

voyage en enfer

Votre périple en ballon s'est terminé un peu brutalement ; et vous voici entraîné dans une cauchemardesque « descente aux enfers ». En ressortirez-vous ?...

VOUS...

- ♦ lisez
- ♣ remarquez inévitablement
- ↔ passez votre chemin (rebroussez chemin)
- ♠ montez (monter)
- ♥ descendez (descendre)
- stationnez pour observer
- »» passez rapidement
- ✿ attaquez avec (arme)
- † êtes mort (ou dans l'obscurité)

(♥) prenez, avez pris
 ♡ trouvez
 ♣ que faites-vous ?
 Notez 3 actions dans l'ordre où elles vous viennent à l'esprit, avant de consulter la note ; si vous trouvez votre décision au début de cette note, évitez de lire les conséquences des autres choix...

ON...

- | | |
|--------------------------------|--------------------------|
| ♠ vous attaque | ↗ arme |
| ♡ vous donne (objet) | ☒ impossible |
| ♣ il ne se passe rien | ⊗ passage dérobé, trappe |
| → n se reporter note (n) | ● éclairé |
| n ★ si vous avez lu la note n | ● obscur |
| x ★ si vous êtes passé pièce x | ◎ couloir |
| ◎ porte | P pièce inoccupée |
| ◊ ouvert (e) | ♀ une voix vous dit : |
| ◆ fermé (e) | |
| ✖ piégé (e) | |

Pièces et lieux :

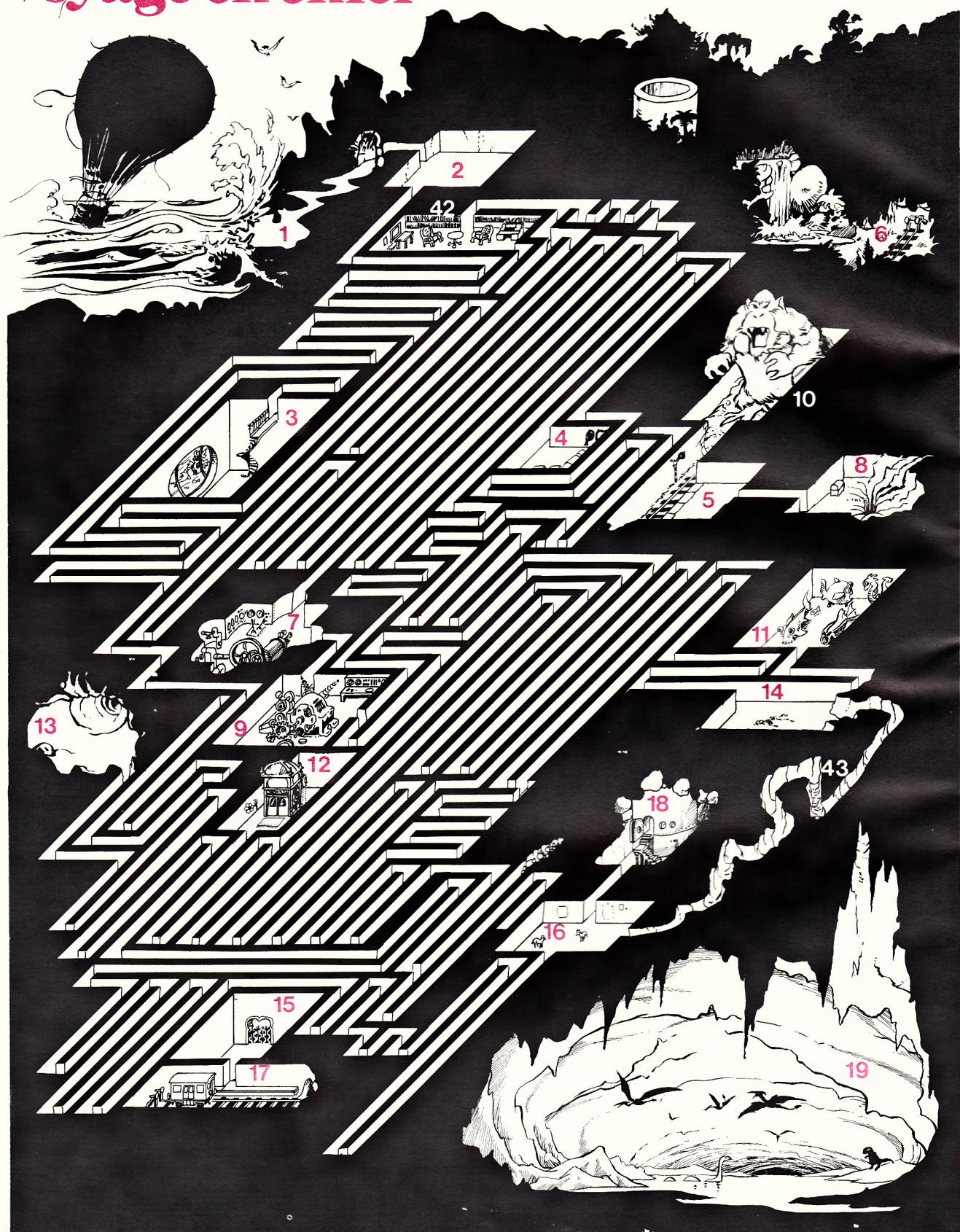
1. de la petite plage, un chemin s'enfonce dans les rochers.
2. P
3. P. une grande vitre donne sous l'océan. ♠ une manette ♣. Si vous l'actionnez → 75. Si ↔ → 61.
4. P. ♠ du matériel de réparations électrique. Si 54 ★ → 64.
5. à quelques mètres devant vous, un yéti géant domine la voie ferrée en grognant. Le train s'arrête brusquement contre un quai. ♣ ■ du train → 52. ■ → 50.
6. le train s'arrête près d'une cascade. La jungle, autour, est impénétrable. Si ↔ → 71. ■ → 63. ♠ un ☒ sous la cascade ; il mène à 13.
7. P remplie de machines ♠ deux leviers, un rouge, un vert. Si vous actionnez : le vert, → 54 ; le rouge → 80.
8. P. gouffre ●. Dans un coffre, une échelle de corde. Vous ■ → 91.
9. d'étranges appareillages mus par la force du courant électrique. » » → 63. ■ → 53.
10. P. Le yéti n'est qu'une image projetée par une lanterne magique sur un écran de fumée. Un phonographe électrique émet les grognements. Le train traverse l'illusion vers 6.
11. une grande salle où s'entassent des monstres naturalisés. ≈.
12. un ascenseur. ♀ : « annoncez clairement votre but : les cieux ou les enfers ». Si vous annoncez les cieux → 72. Si vous annoncez les enfers → 81. Si vous ne montez pas dans l'ascenseur ≈.
13. P et vide.
14. P. dans un coin, trois squelettes.
15. P et vide ☒ ↔
16. pièce vide, à part deux chiens. ✕
17. un wagon sans locomotive. ♀ « les passagers pour les cieux ». Omnibus. Si ■ → 71. Si ☒ → 65.
18. les deux chiens de la salle 16 vous précèdent et franchissent une petite ☒ et disparaissent à l'intérieur d'une ☒ cylindrique aux murs de métal. Vous les suivez → 55. ↔ → 66.
19. l'échelle est trop courte et vous devez sauter les derniers mètres vous interdisant ainsi tout espoir de retour. C'est une grotte volcanique où vous rencontrez des animaux préhistoriques. Avec suffisamment de vivres et une lampe à serpentin d'azote, vous ressortez à l'air libre par l'Etna. Sinon †.
20. il n'y a pas moyen de venir voir ce qu'est 20.
21. une grande salle ressemblant à une capitainerie. Sur une table, une carte où sont tracés des itinéraires que l'on ne pourrait réaliser qu'en volant comme un oiseau. Si » » → 67. Si ■ → 70.
22. point de chute de l'obus. En contrebas, une petite mare couverte de brume. Plus haut, un chemin dans la jungle.
23. un tunnel s'enfonce dans le sol, il débouche en 31. Près de l'entrée, plusieurs torches et un briquet.
24. P visiblement un laboratoire. Sur ☒ du fond est inscrit « combustibles pour moteur Nautilus ».
25. cul de sac.
26. une forte chaleur règne dans cette grotte. Un gouffre ■ avec une échelle de corde. Si, avec une combinaison K → 74. Sans combinaison K → 94.
27. P avec placards. Dedans, d'étranges scaphandres marqués N.
28. une petite salle avec une douche. ♡ une longue échelle de corde.
29. P. ♠ une étrange combinaison de scaphandrier marquée d'un K.
30. devant ☒ de cette salle, vous vous sentez enivré ; votre torche brille. Des bouteilles d'oxygène se sont vidées dans cette pièce encombrée. Sans combinaison K, †.
31. Un petit lac souterrain profond. Si vous le traversez → 56. Si ■ → 92.
32. P avec ☒ blindée : ☒ à ◊
33. de gros containers ☒ à ◊, au milieu d'un matériel très sophistiqué. Si » » → 83. Si ■ → 69.
34. P avec ☒ étanche.
35. Une manette verte ; si vous l'actionnez → 57. Sinon ≈. ☒ sont ☒ à bouger.
36. ☐ ●. ♠ que votre scaphandre possède un éclairage.
37. une tombe sous-marine. ☐ mène à 38. ☐ submergé ☒ à traverser sans scaphandre.
38. le Nautilus. Dès qu'on met le pied sur le sous-marin, une violente décharge électrique projette l'intrus dans l'eau, à moins d'être protégé du courant par le scaphandre N. Le requin, qui se promène, vous dévore †. Sinon, vous pénétrez dans le Nautilus qui vous ramène dans des eaux civilisées. Vous êtes sauvé, mais si 69 ★ une maladie étrange vous emporte en quelques semaines.
39. un immense hangar abritant un navire pourvu de nombreuses hélices d'aéroplanes. Vous ne savez pas vous en servir. Si 70 ★ vous pouvez décoller ♣ → 84.
40. P
41. P. ☒ sous cette pièce, une grande citerne vide.
42. un salon avec bibliothèque. Sur le guéridon central, un message vous dit : « des chemins détournés vous mèneront à bon port. Mon plus beau jouet vous ramènera à votre civilisation, mais prenez garde à n'utiliser que les commandes de couleur verte ». Si vous partez → 76. Si ■ → 85.
43. pente glissante ☒ à ☐ (sens de 14 vers 16).
44. une mare couverte de brume et boueuse. Si ■ → 68. Si ↔ ≈.

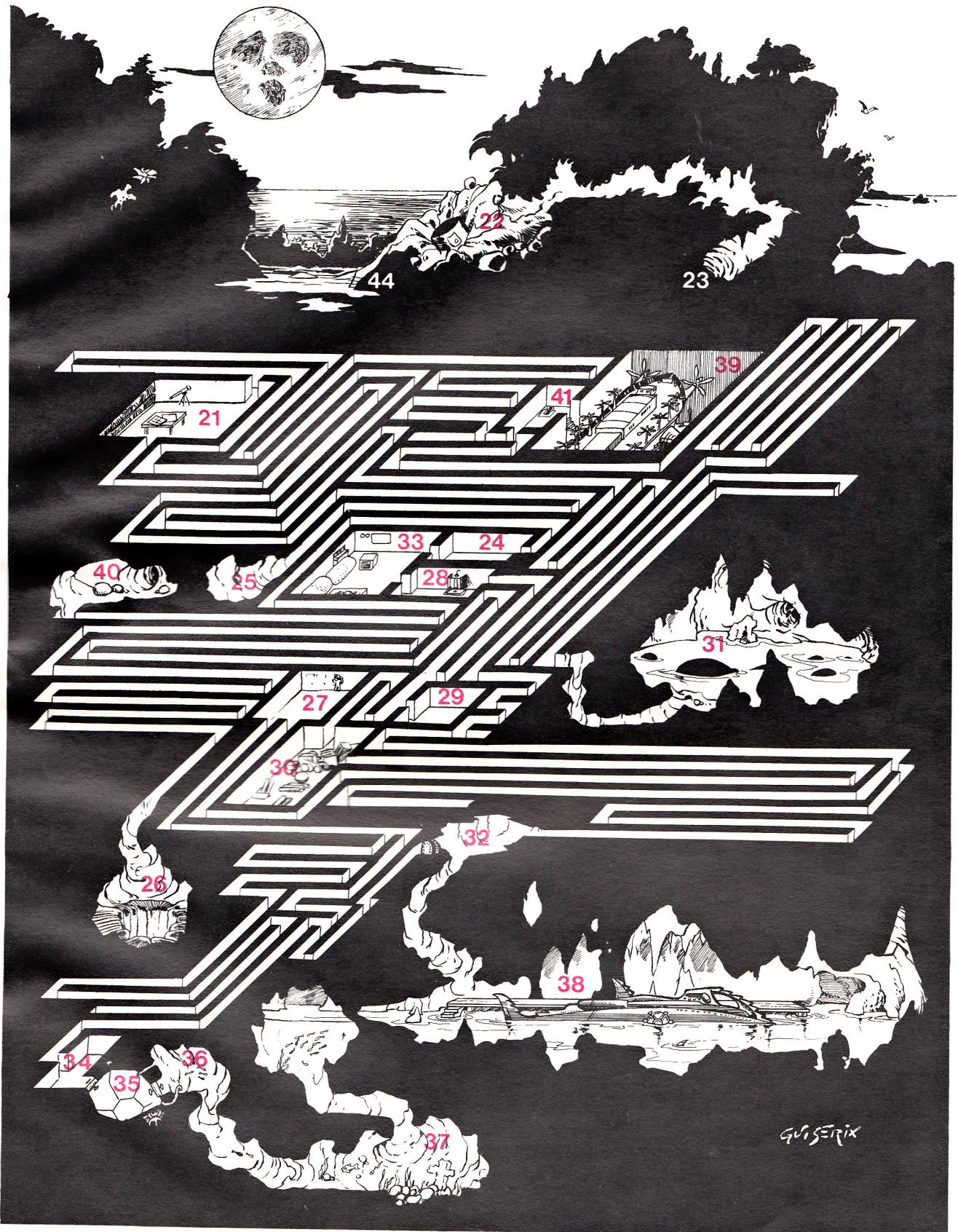


Didier Guiserix.

Il y a aussi de la police -

voyage en enfer





solution dans J & S n° 15

l'infini, la série S continue à osciller entre les valeurs 0 et 1.

De même, la série :

$T = 1 - 2 + 4 - 8 + 16 - 32 + \dots$

est une série oscillante qui, lorsque le nombre de termes tend vers l'infini, oscille entre des valeurs successivement infiniment grands négatives et infiniment grands positives.

Lorsque l'on est « formaliste », le raisonnement est tout autre. On accepte l'axiome de l'infini, c'est-à-dire que l'on considère l'ensemble des nombres entiers comme un tout achevé, réalisé. De même, dans les expressions de S et T, on est obligé de considérer la partie de droite de chaque expression comme ensemble infini achevé, réalisé. Mais l'on arrive à une contradiction, puisque l'on trouve :

$$S = (1 - 1) + (1 - 1) + (1 - 1) \dots = 0$$

$$S = 1 - (1 - 1) - (1 - 1) \dots = 1$$

Pour lever la contradiction, on est obligé de conclure que la série S n'existe pas en tant qu'objet mathématique. La série T non plus d'ailleurs, par le même raisonnement. Voilà qui choque l'intuition mathématique et qui conforte les « intuitionnistes » dans leur point de vue essentiel de rejet de l'axiome de l'infini.

... de la page du Matheux

Pourquoi n'y a-t-il jamais de match nul au jeu de Sim ? (question posée page 39).

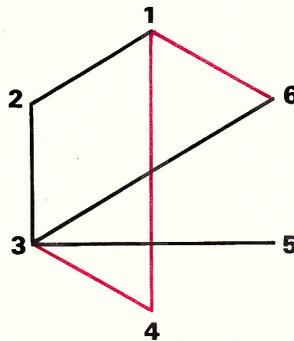
Un théorème très puissant de la théorie des graphes, dû à Ramsey, assure en fait que quel que soit le coloriage en deux couleurs des quinze segments à tracer entre les six points d'un hexagone, on fait apparaître au moins deux triangles d'une même couleur.

Un raisonnement beaucoup plus simple, suffisant pour nos besoins, assure l'existence d'un triangle unicolore. Le voici : prenez un quelconque des six sommets et considérez les cinq segments issus de ce sommet. Parmi les cinq, il y en a forcément trois d'une même couleur, disons le rouge.

Au bout de ces trois segments rouges il y a trois points ; si entre ces trois points, il y a un segment rouge, on obtient un triangle rouge. Sinon c'est que le triangle formé par trois points est entièrement noir !

Dans la position suivante, c'est

au deuxième, rouge, de jouer. Comment doit-il faire pour s'assurer le gain ?



On voit que, parmi les sept segments restant à tracer, il en reste quatre possibles pour noir : 2-4, 4-6, 4-5, 1-5. Ces quatre coups sont de plus « indépendants » : le fait

d'avoir tracé un de ceux-là n'élimine aucun des trois autres.

D'autre part, pour gagner la partie, il suffit à noir de jouer trois coups (puisque il en a déjà joué 5), rouge doit donc s'empresser de jouer sur le « terrain » de noir. Mais 4-6 est interdit à rouge. Donc le 1^{er} coup rouge doit être soit en 4-5, soit en 1-5 soit encore en 2-4. En jouant en 4-5 (ou 1-5) rouge s'interdit de bloquer noir ultérieurement sur 1-5 (ou 4-5). Et noir a une ligne de jeu gagnante en répondant 2-4, puis plus tard 1-5 (ou 4-5) et s'il y a lieu 4-6.

Rouge doit donc jouer 2-4

La suite serait :

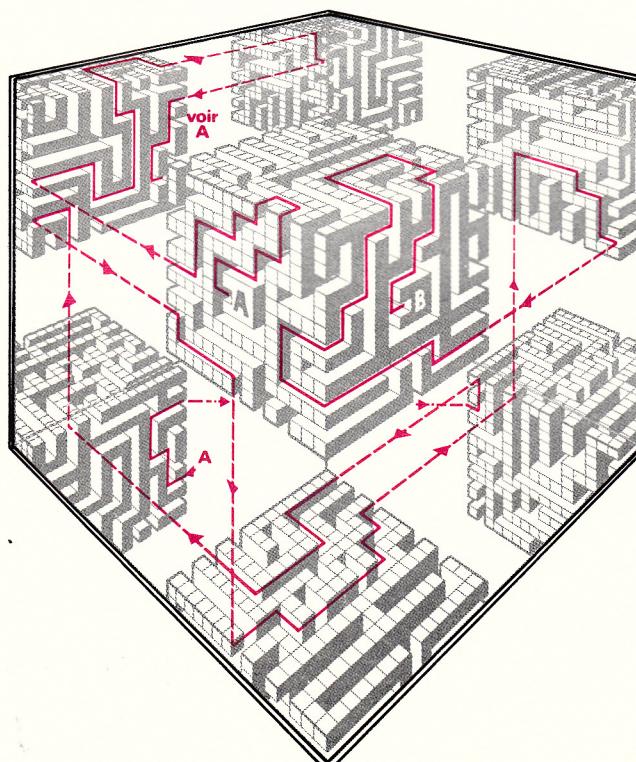
Si 4-5 - 1-5 - 4-6 - 2-6 +

Si 1-5 - 4-5 - 4-6 - 2-6 +

Si 4-6 - 4-5 +

... des faces cachées du cube

A la page 55, Philippe Fassier vous a proposé un jeu de miroirs. Voici la solution : les traits pleins sont les parcours « réels », tandis que les pointillés vous indiquent les passages d'un cube à un autre (ou, si vous préférez d'une face à l'autre, grâce aux miroirs).



Voyage en enfer

On part de 1, puis 2, puis 42 : on observe et découvre la suite de la phrase (85). Aller à

7, actionner le levier vert, la machine se met en route. Continuer vers 9, 4. On peut

réparer le dispositif électrique en 9. Repartir en 9, puis 12. On annonce « les cieux » ; l'ascenseur mène en 15. On suit jusqu'à 17.

On monte dans l'omnibus et on aboutit en 5. Observer sans descendre, et l'omnibus conduit à 10, 6, 13, 16 (c'est en observant dans cette pièce que l'on trouvait la fameuse poudre, dont le secret fut perdu dans le labyrinthe de la rédaction). Poursuivre vers 18, où l'on utilise la poudre, puis 22 et 44.

Devant la mare, on observe, prend le lance-harpon et on continue dans la brume ; on trouve le couloir qui mène à 40. Aller vers 24, puis 33 sans s'attarder, 28, 29.

On met une combinaison K, et se dirige vers 30, 27. On change de combinaison, on met une N. On suit 34, 35, 36, 37, 38. Un petit tour en Nautillus, et le tour est joué ! ...

Rendons à César...

A la page 13, « Echecs à Aubervilliers », nous avons fait jouer à Chess Challenger Elite la partie avec les blancs, alors qu'en réalité, c'est Daumé qui jouait avec les blancs. Veuillez-nous excuser de cette intervention...

Errare...

Dans le texte du premier problème de la cryptographie, page 80, une erreur s'est malencontreusement glissée.

« ... Une partie qui s'annonçait mal ! » il fallait lire plutôt « ... une course qui s'annonçait mal ! » Ainsi on pouvait effectivement décrypter dans le message TOUJOURS, et non TOUJOUTS.

Record...

La Drôle de maison, casse-tête de la page 50, a dû bien faire rire ou pleurer, (selon...) les lecteurs qui s'y sont attaqués. En tout cas, il nous a permis d'établir un record. Trois solutions pour un problème de déduction logique... il faut le faire ! Merci aux nombreux lecteurs qui nous ont signalé ce regrettable exploit !