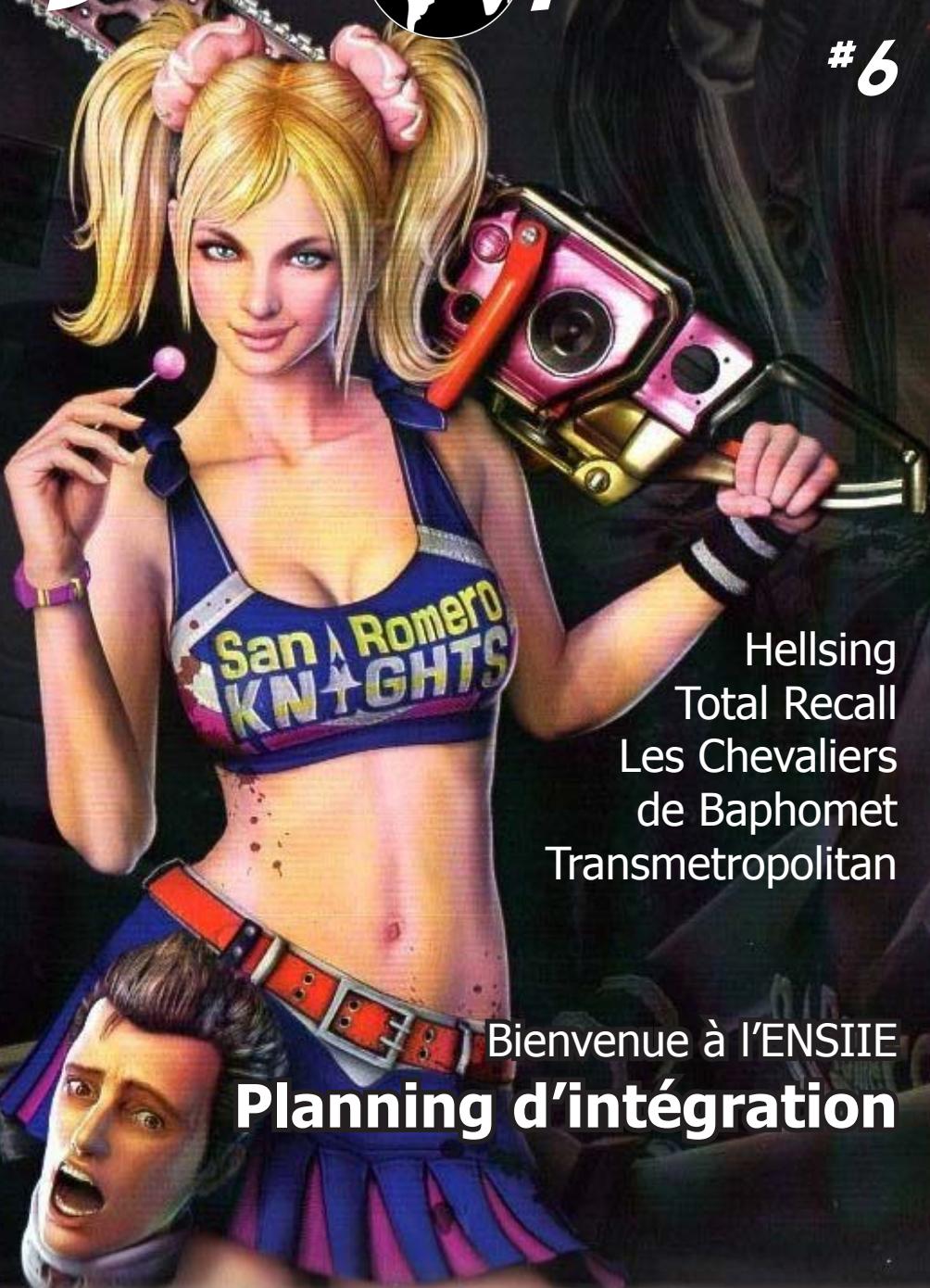


# DAILIE PLANET



#6



Hellsing  
Total Recall  
Les Chevaliers  
de Baphomet  
Transmetropolitan

Bienvenue à l'ENSIEE  
**Planning d'intégration**



# SOMMAIRE

Edito .....	03
Programme de l'inté .....	04
Hellsing .....	05
B.D. .....	07
Jeux .....	13
Evry-Strasbourg .....	14
Total Recall Mémoires programmées .....	16
Jeux .....	17
Les Chevaliers de Baphomet .....	18
Hans Müller 2 .....	23
Jeux .....	25
Transmetropolitan .....	26
GoTo Burkina 2012 .....	28
Soluution des jeux .....	30



# ***EDITO***

Salut à tous,

Après plusieurs mois d'absences, le Dailie Planet est de retour.

Vous allez découvrir l'avis d'Iiens sur des films, des mangas, des séries, des jeux. Bref, vous pourrez lire ce qui plait. Il y a aussi le programme de l'intégration entre vos mains, ne le perdez pas.

Et pour les plus joueurs, vous trouverez quelques jeux que sont un sudoku, un dessin pixélisé ou des énigmes. Vous pourrez lire le premier numéro de No More Memories, un comics disponible sur mdcu.fr.

Un grand merci à Quentin, Fred, Fadoua, Nicolas W. et Jeff qui ont participé à ce numéro.

Pour finir, une phrase d'Homer Simpson comme le veux la tradition : « J'ai déjà tué par colère, par jalousie, parce que je ne voulais pas perdre, ou juste pour le plaisir, mais jamais je ne tuerais parce qu'on me l'ordonne !!! »

On se retrouve pour le prochain numéro,

***SEB***

# ***PROGRAMME DE L'INTÉ***

## **Semaine 1**

### **Lundi 17 :**

09h30 : Présentation  
10h30 : Formalités administratives  
12h30 : Repas à l'ISU  
14h00 : Rencontre avec les élus  
17h30 : Sports et jeux au foyer  
18h30 : Soirée DTC

### **Mardi 18 :**

09h00 : Atelier COM  
14h00 : Rallye strasbourgeois  
19h00 : Soirée au caveau

### **Mercredi 19 :**

09h00 : Atelier COM  
14h00 : Présentation des clubs  
15h30 : Activités des clubs  
19h00 : Soirée jeux & quizz

### **Jeudi 20 :**

09h00 : Atelier COM  
11h00 : Représentation  
14h00 : Prépare ton WEI

## **Vendredi 21 - Dimanche 23: WEI !!!**

## **Semaine 2**

### **Lundi 24 :**

14h00 : Formation ARES ou Secourisme  
18h30 : Repas à l'ISU  
20h00 : Soirée jeux

### **Mardi 25 :**

14h00 : Formation ARES ou Secourisme  
18h00 : Soirée A3IE

### **Mercredi 26 :**

20h00 : Tournoi de Billard

### **Jeudi 27 :**

14h00 : Rentrée des entreprises  
19h00 : Soirée en boîte

### **Vendredi 28 :**

19h00 : Soirée finale de l'intégration

### **Samedi 29 :**

10h00 : Journée de cohésion

***PETIT DEJ' OFFERT PAR LE BDE TOUS LES MATINS***



## **En quelques motsz :**

**H**ellsing est l'œuvre majeure du mangaka japonais Kôta Hirano (bénit soi ce monsieur).

**Nombre de tomes :** 10

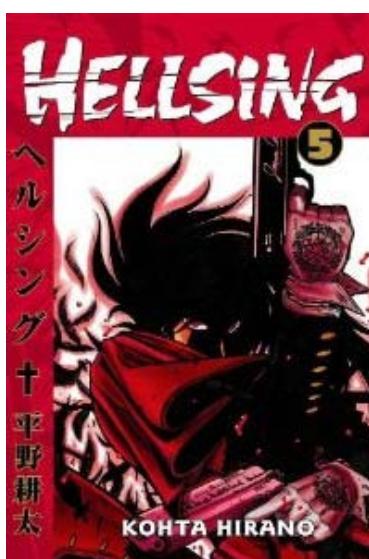
## **L'histoire :**

Hellsing, fondée par Abraham Van Hellsing, est une organisation secrète britannique qui lutte contre les goules, vampires et autres morts-vivants.

Pour les combattre son leader, Sir Integra Hellsing, dernière descendante de la famille, possède une arme de taille; un vampire dévoué, Alucard (et si je lisais son nom à l'envers ?), le premier et plus puissant des vampires; qui doit loyauté et obéissance à la famille Hellsing car il a été vaincu par Abraham Van Hellsing il y a cent ans de cela.

Depuis peu, les incidents liés à des créatures de la nuit se succèdent. Sir Integra découvre que ce qui restes d'un groupe nazi nommé Millénium a l'intention de faire renaître de ses cendres le troisième Reich en créant une armée de vampires.

Tout de rouge vêtue, Alucard s'en va donc à la chasse munie de ses énormes flingues. Ca va saigner !



## **L'avis de Quentin :**

Tout d'abord le style très parti-

culier de Kôta Hirano en fait un manga à part. Il ne se gène pas pour changer l'apparence des personnages au cours de l'histoire ; multiplie les références historiques, mythologiques et populaires, le tout agrémenté d'un trait dur et sanglant.



Les scènes de combat sont particulièrement réussies et on a souvent droit à de magnifiques planches très détaillés, ce qui est fort appréciable.

Enfin pour les connaisseurs, les intitulés des chapitres sont pour la quasi totalité des titres de jeux vidéo.

#### Note :



# NO MORE MEMORIES.

ALEXANDRE TRUJILLO

RODOLPHE VINCENT



GEORGES ORWELL L'AVAIT SUFFISAMMENT DÉMONTRÉ EN SON TEMPS. FACE À UN MONDE DÉPOURUVE DE LIBERTÉS ET DIRIGÉ PAR UNE POIGNÉE D'ÉLUS, IL N'Y A QUE TROIS TYPES DE PERSONNES.



IL Y A LES RÉSIGNÉS, C'EST-À-DIRE CEUX QUI ONT PERDU LE GOÛT DE COMBATTRE ET ONT ABANDONNÉ TOUT ESPRIT. CEUX QUI REFUSENT DE SE POSER UNE SEULE FOIS DE PLUS LA QUESTION : « POURQUOI ? »





CEUX QUI REFUSENT DE SE  
SOUMETTRE ET COMBATTENT  
ARME À LA MAIN !

ET ALORS LÀ JE LUI AI DIT...

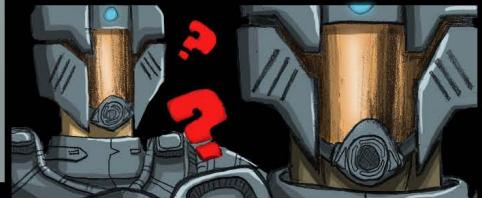


QU'IL POUVAIT ALLER SE...

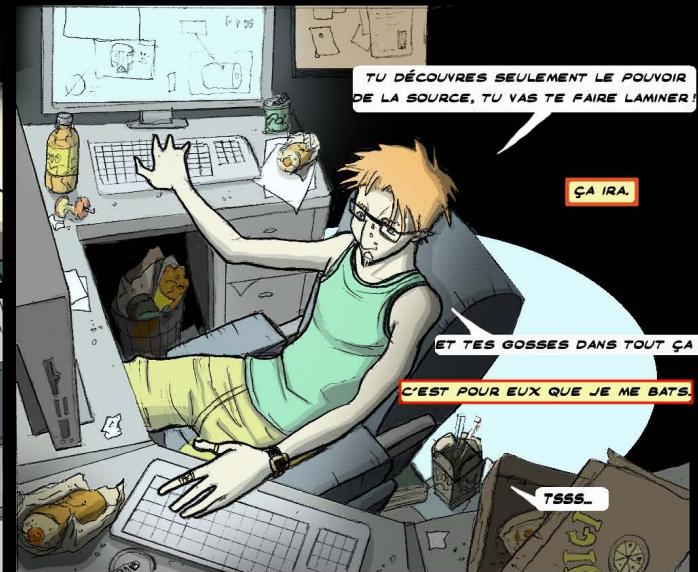
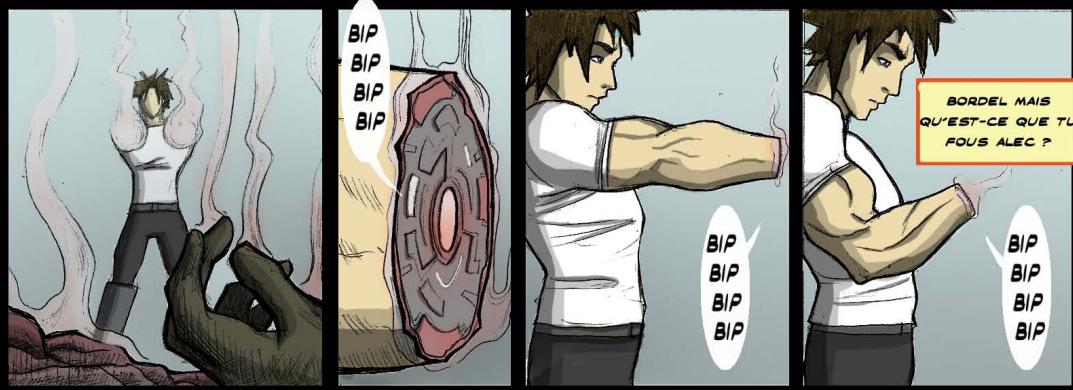
HÉ ! REGARDE  
PAR ICI



MONSIEUR ? VOUS VOUS  
SENTEZ BIEN ? Veuillez  
ME MONTRER VOTRE PUCE  
S'IL VOUS PLAÎT...









**Un petit sudoku:** vous connaissez le principe, il faut placer les chiffres de 1 à 9 dans un grand carré sans qu'un chiffre n'apparaisse plus d'une fois dans un grand carré, une ligne et une colonne.

	3	8		1	7			
		2	5					3
6			8					5
	9	5						
2	8						1	6
						5	8	
3					9			4
8					4	7		
			2	7		6	3	

# **EVRY-STRASBOURG : 500 KM COMME SUR DES ROULETTES**

**E**vry - Illkirch, ce n'est pas si loin... Ca se fait même à vélo!

Adrian et Jeff sont partis vendredi 7 Septembre de l'ENSIIE Evry, avec pour objectif d'atteindre l'ENSIIE Strasbourg lundi soir. Après une centaine de kilomètres par jour, après avoir traversé des tonnes de paysages différents à travers la France, après avoir sillonné les routes de campagne et une multitude de patelins pauvres, ils ont enfin retrouvé la douce odeur de l'Alsace, et celle

de notre chère école.

Cette belle aventure, tu pourras la vivre toi aussi !! Le projet sera reconduit l'an prochain, avec plus de monde, plus de matériel, et une organisation encore meilleure.

Et toi, en feras-tu parti ??

Jeff et Adrian  
<Parce qu'au BdS, on se bouge les fesses>



# **TOTAL RECALL MÉMOIRES PROGRAMMÉES**

**De :** Len Wiseman (*Underworld*)  
**Avec :** Colin Farrell (*Comment tuer son boss ?*), Kate Beckinsale (*Underworld*), Jessica Biel (*L'agence tous risques*)



**Synopsis :** Modeste ouvrier, Douglas Quaid rêve de s'évader de sa vie frustrante. L'implantation de souvenirs que propose la société Rekall lui paraît l'échappatoire idéale. S'offrir des souvenirs d'agent secret serait parfait... Mais lorsque la procédure d'implantation tourne mal, Quaid se retrouve traqué par la police. Il ne peut plus faire confiance à personne, sauf peut-être à une inconnue qui travaille pour une mystérieuse

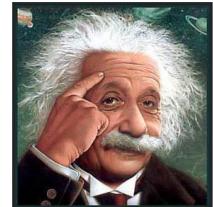
résistance clandestine. Très vite, la frontière entre l'imagination et la réalité se brouille. Qui est réellement Quaid, et quel est son destin ? (Source : Allociné )

**L'avis de Seb :** Alors que la bande-annonce était très alléchante, le film se révèle assez long. Si vous êtes fan de course poursuite, ce film est fait pour vous, sinon évitez-le. Car oui, course poursuite il y a, et il n'y même que ça je dirai. C'est le gros problème du film. Il y a tout un univers qui pourrait être mis en avant et exploré mais non, et c'est bien dommage, au vu des décors qui sont vraiment pas mal.

Autre point, on aurait pu croire qu'il s'agissait d'une série, vu le nombre d'acteurs venant du petit écran présent dans le film.

**Note :**





## LES ÉNIGMES D'EINSTEIN

### 1 - Fratrie

Je suis le frère de deux aveugles, pourtant ces deux aveugles ne sont pas mes frères.

Comment est ce possible ?



### 2 - Un seul vœu

Un homme a une femme aveugle, il est pauvre et n'a pas d'enfants. Soudain un ange arrive et lui demande de ne faire qu'un seul vœu. Lequel serait-ce ?

### 3 - L'Énigme du chapeau

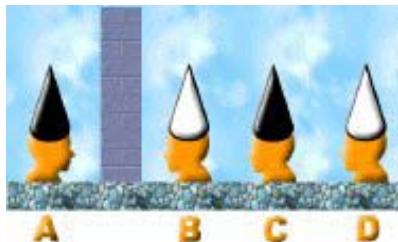
4 hommes sont enterrés dans le sol jusqu'au cou. Ils ne peuvent pas bouger donc ils ne peuvent voir que devant eux. Entre A et B il y a un mur de brique au travers duquel ils ne peuvent pas voir. Ils savent que deux d'entre eux portent un chapeau noir et les deux autres un chapeau blanc (2 chapeaux blancs et 2 chapeaux noirs au total). Mais ils ne savent pas de quelle couleur ils sont eux-mêmes coiffés. Afin d'éviter d'être fusillés, l'un d'eux doit crier au bourreau la couleur

de son chapeau. S'ils donnent une fausse réponse, tous seront fusillés. Ils ne sont pas autorisés à parler et ils ont dix minutes pour trouver la solution.

Au bout des dix minutes lequel appelle le bourreau ?

### 4 - Énigme mathématique

Comment obtenir 24 en utilisant



une fois (et une seule fois !) les nombres 5, 5, 5 et 1 dans l'ordre que vous voulez. Les seules opérations autorisées sont: l'addition, la soustraction, la multiplication et la division.

### 5 - La corde

Une corde brûle irrégulièrement en 1h.

Comment mesurer  $\frac{1}{2}$  h avec cette même et unique corde ?

### 6 - Suite de Conway

Trouver la suite logique de cette suite :

1 - 11 - 21 - 1211 - 111221 - ?

# LES CHEVALIERS DE BAPHOMET

La sortie des *Chevaliers de Baphomet* s'est faite à une époque charnière pour le jeu d'aventure. Tandis que Core titillait le troisième axe avec son héroïne pilleuse de tombes et renouvelait le genre, d'autres développeurs s'attachaient à enrichir l'expérience de jeu en deux dimensions.

Les deux premiers épisodes de la série marquent, avec d'autres, la fin de cet âge d'or pour les jeux d'aventure, et le conluent admirablement bien. À mi-chemin entre l'illogisme hilà-rant d'un *Monkey Island* et le sérieux travaillé d'un *Gabriel Knight 2*, ces deux premiers opus culminent à plus de deux millions d'exemplaire vendus. Un succès commercial remarquable pour l'époque.

## Les Chevaliers de Baphomet

Nommé *Broken Sword: Shadow of the Templar* en ver-

sion originale et développé par *Revolution Software*, ce premier opus se compose déjà de tous les ingrédients qui feront le succès de la série. Humour, doublage presque irréprochable, décors soignés, musique polie, scénario envoutant et énigmes bien pensées.



*George lisant un journal après avoir manqué de perdre la vie.*

Nous découvrons le sympathique George Stobbart, un avocat américain en vacances à Paris. Pris dans un attentat qui faillit lui coûter la vie, notre George, en quête de vérité, va bien vite se retrouver embarqué dans une aventure teintée de mystères et de complots. Bien avant *Assassin's Creed*, la thèse d'une conspiration de néo-templiers avait déjà infiltré les jeux

d'aventure. *Les Chevaliers de Baphomet* n'en sont certainement pas les précurseurs mais le traitement quasi-cinématographique du thème en fait l'un des jeux à la mise en scène la plus aboutie de l'époque.

13 ans après la sortie du jeu original, une version *director's cut* a vu le jour, d'abord sur Nintendo DS et Wii, puis sur iOS, Android, Windows et OS X. Les doubleurs originaux revinrent prêter leurs voix aux personnages, tandis que certaines animations du jeu furent entièrement redessinées. Malgré une histoire qui n'a guère vieillie, les graphismes affichent parfois des contours baveux, fâcheuse conséquence du portage. Fort heureusement, la mise en scène captivante permet de pardonner ces légères imperfections.

## Les Chevaliers de Baphomet : les Boucliers de Quetzacoatl

Intitulé *Broken Sword II: The Smoking Mirror* dans sa version anglo-saxonne — notons

que la traduction n'a une nouvelle fois rien à voir —. Dans ce second opus, sorti un an après le premier, les templiers sont quasiment absents, tandis que le folklore mésoaméricain fait son entrée. La recette est identique et fonctionne toujours à merveille: bien qu'un ton en-dessous de son prédécesseur au niveau scénaristique, cet opus demeure tout de même un excellent jeu d'aventure. Là encore, une version remasterisée fut publiée sur iOS, OS X et Windows, 12 ans après le jeu original.



George McGyver tentant d'éteindre un feu.

## Les Chevaliers de Baphomet : le Manuscrit de Voynich

À l'aube de notre second millénaire, le marché des jeux en trois dimensions explose. Les éditeurs ne désirent plus

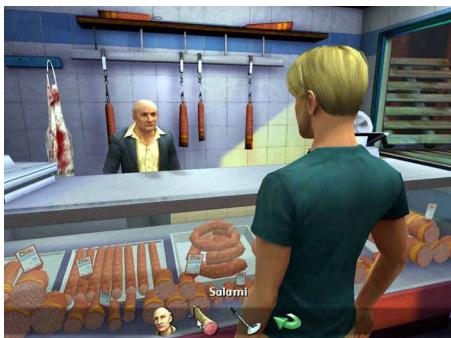
que publier des jeux 3D, synonymes, pour eux, d'argent facile. Cette pression poussera George et ses compères à tenter l'aventure tridimensionnelle, six ans après *les Boucliers de Quetzacoatl*. La narration et l'ambiance demeurent intactes, mais les décors, jadis fourmillant de détails deviennent vides et la jouabilité parfois maladroite entachait alors l'expérience de jeu. Le troisième opus, appelé originellement *Broken Sword: The Sleeping Dragon*, a, tout de même, été bien reçu par la critique. La mise en scène ainsi que les dialogues furent applaudis mais les énigmes répétitives et l'abandon de la souris au profit d'une interface utilisant uniquement le clavier (ou la manette pour les versions console) ont été critiqués.



George et Nico à Glastonbury

## Les Chevaliers de Baphomet : les Gardiens du Temple de Salomon

Charles Cecil l'avait déclaré maintes fois, *Les Chevaliers de Baphomet* avaient été conçus comme une trilogie. Mais l'engouement des fans pour la saga poussa Revolution Software à publier un quatrième opus, nommé *Broken Sword: the Angel of Death*.



George discutant avec un mafieux transformant ses ennemis en salami.

Toujours en trois dimensions, ce jeu corrige la plupart des défauts de son prédecesseur. Le retour de l'interface point-and-click, pouvant se substituer au clavier si le joueur le souhaite, fut un élément apprécié de cette nouvelle formule ; tout comme la quasi-disparition des phases de plateforme et des énigmes

dans la veine d'un *Sokoban*.

## Les Chevaliers de Baphomet : La malédiction du Serpent

Le cinquième opus de la série, en développement depuis six mois, devrait sortir au mois d'avril 2013. Entièrement auto-financé par *Revolution*, ce chapitre de la saga sera le premier dont le studio maîtrisera toutes des étapes — de la pré-production à la publication — lui laissant une liberté créative totale. Mais le coût de l'autonomie est important. C'est pourquoi une campagne de financement via *Kickstarter* fut lancée il y a quelques semaines. En 13 jours, *Revolution* parvint à rassembler 400 000 dollars, objectif fixé pour terminer le développement.



George et Nico discutant dans une galerie d'art.

Les développeurs ont d'ores et déjà annoncé qu'ils souhaitaient réaliser «le meilleur jeu de la série jusqu'à maintenant», en supprimant, par exemple, la troisième dimension.

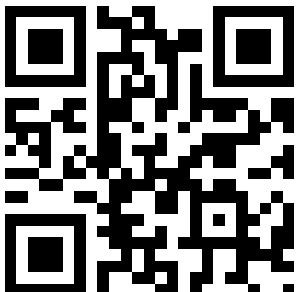
## Dernière minute



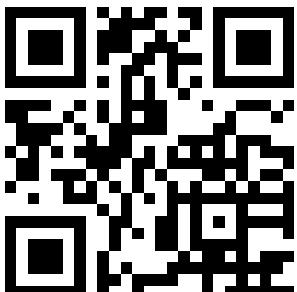
George dans *Broken Sword 2.5*

Après la transition vers la 3D, des fans allemands, déçus, décidèrent de publier leur propre *Broken Sword*. *Revolution* applaudit l'idée et permit à ces fans de réaliser librement le jeu, à condition qu'ils ne fassent jamais aucun bénéfice. Intitulé *Broken Sword 2.5 : The Return of the Templars*, cet opus non canon est une excellente surprise qui mérite sa place au sein de la saga.

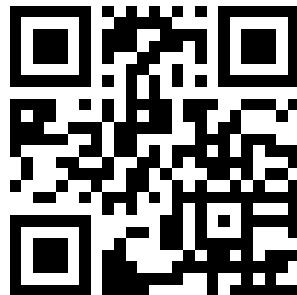
Pour en savoir un peu plus le sujet, pourquoi ne pas consulter les liens suivants :



[planete-aventure.net](http://planete-aventure.net)



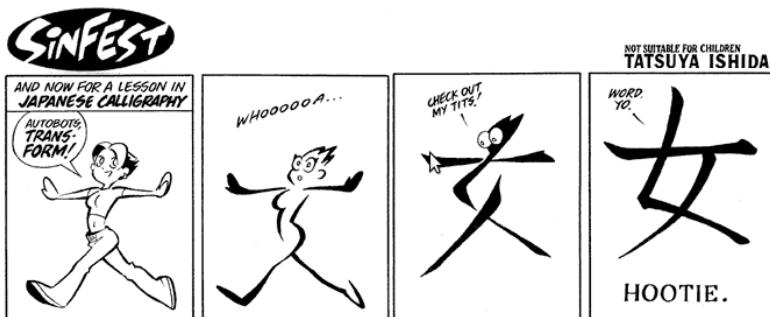
[wikipedia.org](http://wikipedia.org)



brokensword25

Et si vous êtes un fan de la première heure ou que le projet d'un cinquième opus vous rend euphorique, vous pouvez encore y contribuer pour quelques jours. Les goodies que vous recevrez achèveront de vous convaincre !

Papi l'aventurier &  
Papi Robert



# HANS MÜLLER 2

## PANIQUE SUR LE CHAMP DE TEXTE

**De :** Victor Bahl

**Avec :** Victor Bahl, Julien Ernwein, Leslie Bordonné



**Synopsis :** Lauréat de la médaille du code facile, vainqueur du dernier rallye tracteur-moissonneuse de pignon-le-flanc, son travail et sa passion enfin conciliées, Hans Müller est un homme comblé. Mais l'irruption dans sa vie de la belle Greta Mehl, jeune infirmière douée pour les arts du clavier ne se fera pas sans qu'un profond changement s'opère dans l'existence de notre attachant héros.

### L'avis du professionnel :

Victor Bahl génial touche à tout du cinéma, nous livre son se-

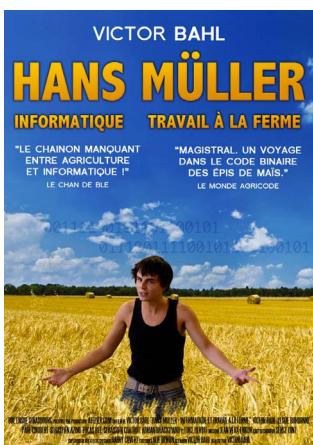
cond long métrage, à peine un an après celui qui l'avait révélé comme réalisateur de talent. Tenant encore une fois les reines du triptyque scénario-réalisation-performance, Bahl nous prouve une nouvelle fois sa maîtrise de ces trois arts complémentaires, si bien que nous sommes en droit de nous questionner sur la fictivité proclamée de l'œuvre qu'il nous propose. Ne serait-elle pas un brin autobiographique ?

Quelques mois après Informatique et travail à la ferme, Hans Müller, porte-étendard de la différence, est épanoui. Sa famille accepte désormais pleinement ses mystérieuses affaires nocturnes, allant même jusqu'à le soutenir dans sa passion. Pourtant, la jeune infirmière (sic) Greta Mehl, tour à tour professionnelle de santé, vétérinaire, fermière puis confidente de notre homme va bien vite perturber ce vulnérable équilibre.

Bahl offre le second rôle (Greta Mehl) à Julien Ernwein, jeune prodige qu'il avait rencontré sur le tournage d'*En voiture dans l'fosse* (rôle pour lequel Ernwein

avait décroché le Bacchus du meilleur espoir masculin). Pourquoi diable choisir un homme pour interpréter un rôle féminin ? Bahl déclara durant la projection presse qu'il fut «subjugué par le talent de Julien [Ernwein], un acteur pouvant se glisser dans n'importe quel rôle». Effectivement, l'interprétation d'Ernwein est incroyablement juste et devrait lui ouvrir la voie vers un second Bacchus.

Le choix d'un homme pour ce rôle étrange et complexe, permet à Bahl d'explorer avec pudore l'ambiguïté sexuelle de son personnage, à peine évoquée dans le film précédent.



*L'affiche du premier film.*

Un brin plus entendue que dans le premier volet, la mise en scène demeure tout aussi efficace et montre l'immense chemin parcouru par notre jeune metteur en scène. Ce film est le long métrage de la maturité. Le sujet d'expérimentation de notre auteur-réalisateur n'est plus guère la mise en scène, mais bel et bien le scénario. Les plans de caméra maladroitement innovant disparaissent au profit de dialogues beaucoup plus travaillés. L'immersion du spectateur n'en sera que meilleur, tout au long de ces 134 minutes de plaisir.

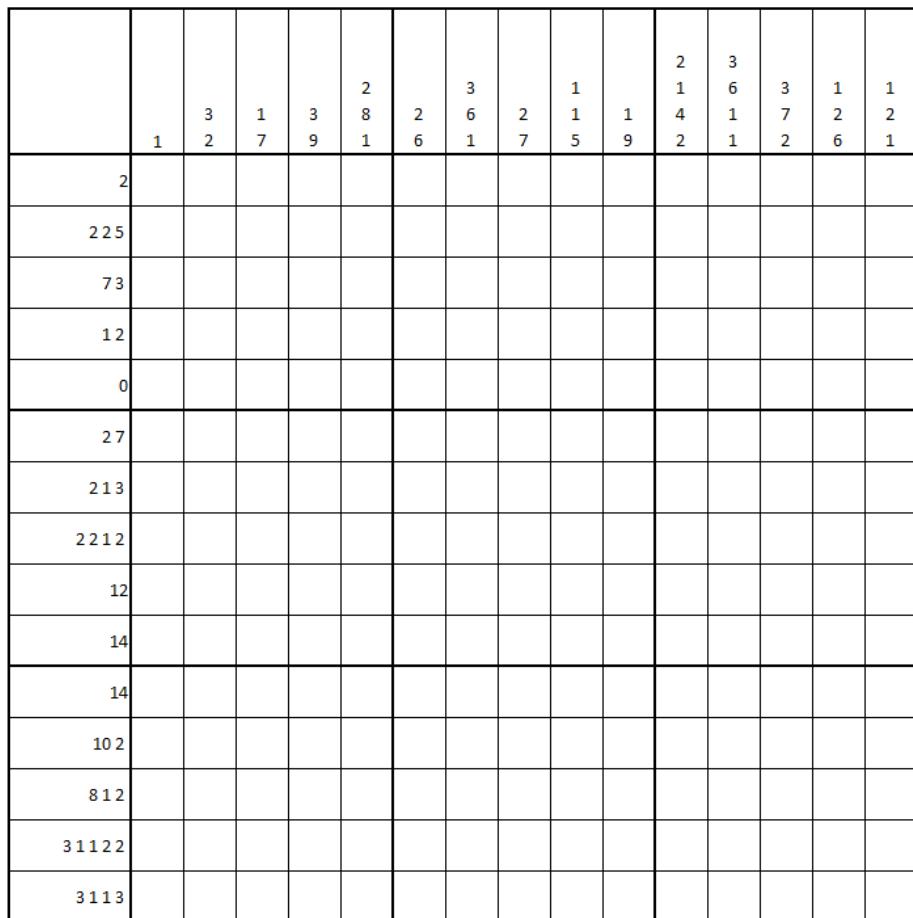
Avec un casting toujours aussi talentueux et une mise en scène peut-être plus conventionnelle, mais aussi plus efficace, Panique sur le champ de texte se place définitivement comme l'un des longs métrages majeur de cette rentrée. À ne manquer sous aucun prétexte !

S. P.

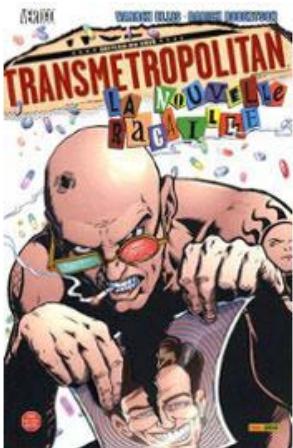
#### Note :



**Un dessin pixélisé :** Les chiffres en début de ligne et colonnes indiquent le nombre de carrés noir qui se suivent. Chaque séquence est séparée par au moins un espace blanc.



# **TRANSMETROPOLITAN**



## **En quelques mots :**

Transmetropolitan est une série de comics postcyberpunk écrite par Warren Ellis et illustré par Darick Robertson.

## **L'histoire :**

Dans un futur où les appareils électroménager se droguent et où l'on peut télécharger des êtres humains, Spider Jérusalem, un écrivain qui s'est retiré du milieu, vit en ermite solitaire en haut d'une « putain » de montagne depuis cinq ans. Il reçoit un appel de son ancien éditeur lui rappelant qu'il leur doit encore deux livres et qu'il ne lui reste plus qu'un an pour le faire.

Sous la menace, Spider se voit contraint de retourner en ville.

Là bas, il reprend contact avec une veille connaissance, Michel Royce, afin de pouvoir récupérer son ancien travail de journaliste lui permettant de subsister durant l'écriture de ses livres et de reprendre son combat contre la corruption dans une ville frappé de tous les vices imaginables.

Fervent défenseur de la vérité, c'est à coup de pompe et de son « agitateur d'intestins » (sorte de pistolet qui provoque une perte de contrôle des sphincters aussi douloureuse qu'immédiate), que Spider s'en va combattre l'injustice.



## L'avis de Quentin :

Ne lisant habituellement pas de comics, j'ai été agréablement surpris lors de ma lecture. Le héros, Spider Jérusalem est aux antipodes des super-héros classique. Fumeur et buveur compulsif, sadique et extrêmement colérique, tatoué de la tête au pied, chauve, maigrelet, se baladant constamment à poil et arborant fièrement d'étranges lunettes vertes et rouges, ce mec est un marginal pur et dur. Ceci est l'histoire d'un véritable PUNK! A l'image des groupes des 70's qui se rebellaient contre la société en gueulant dans un micro, lui c'est avec ses articles qu'il veut faire bouger les choses. Ca change des gugusses body-buildés qui font régner la justice

avec leurs cheveux gominés !

En Bref, le héros déchire, l'histoire est bien foutue, les dessins sont classes et rythmés, ça donne la patate et c'est ça qu'est bon !



Note :



# **GOTO BURKINA, ÉDITION 2012**

L'année se termine et il est temps pour les iiens de commencer leur stage en entreprise. Attendez, on me dit à l'instant dans l'oreille qu'un groupe d'aventuriers part en voyage humanitaire au Burkina Faso !

Mais comment est-ce possible ?! Depuis le projet Goto-Burkina de 2011 entrepris il y a deux ans par 2 iiens valeureux, l'école autorise à effectuer une action humanitaire à la place d'un stage d'entreprise classique !

Mais qu'est ce que le projet Goto-Burkina ?

- 4 iiens impliqués
- Une collaboration Evry-Strasbourg
- Plusieurs mois de préparations
- Des collaborations avec d'autres associations humanitaires
- Des recherches de subventions
- Un incroyable séjour en Afrique
- Des rencontres inoubliables
- Une expérience incomparable
- Une distribution d'ordinateurs dans des écoles de zones rurales
- Un projet encadré par une association iienne : Humaniiie

Ok mais concrètement vous faites quoi ?

Nous avons installé du matériel informatique ramené de France par nos soins dans différentes zones rurales du Burkina Faso. Nous avons ensuite donné des formations en informatique aux personnes sur place.

Le projet est à présent terminé pour nous, mais notre souhait est qu'il se perpétue afin que d'autres sites puissent être équipés et d'autres personnes formées.



En attendant nous t'invitons à jeter un œil sur :

- le site du projet : <http://goto-burkina.fr/edition-2012/>
- le blog sur notre séjour : <http://gotoburkina.iiens.net>

Et si le projet t'intéresse, n'hésite pas à venir nous poser des questions !

L'Afrique est à porté de main !

Paul, Ismail, Vincent et Quentin



Voilà un moment que votre mât ne s'est pas perdu dans les tréfonds de l'océan ? Les dernières bourrasques que vous avez aperçu étaient au bord de la mer ? Alors, ce club est fait pour vous ! Nous vous y apprendrons les meilleures techniques de navigation et à différencier tous les types de nœuds afin de devenir le marin aguerri que vous rêviez d'être.

Ne cherchez pas à rentrer dans ce club, attendez que l'on vous le propose. Nos marins savent repérer les naufragés en détresse.

Président Anonyme

# **SOLUTIONS DES JEUX**

## **Énigmes :**

**1.** Ce sont mes sœurs. Ce n'est pas parce que je suis un garçon que je n'ai que des frères !

**2.** Il répond alors : «Je voudrais que ma femme voie manger mes enfants dans des assiettes d'or».

**3.** Seul le «C» peut donner une réponse sûre. Au bout d'une minute, «D» n'a rien dit. Il ne peut rien dire car il voit un chapeau blanc et un noir. Il ne sait donc pas la couleur du sien. Au bout de cette minute de silence «C» la prend à son compte et comprend que «D» ne voit pas deux chapeaux de la même couleur, sinon il l'aurait dit. De ce fait «C» ne peut avoir un chapeau blanc: Il est donc noir.

**4.**  $5(5-1/5)=24$

**5.** On l'allume par les deux bouts en même temps.

**6.** 312211

Pour trouver la réponse il faut en fait prononcer à haute voix les termes précédents.

Par exemple, pour 1, il y a un 1. On écrit donc 11. Pour 1211, il y a un 1, un 2 et deux 1. Ce qui donne bien 111221.

5	3	8	4	1	7	9	6	2
7	1	2	5	9	6	8	4	3
6	4	9	8	2	3	1	7	5
4	9	5	1	6	8	3	2	7
2	8	7	9	3	5	4	1	6
1	6	3	7	4	2	5	8	9
3	7	1	6	8	9	2	5	4
8	2	6	3	5	4	7	9	1
9	5	4	2	7	1	6	3	8

