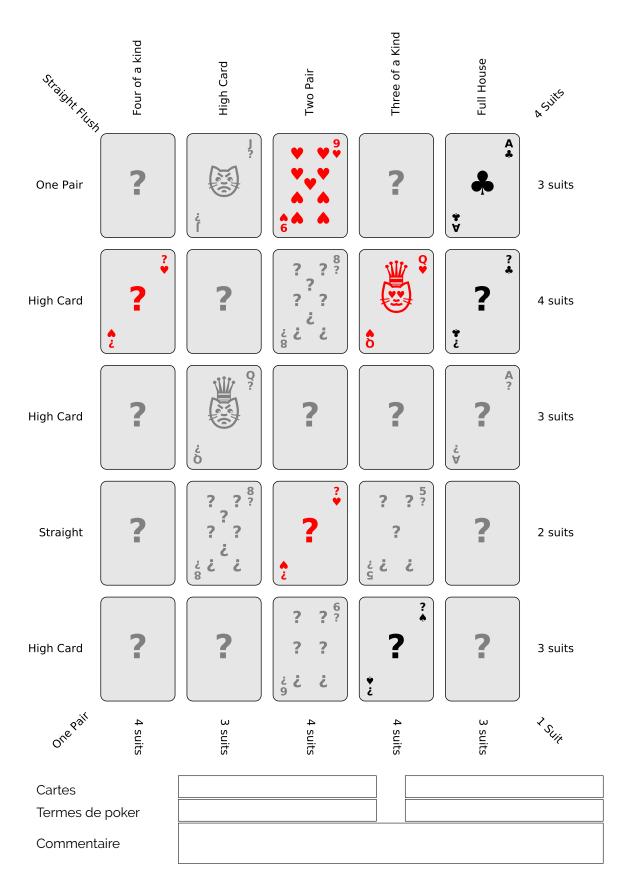
(2) a.



Somme	
Commentaire	

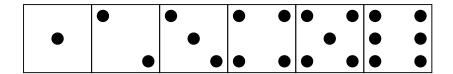
(4) **b.** Quelles sont les deux cartes manquantes? Et quels sont les deux termes de poker cachés?

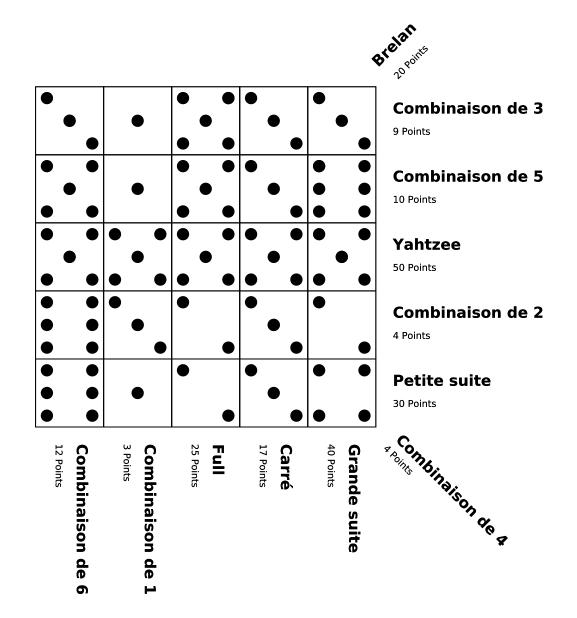




Explication de la Tâche 9

La somme est 92.

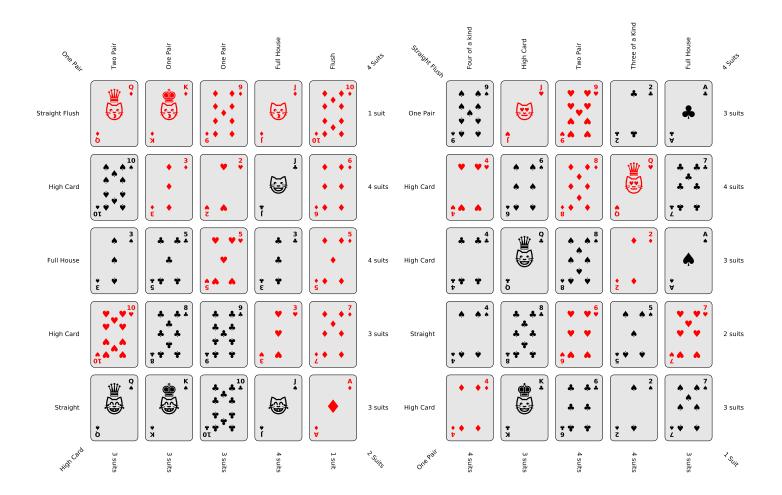




Ceci est la solution. **L'As de Coeur** et **le Roi de Coeur** ont disparu. Les termes secrets du poker se trouvent dans les 3×3 cartes intérieures. Selon le principe $A=1, B=2, C=3, \ldots$, chaque carte a soit la même valeur que la lettre, soit 13 de plus. Par conséquent, dans les cases de gauche et de droite, vous trouverez respectivement

 $\heartsuit 2$ $\Diamond 3$ BLP0 K $\diamond 8$ $\heartsuit V$ FU $\heartsuit 5$ 3 = EC $\Diamond 2 = L$ H0 R**\$**8 SE $\bigcirc 3$ $\bigcirc 6$ $\spadesuit 5$ U

Les termes de poker sont donc POKERCHIP et FULLHOUSE.



Thème : Nous avons approuvé deux albums ici. A savoir **La dame en carreau** et **La dame noire**. Elles ne figuraient pas initialement sur notre liste, mais nous les avons approuvées également. Évidemment, un seul point était attribué si les deux albums étaient donnés.

(5) Ce puzzle se résout en plusieurs étapes. Chaque étape utilise cinq lettres, à l'exception de la dernière étape. Conseil : après chaque étape, vous saurez si c'est correct ou non. Quel titre recherchons-nous?

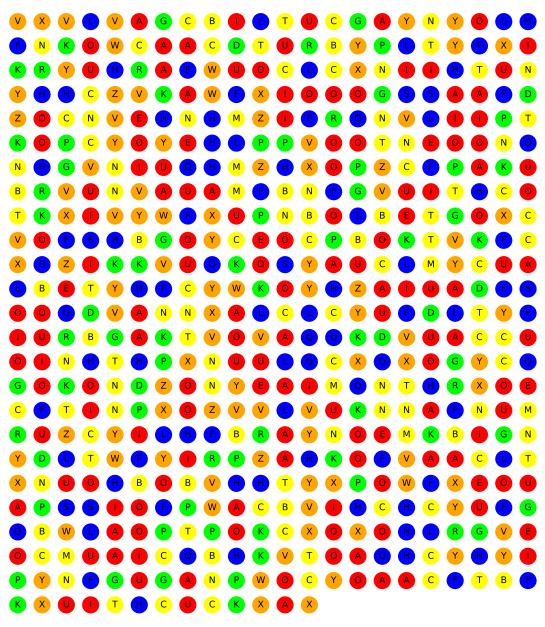
V	Χ	٧	L	V	Α	G	С	В	1	F	Т	U	С	G	Α	Υ	N	Υ	0	L	Н
F	N	K	0	W	С	Α	Α	С	D	Т	U	R	В	Υ	Р	L	Т	Υ	F	Х	I
<	R	Υ	U	Н	R	Α	F	W	U	0	С	L	С	X	N	1	1	Н	Т	U	N
Y	Н	Н	С	Z	٧	Κ	Α	W	F	X	1	0	0	0	G	S	S	Α	Α	F	D
Z	0	С	N	٧	Ε	Н	N	Н	М	Z	1	F	R	Q	N	٧	L	1	I	Р	Т
<	0	Р	С	Υ	0	Υ	Ε	Н	L	Р	Р	٧	0	0	Т	N	Е	0	0	N	Q
V	Н	G	٧	N	I	U	Q	Н	М	Z	Н	Х	0	Р	Z	С	F	Р	Α	K	U
3	R	٧	U	N	٧	Α	U	Α	М	F	В	N	F	G	٧	U	1	Т	Н	С	0
Г	K	X	I	٧	Υ	W	F	X	U	Р	N	В	0	S	В	Е	Т	G	0	X	С
/	0	F	S	Н	В	G	0	Υ	С	Е	0	С	Р	В	0	K	Т	٧	K	F	С
X	Н	Z	1	K	K	٧	U	Q	K	0	S	Υ	Α	U	С	L	М	Υ	С	U	Α
L	В	Е	Т	Υ	Н	F	С	Υ	W	K	0	Υ	Н	Z	Α	1	U	Α	D	F	S
)	0	Q	D	٧	Α	N	N	Х	Α	L	С	L	С	Υ	U	F	D	L	Т	Υ	F
I	U	R	В	G	Α	K	Т	٧	0	V	Α	Q	Q	K	D	٧	U	Α	С	С	U
O	I	N	Н	Т	Н	Р	Χ	N	U	U	L	Q	С	Х	Q	Х	0	G	Υ	С	Q
3	0	K	0	N	D	Z	0	N	Υ	Е	Α	1	М	Q	N	Т	Н	R	Χ	0	Е
0	F	Т	I	N	Р	Х	0	Z	٧	٧	L	٧	U	K	N	N	Α	F	N	U	М
3	U	Z	С	Υ	I	L	Н	F	В	R	Α	Υ	N	0	Е	М	K	В	I	G	N
Y	D	L	Т	W	F	Y	I	R	Р	Z	Α	Н	K	0	F	٧	Α	Α	С	L	Т
X	N	U	0	Н	В	0	В	٧	Н	Н	Т	Υ	Х	Р	0	W	F	Χ	Е	0	U
4	Р	S	S	I	0	F	Р	W	Α	С	В	٧	ı	Н	С	Н	С	Y	U	F	G
Ş	В	W	L	Α	0	Р	Т	Р	0	K	С	Х	0	Х	0	Н	L	R	G	V	E
O	С	М	U	Α	1	С	Q	В	Н	K	٧	Т	0	Α	Q	Н	С	Υ	Н	Υ	ı
Р	Υ	N	F	G	U	G	Α	N	Р	W	0	С	Υ	0	Α	Α	С	F	Т	В	F

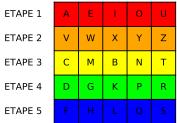
ETAPE 1			
ETAPE 2			
ETAPE 3			
ETAPE 4			
ETAPE 5			

Titre	
Commentaire	

Explication de la Tâche 10

Chaque étape utilise cinq lettres, que nous avons colorées.





L'étape 1 est un cryptage polybius ordinaire qui convertit les lettres AEIOU en 12345. Les premières voyelles que vous trouverez sont IO OO AA. Celles-ci sont converties en 34 44 11. Et dans le carré de Polybe normal, ces coordonnées donnent les lettres LET. Vous obtiendrez ainsi la phrase :

L'ETAPE UN EST AINSI TROUVEE POUR TROUVER L'ETAPE DEUX UTILISEZ CINQ AUTRES LETTRES

L'étape 2 utilise le même principe avec les lettres VWXYZ.

LA TROISEME ETAPE A CINQ LETTRES DANS UNE AUTRE COMBINATION

L'étape 3 utilise maintenant les lettres CMBNT qui sont les lettres de COMBINATION de l'étape précédente, mais sans les voyelles.

L'ETAPE QUATRE UTILISE UNE CLEF

Il reste maintenant 10 lettres. Classez les par ordre alphabétique et placez les alternativement dans les cases restantes du carré de Polybe. L'étape 4 utilise les cinq lettres impaires restantes DGKPR et un carré de Polybe avec la clé CLEF, ce qui donne :

DEUX PLUS TROIS DONNE CINQ

L'étape 5 utilise les cinq lettres paires restantes FHLQS et un carré de Polybe avec la clé DEUX-PLUSTROIS.

UTILISEZ LE CARRE DE POLYBE EN BIGRAMME

Avec les cinq étapes, vous avez maintenant formé un carré de Polybe complet. Recommencez à lire depuis le début : les six premières lettres que vous rencontrerez sont VXVLVA.

V et X sont apparus à l'étape 2, ce qui donne la coordonnée 22 dans notre nouveau carré de Polybe. C'est un W.

V et L sont apparus aux étapes 2 et 5, et la coordonnée 25 donne la lettre H V et A sont apparus aux étapes 2 et 1, et la coordonnée 21 donne la lettre E

C'est ainsi que vous obtenez l'expression anglaise :

When it comes to making the perfect match Two heads are better than one! Especially if they look exactly alike.

C'est le slogan du film **It takes two**, dont la première a eu lieu il y a 25 années.

(4)

!	
?	
Commentaire	

Explication de la Tâche 11

Ce puzzle s'articule autour du placement des points d'exclamation et des points d'interrogation dans le texte. Examinons de plus près les premières lignes. Nous voyons que le premier point d'exclamation apparait après 5 SPAM. Ceci symbolise la lettre E. (A=1; B=2; etc...) Deux SPAM plus tard, donc après 7 SPAM au total, on voit 2 points d'exclamation, donc deux fois la lettre G. Après un total de 27 SPAM, nous voyons à nouveau un point d'exclamation. Avec le modulo 26, cela donne la lettre A. De cette façon, nous pouvons tout résoudre et trouver :

EGG AND BACON
EGG SAUSAGE AND BACON
EGG AND

Google peut déjà vous aider à découvrir que cela vient d'un sketch de Monty Python d'il y a 50 ans, et que le mot qui va apparaître est le mot "SPAM". Nous ne l'avons pas crypté, et il est suivi d'un point d'exclamation.

Si nous faisons maintenant le calcul de tous les points d'exclamation, nous obtenons le texte complet de la chanson du sketch :

EGG AND BACON
EGG, SAUSAGE AND BACON
EGG AND SPAM
EGG, BACON AND SPAM
EGG, BACON, SAUSAGE AND SPAM
SPAM, BACON, SAUSAGE AND SPAM
SPAM, EGG, SPAM, SPAM, BACON AND SPAM
SPAM, SPAM, SPAM, EGG AND SPAM

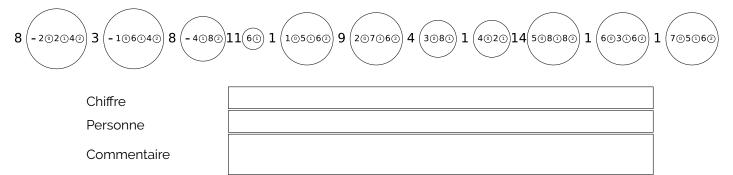
SPAM, SPAM, SPAM, SPAM, SPAM, BAKED BEANS, SPAM, SPAM, SPAM AND SPAM LOBSTER THERMIDOR AUX CREVETTES WITH A MORNAY SAUCE, GARNISHED WITH TRUFFLE PÂTÉ, BRANDY AND A FRIED EGG ON TOP, AND SPAM

Il n'y a pas que des points d'exclamation. Quelque part dans le texte, il y a aussi des points d'interrogation. (Ceux-ci commencent par le L du Lobster). Nous pouvons nous y prendre de la même manière et obtenons alors le texte suivant, avec les 2 questions cachées :

SPAM SPAM SPAM SPAM SPAM SPAM SPAM LOVELY SPAM WONDERFUL SPAM
QUELLE BOISSON SE TROUVE DANS LE DERNIER PLAT
SPAM SPAM SPAM SPAM SPAM SPAM LOVELY SPAM WONDERFUL SPAM
D'OÙ VENAIENT LES CHANTEURS

La boisson dans le dernier plat se trouve aux points d'exclamation, **Brandy**. Les chanteurs de ce sketch étaient des Vikings et venaient de **Trondheim**.

(4) Quel chiffre cherchons-nous? Arrondissez à quatre décimales. Qui s'est caché ici?



Explication de la Tâche 12

Les nombres dans les cercles peuvent être convertis en nombres décimaux de la manière suivante : Les -2(0)2(1)4(2) représentent -2,24. Combinons cela avec le 8 qui le précède, nous voyons qu'il n'y a pas de nombre entier dans le cercle, mais nous pouvons faire exactement la même chose. Nous obtenons alors ce qui suit au 8 :

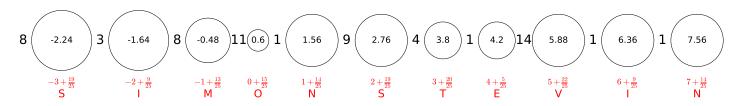
$$\frac{8}{10^{-2.24}} \approx 1390,2407$$

Si nous appliquons cela à tous les nombres, et que nous faisons la somme, nous obtenons le nombre recherché :

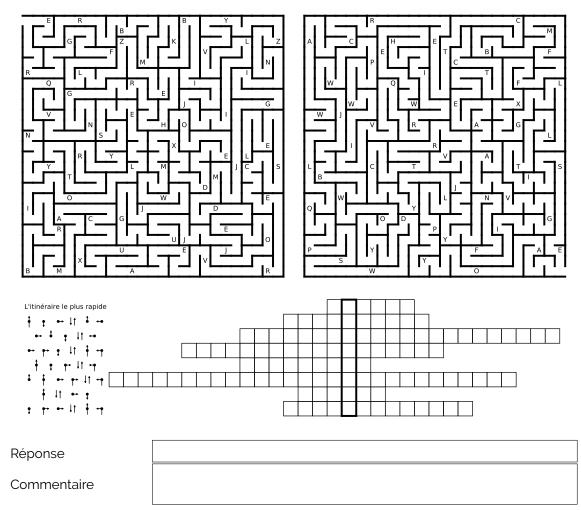
$$\frac{8}{10^{-2.24}} + \frac{3}{10^{-1.64}} + \frac{8}{10^{-0.48}} + \ldots + \frac{1}{10^{7.56}} \approx \mathbf{1548.1620}$$

La personne recherchée ici est **Simon Stevin**. Le nombre que nous cherchions, n'était pas aléatoire. Il s'agit de l'année de naissance (avant la virgule) et l'année de décès (après la virgule) de Simon Stevin. Il est le créateur des fractions décimales qu'il a notées de cette façon. Son nom est également caché dans les chiffres. Sous les cercles, vous voyez une forme de fraction simplifiée du nombre dans le cercle en rouge. Celle-ci peut être convertie en son nom en utilisant le code A=1,B=2, etc.

Ce sont les 3 indices qui pouvaient vous mener à son nom.

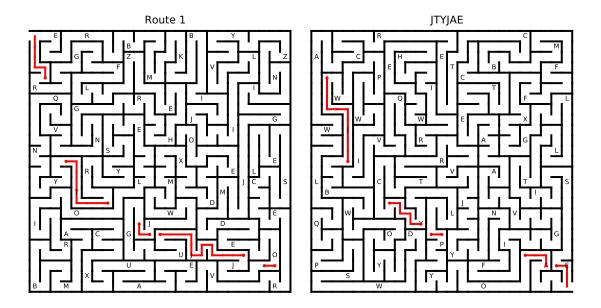


(4) Ce labyrinthe a deux étages. Vous pouvez changer d'étage à tout moment, cela vous coûtera une étape à chaque fois. Nous cherchons l'itinéraire le plus rapide dans ce double labyrinthe, ainsi que les itinéraires selon les priorités indiquées dans les instructions. Vous n'êtes autorisé à passer qu'une seule fois à un endroit. Quelle est la réponse finale de 8 lettres?

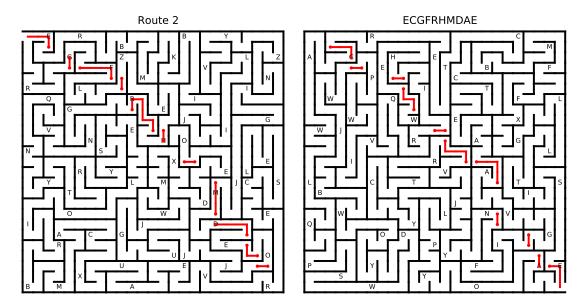


Explication de la Tâche 13

L'itinéraire le plus rapide est unique, il s'agit du suivant :

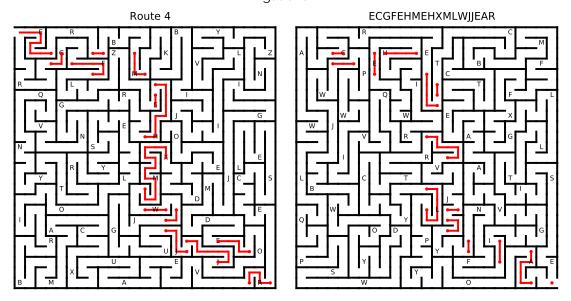


Les autres itinéraires suivent une liste de préférences tenant compte qu'il est impossible de retourner à un endroit où vous êtes déjà allé. La route 2 préfère aller tout droit, si ce n'est pas possible, on va au sud, si cela ne va plus, on va à l'est, puis on change d'étage, puis au nord, et finalement à l'ouest. À chaque étape, vous utilisez la liste des priorités.

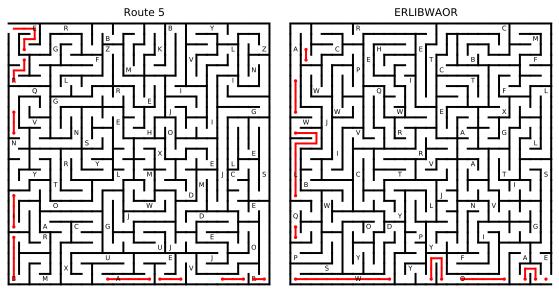


Route 3 : Préférences : Est, Nord, Sud, Changement d'étage, Ouest

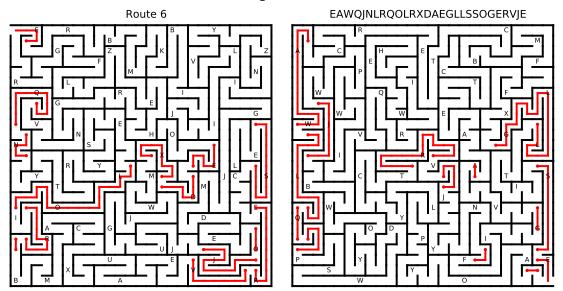
Route 4 : Préférences : Est, Tourner à droite, Sud, Changement d'étage, Tout droit, Tourner à gauche

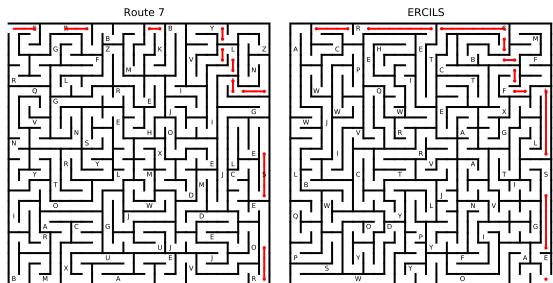


Route 5 : Préférences : Tout droit, Sud, Tourner à droite, Changement d'étage, Tourner à gauche



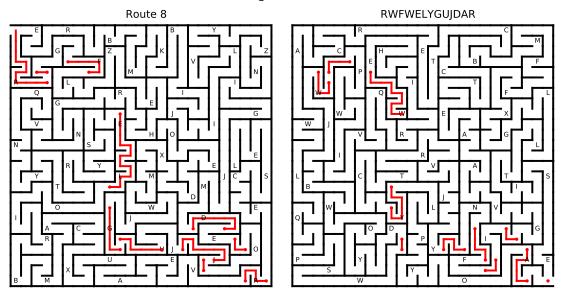
Route 6 : Préférences : Nord, Tout droit, Est, Tourner à droite, Changement d'étage, Tourner à gauche





Route 7 : Préférences : Tout droit, Changement d'étage, Est, Sud

Route 8 : Préférences : Sud, Tourner à droite, Est, Changement d'étage, Tout droit, Tourner à gauche.



Remplissez toutes les lettres que vous recueillez en cours de route et vous lisez TRILOGIE.

L'itinéraire le plus rapide								J	т	Υ	J	Α	E										
† † •- 41 * -•					E	С	G	F	R	н	м	D	Α	E									
•- • • ↓ ↓↑ ••		E	С	G	Р	z	Е	E	-	х	L	z	м	С	L	ı	G	E	s	s	С	1	E
•• •• • I	E C G F	E	н	м	E	Н	х	М		w	J	J	E	Α	R								
† : T T T		ш	R	L	_	В	W	Α	0	R													
- i i + + + + + + E A W Q J	N L R Q	0	L	R	Х	D	A	Е	G	L	L	s	s	0	O	Е	R	٧	ì	E			
† 41 •- •						Е	R	С	-	L	s												
: + + + ↓ † + +				[R	w	F	w	ш	L	Υ	G	U	J	D	A	R						

Thème : Il y avait beaucoup de points à gagner ici avec le thème. Les deux labyrinthes sont deux longs chemins et ont un début et une fin. La première lettre L du premier labyrinthe se trouve à peu près au milieu à droite. Si vous suivez les deux chemins, vous lirez dans le labyrinthe 1 :

LESCERVEAUXCAMBRIOLESYRTYNQVNGRHEZLFGRERBMKBIJILVYZNIGJMDEOJJUGJWMXDEOJW et le labyrinthe 2

WEHIRQVIWPWJBWOYDWSPQLWACRETCBMFFXGLLTISEAOYPLYCTRVJYNFIGVAAETC

Commencez avec le labyrinthe 1 : ça commence par : LES CERVEAUX CAMBRIOLÉS.

La partie restante donne ce qui suit avec ROT13 : **LE GLADIATEUR-MYSTÈRE** OZXOVWVYIL-MAVTWZQRBWWHTWJZKQRBWJ

Le reste se fait avec Atbash LA CLÉ DE BRONZE GDAJIYDDSGDQAPJIYDQ

Et enfin, une substitution avec cette clé produit le résultat suivant : LE BONZE ET LES BRONZES

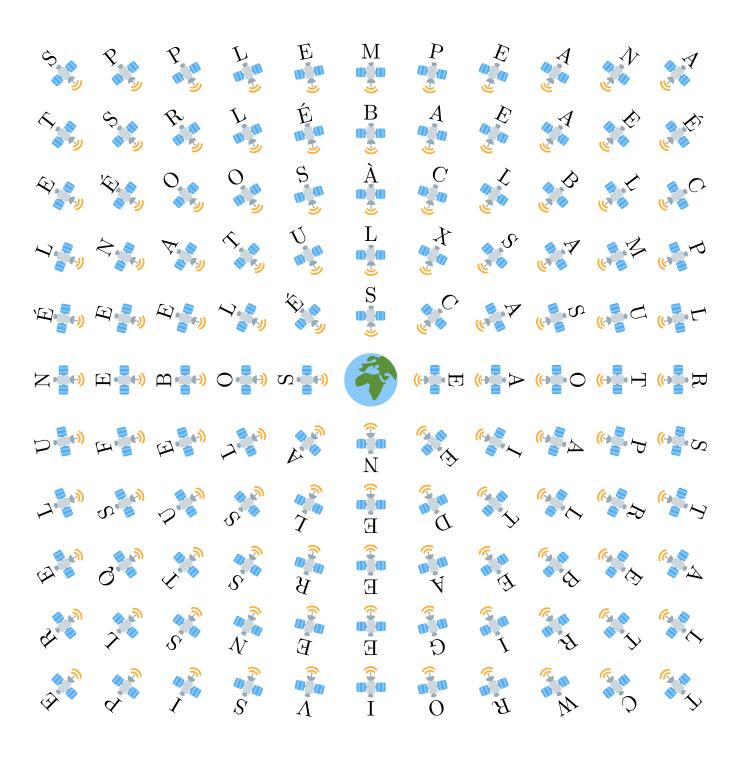
Cette clé est appliquée avec Vigenère au labyrinthe 2, créant ainsi **LA GUERRE DES RAFALES** AEMKINDNAARXUEOJTMHBXODMBZLHFRPZUSKAGEOKWZQGD

Il s'agit d'une référence au chiffre de Beaufort, donc avec la réponse précédente comme clé, cela crée **LE SEMEUR DE JOUJOUX**ESBDIHDSDOLXIPEUDOSREUEAQHKG

Il s'agit d'une référence au playfair. Maintenant vous faites la même chose avec ce cryptage pour obtenir **LE DERNIER JURON**LMRILILMLBPQQB

Faites attention, il y a un juron. Il manque 4 lettres. Si vous déchiffrez avec le bifid, vous pouvez obtenir **LE TRÉSOR DE BEERSEL**.

(2) Quelle est la réponse à la question suivante?

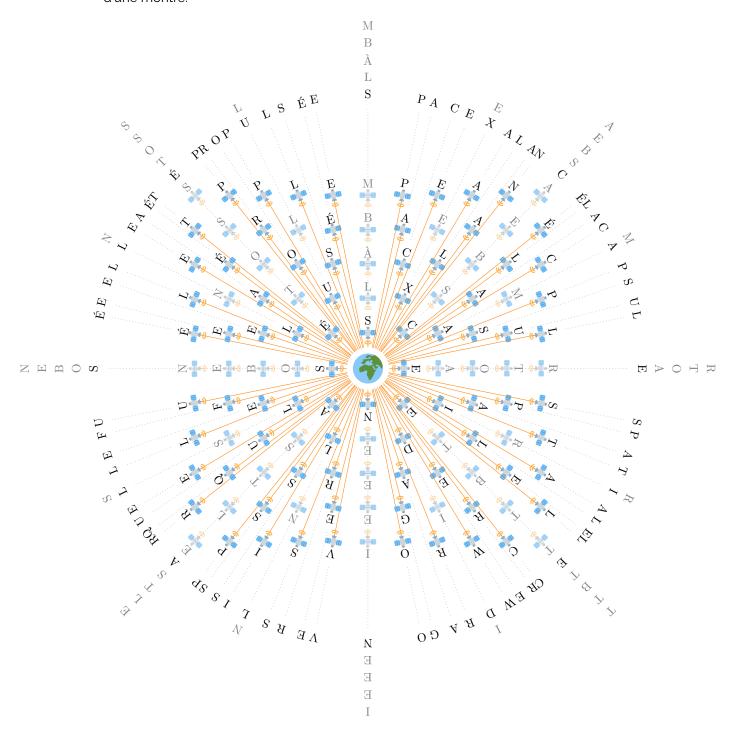


Réponse _____

Commentaire

Explication de la Tâche 14

Tracez une ligne de chaque satellite jusqu'au centre de la terre. Seuls comptent les satellites qui ne sont pas cachés par d'autres satellites. Lisez maintenant dans le sens des aiguilles d'une montre.



La réponse est : Falcon 9.

Thème : Si vous négligez les satellites utilisés et répétez le même processus plusieurs fois, vous obtenez **Les Martiens sont là Bob et Bobette**.

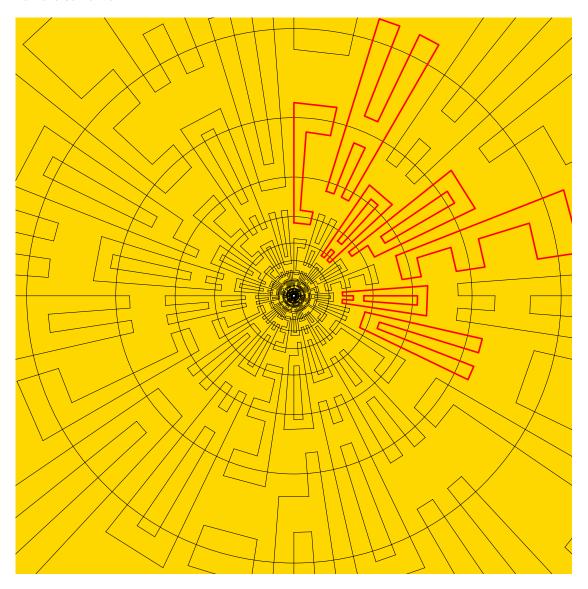
(3) Qu'est-ce qui est écrit ici?



Réponse	
Commentaire	

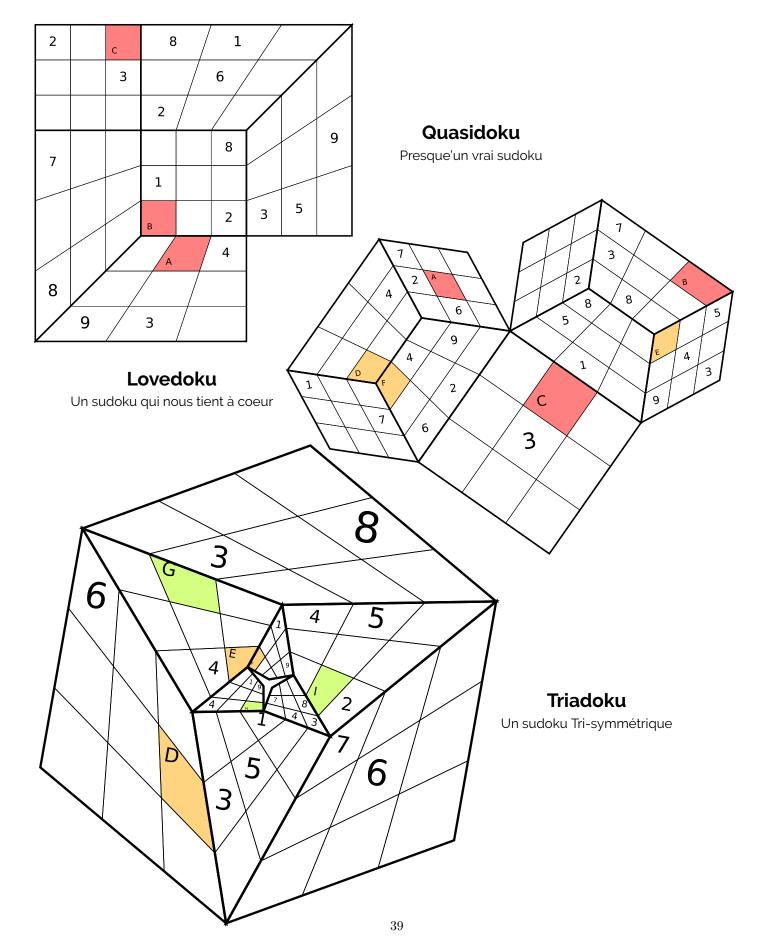
Explication de la Tâche 15

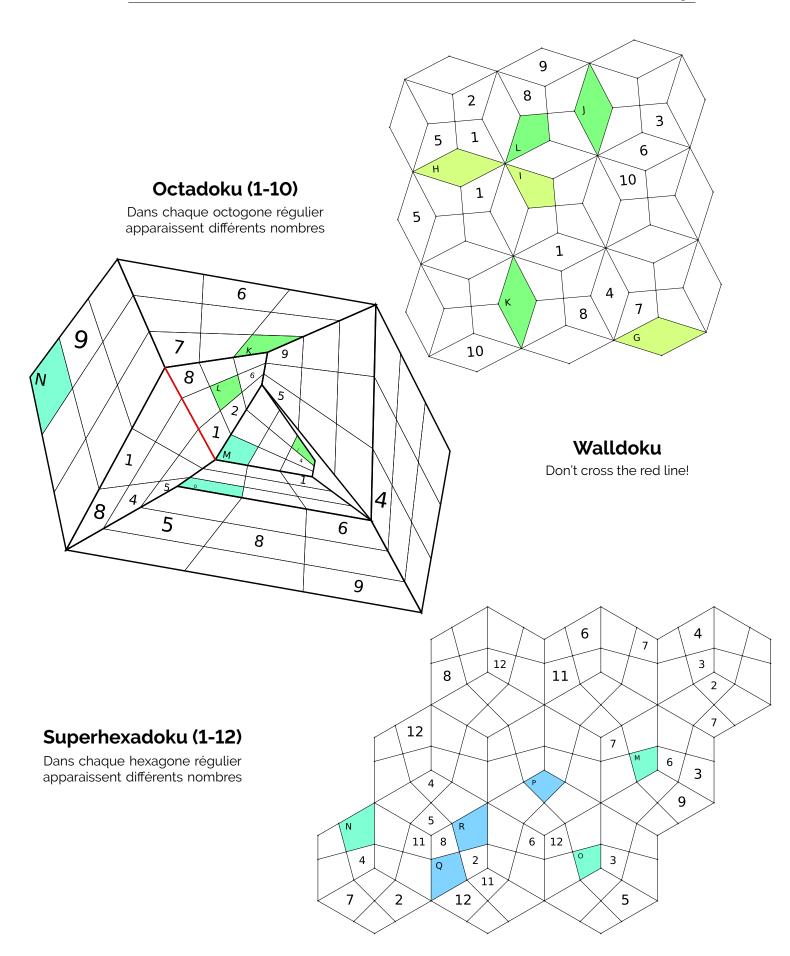
Tournez à 120 degrés et réduisez. Continuez comme ça et vous obtiendrez **CHAPEAU** de la manière suivante :

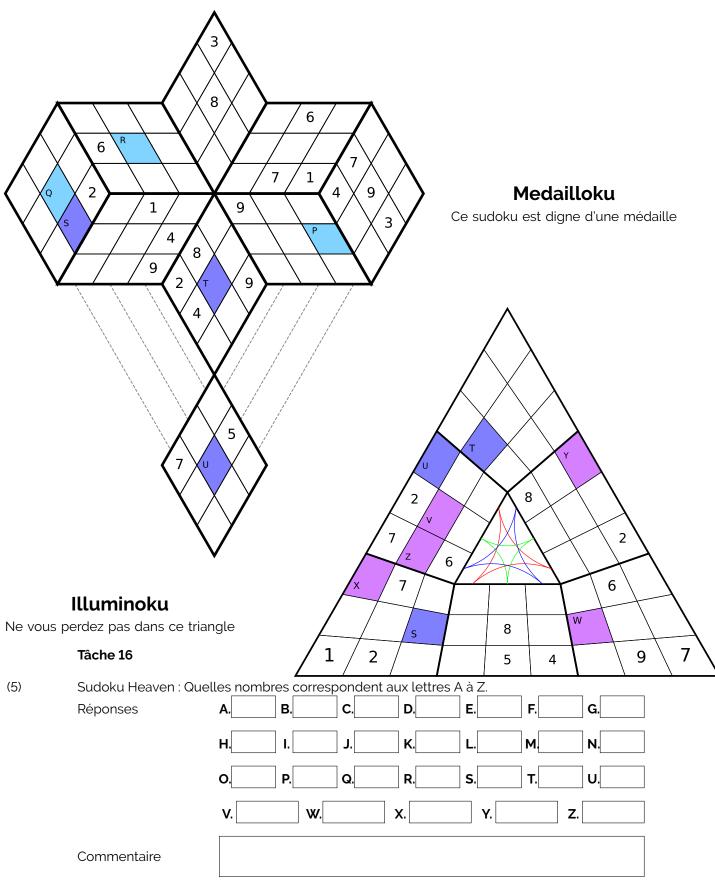


Thème: Vous pouviez trouver Le Cercle d'or.

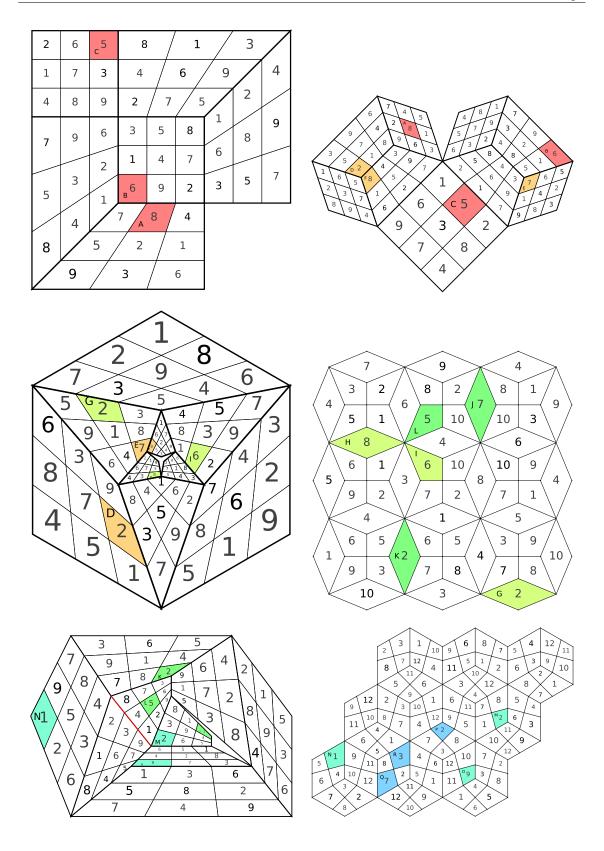
Sudoku Heaven

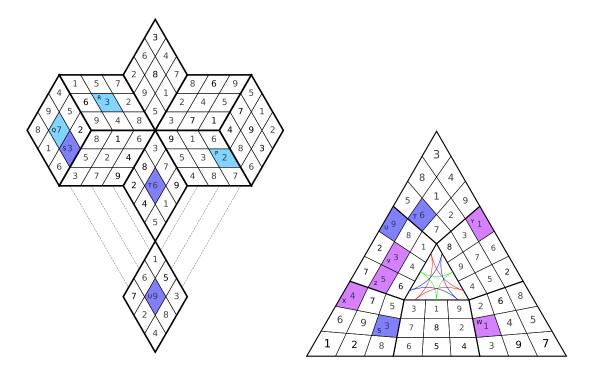




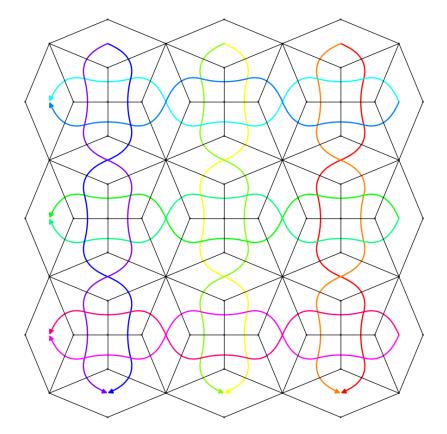


Explication de la Tâche 16





Pour le octadoku, il fallait faire des serpentins.



Thème : Via le cryptage T9, l'album **Tokapua Toraja** a également pu être trouvé ici.

(4) Quel petit village belge manque?

0°14'59.7"O	0°19'54.1 " 0	2°59'01.1"0	5°35'28.3"N	7°19'48.5"E	8°29'35.1"E
10°44'02.5"E	11°55'11.6"E	11°58'18.4"E	17°02'06.1"E	18°36'30.8"E	19°24'16.1"E
23°57'34.5"S	25°51'15.1"N	32°20'30.4"E	33°47'04.5"N	35°11'50.1"N	35°38'20.9"N
36°09'04.6"E	37°20'36.9"1	N 40°52'43.4"N	41°17'37.9"N	42°20'04.8"N	43°09'30.8"N
44°02'54.1"N	45°41'30.0"N	V 45°59'29.1"E	46°19'23.3"O	49°29'59.8"N	49°56'45.9"N
51°06'25.3"N	51°30'28.1"N	N 51°42'39.7"N	51°51'17.5"N	53°24'11.7"N	57°42'30.4"N
57°51'50.7"N	59°54'32.5"N	N 59°54'49.8"N	69°13'39.1"E	69°14'08.1"O	71°06'01.5"E
71°12'59.6 " O	77°28'05.5"N	N 77°37'08.9"O	80°16'52.2 " 0	111°39'12.5"O	123°07'26.8"O
		129°42'23.4"E	139°53'57.9"E		
Endroit					
Commentaire					
Commentalle					

Explication de la Tâche 17

Nous cherchions des lieux qui commencent et finissent par la même lettre.

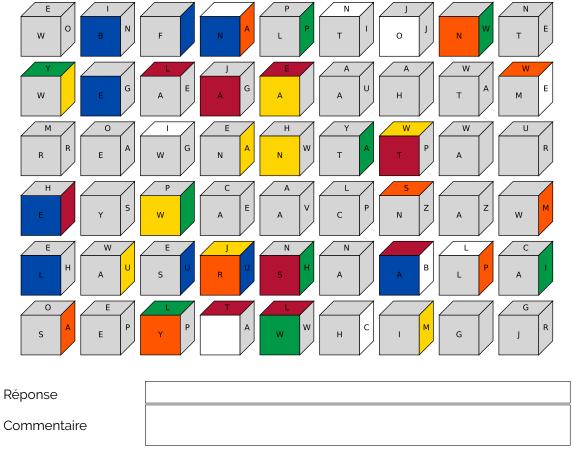
Coordonnées	Endroit	Coordonnées	Endroit
5°35'28.3"N 0°14'59.7"O	Accra	37°20'36.9"N 45°59'29.1"E	Bonab
45°41'30.0"N 0°19'54.1"O	Cognac	51°30'28.1"N 7°19'48.5"E	Dortmund
44°02'54.1"N 123°07'26.8"O	Eugene	35°11′50.1"N 111°39′12.5"O	Flagstaff
57°42'30.4"N 11°58'18.4"E	Gothenburg	25°51'15.1"N 80°16'52.2"O	Hialeah
33°47'04.5"N 129°42'23.4"E	lki	49°56'45.9"N 18°36'30.8"E	Jastrzębie Zdrój
51°42'39.7"N 36°09'04.6"E	Koersk	53°24'11.7"N 2°59'01.1"O	Liverpool
49°29'59.8"N 8°29'35.1"E	Mannheim	42°20'04.8"N 71°12'59.6"O	Newton
59°54'32.5"N 10°44'02.5"E	Oslo	40°52'43.4"N 71°06'01.5"E	Рор
77°28'05.5"N 69°14'08.1"O	Qaanaaq	43°09'30.8"N 77°37'08.9"O	Rochester
23°57'34.5"S 46°19'23.3"O	Santos	41°17'37.9"N 69°13'39.1"E	Tasjkent
35°38'20.9"N 139°53'57.9"E	Urayasu	59°54'49.8"N 32°20'30.4"E	Volkhov
51°06'25.3"N 17°02'06.1"E	Wrocław	57°51'50.7"N 11°55'11.6"E	Ytterby
51°51'17.5"N 19°24'16.1"E	Zgierz		•

Nous voyons ici toutes les lettres de l'alphabet représentées sauf le "X". Nous recherchons donc un petit village belge commençant et se terminant par un "X". Voici **Xhoffraix**.

Thème : Les premières coordonnées de la tâche donnent après le point **GAME OF DRONES** selon le principe A=1, B=2, C=3, etc.

7 = G 0°14'59. 7 "O	1 = A O°19'54. 1 "O	2°59'01. 1 "O	13 = M 5°35'28. 3 "N	5 = E 7°19'48. 5 "E	8°29'35. 1 "E
15 = O 10°44'02. 5 "E	6 = F 11°55'11. 6 "E	4 = D 11°58'18. 4 "E	17°02'06. 1 "E	18 = R 18°36'30. 8 "E	19°24'16. 1 "E
15 = O 23°57'34. 5 "S	25°51'15. 1 "N	14 = N 32°20'30. 4 "E	5 = E 33°47'04. 5 "N	35°11'50. 1 "N	19 = S 35°38'20. 9 "N

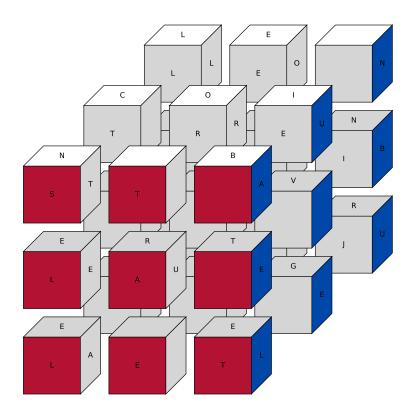
(5) Pour chaque bloc, vous voyez une vue de face et une vue de derrière. Quel est le mot code à huit lettres?



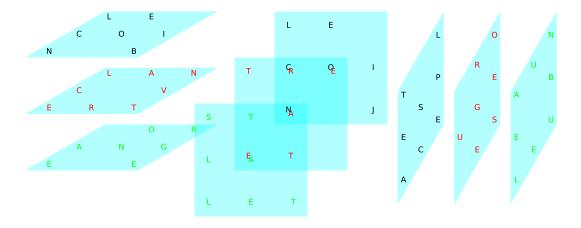
Explication de la Tâche 18

La vue de face et la vue de derrière peuvent être reliées car, tout comme avec un dé, les côtés opposés s'additionnent pour former un nombre fixe. Dans notre cas, il s'agit de 28. Prenez A=1, B=2, ..., Z=26, espace=27, puis il y a un espace en face de chaque A. En face de chaque B se trouve un Z, etc. Vous pouvez le reconnaître de plusieurs façons, par exemple en effectuant une analyse des lettres et en constatant que les lettres opposées apparaissent à la même fréquence (C'est le cas de A et les espaces , de B et Z, de C et Y, etc.)

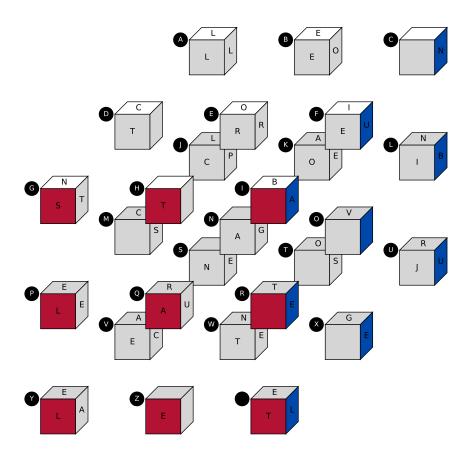
En combinant les blocs de cette manière, vous remarquerez peut-être que vous avez affaire à un rubik's cube. Si maintenant vous tournez correctement les blocs et les mettez dans la bonne position dans le rubik's cube, vous obtenez :



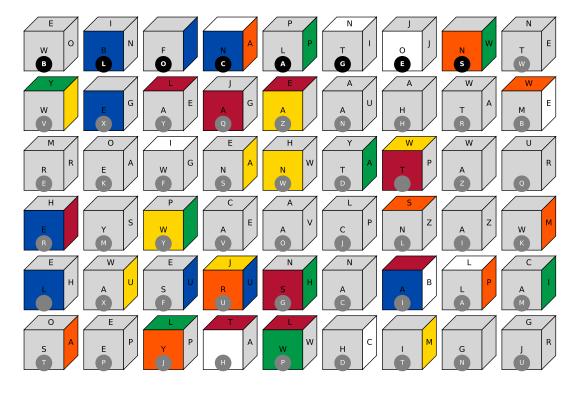
Maintenant, vous pouvez lire les lettres des différentes couches trois fois. Vous obtenez alors le texte : "LE COIN BLANC VERT ORANGE EST LA LETTRE A ET LE COIN JAUNE BLEU ROUGE EST L'ESPACE".



Si vous suivez ces instructions, vous obtiendrez l'alphabet suivant. Vous suivez ici le même ordre que la première partie du texte du paragraphe précédent.



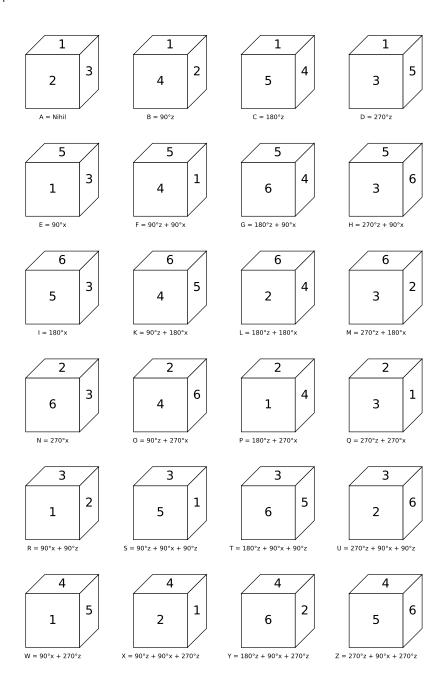
Si vous appliquez cet alphabet à la mission initiale, vous obtenez le mot de huit lettres **BLO-CAGES**

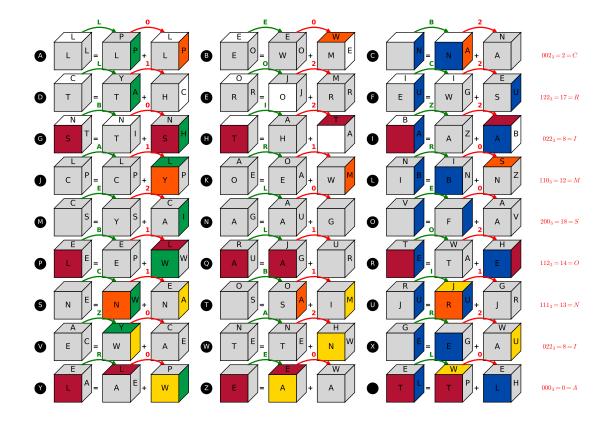


Thème: Bien sûr, ce n'est pas tout. Ces albums étaient très bien cachés. Dans le dessin suivant, nous expliquons comment vous avez dû faire pivoter chaque bloc pour former le Rubiks Cube.

Il y avait un code derrière, et cela donne les bonus. Les vues sont classées dans l'ordre de leur lecture dans la tâche.

Le premier album (lettres vertes dans le tableau) peut être lu en regardant comment le cube tourne par rapport au Rubiks Cube. Une lettre est attribuée à chaque combinaison de rotations. Comme il n'y a que 24 rotations, nous avons utilisé l'alphabet de Bacon (I=J & U=V) et l'alphabet est formé par des rotations autour de l'axe des x et de l'axe des z.





Vous obtenez : Le Bloc bizarre.

Le deuxième album peut être trouvé en comparant la vue de face et la vue arrière et en observant comment elles sont tordues l'une par rapport à l'autre. Cela ne peut se faire que de trois façons et cela donne un code ternaire pour **Crimsonia**.

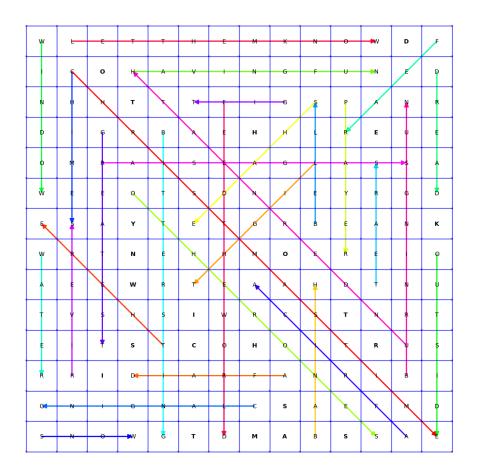
(2) Nous cherchons une personne. Qui?

w	L	E	Т	Т	н	E	м	к	(w	D	F
ı	С	0	н	А	V	ı		G	F	U	N	E	D
N	Н	н	Т	Т	Т	F	③	G	S		А	N	R
D	ı	G	R	В	А	Е		Н	3	R		U	E
0	М	R	А	ı	S	E	А		L	А	S	S	А
w	E	E	0	Т	S	D	N	ı	E	Y	R	G	D
E	S	А	Υ	Т	E	Т	G	R	В	E	А	N	К
w	R	т	N	E	н	н	м	0	E	R	E	I	0
А	E	E	w	R	Т		А	А	Н	D	Т	N	U
Т	V	S	н	S	ı	41	R	С	S	Т	N	R	Т
E	I	Т	S	Т	С		н	0	I	Т	R	U	S
R	R	I	D	I	А	R	F	А	N	R	I	В	
G	N	I	G	N	А	L	С	S	А	E	F	М	③
s	N	0	w	G	Т	D	М	А	В	S	S	А	

Réponse	
Commentaire	

Explication de la Tâche 19

Il s'agissait d'une recherche de mots et d'une allusion aux pansements. Tous les mots ou phrases proviennent de la chanson "Do they know it's Christmas" de Band-Aid. Vous pouviez lire le titre de la chanson avec les lettres restantes et trouver les lettres sous les pansements de la même façon.

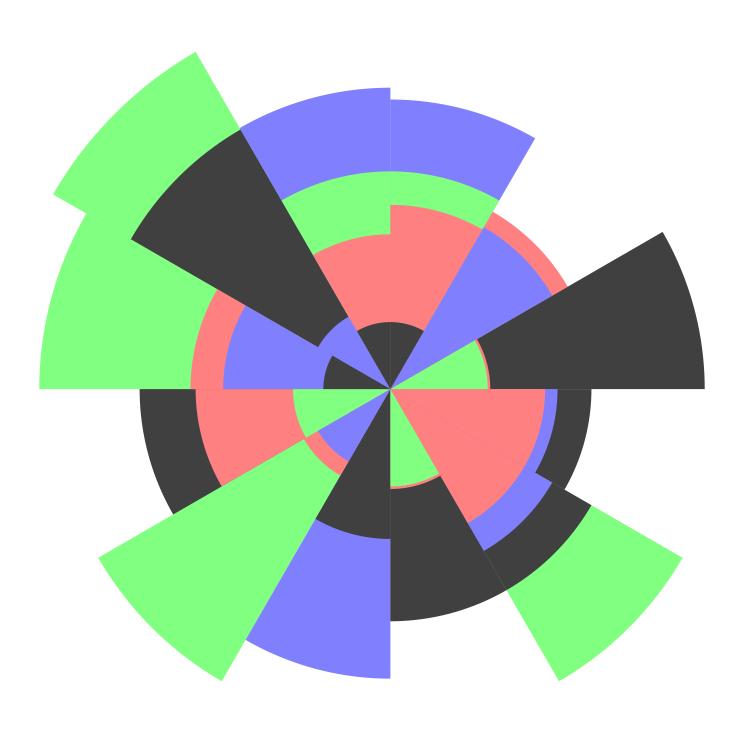


Nous avons appliqué une rotation César à deux endroits. 1x avec ROT3 et 1x avec ROT 14. Cela n'avait rien à voir avec Pi. Si vous lisez maintenant les lettres sous les pansements :

Endroit	Lettres	Après ROT
ROT3 diagonale	GLP	JOS
Petit smiley diagonale	EP	EP
Smiley verticale	HIN	HIN
Smiley verticale en bas	EDI	EDI
ROT14 verticale	OWE	CKS
Petit smiley en haut	ON	ON

Vous obtenez ainsi **Josephine Dickson**. Elle était la femme de l'inventeur du pansement, Earle Dickson, il y a exactement 100 ans.

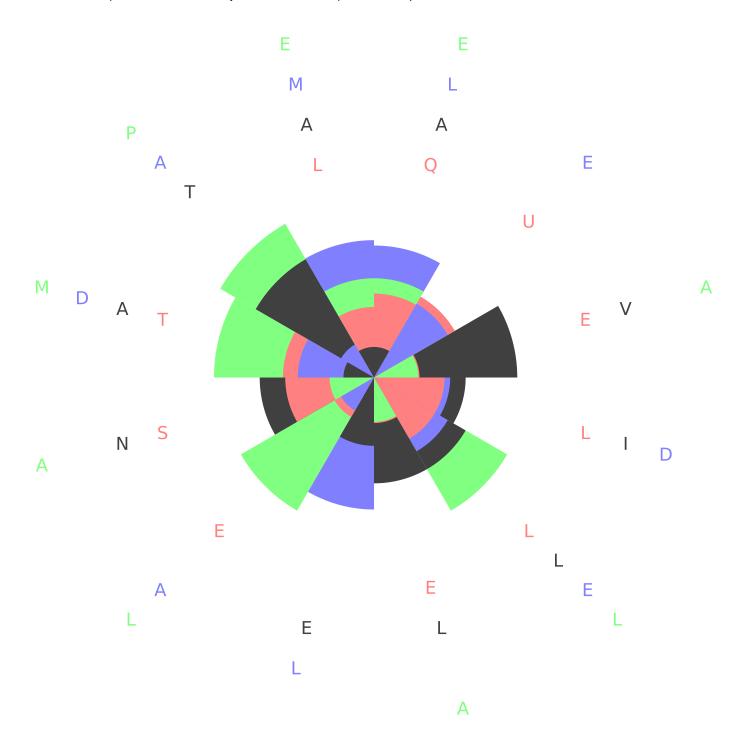
(4) Répondez la question suivante



Réponse	
Commentaire	

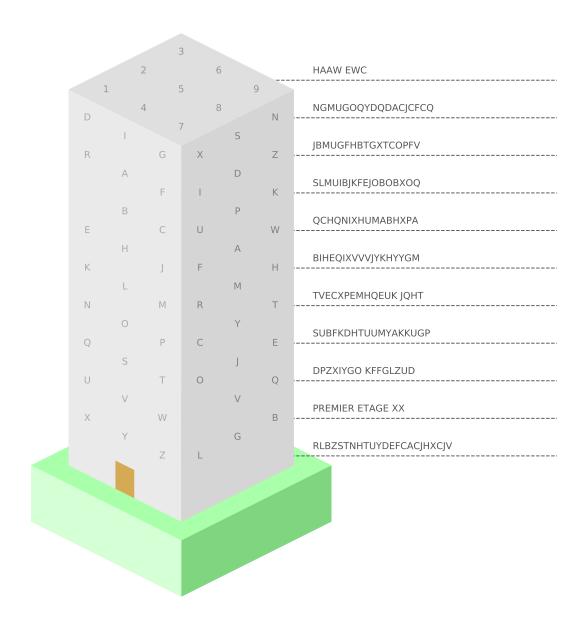
Explication de la Tâche 20

Le diagramme est divisé en 12 coins. Par secteur, nous voyons jusqu'à 4 couleurs. Ces 4 couleurs sont décodées dans l'ordre. Les rouges sont les plus petites tranches et les vertes les plus grandes. Nous commençons par le rouge, puis le noir, le bleu et enfin le vert. La surface de chaque secteur coloré représente une lettre. Les surfaces sont $A=1, B=2,\ldots$ Chaque couleur a une échelle plus importante que la précédente. Vous pouvez ainsi savoir quelles lettres doivent être utilisées pour chaque couleur. La question est : "Quelle est la ville natale de la dame à la lampe? Il s'agit de Florence Nightingale. Elle a inventé ce type de diagramme polaire et est née il y a 200 ans. La réponse à la question est donc **Florence**.



Tâche 21

(3) Quel genre de bâtiment est-ce? Quels sont les deux étages qui ne sont pas corrects?



Bâtiment		
Étages		
Commentaire	_	

Explication de la Tâche 21

Au sommet du bâtiment, vous pouvez voir un indice. Vous pouvez lire DIGRAF qui continue dans la moitié droite comme DIGRAFID. Il s'agit d'une technique de cryptage. Chaque étage indique la période de chiffrement du digrafid et le bâtiment doit être ouvert pour que la table de chiffrement caractéristique du digrafid apparaisse.

Cette table de chiffrement est la suivante :

Х	U	Q	N	К	Е		R	D	1	2	3
Υ	٧	S	0	L	Н	В	А	-	4	5	6
Z	W	Т	Р	М	J	С	F	G	7	8	9
									Х	S	N
									1	D	Z
									U	Р	К
									F	А	W
									R	М	Н
									С	Υ	Т
									0	J	E
										٧	Q
									L	G	В

La période standard du chiffre digrafid est 3. Nous commençons l'explication par le troisième étage. La période de ce cryptage est 3 ici aussi. Cela signifie que nous décryptons par 3 bigrammes. Attention! Certains sites ne montrent que la période 3. Il y a une exception pour le rez-de-chaussée, où aucune période n'est utilisée. Au premier étage, rien n'est crypté, puisque digrafid ne change rien avec la période 1.

Décodé, chaque étage ressemble à ceci :

O REZ DE CHAUSSEE HOPITAL 1 PREMIER ETAGE XX 2 DEUXIEME ETAGE UD 3 TROISIEME ETAGE QK 4 QUATRIEME ETAGE HT 5 CINQUIEME ETAGE LM 6 SIXIEME ETAGE OF 7 SEPTIEME ETAGE CO 8 HUITIEME ETAGE FV 9 NEUVIEME ETAGE GB 10 HELIPORT	Étage	Texte
2 DEUXIEME ETAGE UD 3 TROISIEME ETAGE QK 4 QUATRIEME ETAGE HT 5 CINQUIEME ETAGE LM 6 SIXIEME ETAGE OF 7 SEPTIEME ETAGE CO 8 HUITIEME ETAGE FV 9 NEUVIEME ETAGE GB	0	REZ DE CHAUSSEE HOPITAL
TROISIEME ETAGE QK QUATRIEME ETAGE HT CINQUIEME ETAGE LM SIXIEME ETAGE OF SEPTIEME ETAGE CO HUITIEME ETAGE FV NEUVIEME ETAGE GB	1	PREMIER ETAGE XX
4 QUATRIEME ETAGE HT 5 CINQUIEME ETAGE LM 6 SIXIEME ETAGE OF 7 SEPTIEME ETAGE CO 8 HUITIEME ETAGE FV 9 NEUVIEME ETAGE GB	2	DEUXIEME ETAGE UD
5 CINQUIEME ETAGE LM 6 SIXIEME ETAGE OF 7 SEPTIEME ETAGE CO 8 HUITIEME ETAGE FV 9 NEUVIEME ETAGE GB	3	TROISIEME ETAGE QK
6 SIXIEME ETAGE OF 7 SEPTIEME ETAGE CO 8 HUITIEME ETAGE FV 9 NEUVIEME ETAGE GB	4	QUATRIEME ETAGE HT
7 SEPTIEME ETAGE CO 8 HUITIEME ETAGE FV 9 NEUVIEME ETAGE GB	5	CINQUIEME ETAGE LM
8 HUITIEME ETAGE FV 9 NEUVIEME ETAGE GB	6	SIXIEME ETAGE OF
9 NEUVIEME ETAGE GB	7	SEPTIEME ETAGE CO
	8	HUITIEME ETAGE FV
10 HELIPORT	9	NEUVIEME ETAGE GB
	10	HELIPORT

Si nous lisons en coordonnées digrafid les codes à côté de chaque étage, on voit que XX = 111, UD = 222, OK = 333, HT = 666, LM = 555, OF = 444, CO = 777, FV = 888, GB = 999. Les **quatrième et sixième étages** ne sont pas dans l'ordre.

L'héliport et l'hôpital sont un indice pour cela, car si nous enlevons le 4 et le 6 sur le toit, nous obtenons une grande lettre H.

La moitié droite du bâtiment ne contient pas de code secret, toutes les lettres sont décalées de 5.

Extra: Ces 3 derniers puzzles (Pansement - Florence Nightingale - Hôpital) ont été notre hommage aux prestataires de soins de santé tout au long de la crise du COVID. Vous êtes des héros. Merci à tous!

(4) Quels sont les deux nombres qui remplacent les points d'interrogation?

3	16	961	1369	75076	78400	32521433569	505552284484	189237410949 689850279869 0613057727204				
4	25	125	4761	6561	64007482009	• • •						
5	36	216	17161	22801								
6	16	16	32	49	81	343	49729	64009	110889	?	?	
7	64	512	123201	154449								
8	81	729	271441	332929								
9	100	1000	546121	657721								
10	25	121	1331	1022121	1212201	1221025	2146225					
11	144	729	1728	1803649	2111209							
12	169	2197	3031081	3508129								
13	196	2744	4888521	5602689								
14	225	3375	36100	7612081	8649481							
15	36	256	729	4096	11498881	12967201						
16	289	4913	16916769	18948609								
17	324	5832	11664	24314761	27071209							
18	128	361	6859	34234201	37908649							
19	400	8000	47320641	52142841								
20	64	441	9261	64336441	70576801	• • •						
						1						
Nombres												
Commentaire												

Explication de la Tâche 22

Regardons d'abord la ligne qui commence par 10 et écrivons tous les nombres sous forme de puissance :

$$25 = 5^{2}$$

$$121 = 11^{2}$$

$$1331 = 11^{3}$$

$$1022121 = 1011^{2}$$

$$1221025 = 1105^{2}$$

$$2146225 = 1465^{2}$$

La moitié gauche et la moitié droite de chaque coté de l'équation sont composées exactement des mêmes chiffres. Chaque équation se présente sous la forme $z=x^y$ et si vous soustrayez y de z, vous obtenez exactement x. Par exemple : Chez 2146225, nous retirons les deux et obtenons 1465 et $1465^2=2146225$.

Le même principe s'applique pour les autres lignes, mais dans d'autres bases. Par exemple, 64009 correspond à 1212201_6 en base 6. Si nous enlevons les deux ici, nous obtenons 1101_6 , soit 253 en décimal et $253^2=64009$.

Le double 16 dans la rangée des 6 est dû au fait que $16=24_6$ et $2^4=4^2=16$.

Les deux réponses sont 1000000 et 988284969. L'élaboration est la suivante :

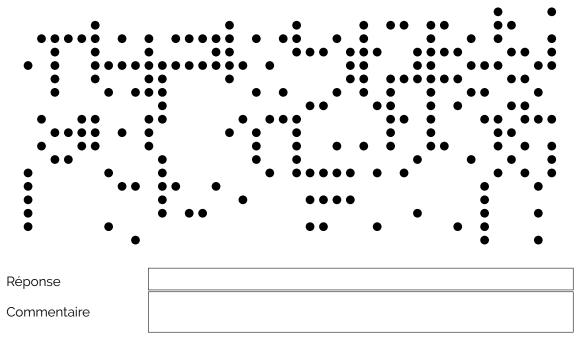
$$1000000 = 33233344_6 = (244_6)^3 = 100^3$$

$$988284969 = 242022213213_6 = (401313_6)^2 = 31437^2$$

Ce sont également les seules réponses dans cet ordre de grandeur. Il n'est pas certain qu'il existe de plus grands nombres avec cette propriété.

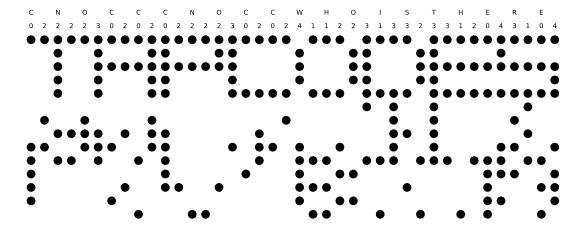
Tâche 23

(3) Quelle est la phrase écrite ci-dessous?

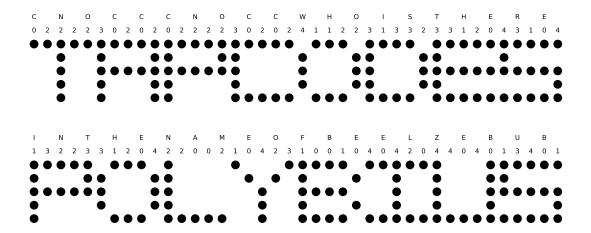


Explication de la Tâche 23

Déplacez chaque colonne de cercles vers le bas jusqu'au moment où apparaît le mot TAP-CODES.

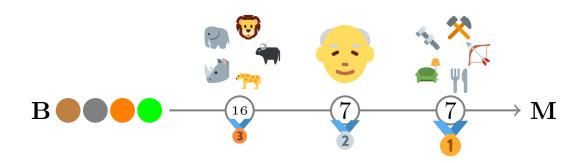


Ensuite, déplacez les colonnes en dessous également vers le bas jusqu'au moment où apparaît le mot POLYBIUS.



Les glissements donnent en tapcode la phrase : **KNOCK KNOCK WHO IS THERE IN THE NAME OF BEELZEBUB** Attention, dans le codage de tapcode, la lettre C équivaut à la lettre K.

(3) Dans le schéma suivant, il y a de nombreux choix. Nous recherchons une couleur, un animal, un nom et un objet.



Couleur	
Animal	
Nom	
Objet	
Commentaire	

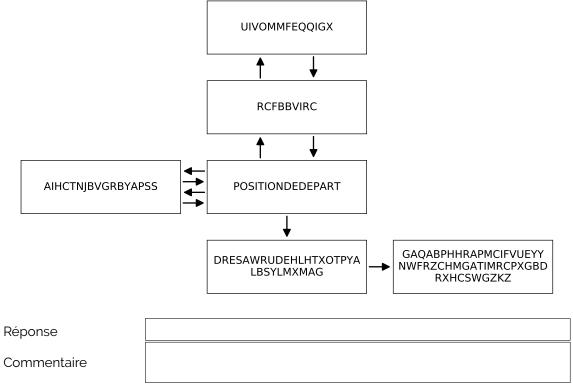
Explication de la Tâche 24

Il ne s'agit pas d'un puzzle classique. Il fallait chercher ce que cela représentait. Il s'agit du premier voyage en train sur le continent européen. Plusieurs choses sont montrées ici :

- Les trains roulaient en convoi de Bruxelles à Malines. Les lettres B et M, ainsi que la flèche grise, représentaient ceci.
- Ils sont partis de la gare de Bruxelles-Allée-Verte. La couleur était donc le Vert.
- Le train 1 s'appelait **La Flèche**. C'était bien sûr l'objet. Il avait 7 wagons.
- Le train 2 s'appelait **Le Stephenson**. C'était bien sûr la personne. Il avait 7 wagons.
- Le train 3 s'appelait **l'Éléphant**. C'était bien sûr l'animal. Il avait 16 wagons.
- Enfin, la date était également cachée. Vous avez vu les cinq grandes espèces d'Afrique. Vous avez vu 5x des objets, et si vous convertissiez les 4 couleurs selon le codage des valeurs de résistance électrique, vous obteniez le nombre 1835. Ensemble, cela donnait la date de l'événement : le 5 mai 1835.

Thème : Vous pouviez retrouver La locomotive en or, ainsi que L'éléphant siffleur.

(4) Répondez à la question suivante



Explication de la Tâche 25

Ce puzzle utilise le codage de Vigenère. POSITIONDEDEPART est la clé de la case juste audessus. Ensuite, nous suivons les flèches vers le haut. Après avoir déchiffré une case, nous y laissons le texte en clair. Notons que ce texte en clair n'est pas toujours un code logique. L'élaboration suit le processus décrit dans le tableau suivant :

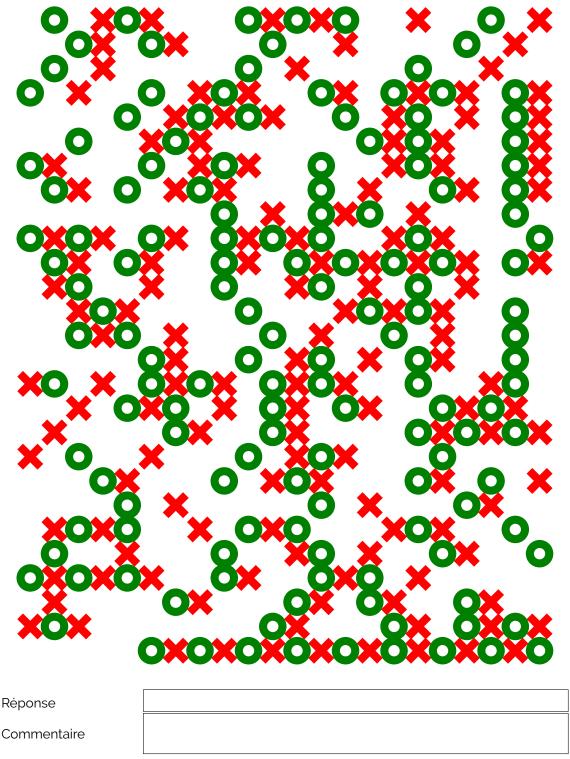
Direction	Clé	Code	Texte en clair	
	_	POSITIONDEDEPART	POSITION DE DEPART	
1	POSITIONDEDEPART	RCFBBVIRC	CONTINUEZ	
1	CONTINUEZ	UIVOMMFEQQIGX	SUIVEZ LA ROUTE	
	SUIVEZLAROUTE	CONTINUEZ	KUFYEOJEI	
	KUFYEOJEI	POSITIONDEDEPART	FUNKPUFJVUJZRWDK	
<=	FUNKPUFJVUJZRWDK	AIHCTNJBVGRBYAPSS	VOUS ETES A MI CHEMIN	
\Rightarrow	VOUSETESAMICHEMIN	FUNKPUFJVUJZRWDK	KGTSLBBRVIBXKSRC	
<=	KGTSLBBRVIBXKSRC	VOUSETESAMICHEMIN	LIBATSDBFEHFXMVGD	
\Rightarrow	LIBATSDBFEHFXMVGD	KGTSLBBRVIBXKSRC	ZYSSSJYQQEUSNGWW	
		DRESAWRUDE	ET MAINTENANT UN B	
↓ (B)	ZYSSSJYQQEUSNGWW	HLHTXOTPYA	SURGIT SUIVI D'UN A	
		LBSYLMXMAG	SORGIT SOLVED ON A	
		GAQABPHHRA		
	ET MAINTENANT UN B	PMCIFVUEYY	CHEAT CODE ACTIVE	
⇒ (A)	SURGIT SUIVI D'UN A	NWFRZCHMGA	DANS QUEL JEU EST	
	SORGIT SOIVID ON A	TIMRCPXGBD	APPARU CE CODE EN PREMIER	
		RXHCSWGZKZ		

Le chemin que vous prenez est le suivant :

$$\uparrow + \uparrow + \downarrow + \downarrow + \downarrow + \Leftarrow + \Rightarrow + \Leftarrow + \Rightarrow +B + A.$$

Cette combinaison est mieux connue sous le nom de code Konami. Le premier jeu avec ce code a été **Gradius**. Le créateur du code Konami, Kazuhisa Hashimoto, est décédé en 2020.

(3) Quoi?

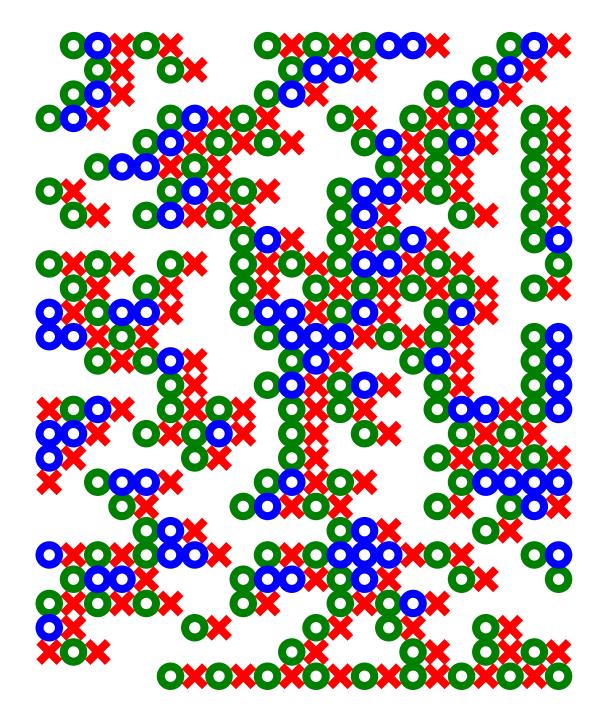


Explication de la Tâche 26

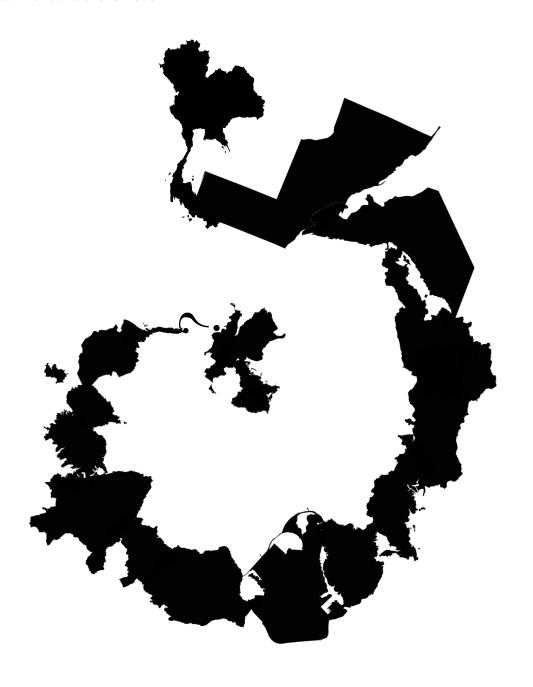
Nous voyons beaucoup de croix et de cercles. Nous avons d'abord dû placer quelques cercles supplémentaires. Si nous regardons de gauche à droite, après un cercle vert, il a fallu placer des cercles supplémentaires jusqu'à ce que nous tombions sur une croix rouge. Ces cercles sont en bleu. Tous les cercles forment maintenant un code en braille. Cela donne le texte :

Le Tic-tac-toe est le jeu que vous voyez ici. Quel était le nom du jeu informatique de 1952.

La réponse est **OXO**.



(3) Quel titre recherchons-nous?



Réponse	
Commentaire	

Explication de la Tâche 27

Il est évident que nous avons utilisé les contours des pays. Certains pays ont été mis en miroir. Pour convertir les pays en un code, nous avons utilisé le code du pays. Si nous developpons la spirale de l'extérieur vers l'intérieur, nous obtenons ce qui suit :

Pays	Code	Inversé?	Résultat
THAÏLANDE	TH	NON	TH
SAHARA OCCIDENTAL	EH	OUI	HE
ÉMIRATS ARABES UNIS	ΑE	OUI	EA
AUTRICHE	AT	NON	AT
TURQUIE	TR	NON	TR
RUSSIE	RU	NON	RU
MAURICE	MU	OUI	UM
MACAO	MO	NON	MO
ROUMANIE	RO	OUI	OR
BRÉSIL	BR	OUI	RB
BURUNDI	BI	NON	BI
ISLANDE	IS	NON	IS
SAO TOMÉ-ET-PRINCIPE	ST	NON	ST
ÉTHIOPIE	ET	OUI	TE
ÉRYTHRÉE	ER	NON	ER
?	?	?	RR
ARGENTINE	AR	OUI	RA
ARGENTINE	AR	NON	AR
RUSSIE	RU	NON	RU
MAURICE	MU	OUI	UM

RR n'est pas un code pays, d'où le point d'interrogation. Vous pouviez déduire ce qui aurait dû se trouver ici.

Si nous lisons le résultat, nous obtenons **THEATRUM ORBIS TERRARUM**. C'est le premier atlas mondial publié, il y a exactement 450 ans.

Thème : Nous avons également accepté l'album **L'ile inconnue** . Cela ne figurait pas initialement sur notre liste, mais nous avons trouvé cela acceptable. Rétrospectivement, nous avons constaté que cela n'avait aucune incidence sur le score final.

L'album LE PAYS SANS DESSUS DESSOUS n'a pas été compté correctement dans cette question, car il était caché ailleurs.

(5) Trouvez la question et répondez-y.

O	Ε	Α	D	D	S	Ε	С	Т	S
С	1	М	P	I	U	U	٧	Ε	0
Е	R	U	Α	Е	R	С	Z	С	Е
G	N	I	Ν	Ε	Т	U	0	F	С
L	I	V	R	I	Ε	0	R	R	С
N	S	F	F	L	Н	Е	Α	Е	R
Е	С	S	В	С	L	٧	1	I	R
I	I	Ε	D	С	I	0	R	L	Α
I	Ν	D	Е	В	L	Е	Ε	Ν	Ε
Е	D	È	R	R	Ε	R	Р	М	Ε

Réponse	
Commentaire	

Explication de la Tâche 28

Il y a 10 colonnes et 10 lignes. Les chiffres de 0 à 9 peuvent être utilisés au-dessus et devant la grille. Le plus grand indice est que les lettres PI sont en gras. La lettre P se trouve sur les coordonnées (3,1) et la lettre I sur les coordonnées (4,1). Ils forment ensemble 3141, les premières décimales de PI (3.14159265359). Pour trouver la suite, cherchez maintenant la lettre qui se trouve sur les coordonnées (5,9), puis (2,6), puis (5,3) etc... Si une coordonnée est déjà apparue, poursuivez votre recherche jusqu'à trouver les 100 combinaisons. De cette façon, vous trouvez la phrase :

PI EST LA CIRCONFERENCE D'UN CERCLE DE DIAMETRE 1 COMBIEN DE CHIFFRES DERRIÈRE LA VIRGULE AVEZ-VOUS BESOIN POUR LIRE CECI

Il a fallu un total de 982 décimales pour résoudre ce problème. Parmi ceux-ci, **981** sont derrière la virgule.

(4)



Explication de la Tâche 29

Ce puzzle s'inspire du solfège. La clef G, synonyme de la clef de sol, indique l'emplacement de la lettre "G" et le reste est en ordre alphabétique en demi-notes. Dans ce cas, \flat signifie une diminution, \sharp signifie une augmentation et \natural annule l'opération de \flat et \sharp . Chaque fois qu'une nouvelle mesure commence, les augmentations et les diminutions sont également réinitialisées. L'alphabet que nous avons utilisé était le suivant :



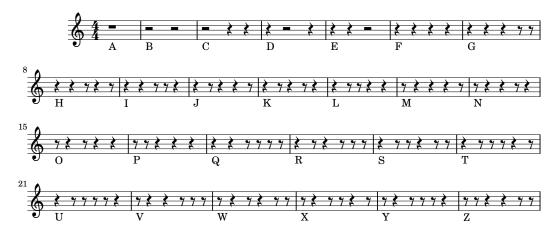
Voici le developpement complet, lisez chaque note selon l'alphabet de bas en haut, et de gauche à droite.



Le nom **Prometheus** n'a pas sa place ici. Les notes utilisées ici appartiennent à l'accord de Prometheus.

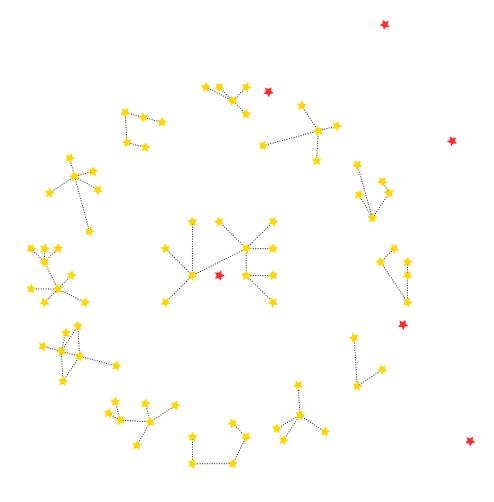
Thème 1: S'il y a un choix entre \flat ou \sharp cela se fait en utilisant le code Bacon de **WATTMAN**. Veuillez noter que les \flat et les \sharp dans une mesure ne seront pas éliminés tant qu'ils n'auront pas trouvé un \sharp , ce qui peut donc entraîner une confusion.

Thème 2 : La longueur des notes suit également un schéma, cet alphabet n'est pas facile à définir, c'est pourquoi nous l'avons ici représenté avec des signes de silence.



Après avoir suivi ce schéma, vous trouvez L'Attrape-sons

(4) Vous voyez 12 constellations. Quelle constellation se trouve au milieu?

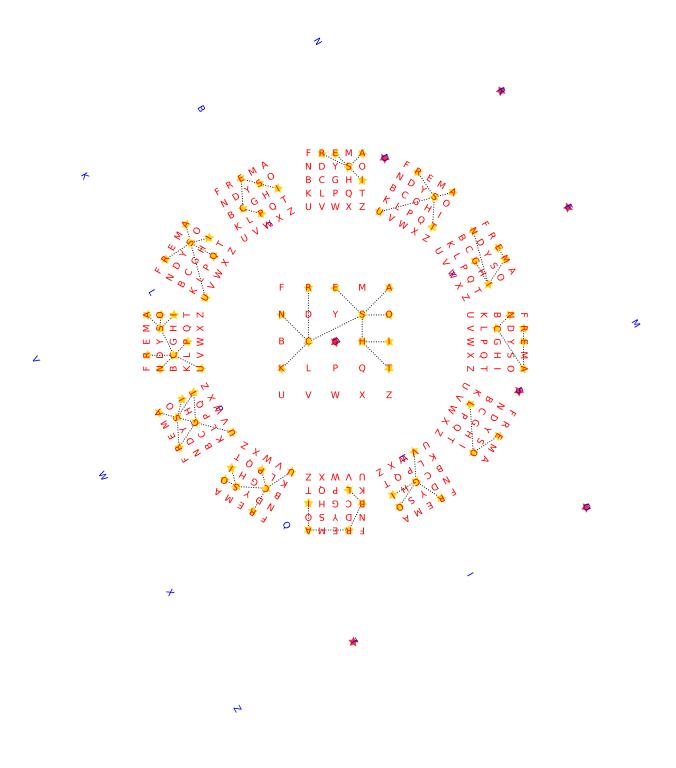


Constellation

Commentaire

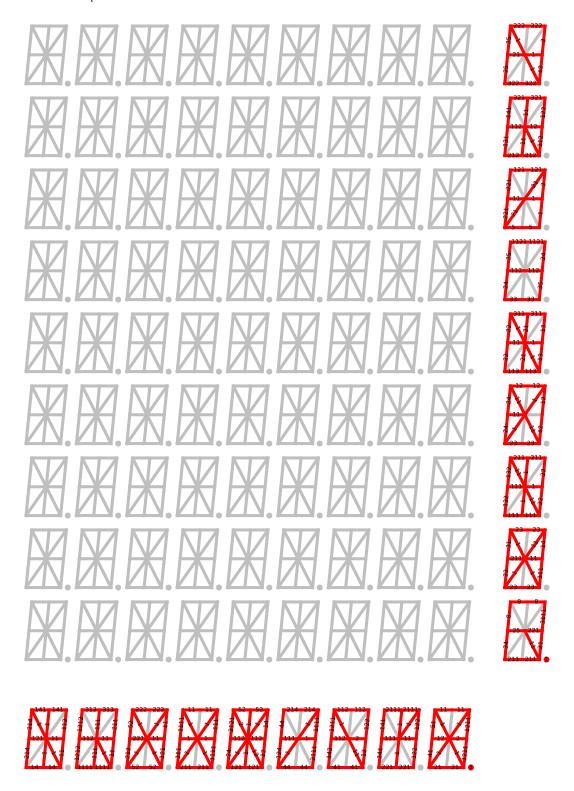
Explication de la Tâche 30

Les tâches sont les mêmes en néerlandais et en français. Nous utilisons donc les noms latins des 12 constellations. Chaque constellation se trouve sur un carré polybe avec clé *FREEMAN-DYSON*. La constellation au milieu est l'**Astrochicken**.



Bonus : Les étoiles rouges indiquent **Rouge Red Star**.

(2) Qu'est-ce qui est écrit ici?

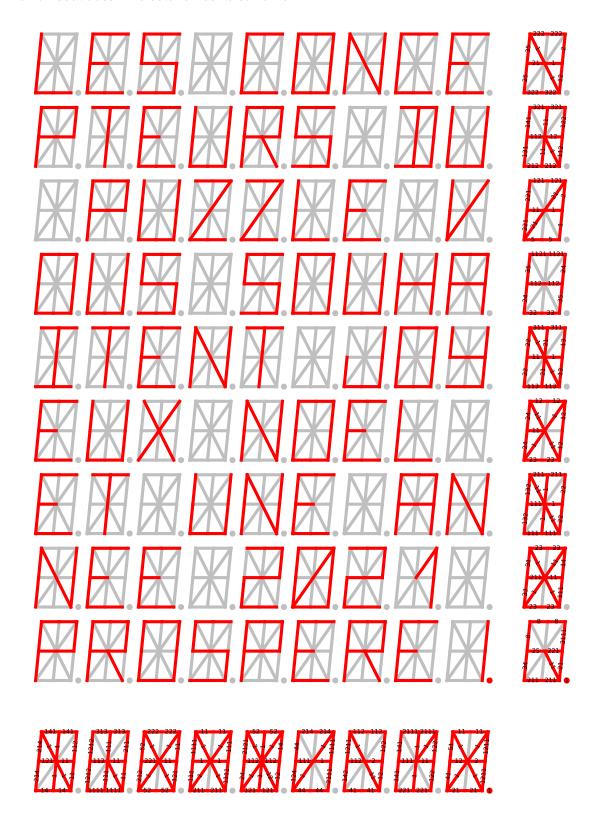


Re	por	ารe
----	-----	-----

Commentaire

Explication de la Tâche 31

Chaque segment du digit forme son propre nonogramme. Nous avons donc ici 17 nonogrammes en un seul dessin. La solution est la suivante :



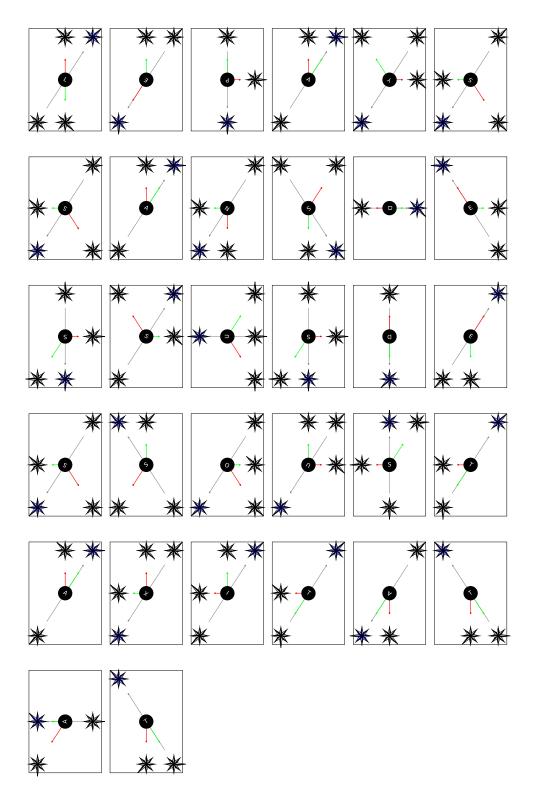
Thema

(?) Le thème de cette année est "Bob et Bobette". Des titres des aventures de Bob et Bobette sont cachés dans le puzzle entier. Il vous est demandé d'indiquer le titre et la tâche dans laquelle il apparaît. Lorsque le titre ne peut pas être rattaché à une tâche précise, utilisez un 0. Vous recevez 1 point pour chaque bonne réponse (+ bonus éventuel). Pour faciliter le travail de correction, nous vous demandons de classer les réponses par ordre chronologique de bas en haut. Merci.

	Titre	Tâche
Réponses		
Commentaire		

Explication de la Tâche 32

Le premier album extra a trait aux roses des vents sur les côtés des pages.



Il fallait d'abord chercher l'étoile polaire, c'était l'étoile déviante par page. Elle est de couleur bleue ici. On pouvait la reconnaître parce que les couleurs noir et blanc étaient inversées. L'étoile polaire était également reconnaissable car il y a toujours une étoile polaire du Sud en face. L'étoile ouest et l'étoile est se déplacent selon la position d'un drapeau depuis le séma-

phore. Donc, en partant du nord, nous arrivons maintenant avec le sémaphore Le pays sens dessus dessous et Taxi Tata. Si deux étoiles se chevauchent, les directions cardinales correspondantes sont également fusionnées. (Donc si l'étoile polaire et l'étoile de l'Est coïncident, elle devient l'étoile du Nord-Est).

Nous admettons que nous avons fait une erreur d'écriture ici. ('Le pays sens... au lieu de 'Le pays sans...)

Il y avait aussi un album caché dans la longueur des cases de réponse. Ici, **Le Gourou du virtuel** était caché de la manière suivante :

Tâche	Longeur	Longeur -100	Lettre
Tâche 1	112	12	L
Tâche 2	105	5	Е
Tâche 3	100	0	
Tâche 4	107	7	G
Tâche 5	115	15	0
Tâche 6	121	21	U
Tâche 7	118	18	R
Tâche 8	115	15	0
Tâche 9	121	21	U
Tâche 10	100	0	
Tâche 11	104	4	D
Tâche 12	121	21	U
Tâche 13	100	0	
Tâche 14	122	22	V
Tâche 15	109	9	- 1
Tâche 16	118	18	R
Tâche 17	120	20	Т
Tâche 18	121	21	U
Tâche 19	105	5	Е
Tâche 20	112	12	L

Voici une liste de tous les albums :

Tâche	Album
Tâche O	Le pays sens dessus dessous / Taxi Tata
Tâche O	Le Gourou du virtuel
Tâche 3	Le Cheval d'or
Tâche 5	Ambre
Tâche 9	La dame en noir/La dame en carreau
Tâche 13	Les Cerveaux cambriolés
Tâche 13	Le Gladiateur-mystère
Tâche 13	La Clé de bronze
Tâche 13	Le Bonze et les Bronzes
Tâche 13	La Guerre des rafales
Tâche 13	Le Semeur de joujoux
Tâche 13	Le Dernier Juron
Tâche 13	Le Trésor de Beersel
Tâche 14	Les Martiens sont là
Tâche 15	Le Cercle d'or
Tâche 16	Tokapua Toraja
Tâche 17	Game of drones
Tâche 18	Crimsonia
Tâche 18	Le Bloc bizarre
Tâche 24	La Locomotive en or
Tâche 24	L'éléphant siffleur
Tâche 27	L'ile inconnue
Tâche 29	L'Attrape-sons
Tâche 29	Wattman
Tâche 30	Rouge Red Star