



# Le dossier des solutions

Basé sur les dossiers de différentes équipes participantes !

Enigme 1 : Les Sexion Dassault

Enigme 2 : Les Zigotos

Enigme 3 : Le Club des 5

Enigme 4 : Les Melting potes

Enigme 5 : Les Barracudas

Enigme 6 : Les Pantless penguins

Enigme 7 : Les Aventuriers du rallye perdu

Enigme 8 : Les Smoothies

Enigme 9 : Les Cityzen

Enigme 10 : Les Eurekastors

Enigme 11 : LRDLT

Enigme 12 : Les Baladins

Enigme 13 : Les Malcompreneants

Enigme 14 : Bridge over troubled water

Enigme 15 : Les Zen

Enigme 16 : 6 qui prend

Enigme 17 : Les Divertimento

Enigme 18 : Les Zigotos

Enigme 19 : Les Eurekastors

Enigme 20 : Les Paris go

Enigme 21 : Les Cityzen

Passages : MYTeam

Croisée des jeux : Les Divertimiento

Musée de la magie : Les Melting potes

Parcours dans le temps : Les Orcades

Guerre et pions : Nostradamus

Faux et usage de faux : Les Pieds nickelés

Street Pictionart : Ben & co



## ENIGMES

### 1 - UNOLPHABETE

Comme son nom l'indique, il s'agit de faire le lien entre les lettres de l'alphabet et les cartes UNO afin de reconstituer un message.

Un jeu de UNO est composé :

- Carte avec un chiffre compris entre 1 et 9

On peut associer à chaque chiffre une lettre de l'alphabet (mais on comprend assez rapidement qu'on ne couvre pas toutes les lettres...)

- Les cartes +2 et +4 :

Associées à un autre chiffre, elle permettent de se déplacer de 2 et 4 lettres en plus dans l'alphabet ce qui permet de couvrir jusqu'à 13 lettres (chiffres 9 + carte +4)

- Les cartes avec une flèche indiquent un changement de sens. Dans notre cas, il s'agit de changement de sens dans l'alphabet. La carte 1 ne fait plus référence au « a » mais au « z ». On peut alors, grâce au +4, parcourir jusqu'à 13 lettres en partant de la fin de l'alphabet, ce qui assure qu'avec ces trois types de cartes, on peut parcourir tout l'alphabet.

A noter que le changement reste effectif jusqu'à ce qu'une nouvelle flèche ses inverse soit rencontrée

- La carte sens interdit marque l'espace.

De ce fait pour décoder le message, il faut utiliser la clé suivante :

a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m
1	2	3	4	5	6	7	8	9	8+2	9+2	8+4	9+4
n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
9+4	8+4	9+2	8+2	9	8	7	6	5	4	3	2	1

Précédée  
d'une carte  
changemen

La phrase obtenue  
est donc :

« Le premier pays champion du monde de UNO »

La réponse est L'INDE

## Les ZIGOTOS (5)

### ENIGME 2: LES 7 FAMILLES EN OR

Pour résoudre cette énigme, il faut d'abord identifier les 7 génériques de jeux télévisés et leur attribuer leurs interprètes ..plus ou moins doués.

Soit:

INTERVILLES : Béatrice, Matthieu et Maurice

DES CHIFFRES ET DES LETTRES : Philippe, Valérie et Louis

FORT BOYARD : Albert, Fanny et Viviane

QUESTIONS POUR UN CHAMPION : Florence, Roger et Thomas

N'OUBLIEZ PAS LES PAROLES : Nicolas, Christophe et Valentine

MOTUS : Charles, Lucien et Brigitte

QUI VEUT GAGNER DES MILLIONS : Henri, Sophie et Fabienne

Celà étant fait, on doit déterminer pour chaque morceau, celle ou celui qui le joue le plus exactement, définition d' «au plus juste.»

Un exercice qui donna lieu à bien des débats avant d'arriver à la constitution finale de la liste

Intervilles : **Maurice**

Des chiffres et des lettres : **Louis**

Fort Boyard : **Albert**

Questions pour un champion : **Roger**

N'oubliez pas les paroles : **Nicolas**

Motus :**Lucien**

Qui veut gagner des millions : **Henri**

Après avoir anagrammer de ouf dans tous les sens, la plus FRANCE INTER de l'équipe a eu l'illumination en s'écriant Banco et Superbanco !!

Cette famille en or, est celle des présentateurs du **JEU DES MILLE EUROS** (ex jeu des mille francs, soit un gain appréciable dû à l'Europe, on ne le dit pas assez) qui nous tient lieu de mot-clé.

Soit :

**Henri** Kubnick ( également créateur du concept en 1958)

**Maurice** Gardett (en 1960)

**Albert** Raisner (et son harmonica en 1961)

**Roger** Lanzac (et ses poches sous les yeux de 1961 à 1965)

**Lucien** Jeunesse (le recordman de 1965 à 1995)

**Louis** Bozon (de 1995 à juin 2008)

**Nicolas** Stoufflet (actuellement à l'antenne )

A noter que l'amicale des amis de Pierre LE ROUZIC ,qui présenta quelques émissions en 1965, émet de puissantes réserves sur la partialité des rédacteurs de cette énigme. Nous lui avons répondu que la réponse portait sur les 7 présentateurs ayant le plus d'émissions à leur actif. Vous pouvez nous remercier de vous avoir éviter une action en justice .

## ENIGME 3

### PANDEMIE

Il s'agit d'un jeu de société dans lequel tous les joueurs coopèrent afin de trouver des remèdes pour stopper la progression de maladies qui sévissent dans le monde entier.

Pour ce faire, on a demandé à 4 médecins d'accomplir 4 actions chacun en suivant les ordres de mission codés.

M: CSM+	V: MBLS	B: WNLP	
O : CLSJ	M: H+J+	V: ↓+LB	B : ↓M+A
O : +H+M	M: +H↓[↗S]	V: B+S+	
B : LK↓J	O: +H[↗K] J	M: + [↗K] J	V: L+SM
B: +KL+	O: +KL+	M : K [↗A] MA	
V: P[↗A] WA	B : SBMA	O : SMP [↗A]	

le symbole **+** indique qu'on élimine 1 foyer du virus, dans la ville où l'on est

le symbole **↓** indique la construction d'une base aérienne

Le symbole **[↗]** indique qu'on se déplace d'une ville contenant une base aérienne vers une autre ville contenant une base aérienne.

Déroulement de notre mission :

**M :** **1er tour** : Chicago, San Francisco, Manille (foyer traité)  
**2ème tour** : Ho Chi Minh (foyer traité), Jakarta (foyer traité)  
**3ème tour** : 2ème foyer traité à Jakarta, Ho Chi Minh (construction d'une base aérienne, départ pour la base aérienne de Santiago (construite au 2ème tour par V).  
**4ème tour** : Santiago (foyer traité), envol pour la base aérienne de Khartoum (construité par B au 3ème tour), Johannesburg  
**5ème tour** : Khartoum, envol pour Atlanta, Miami et Atlanta.

**V:** **1er tour**: Miami, Bogotá, Lima, Santiago  
**2ème tour** : construction d'une base aérienne à Santiago, traitement du foyer à Santiago, Lima, Bogotá,  
**3ème tour** : Buenos Aires, traitement du foyer à Buenos Aires, Sao Paulo, traitement du foyer à Sao Paulo  
**4ème tour** : Lagos, traitement du foyer à Lagos, Sao Paulo, Madrid  
**5ème tour** : Paris, envol pour la base aérienne D' Atlanta, Washington, Atlanta

**B** : **1er tour** : Washington, New York, Londres, Paris  
**2ème tour** : construction d'une base aérienne à Paris, Madrid, traitement du foyer à Madrid, Alger

**3ème tour** : Le Caire, Khartoum, construction d'une base aérienne à Khartoum, Johannesburg

**4ème tour** : traitement du foyer à Johannesburg, Kinshasa, Lagos, traitement du foyer à Lagos

**5ème tour** : Sao Paulo, Bogotá, Miami, Atlanta

O : **1er tour** : Chicago, Los Angeles, Sydney, Jakarta

**2ème tour** : traitement du foyer à Jakarta, Ho Chi Minh, traitement du foyer à Ho Chi Minh, Manille

**3ème tour**: traitement du foyer à Manille, Ho Chi Minh, envol pour Khartoum (base d'Ho Chi Minh construite par M au 3ème tour et base de Khartoum par B au 3ème tour), Johannesburg

**4ème tour** : traitement du foyer à Johannesburg, Khartoum, Lagos, traitement du foyer à Lagos

**5ème tour**: Sao Paulo, Madrid, Paris, envol pour la base aérienne D'Atlanta

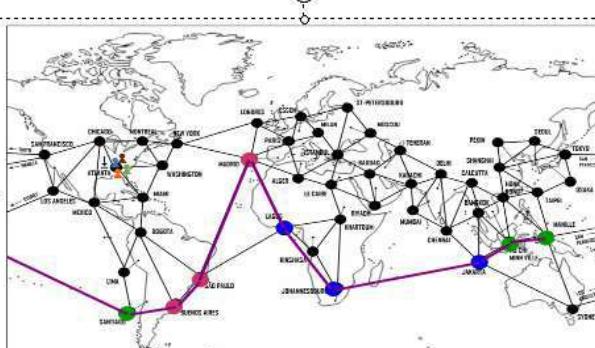
On a donc

3 villes avec 1 foyer: Madrid, Buenos Aires, Sao Paulo;

3 villes avec 2 foyers :Santiago, Manille, Ho Chi Minh

3 villes avec 3 foyers :Johannesburg, Lagos, Jakarta.

Quand on reporte sur une carte les 9 villes et qu'on les relie, on obtient le tracé de la première expédition de MAGELLAN. Ce sera notre mot code



## LE JOURNAL INTIME DE PARKER

Parker est un éditeur de jeux de société et La bonne Paye est un jeu Parker, comme ça tombe bien !

Car tous les événements qui arrivent à ce pauvre garçon figurent sur le plateau du jeu :

- Lundi 15 : Bricolage
- Dimanche 21 : Reposant
- Mercredi 31 : Jour de paye
- Vendredi 26 : Changement d'heure
- Samedi 6 : Week-end en famille
- Dimanche 7 : Ensoleillé
- Mardi 2 : Succession
- Lundi 22 : Heureuse surprise

Il y a beaucoup de nombres dans les textes.

Si on ajoute les cases correspondantes, on a :

15- 13-10-6-21

21- 01-04-26-29-01

31- 12-22-19-15

26- 14-20

6-13- 9-5-3

7- 11-23-21

2-30- 05-09-28-02-05

22- 6-10-20-14

Mais finalement, oublions les jours.

Gardons que les cases qui correspondent aux chiffres évoqués dans les paragraphes.



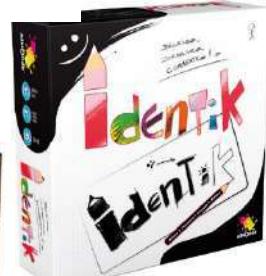
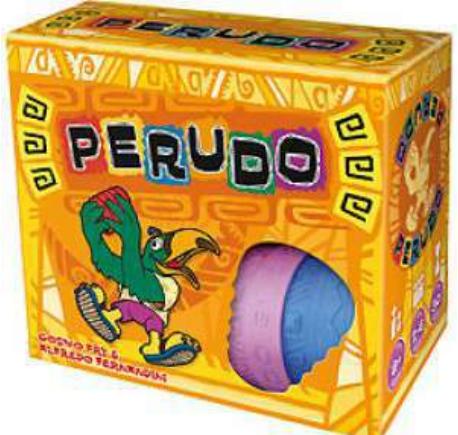
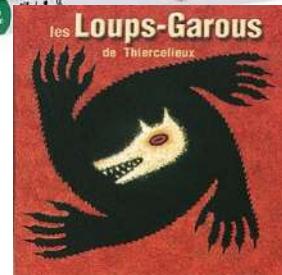
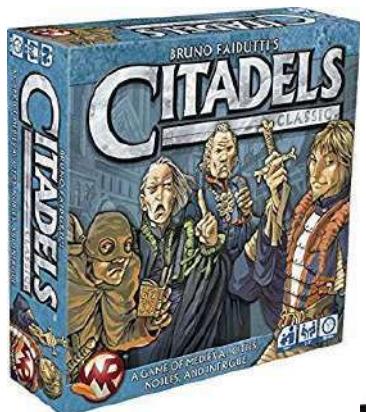
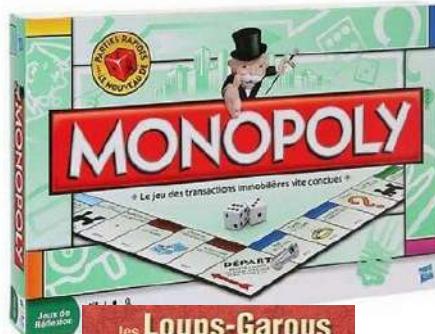
COUILLON ? Toi-même eh !

Bon.

C'est un jeu de cartes belge... OK

# Énigme 5 : Société

*Thème de l'énigme : les mots à caser et les jeux de société*



## Matériel nécessaire :

- Un crayon
- Une gomme

## Déroulement du jeu :

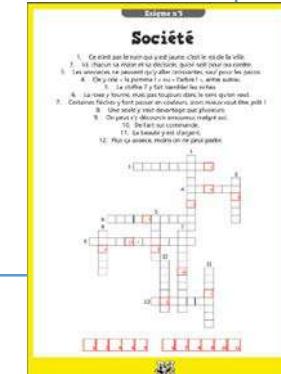
### • Remplissez la grille

1. CITADELLES : jeu de rôle où l'objectif est de construire sa ville
2. MYSTERIUM : jeu d'enquête où il s'agit de savoir comment est mort le fantôme qui hante le manoir.
3. PERUDO : jeu d'annonces et de bluff qui reprend le Dudo, jeu traditionnel chilien
4. DOBBLE : jeu de carte et de dessin où l'on doit retrouver le dessin commun entre 2 cartes
5. CATANE : ou les Colons de Catane, jeu de stratégie et de tactique
6. DIX DE CHUTE : jeu où chaque adversaire doit être le premier à faire chuter ses pions
7. JUNGLE SPEED : jeu de rapidité et d'observation
8. MOLKKY : jeu de plein air où il s'agit de faire tomber des « quilles » numérotées
9. LOUPS-GAROUS : ou les loups garous de Thiercelieux, jeu d'ambiance et de stratégie entre loups garous et villageois
10. IDENTIK : jeu de dessin et de mémoire où il faut redessiner l'objet vu sur la carte
11. MONOPOLY : un classique que nous ne présentons plus...

- Repérez les lettres se trouvant dans les cases rouges numérotées
- Reportez les lettres dans le cartouche du bas, en respectant l'ordre des numéros, bien sûr !

## Solution du jeu :

- Le mot de passe ainsi révélé sera : MILLE BORNES



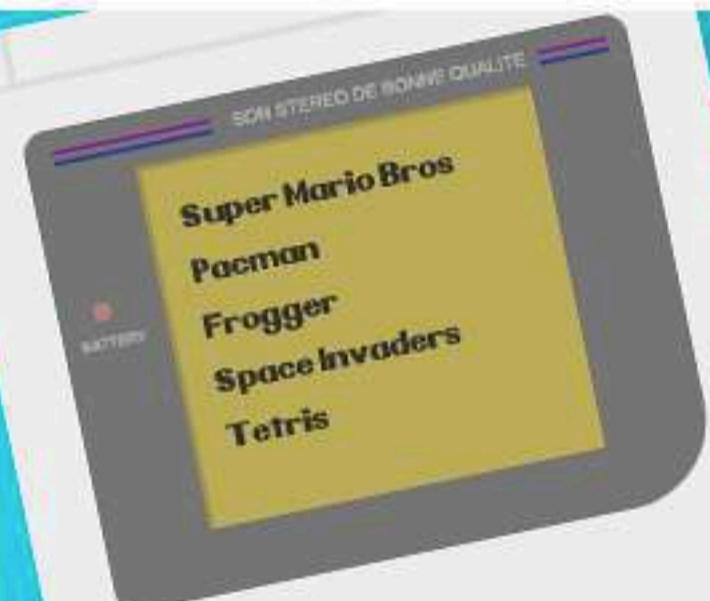
6



6

## Gam3r

La bannière l'indique : il faut faire appel au fameux Konami Code, qui débloque des Easter Eggs dans de nombreux jeux vidéo. Entrons la séquence sur la page de l'énigme :



Ceci nous amène sur [rallyehiver.fr/gameboy](http://rallyehiver.fr/gameboy), où l'on trouve des versions jouables des cinq jeux symbolisés sur l'énigme.

Une fois lancés, les jeux ont initialement leur bande-son habituelle, mais au bout de quelques temps, celle-ci est remplacée par la version 8-bit d'un morceau connu.



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

En reportant les titres des morceaux, on obtient la solution :

**S I M C I T Y**

9



9

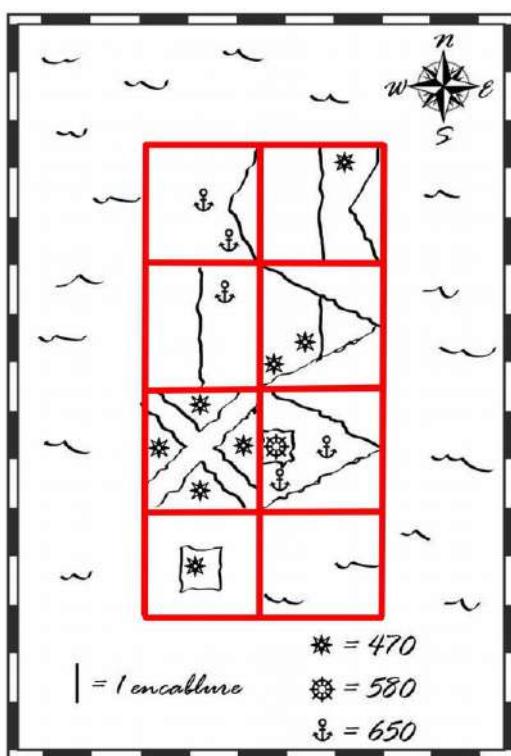
## Énigme 7 - Carte au Trésor

Les « vaisseaux de ligne » doivent être interprétés comme des **lignes** à tracer sur la carte.

Cinq lignes parallèles (« de front ») dirigées vers l'est (« le levant ») et trois lignes parallèles dirigées vers le sud (« le midi »). Leur espacement de trois encablures est donné par l'échelle.

Disposées au bon endroit, les lignes séparent la carte en dix zones carrées (« leurs routes croisées ») où se dessinent neuf **pavillons maritimes**.

L'« onde des nuances » permet de définir les couleurs des pavillons et ainsi éviter les ambiguïtés. La légende donne la **longueur d'onde** de la couleur associée à chacun des trois pictogrammes : 470 nm pour le bleu, 580 nm pour le jaune, 650 nm pour le rouge. Effectivement, cet indice ne s'adresse qu'à un public averti.




La traduction des pavillons donne le code cherché : **BAHAMAS**.



C'est là que nous aurions pu trouver la « Rose des Vents » cachée, comme dans le jeu télévisé rappelé par le titre de l'énigme. Hélas, ce n'est pas là que se déroulent les parcours du rallye....





## ENIGME 8 BINGO DINGO

On trouvait aussi dans le texte "tarot NOUVEAU", "atout", "garde-contre" ...

Nous sommes partis sur les jeux, puis sur le tarot avec tous les termes de cartes inclus dans le texte : **fêtards aux** ; compte ; couper ; défaut c'est ; bout.

Nous avons regardé les atouts qui illustrent des scènes de vie pour tenter de remplir les cases avec les tirets (et non toutes les cases comme nous l'avons fait plusieurs fois !) : la bonne combinaison est la suivante

Signe « moins »	Jeu de piste : 14 (chasse)	Jeu de ballon : 2 (petite fille joue au ballon)	Jeu de piste : 14	Jeu de glisse : 19 (patinage)	Jeu de boules : 20 (jeu de boules)	Jeu de déguisements : 21 (carnaval)
Jeu de ballon : 2		2-2 = 0		19-2 = 17		
Jeu de jambes : 12 (danse)	14-12 = 2				20-12 = 8	21-12 = 9
Jeu perlé : 8 (piano, jeu perlé est une façon de jouer au piano)			14-8 = 6			



Ensuite il s'agit de faire des soustractions (signe moins dans la case du haut).

Les nombres sont donc : **2 0 6 17 8 9**, ce qui nous fait penser à une date (8 et 9 coté à coté, associé à 17) : 20 06 1789.

Wikipédia nous a rafraîchi la mémoire sur le 20 Juin 1789 date du Serment du Jeu de Paume, signé à Versailles, engagement des députés à élaborer une constitution, dans la salle du Jeu de Paume de Versailles, jeu/sport très à la mode à cette époque en France et ancêtre du tennis et pelote basque.

**La solution est un jeu ancien mais pas ringard (il y a encore des compétitions) : [JEU DE PAUME](#).**



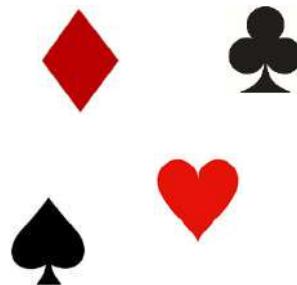
# Soirée au Club de Jeu

**Enigme 9** - Une énigme avec plein de matos.

Trois grilles de couleurs, quatre grilles remplies de mots, on en a pour notre argent !

## Règle du jeu :

1. Observer le matériel
2. Faire le tri dans les indices
3. Trouver les phrases le jeu et la solution
4. Faire preuve de curiosité et bien rigoler



### 1. Observer le matériel.

D'abord, les planches de couleurs. Les noms marqués dessus correspondent à ceux de l'énigme. Les planches de mots sont de la même taille que celles des couleurs, il faut donc sûrement les superposer et associer des couleurs et des mots. Les combinaisons sont multiples, il va falloir trouver lesquelles sont les bonnes. Sur les planches de mots, nous voyons un #[voyelle] et une des quatre couleurs des jeux de cartes. Carreau, cœur, pique et trèfle.

### 2. Faire le tri dans les indices.

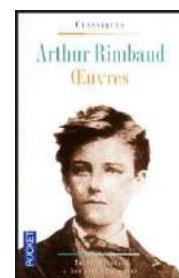
Dans le titre et dans le texte de l'énigme, on retrouve plusieurs fois « club » qui correspond à la couleur carreau (club en anglais).

Pour le choix des couleurs, il faut faire confiance à un poète et son « [saoul monocoque](#) ». C'est évidemment une référence au poète **Arthur RIMBAUD** et son poème « [Le Bateau ivre](#) ». Rimbaud a aussi écrit un poème intitulé « Voyelles ». Dans ce poème, il donne une couleur à chaque voyelle. Nous pouvons donc associer une couleur à chaque planche de mots.

Carreau = A = Noir, Coeur = U = Vert, Trèfle = I = Rouge, Pique = O = Bleu.

Le début du texte nous donne l'association prénoms/Couleurs de cartes :

- Adriane = fort bel organe = Cœurs
- Louis = railleries = Piques
- Amante = belle plante = Trèfles



Nous pouvons à présent associer à coup sur les planches de mots et les planches de couleur pour trouver les bons mots... Il y a trois bleus, le texte nous dit d'ignorer le bleu prussien et le bleu clair.

### 3. Trouver les phrases et le jeu.

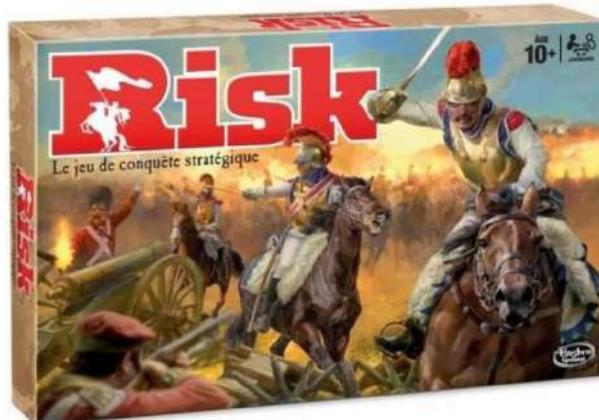
Essayons nos trois associations.

Planche 1	Planche 2	Couleur	Phrase trouvée
Trèfle	Amante	Rouge	La souris Cortex et moi avons un objectif commun
Pique	Louis	Bleu foncé	Je suis le théâtre d'opérations militaires multiples
Cœur	Adriane	Vert	Édité par la famille de l'homme araignée

Dans la série télévisée américaine « Minus et Cortex », les deux souris ont pour objectif de conquérir le monde. L'homme araignée, Spiderman, s'appelle Peter PARKER. Nous cherchons donc un jeu de batailles militaires où il faut conquérir le monde, édité par PARKER.



La réponse est évidente pour un joueur, il s'agit du **RISK** initialement édité sous le nom « Conquête du Monde ».



### 4. Faire preuve de curiosité et bien rigoler.

A ce stade, nous avons résolu l'éénigme, mais deux choses nous trottent dans la tête...

La première, c'est pourquoi ne pas utiliser le Carreau pour résoudre l'éénigme alors qu'il est partout dans le texte. Nous avons donc considéré que le Carreau est le narrateur de l'éénigme et que sa couleur associée est le bleu prussien (*Ma défaite ce soir-là me donne envie de concentrer mes efforts sur d'autres fronts*). Essayons donc cela :

Planche 1	Planche 2	Couleur	Phrase trouvée
Carreau	Amante	Bleu prussien	Les pièces y sont disposées en deux groupes
Carreau	Louis	Bleu prussien	Pour y gagner, un joker peut avoir son importance
Carreau	Adriane	Bleu prussien	Les pièces perdues sont ensuite écartées du plateau

Au Risk, le joker est une carte qui représente les trois armées en même temps, c'est une carte très importante stratégiquement. Les armées défaites sont effectivement retirées du plateau. Ces réponses correspondent aussi au jeu.

Nous nous sommes ensuite demandé comment les B2 avaient géré le fait qu'une équipe pouvait très bien associer toutes les couleurs à toutes les grilles pour trouver ces six phrases. Nous avons alors découvert bien d'autres phrases mises là pour perdre les équipes. Et on a bien rigolé !!!

Voici celles que nous avons trouvées :

- Je suis en train de perdre mon précieux temps.
- On doit donner ce qu'on trouve au voisin.
- On aime y parler comme des militaires gradés.
- Par tour, un participant ne retrouve pas son siège.
- Je ne dois pas donner ma position maritime.
- On le trouve dans un théâtre près de Gaîté.
- Le voisin doit parler d'actions par mime.
- Un objectif du jeu est la stimulation du cortex. ( Ha ! Ha ! Ha ! )
- Nous avons pioché les cartes d'un tas.
- Les nombres à trouver sont cachés sous les gobelets...
- Et les gobelets sont posés sur les dés. ( Excellent )
- Réunir les cartes en commun avant les adversaires.
- Les dés sont jetés avant d'avoir pioché.
- L'homme allait sur la lune par fusée. ( Hi Hi Hi ! )
- Si vous êtes seul, le loup vous mangera. ( J'en ai pleuré de rire )
- Là, vraiment réunir les cartes dans l'ordre.
- Livre édité par l'auteur de la Famille Adams. ( LOL ! )
- Il faut sortir de la toile de l'araignée. ( MDR ! )
- Il faut vraiment éteindre l'incendie dans la fusée. ( ROFL ! )
- Vous devez réunir les cartes piochées par familles.
- Les deux joueurs y répondent à de difficiles questions.
- Un bouton pour répondre à des devinettes en Français.
- Pour répondre, les joueurs peuvent appuyer sur un bouton.



## Enigme 10      Jeu de Trônes

Cette énigme est basée à la fois :

On pouvait penser au jeu d'échecs via le titre ou le symbole de couronne. D'autre part, Daenerys étant la première du nom, nous avions un indice redondant pour la placer sur la ligne 1. Enfin, la rébellion opérait de "sombres

- sur le **jeu d'échecs** auquel elle emprunte les règles de placement et de déplacement des pièces,
- sur la série télévisée « **Game of Thrones** » à laquelle elle emprunte le nom des personnages, cette série télévisée ayant été adaptée en jeu de stratégie : « Le trône de fer ».

### 1 – Le soulèvement

Ce chapitre conduit au **placement des pièces maîtresses** sur le plateau d'échecs.

Il y a deux camps : les blancs menés par Daenerys l<sup>ère</sup> la clairvoyante (soit la claire, la blanche), qui est une reine, et les noirs, les rebelles, menés par Beric DONDARRION : le roi noir par opposition.

Classiquement dans le jeu d'échecs, les lignes sont numérotées de 1 à 8 en commençant par la ligne des pièces maîtresses blanches, alors que les colonnes sont numérotées de A à H en partant de la gauche.

Ici, chaque personnage représentant une pièce maîtresse du camp des blancs ou de celui des noirs a une initiale du nom qui permet de le placer dans la colonne correspondante sur le plateau d'échecs : par exemple, **Daenerys l<sup>ère</sup>**, outre qu'elle a été identifiée précédemment comme la reine blanche, ira bien en D1 – la place de la reine blanche au départ du jeu - puisque son nom commence par « **D** ».

Suivant ce principe, on peut placer toutes les pièces maîtresses, dans le camp blanc si les personnages sont loyaux, dans le camp noir, s'ils sont rebelles.



	A	B	C	D	E	F	G	H
8	ROBERT ARRYN	RENLY BARATHEON	SANDOR CLEGANE	BERIC DONDARRION	LADY ESTREMONT	WALDER FREY	BALON GREYJOY	GERHOLD HIGHTOWER
7								
6								
5								
4								
3								
2								
1	LYSA ARRYN	STANNIS BARATHEON	GREGOR CLEGANE	DAENERYS l <sup>ère</sup>	VARDIS FEN	ELYSE FLORENT	THEON GREYJOY	JAQEN H'GAR
	a	b	c	d	e	f	g	h

### 2 – Les allégeances

Ce chapitre conduit au **placement des pions** sur le plateau d'échecs. Chaque fois qu'un personnage X fait allégeance à un personnage Y, on le place en tant que pion face à la pièces maîtresse Y placée à l'étape précédente. Exemple : Brienne fait allégeance à Renly BARATHEON (cavalier noir en B8), donc on place Brienne en pion noir en B7.

## EQUIPE EUREKASTORS

	A	B	C	D	E	F	G	H
8	ROBERT ARRYN	RENLY BARATHEON	SANDOR CLEGANE	BERIC DONDARRION	LADY ESTREMONT	WALDER FREY	BALON GREYJOY	GERHOLD HIGHTOWER
7	DAARIO	BRIENNE	EDMURE	JON	JAIME	RAMSAY	MERYN	PETYR
6								
5								
4								
3								
2	JEOR	MARGAERY	OBERYN	EDDARD	HODOR	VARYS	ELLARIA	ARYA
1	LYSA ARRYN	STANNIS BARATHEON	GREGOR CLEGANE	DAENERYS lère	VARDIS EGEN	ELYSE FLORENT	THEON GREYJOY	JAQEN H'GAR

### 3 – Les disparus

Ce chapitre correspond à la prise successive des pièces qui disparaissent du plateau d'échecs pour ne plus laisser que ce qui suit :

	A	B	C	D	E	F	G	H
8			SANDOR CLEGANE		LADY ESTREMONT			
7	DAARIO		EDMURE		JAIME			
6								
5								
4								
3								
2			OBERYN					
1					ELYSE FLORENT		JAQEN H'GAR	

### 4 – L'errance

A partir de là, d'un point de vue de jeu d'échecs, « *la guerre est finie* », la partie est terminée car il n'y a plus ni roi noir ni roi blanc dans le jeu (ce qui n'est pas possible). Ainsi, commence l'errance : les pièces continuent à se déplacer suivant les règles d'échecs.

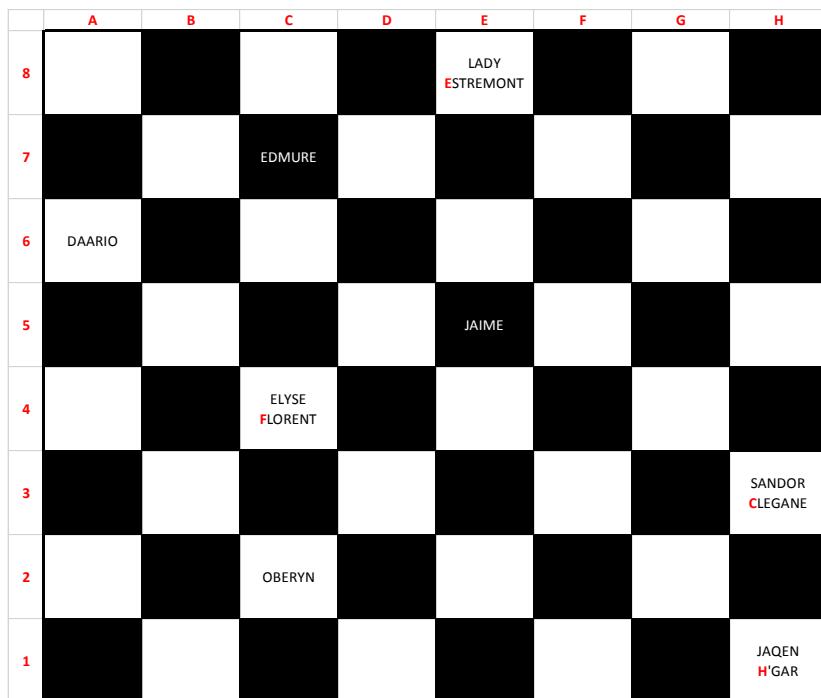
## EQUIPE EUREKASTORS

Elyse FLORENT qui est le fou blanc en **F1** « *traverse le champ de bataille sur trois lieues* » donc avance en diagonale de 3 cases. Elle ne peut pas le faire vers la droite car il y a seulement 2 cases libres : elle va donc à gauche en **C4**.

DAARIO, le pion noir en **A7**, « *avance d'une lieue* » donc va tout droit d'une case en **A6**.

JAIME, le pion noir en **E7** « *avance de deux lieues* » donc va tout droit de deux cases en **E5**.

Sandor CLEGANE, le fou noir en **C8** « *fonce sur 5 lieues dans sa folie* » (ce qui confirme que c'est un fou). Il ne peut le faire que vers la droite car il n'a que 2 cases libres à gauche : il se retrouve donc en **H3**.



On remarque qu'à l'issue de ces déplacements, il n'y a, fort opportunément, plus qu'un personnage par ligne et l'on note, dans le tableau ci-dessous pour chaque ligne, la colonne dans laquelle un personnage est présent :

Ligne	1	2	3	4	5	6	7	8
Colonne	H	C	H	C	E	A	C	E

En se servant du tableau ci-dessus : 4621876435 donne **CACHE CACHE**.

« **cachecache** » est le mot de passe de l'énigme.

## Énigme 11 : La Liste du Toubib Soncarré

Quel étrange nom que celui de ce Monsieur Soncarré, et qui dit encore "Toubib" en 2019 ? Ce furent les premières questions que se posa l'équipe LRDLT. Soudain, par un fin procédé basé sur des synonymes, antonymes et autres mots un peu proches, nous avons pensé que ce nom semblait tout de même bien proche de celui du fameux Docteur Maboule ! Nous étions lancés.

La liste proposée contient des termes familiers à qui a déjà tenté des opérations chirurgicales sur un patient en carton. On finit par se rendre compte que chaque ligne correspond à la moitié d'un élément à opérer dans le jeu, ce qui donne :

- papillon chatouilleur - côté de rire
- os de voeux - papillon chatouilleur
- clé à la cheville - tranche de brioche
- clé à la cheville - raccordement de la cheville au genou
- cœur brisé - papillon chatouilleur
- cheval - raccordement de la cheville au genou
- papillon chatouilleur - tranche de brioche

Évidemment, face à cet énoncé, nous sommes immédiatement saisis par ce logo qui représente une règle et un crayon. Mais que peut-on bien faire avec ces deux outils et des duos d'éléments ? Tracer des traits pour les relier deux à deux, vous dites ? Un peu comme sur le dessin ci-dessous ?



Mais quel étrange symbole. En parlant de symboles, il semblerait que les deux cercles en bas de pages contiennent ceux de deux signes du zodiac : lion et taureau. Zodiac, zodiac... Il nous semble bien que le zodiac est basé sur la carte du ciel et les constellations... Le susdit étrange symbole serait-il donc une constellation ? Spoiler pour vous les organisateurs : oui. Celle du **Scorpion**.

## ÉNIGME n° 12

## Labyrinthe

Labyrinthe un célèbre jeu aux versions multiples. Découvrons la version rallye d'hiver 2019. On nous demande, comme dans le jeu original, de compléter d'abord l'installation. Mais pas au hasard, sans doute. Ajustons nos lunettes pour découvrir la particularité de cette version : il y a une lettre dans l'angle gauche de chaque tuile mobile ou fixe.

Les tuiles mobiles portent les lettres **M N P I E . U L J E I E C**

Pour les tuiles en place, en les relevant de gauche à droite et de haut en bas, on lit :

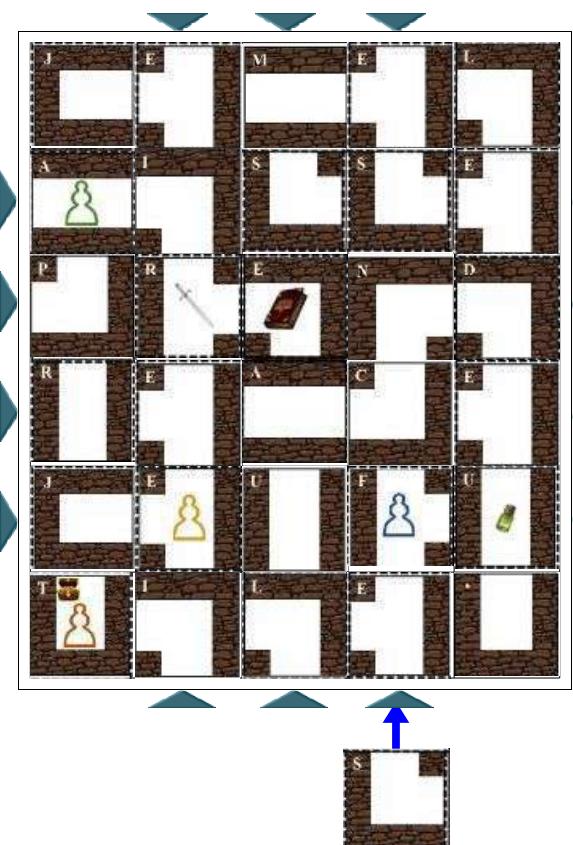
J E ... E L A ... S S ... ... R E ... D R ... A ... ... ... E ... F U T ... ... E ...

Après quelques essais on place les tuiles mobiles dans les espaces pour pouvoir lire la phrase :

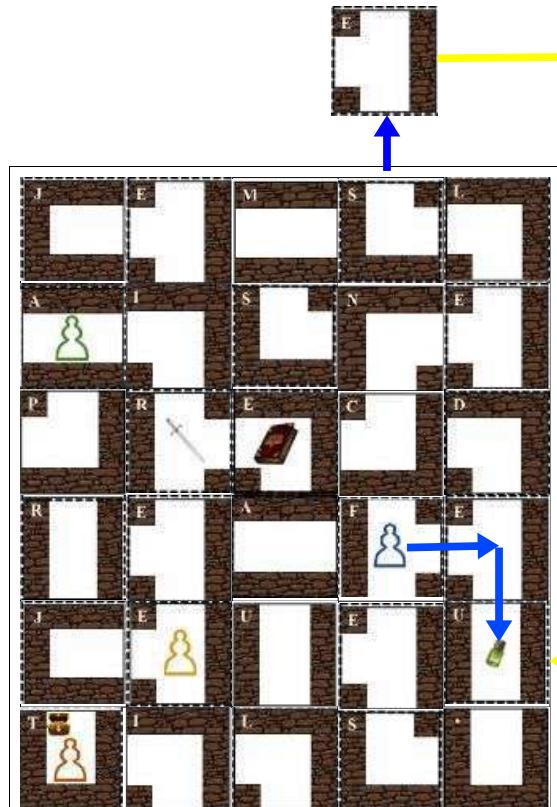
**J E M E L A I S S E P R E N D R E A C E J E U F U T I L E .**

Cette phrase est assez rassurante pour penser que tout est en place pour commencer la partie proposée par cette énigme. Une phrase du texte "**leurs chemins vous mèneront au sésame**", nous laisse imaginer que les trajets des pions et les lettres sur lesquelles il passent sont importants.

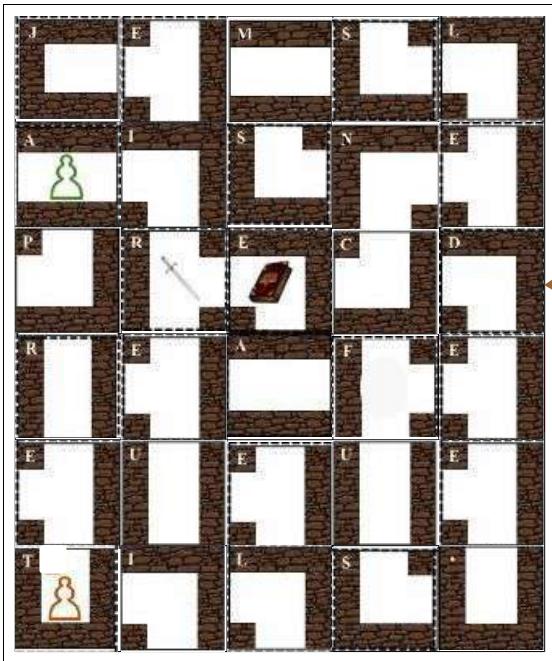
Les schémas en bas de l'énigme indiquent l'ordre des tours et les butins de chaque joueur : Le joueur "Bleu" commence la partie en introduisant la tuile **S**, son but étant d'atteindre le flacon. Situation de la figure de gauche. Les tuiles ne peuvent être introduites qu'aux endroits marqués d'une flèche grise



"**Bleu**" va insérer la tuile **S** pour pousser la 4 ème colonne vers le haut, ce qui fera sortir le **E**. "**Bleu**" peut alors atteindre le **flacon**, en allant de **F** à **E** puis **U**. Soit le mot **FEU**, qui sera peut-être utile plus tard.



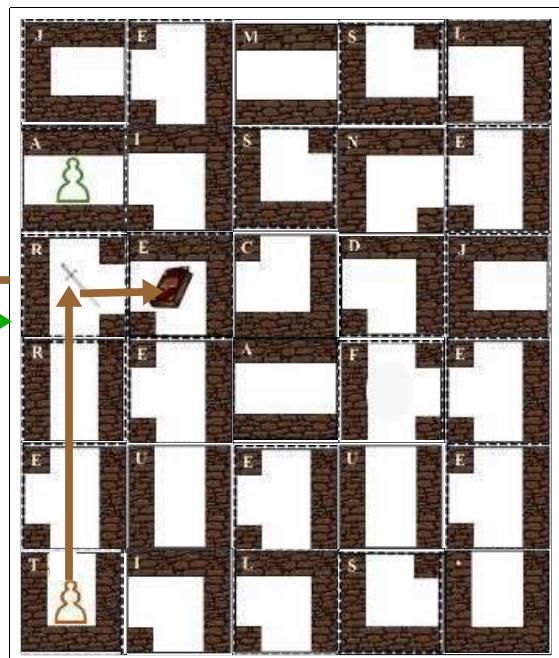
C'est ensuite le tour de "**Jaune**". Il va introduire la tuile **E** à droite de la 5ème ligne de tuiles, ce qui va éjecter la tuile **J**. "**Jaune**" peut alors gagner la case **T** contenant le **coffre** (son butin) en allant de **E** à **T**. Soit le mot **ET**.



"**Marron**" doit jouer maintenant en introduisant la tuile **J** à partir de la disposition ci contre. Son butin étant le **livre**, il pourra l'atteindre en introduisant **J** de façon à pousser vers la gauche la troisième ligne de tuiles. Ce qui éjectera la tuile **P** de l'autre côté.

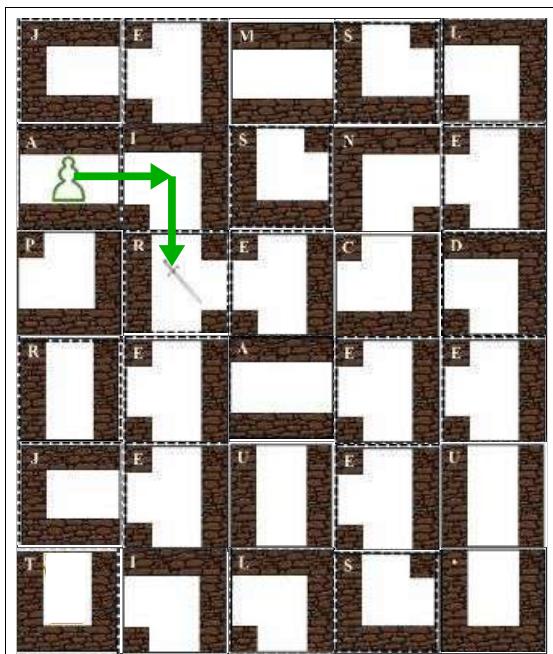


Pour attraper le livre, "**Marron**" ira de la tuile **T** à la tuile **E** puis **R**, puis **R** et **E** selon de schéma ci dessous. Son chemin "écrit" donc le mot **TERRE**.



Vient le tour de "**Vert**". Alors qu'il pouvait précédemment attraper son butin, l'**épée**, maintenant le déplacement provoqué par "**Marron**" le bloque.

Alors il va **réinsérer** la tuile **P** au seul endroit qui lui permet de revenir à la position précédente, en repoussant la 3 ème ligne. Mais cet **aller retour** est **interdit par le règlement du jeu**. L'auteur de l'énigme nous dit "**pardonnez au vert**", ce que nous ferons volontiers.



"**Vert**" peut alors prendre l'épée, en allant de **A** à **I** puis à **R**. Son chemin épelle le mot **AIR**.

En récapitulant ces chemins qui doivent nous mener au sésame on a : **FEU TERRE AIR** et l'on **oublie** comme cela nous est demandé le "jaune" avec son mot **ET**.

Nous essayons d'abord comme mots de passe des noms de jeux très divers ayant un lien avec les 4 éléments, puis "éléments" ou "élément", ces derniers curieusement provoquant la **même** réponse : vous y êtes presque !

Alors nous essayons les 4 noms "feu terre air eau" à la suite, dans tous les ordres, c'est pire !

Persuadés de l'avoir déjà essayé, un jour ! nous rentrons "**EAU**". C'était le mot de passe attendu. Il fallait sans doute n'oublier que **momentanément** le **ET** du "jaune", pour lire **FEU TERRE AIR ET .....**

**Vive les JEUX D'EAU !**



## Enigme 13 : Chassé-Croisé

L'énigme est rédigée comme un message militaire : haut commandement, alphabet phonétique utilisé dans la marine (Echo, Golf, India, Hôtel), ordre d'interception...

Sous le titre de l'énigme, une pellicule de film est dessinée.

Ces deux indices nous font rechercher des films de guerre ayant pour personnage Yelland, Adams, Chandler, Ramsey, Hopper. Après recherches, nous avons trouvé les films correspondants :

- « Nimitz retour vers l'enfer » avec M.Yelland commandant du porte-avion le Nimitz
- « Piège en haute mer » avec J.T.Adams commandant du cuirassé USS Missouri
- « The last Ship » avec T.Chandler commandant du destroyer USS Nathan Jones
- « USS Alabama » avec F.Ramsay commandant du sous-marin USS Alabama
- « Battleship » avec S.Hopper commandant du torpilleur Sampson

Nous avons donc des bateaux qui vont pouvoir être placés dans une grille du jeu de bataille navale. Le message qui fait face à chaque commandant indique la position du navire avec une lettre et un chiffre ainsi qu'un degré qui donne l'azimut et donc le sens de déplacement du navire.

Dans le jeu de la bataille navale, le nombre de cases occupées est fonction du type de bateau ; ainsi un porte-avion occupera 5 cases, un cuirassé 4 cases, un destroyer 3 Cases et un torpilleur 2 cases. La grille est numérotée horizontalement de A à J et verticalement de 1 à 10.

- Le Nimitz = 5 cases en E 3 azimut 0
- L'USS Missouri = 4 cases en G 3 azimut 0
- L'USS Nathan Jones = 3 cases en I 6 azimut 180, il navigue donc dans le sens opposé du Nimitz et de l'USS Missouri
- L'USS Alabama = 3 cases en G 7 azimut 270, il navigue donc à bâbord à la perpendiculaire du Nimitz
- Le Sampson = 2 cases en H 3 azimut 270, il navigue donc à bâbord à la perpendiculaire du Nimitz

Après avoir positionné les navires sur la grille du jeu on voit apparaître un **10**.

A la fin de l'énigme on nous parle d'un « signal pas de quartier » qui fait référence à la piraterie au XVIIème siècle, en effet lors de l'abordage d'un navire, les pirates hissaient un « signal » (drapeau) de couleur rouge qui signifiait qu'ils ne feraient pas de quartier c'est à dire que le quartier où les blessés se réfugiaient seraient protégés, ne serait pas épargné par leur attaque.

Nous avons donc 10 et ROUGE soit **OCTOBRE ROUGE** qui est aussi un film de guerre avec un sous-marin et est la réponse de l'énigme.



	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

Nimitz : porte-avion      5 cases  
 Missouri : cuirassé      4 cases  
 Nathan J. : destroyer      3 cases  
 Alabama : sous-marin      3 cases  
 Sampson : torpilleur      2 cases

Les informations de cases et de directions pouvaient être interprétées de différentes manières pour former au final la même figure sur la grille.

Sens de déplacement →

# Bridge Over Troubled Water

## Enigme n°14 - Morgan, Je présume

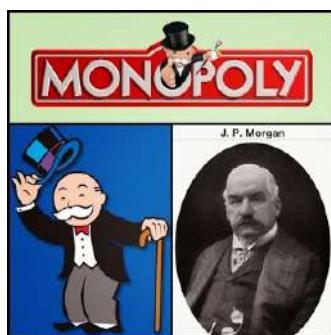
Les dessins d'une [banque](#) et d'un [arc-en-ciel](#) ainsi que le titre de l'énigme avec ses majuscules "[Morgan, Je présume](#)" nous orientent de suite vers le jeu de Monopoly .

En effet [John Pierpont Morgan](#) est le financier qui l'a inspiré, et son portrait figura longtemps sur les billets du jeu.

Les mots "[Morgan, Je présume](#)" nous font penser à l'expression anglo-saxonne "[Docteur Livingstone, I presume](#)" utilisée par le britannique Stanley lorsqu'il a retrouvé le docteur Livingstone.

Le plateau du Monopoly comprends 8 groupes de cases colorées telles [les 7 couleurs de l'arc-en-ciel plus une](#) (ces cases correspondent aux terrains constructibles).

[La banque et le banquier](#) font partie du jeu.

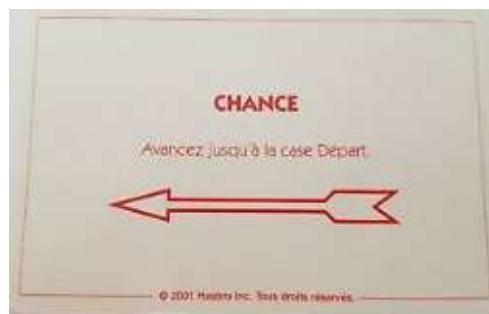


Nous allons suivre les « *règles du jeu* » pas à pas :

1. **Prendre sa botte ou sa brouette** : la botte et la brouette font partie des anciens pions du jeu de Monopoly et nous choisissons un de ces pions pour jouer.



2. **Sans attendre, avancer** : dans le jeu de Monopoly, il y a une carte « chance » qui permet d'aller jusqu'à la case départ, sans attendre.



On nous conseille d'*avancer*, la partie va donc se "dérouler" et nous devons faire appel au "**déroulement de la partie**" mentionné en fin d'énigme.

# *Bridge Over Troubled Water*

Les nombres séparés par les "+" 42+35+31+33+14+23+41 nous font penser au lancer de dés du Monopoly puisqu'ils comportent tous 2 chiffres compris entre 1 et 5, ce qui est compatible avec les dés (chiffres de 1 à 6).

Nous devons donc effectuer 7 lancers de dés comme suit :

4 et 2 (=6), 3 et 5 (=8), 3 et 1 (=4), 3 et 3 (=6),  
1 et 4 (=5), 2 et 3 (=5), 4 et 1 (=5)

Ce qui fait que le pion atteint dans l'ordre les artères suivantes :

-rue de Vaugirard	case "bleu"
-rue de Paradis	case "violet"
-bd Saint Michel	case "orange"
-av. Henri Martin	case "rouge"
-rue Lafayette	case "jaune"
-bd des Capucines	case "vert"
-rue de la Paix	case "indigo"

Nous avons notre trajet et un bel arc-en-ciel, certes dans le désordre mais les 7 couleurs y sont.

### *3. Information capitale : ordonner et situer l'arc-en-ciel*

Nous avons pensé dans un premier temps *ordonner "notre arc-en-ciel "* donc les artères trouvées sur le plateau de Monopoly suivant l'ordre des couleurs décrites par Newton de 1 à 7 (les 6 couleurs de la gamme chromatique +une l'indigo, afin de les faire correspondre aux 7 notes de musique)

- 1 = rouge
- 2 = orange
- 3 = jaune
- 4 = vert
- 5 = bleu
- 6 = indigo
- 7 = violet

Mais nous remarquons rapidement qu'un "*ordre*" est déjà défini dans l'éénigme.  
Cet ordre est le suivant :

**1 5 6 4 2 7 3**  
**soit rouge-bleu-indigo-vert-orange-violet-jalne**

En reprenant les artères identifiées précédemment, on obtient:

1 rouge	av Henri Martin
5 bleu	rue de Vaugirard
6 indigo	rue de la Paix
4 vert	bd des Capucines
2 orange	bd Saint Michel
7 violet	rue de Paradis
3 jaune	rue Lafayette

# Bridge Over Troubled Water

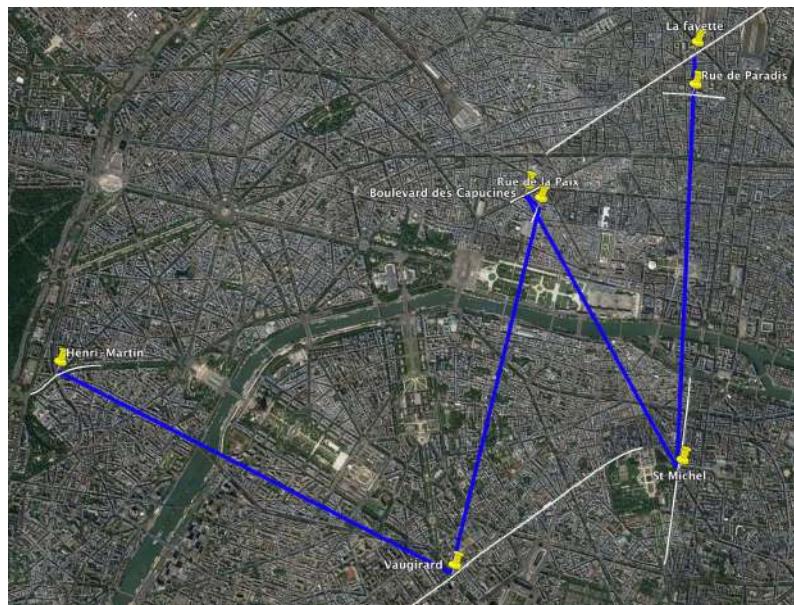
Nous pensons avoir ainsi "*ordonné*" l'arc-en-ciel mais il faut maintenant le **situer**. Où?

Nous remarquons l'expression "**Information capitale**"

Capitale : pourquoi pas simplement **La Capitale** donc Paris ?

Nous essayons donc de placer les rues trouvées, dans l'ordre de l'arc en ciel "réorganisé" sur un plan de Paris, puis nous relions les points entre eux toujours dans l'ordre indiqué.

Cela dessine effectivement quelque chose : la lettre "**W**"



## 4. Voir le cardinal : c'est notre dernière consigne

Il existe 4 points cardinaux : Nord, Sud, Est et Ouest

Mais bien sur!! Le Monopoly est un jeu anglo-saxon et **Ouest** se dit "**West**" ce qui explique le **W**. On comprend aussi pourquoi vous avez utilisé la traduction d'une expression anglaise pour le titre de l'énigme.

## Fin de la partie

Il nous faut maintenant trouver la réponse à la question posée :

"*Trouver la bonne ligne de départ*" : "ligne" est sûrement un indice pour **ligne SNCF** donc cela suggère qu'il faudrait déterminer de quelle **gare** il faut partir pour aller vers l'**Ouest**. Le mot « ligne » a servi également à relier les artères sur le plan.

## Pour aller vers l'Ouest, il faut aller à la Gare Montparnasse

On ne peut pas se tromper, tous les bretons qui émigraient vers Paris, arrivaient par cette gare... certains sont restés à côté d'ailleurs ; les bonnes crêperies parisiennes sont pour la plupart installées autour de la gare Montparnasse.

# Bridge Over Troubled Water

**GARE MONTPARNASSE**

est le mot de passe de cette énigme





### Jeu d'acteurs



Nous avons réussi avec un logiciel de reconnaissance à identifier tous les acteurs réunis autour de ces trois tables . Ces photos sont des extraits de films cultes avec des scènes de Poker inoubliables.

Nul besoin d'un logiciel de reconnaissance pour qui est cinéphile !

**Le vrai artiste est celui qui sait mettre la dernière main à son oeuvre.**

Nous avons visionné sur Youtube l'intégralité des scènes de Poker et identifié la dernière main de chacun. Ensuite à l'aide de l'ordre des mains nous avons classé l'ensemble des dernières mains.



## Enigme n°15



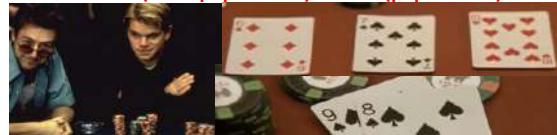
### Jeu d'acteurs

#### Ordre des mains et Classement



Steve Mc Queen dans « Le Kid de Cincinnati »  
dernière main :  
**FULL 3xAS**

full 3xAs (cœur pique trèfle) + 2 x10 (pique trèfle)



Matt Damon dans « Les Joueurs »  
dernière main :  
**QUINTE au 10**



Leonardo Di Caprio dans « Le Titanic »  
dernière main :  
**FULL 10 (carreau pique trèfle)  
+ 2xAs ( trèfle pique)**



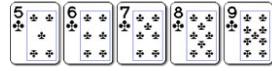
Nicolas Cage dans « Lune de miel à Las Vegas »  
dernière main :  
**QUINTE FLUSH**  
**7-8-9-10-V tout en trèfle**



Georges Clooney dans « Ocean's Eleven »  
dernière main :  
**carré de neuf + 1xAs**



**La quinte royale**



**La quinte flush**



**Le carré**



**Full :**



**Couleur (Flush)**



**Quinte**



**Le brelan**



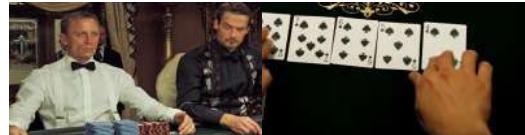
**Deux Paires**



**Une paire**



**Carte la Plus Haute**



Daniel Craig dans "Casino Royal"

dernière main :

**QUINTE FLUSH**

**4-5-6-7-8 tout en pique**



Terence Hill dans « On continue à l'appeler Trinità

dernière main :

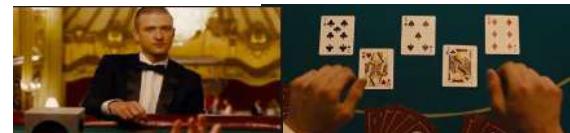
**CARRE As + 1 carte**



Clint Eastwood dans « Pour quelques Dollars de plus»

dernière main :

**BRELAN**



Justin Timberlake dans « Time Out »

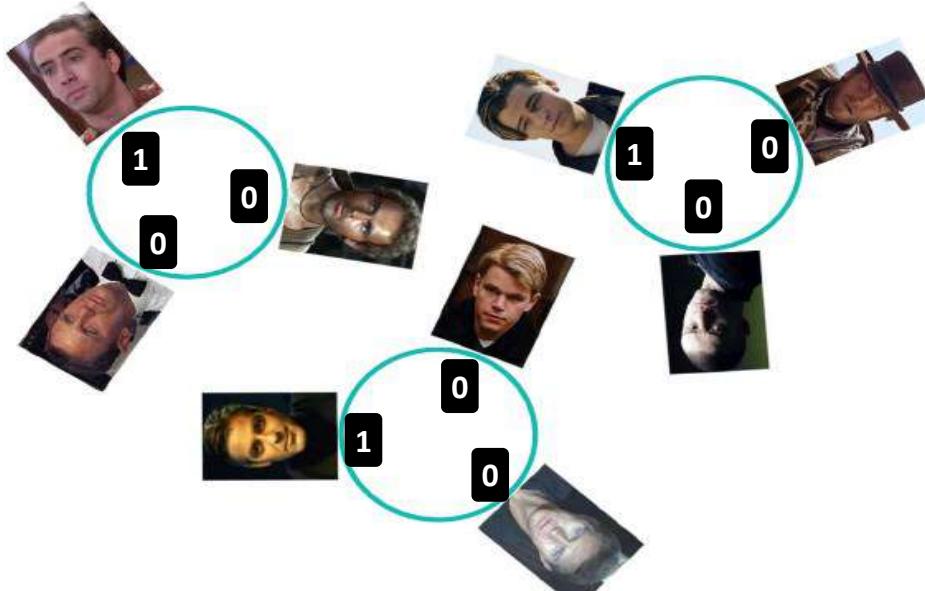
dernière main :

**QUINTE au 8**



## Jeu d'acteurs

Nous sommes en présence de trois tables de jeux de Poker, la "**deuxième place**" citée dans la phrase du bas nous a orientés vers le terme Binaire comme le "**Code Binaire**". Au vainqueur de chaque table nous avons attribué "1" et aux deux perdants "0".



Pour terminer nous avons converti le "Code Binaire" en "Code Décimal " donnant respectivement 1923 et 50 soit 1973 après addition.

Pour rester dans le thème de cette énigme, en 1973 sortait sur les écrans parisiens "l'Arnaque" film culte avec Robert REDFORD et Paul NEWMAN, Une scène de poker mémoriale figurait au scénario.

**On peut bien exceller dans son art, si l'on finit par être relégué à la deuxième place, on n'est en réalité que le meilleur des perdants.**



Binaire	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1
Décimal													1923



Binaire	0	0	1	1	0	0	1	0
Décimal								

50

$$1923 + 50 = ?$$

1973



1973 Année de sortie du film "l'Arnaque" avec Robert Redford et Paul Newman. Dans ce même film figure une scène de Poker célèbre. Après avoir essayé "1973" , "l'Arnaque" finalement le bon mot de passe est :

**PAULNEWMAN**

### Clés de lecture : Le jeu des 7 différences et le nombre de pièces manquantes

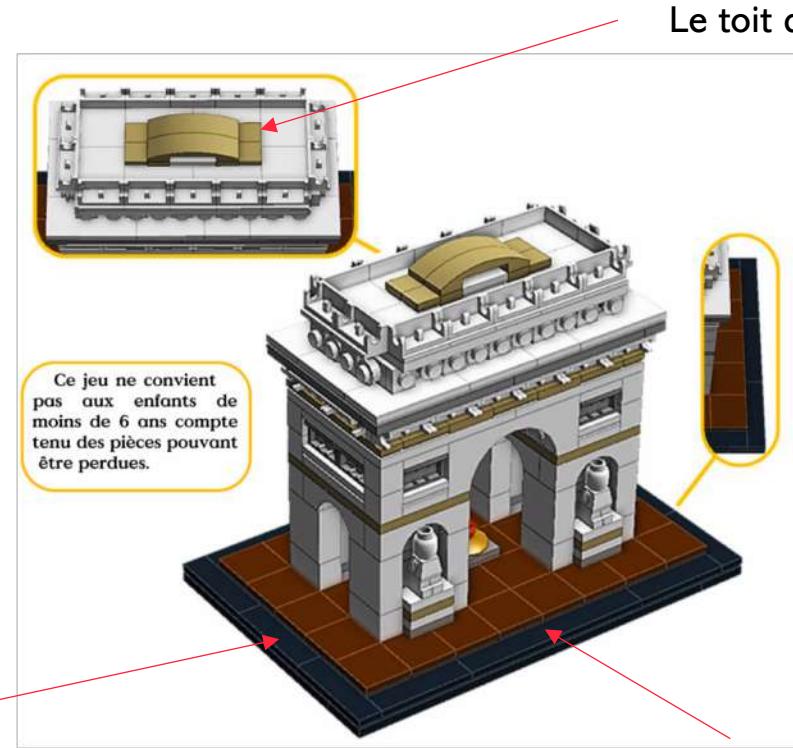
Si le jeu des 7 différences pouvait aiguiller, il y en avait plus que 7 bien entendu !

Il y a 7 différences entre la version Lego du Rallye et la version originale. Ce sont les pièces manquantes visibles qui sont à calculer par étape. Le nombre de pièces manquantes seront ensuite traduites à l'aide de l'alphabet.



Bonhomme  
(hauteur, bras,  
taille tête)

Pièces côté  
latéral



Nom du  
monument

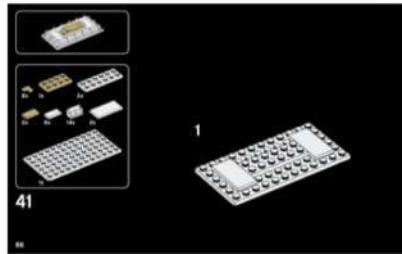
# LE-GOLISATION !

## Enigme n°16

Equipe  
**6 qui prend!**

RH  
2019

### ETAPE 41



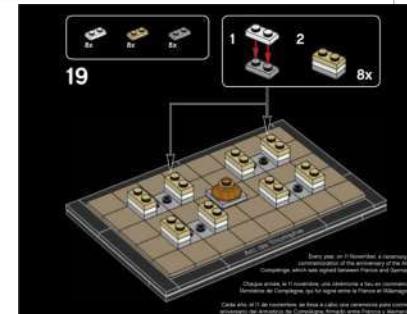
Toutes les pièces manquent à part les 14 pièces crénelées. Par contre une petite pièce blanche est utilisée sous le haut de l'Arc soit **21** pièces

### ETAPE 20

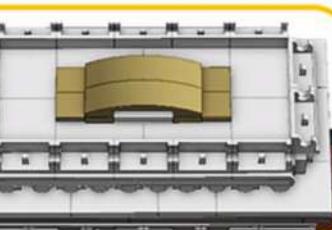


Les bonhommes sont différents mais seulement **2** visibles

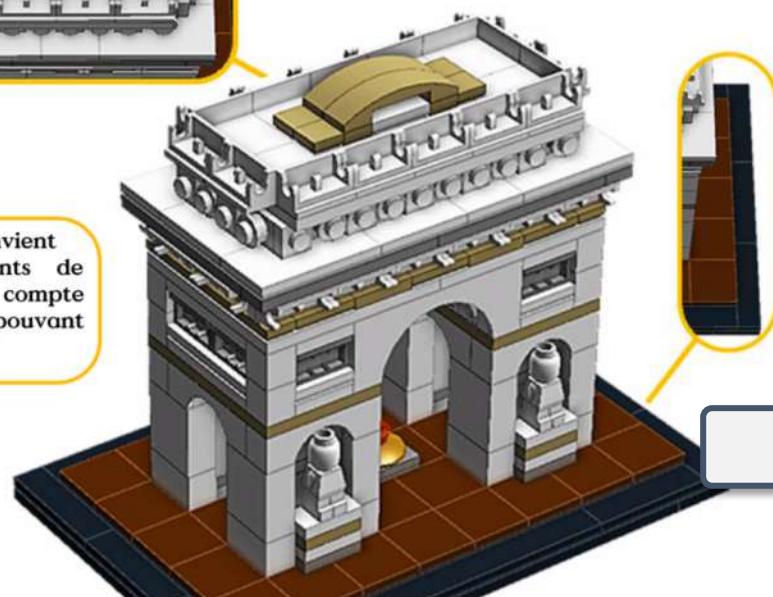
### ETAPE 19



3 pièces manquantes par pied et 6 pieds visibles, soit **18**

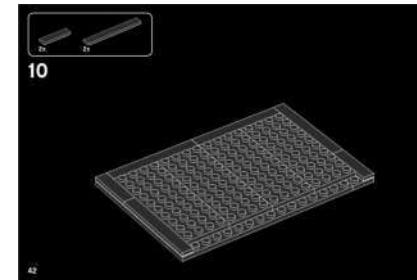


Seuls les changements visibles étaient à considérer. En particulier, à l'étape 41, on supposait que la petite pièce blanche invisible était



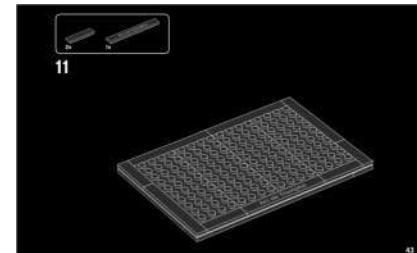
Ce jeu ne convient pas aux enfants de moins de 6 ans compte tenu des pièces pouvant être perdues.

### ETAPE 10



**2** pièces longues manquantes

### ETAPE 11



1 pièce manquante avec le nom de l'Arc de Triomphe

Le jeu du  
**Barbu**

2	1	18	2	21
B	A	R	B	U

## Enigme n°17

# De fil en aiguille

Nous reconnaissons les quatre poèmes , de gauche à droite :

- Le jeu de construction, de Paul Eluard
- Fil et aiguille, de Paul Eluard
- Le jeu, d'Esther Granek
- Le jeu de cartes, de Maurice Carême

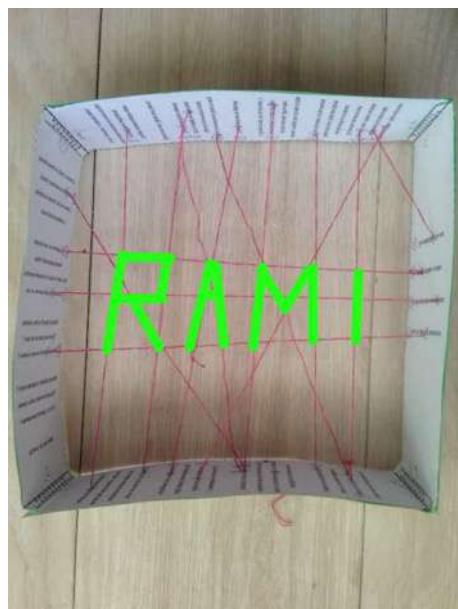
Le tableau au style rococo *ordonné* doit être compris comme un tableau de 28 coordonnées : numéro de ligne dans le poème, numéro de la lettre dans la ligne.

Le mot étrange est constitué de 28 initiales de prénom, et indique quel poème utiliser pour une coordonnée particulière. M=Maurice, E=Esther, P=Paul. Le K correspond à « Jeu de construction » : devant un *encas plat* (kapla est un jeu de construction)

Nous déchiffrons : JEU SUIS LE FIL BONNE LECTURE L AMI

La phrase « *les peaux aiment son contact initial* » doit être comprise comme « les poèmes ont contact initial ». Ce « jeu de construction » nous pousse donc à un petit bricolage. Nous découpons (*coupées du monde*) les poèmes et les collons en carré (*autour d'une table carrée*), la tête de l'un suivant les pieds de l'autre (*de cap en pied*). Sachant que le *belge* fait *face à l'israélien*, et que le « jeu de construction » est le dernier, nous connaissons l'ordre dans lequel assembler les poèmes.

Nous prenons ensuite un fil et une aiguille pour relier les lettres repérées dans la première partie par le tableau de coordonnées (*percer ces lettres*). Dans l'objet final obtenu, nous pouvons lire le mot de passe *entre les lignes* :



RAMI

### ENIGME 18 : UNE BONNE OCCASION

Au centre : la couverture d'une boîte de Trivial Pursuit édition Famille devenue Edition Rallye .

Dans les angles : des panneaux explicites nous indiquant qu'un seul est accessible.

En haut : un titre où le mot OCCASION est mis davantage en relief que le reste.

Et le temps qui défile, inexorablement.

L'idée de devoir aller chercher le jeu en question sur Internet jaillit subitement. Mais où ?  
Mais oui, bon sang mais c'est bien sûr . Au seul endroit accessible : LE BON COIN !

Aussitôt dit, aussitôt fait.

Sur le site, nous finissons par trouver l'offre d' Audrey05 à Paris. 100 euros, c'est cher le jeu, mais ça ne coûte rien de regarder. Surtout qu'il ya des photos (8) censées décrire le jeu, montrer son état.

Mais c'est curieux. Soit les vendeurs n'aiment pas les camemberts, soit ils vivent dans un tripot, car derrière chaque photo du Trivial Pursuit, des gens s'adonnent à d'autres jeux.

Dans l'ordre nous découvrons :

Jungle speed (comme nous durant une trentaine de minutes)

Angry birds (comme nous si on échoue)

Cluedo (comme nous quand on est pas sages)

Kapla ( comme nous quand on est inkaplable de trouver)

Pétanque (comme nous quand on a les ..)

Où est Charlie (comme nous en retard le jour de l'épreuve de rapidité )

Twister ( comme nous qui pouvons aller danser puisqu'on a fini)

Et cela donne **JACKPOT**

Le complément des TheB2 :  
Ce sont les dessins dans les angles  
qui nous mettent sur la piste du site  
Le bon coin. Il y a 3 « mauvais »  
coins et un seul « bon » coin !

## Enigme n°19 Petites Annonces

Dans cette énigme, on observe que :

- ✓ Dans le titre et dans l'ensemble du texte, les premières lettres des mots sont inscrites en rouge, ce qui suggère qu'il faudra prendre des acrostiches.
- ✓ On note que sont mêlées des annonces fantaisistes et humoristiques, mais classiques, et des annonces bizarres, en rapport avec le thème du rallye et qui demandent une action particulière. On ne conserve que ces dernières au nombre de 5 :
  - 1) *Sous l'appellation domino : Equipe « sacregrallye », expérimentée et disposant d'excellentes connexions, donne réponse à l'énigme 19.*
  - 2) *Si intéressé, envoyer SMS au 07.56.79.68.62.*
  - 3) *Si motivé pour monter Start Up, appeler le 01.83.89.05.68.*
  - 4) *Contact ora.costermail.com.*  
Ora COSTER est une créatrice de jeux de société et notamment du jeu UNANIMO !
  - 5) *Contacter Elisabeth Magie par Facebook.*  
Elisabeth MAGIE est la créatrice américaine du jeu de MONOPOLY !
- ✓ On dispose par ailleurs de 5 lignes affichant des séries de nombres. Chaque ligne correspond à une de ces annonces particulières.

Première ligne :

On considère d'abord l'annonce de l'équipe « *sacregrallye* ».

On se connecte au site du rallye d'hiver 2019, sous ce nom, avec le mot de passe « *domino* ».

A la page de l'énigme 19, on trouve, non pas l'énigme 19, mais le texte d'une nouvelle énigme : « *Vous allez avoir besoin de bien plus qu'un clavier bien tempéré* ».

« Le clavier bien tempéré » est une célèbre œuvre musicale de Jean-Sébastien BACH ; on sait par ailleurs que les œuvres de J.S. BACH sont classées dans un catalogue, suivant la numérotation en BWV (pour « Bach-Werke Verzeichnis »). En outre, la composition prolifique de Jean-Sébastien BACH a conduit à dépasser les BWV 1000, ce qui convient parfaitement avec la première ligne.

Les œuvres correspondant aux nombres de la 1<sup>ère</sup> ligne sont :

- BWV 970: **Presto** in D minor,
- BWV 686: **Aus tiefer Not schrei ich zu dir**,
- BWV 244 : **Passion** selon Saint Mathieu,
- BWV 1097: **Ehre sei du Christe, der du leidest Not**,
- BWV 844: **Scherzo** in D minor,
- BWV 529 : **Sonate** en trio pour orgue,
- BWV 1103: **Erhalt uns Herr bei deinem Wort**.

On prend l'acrostiche du nom des œuvres ainsi trouvées. On obtient **PAPESSE**.

### Deuxième ligne :

Nous avons adressé un SMS 07.56.79.68.63 et nous avons obtenu la réponse suivante : *Vous souhaitez acheter mon chien ? C'est d'accord ! Pour le calmer, The Wall, de Pink Floyd, fonctionne très bien. Certains titres plus que d'autres d'ailleurs...*

La 2<sup>ème</sup> ligne est relative à « the Wall », album des Pink Floyd, dont on retient les titres:

- 8: **Empty spaces**
- 22: **Run like hell**
- 6: **Mother**
- 21: **In the flesh**
- 4: **The happiest**
- 8: **Empty spaces.**

Les acrostiches donnent **ERMITE**.

### Troisième ligne :

Le coup de fil au 01.83.89.05.68 conduit à un répondeur qui dit :

*Vous allez être mis en relation avec la Start-up, suivi de Monsieur, Madame, Monsieur, Madame... (répété six fois).*

La 3<sup>ème</sup> ligne fait référence au jeu de société Les Monsieur Madame, de chez Nathan.

Les chiffres sont relatifs à Monsieur (noté en bleu), Madame (notée en rouge).

- **Monsieur 37 : Monsieur Maladroit**
- **Madame 23 : Madame Oui**
- **Monsieur 5 : Monsieur Rigolo**
- **Madame 12 : Madame Timide.**

Avec l'acrostiche, on trouve **MORT**.

### Quatrième ligne :

On envoie un message au contact : *ora.coster@gmail.co*.

La réponse que l'on obtient est : « *La croisière aura lieu en décembre, n'hésitez pas à célébrer tous les jours* ».

La 4<sup>ème</sup> ligne correspond aux saints célébrés au mois de décembre :

- 13 décembre : Ste Lucie,
- 19 décembre : St Urbain,
- 6 décembre : St Nicolas,
- 26 décembre : St Etienne.

Les acrostiches donnent **LUNE**.

Cinquième ligne :

On contacte Elisabeth Magie par Facebook.

On y voit la photo d'une robe de mariée dans un magasin rue de Rennes.

La 5<sup>ème</sup> ligne correspond à des enseignes de la rue de Rennes.

- au 133 rue de Rennes : **Jules vêtements d'homme**,
- au 159 rue de Rennes : **Undiz**,
- au 64 rue de rennes : **GAP**,
- au 139 rue de Rennes : **Etam lingerie**,
- au 47 rue de Rennes : **Montblanc boutique**,
- au 130 rue de Rennes : **Eram chaussures**,
- au 143 rue de Rennes : **Naf Naf**,
- au 104 rue de Rennes : **Texto France Chaussures**.

Avec les acrostiches, on obtient **JUGEMENT**.

Solution :

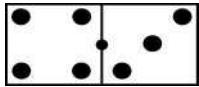
On obtient cinq mots : **PAPESSE, ERMITE, LUNE, MORT et JUGEMENT**.

Ce sont des mots de cartomancie correspondant à des cartes de tarot divinatoire, appelé également tarot de Marseille.

La question posée est « Quelle ville à l'origine ? »

Le tarot est originaire de MARSEILLE.

«**marseille** » est la solution de l'énigme.



## Enigme 20 – La théorie des jeux

Pour cette énigme de rapidité, nous nous renseignons d'abord (trop ?) longuement sur le « Dilemme du prisonnier »

Par rapport à notre thème, il semble que la piste soit celle des jeux « collaboratifs » comme Ford Boyard ou les jeux Mysterium et Le jeu du loup.

Par ailleurs nous avons un autre indice sur la page, un mot, un seul, sur fond bleu : MAIN

En revenant sur le site du rallye, l'une de nous découvre qu'il n'y a pas moins de 42 messages dans l'onglet. Vu la petite taille de notre équipe, ces messages viennent «d'ailleurs» ! Allons y jeter un œil : En effet c'est un forum où toutes les équipes participantes au rallye peuvent échanger des infos. D'où l'impératif de temps limité à la soirée !

Bon, certaines équipes jouent le jeu et donnent leur indice, le mot inscrit sous le texte concernant le dilemme du prisonnier, d'autres petits malins donnent de faux indices... ce n'est pas très fair play mais bon, ça ne nous empêchera pas de trouver, même si nous ne sommes pas les premiers.

Réunissons les mots dont nous disposons : **Main, Pêche, Front, Crête, Horizon, Fuite, Bus et Avion.**

Nous trouvons alors facilement le fil rouge, comme pour le mot code qui ouvre la grille du trésor dans Ford Boyard :



LIGNE de front,  
LIGNE de crête,  
LIGNE de bus,  
Avion de LIGNE,  
LIGNES de la main,  
Pêche à la LIGNE,  
LIGNE de fuite,  
LIGNE d'horizon.

Nous tenons notre mot de passe : **LIGNE**

Nous sommes 38<sup>eme</sup> et avons résolu l'énigme à 21H53 : Pas si mal pour une petite équipe, composée de personnes habitant aux 4 coins de Paris et communiquant surtout par textos !



# Une énigme pleine de mystère

**Enigme mystère** - Ou les aventures de Patrick et de l'énigme du mercredi mystère

Cette troublante histoire a commencé le mercredi 16 janvier 2019...

Depuis trois jours, les City Zen sont à la recherche de l'énigme mystère dévoilée le dimanche précédent. Nous avons scruté tous les recoins du site du rallye, passé la page aux rayons X et analysé l'ADN de tous les personnages de l'image de fond. Un boulot titanésque !

Les deux pistes que nous avons trouvées sont des impasses...

- La première est basée sur les trois cartes de la page d'accueil. Ces trois cartes sont un as de pique, un deux de cœur et un sept de trèfle. 127 est la couleur jaune de la gamme Pantone. Il manque la couleur de carte Carreau. Il faut donc aller dans l'énigme 9, associer la planche de mots « carreau » avec les planches de couleur et regarder les cases jaunes ! C'était rusé, c'était élégant et inventif... Mais ça ne donne rien.
- La deuxième piste nous a donné beaucoup d'espoirs. Nous remarquons les noms utilisés pour l'exemple du « chat texte » dans le règlement.
  - Chris Chesser
  - Alan Beattie
  - Jim McBride

Nous associons ces trois noms dans Google et nous tombons sur un téléfilm de 1993. Jim McBride en est le réalisateur et les deux autres sont les producteurs ! Génial !

Comment s'appelle le téléfilm déjà ? **Fausse Piste**... Saperlipopette ! Les B2 viennent de nous mener en bateau !

## **Mercredi 16 janvier : 18h00**

Je m'apprête à finir ma journée de dur labeur au service de la France. Un de mes collègues passe une tête dans mon bureau.

Collègue - *Alors, ça avance ton rallye de grands malades ?*

Patrick - *On cherche encore cette satanée énigme mystère...*

Je lui montre alors le coup de la fausse piste avec les noms.

Patrick - *Tu vois, ils nous ont bien eus avec ces noms et cette fausse piste.*

Collègue - *Oui... Il est sympa leur site. Rigolo le petit bonhomme qui cligne des yeux.*

Patrick - ?????!!!!

## **Mercredi 16 janvier : 18h01**

Je viens de trouver l'énigme mystère !





### **Mercredi 16 janvier : 19h00**

Je rentre chez moi et je me jette sur mon pentium quadri-cœurs avec disque SSD. Je ne vais en faire qu'une bouchée de cette énigme mystère !

C'est du morse. Je suis nul en morse, mais Google est mon ami et je démarre une formation accélérée...

### **Mercredi 16 janvier : 19h30**

J'ai fini de décoder le message en morse :

-----  
-----

**VAUBAN FAYOLLE MERCREDI 20H.**

Si j'ai bien compris le message, nous avons rendez-vous avec les B2 tous les mercredis à 20h devant la statue du maréchal Fayolle située place Vauban à Paris. Une douce panique m'envahit. Nous sommes mercredi et il est 19h35... MAYDAY !

Il est hors de question d'attendre une semaine. J'appelle mes coéquipiers et nous organisons rapidement une expédition.

### **Mercredi 16 janvier : 19h55**

Nous sommes quatre équipes devant la statue du maréchal. Le froid nous gèle les os, mais nous nous protégeons du vent comme nous le pouvons. Au loin, nous entendons le hurlement des loups. Peut-être devrions-nous allumer un feu ?

### **Mercredi 16 janvier : 20h00**

Nous dégagons la glace qui entoure la statue. Un cri s'élève dans la nuit.

- *Regardez ! Il y a un signal lumineux sur la statue !*
- *Il a raison, sortez vos smartphones !*
- *Putain, j'ai pas mon téléphone...*
- *C'est du morse !*
- *Un morse ? Où ça ??*



J'ai beau regarder la statue, je ne vois aucun signal lumineux... Après plusieurs minutes d'incompréhension totale, je me rends compte que mes lunettes traitées contre les écrans informatiques bleus m'empêchent totalement de voir le signal lumineux ! J'enlève mes lunettes et je vise comme je peux la statue avec mon Ipad. Soudain, le signal s'arrête.

- *C'était très moche, on ne voyait rien.*
- *Je crois que c'était du morse...*
- *C'est pas faux !*
- *C'est « morse » que tu n'as pas compris ??*
- *On en a gros !!! (NDLR : Oui, j'aime beaucoup Kaamelott)*

### **Mercredi 16 janvier : 20h16**

Soudain, une petite voix nous interpelle.

Audrey – *On est désolés, on a eu un problème technique...*



Nous avons devant nous Audrey, la déesse des B2, gardienne des énigmes et détentrice de l'anneau des Nibelungen ! Nous nous prosternons devant elle et la conversation s'engage. Nous apprenons que son disciple Timothée est planqué quelque part dans l'ombre et que son sabre laser a eu quelques soucis. La force n'était pas avec lui ce soir.

Audrey nous propose de revenir mercredi prochain pour avoir le code. J'essaye de ruser en prétextant que je suis venu exprès de Bordeaux, mais la déesse voit clair dans mon jeu et reste intransigeante.

Puisque c'est ainsi, nous reviendrons mercredi. [Leitmotiv]



#### **Mercredi 23 janvier : 20h00**

Pendant la semaine, deux autres équipes ont trouvé l'énigme mystère et nous sommes donc six équipes congelées autour du Maréchal. La séquence lumineuse démarre et cette fois-ci, le spot laser est parfait. Belle concentration Timothée ! J'enregistre le code avec mon équipement de pointe, je le décoderai plus tard...

*NDRL : Au passage, je tiens à avertir les B2. Nous avons noté que la couleur du sabre laser de Timothée vire sur le violet, ce qui indiquerait une attirance vers le côté obscur de la force. Méfiez-vous de lui !*

Arrivent la déesse Audrey et son disciple Simon que nous félicitons pour cette énigme originale. Simon nous avoue qu'il voulait aller plus loin en diffusant une fréquence radio sur la place. C'était une excellente idée Simon !

#### **Mercredi 23 janvier : 20h45**

Mon Ipad ne démarre plus !!!! Le froid a sans doute eu raison de lui. Du coup, la séquence vidéo prise sur la place Vauban n'est pas accessible. Je le pose dans un endroit douillet et j'attends...

#### **Mercredi 23 janvier : 21h23**

Il a redémarré ! Je remercie le dieu des Rallyes et je commence le décodage de la séquence.

Je découvre que le côté obscur de Timothée prend le dessus. Sa séquence de morse est si rapide qu'il est difficile de voir les espaces entre les lettres. Je fini par trouver la solution...

#### **LE MAILLON FAIBLE**

Nous sommes mercredi 23 janvier, il est 22h01 et je me demande : Qui est le maillon faible Laurence ?



## Parcours n°1 : Passages

Le docteur Lenoir a été assassiné ! Tient-on une piste ? Ici, la patience et la déduction seront vos meilleures alliées. En effet il vous faudra fouiller ces passages de fond en comble pour trouver les indices vous permettant de déterminer l'arme, le lieu du crime et, bien sûr, l'assassin du docteur Lenoir. *Nous commencerons rue du Faubourg Montmartre, au niveau du 31 bis, où débouche le passage Verdeau (solution du rébus).*



**1. Le début de cette enquête est pour le moins cosmopolite.** Entre un équatorien (*La Boutique Équatorienne*), un libanais (*Sannine*), un argentin (*Loco*), un turc (*Instanbul Kebab*), un thaïlandais (*Siam Bangkok*) et un italien (*Nick's Pizza*), un belge fait des couscous. Quel est son nom ?

*Le nom de ce restaurant au 30 rue du Faubourg Montmartre est Chez Léon (allusion aux restaurants belges « Léon de Bruxelles »). Il propose des couscous, tajines, grillades, et poissons. C'est un indice permettant d'écartier Léon Bleu de la liste des suspects.*

**2. Attardons-nous sur quelques reliquaires peu orthodoxes. (liste mise à jour 05/01/19)**

*Une vitrine de la galerie Virgina regroupe des dizaines de « reliquaires » humoristiques de l'artiste François Jauvion. Si l'on repère précisément la position de chaque reliquaire pour chacun des 6 groupes cités dans l'énoncé, et que l'on relie ces positions dans l'ordre indiqué, on forme les 6 lettres P, O, I, S, O, N (en refermant les « O »), ce qui dédouane le poison.*



**3. Ce n'est certainement pas la bonne heure... C'est forcément que l'on vous a laissé un indice. Quel département indiquent les heures ?**

*L'aiguille des heures est sur le 11, chiffre qui correspond au numéro minéralogique du département de l'Aude. Cet indice permet d'écartier Carcassonne de la liste des lieux possibles.*

**4. On reconnaît le sceau d'une société secrète de trafic d'opium démantelée il y a plusieurs années par un blondinet et son chien. À quelle enseigne ?**

*On retrouve le sceau du pharaon Kih-Oskh issu des bandes dessinées de Tintin (notamment Les Cigares du Pharaon) à la place de la lettre « O » du prénom « ROLAND » sur la devanture de la*

*Librairie Roland Buret au 6 Passage Verdeau. Cela permet d'écartier Roland B. de la liste des suspects.*



*On emprunte donc le passage Jouffroy après avoir traversé la rue de la Grange Batelière*

**5. Ici, c'est Ionesco qui nous donne les initiales du prochain suspect innocenté.**

*Ionesco fait référence au Rhinocéros figurant sur la devanture de la Librairie du Passage. Juste au-dessus du dessin du rhinocéros figurent les initiales « AD », ce qui dédouane Alain Dupain.*

**6. Ces deux romantiques sont réunis ici alors qu'ils se détestaient de leur vivant. Où est mort celui qui est supérieur à l'autre ?**

*L'horloge signée H. Wagner est située juste au-dessus de l'enseigne de l'hôtel Chopin. C'est en ce sens que l'on peut dire que Wagner est ici « supérieur » à Chopin. Or, Richard Wagner est mort le 13 février 1883 à Venise. Cela permet d'écartier cette ville de la liste des possibles.*

**7. Quels objets de collection trouve-t-on autour de ce massacre ?**

*L'un des sens du mot « massacre » est un trophée de chasse formé de la tête et des bois d'un cervidé, séparés du corps et naturalisés. Il s'agit en l'occurrence de l'enseigne de la boutique M&G Segas, et les objets de collection que l'on trouve autour sont des cannes. Cela permet d'écartier cet objet de la liste des armes possibles.*

**8. Tiens, il y a deux orthographies différentes. À l'intérieur, le modèle de 70x64x40cm nous donne une piste supplémentaire.**

*Dans le magasin Pain d'Épice(s), qui s'orthographie avec ou sans « S » selon qu'on regarde l'enseigne ou la devanture, on trouve une Maison de Poupées « Glenside Grange » (ce qui permet d'éliminer ce lieu situé à Tucson, Arizona)*



*On emprunte donc le passage des Panoramas après avoir traversé le Boulevard Montmartre*

**9. 2 minutes d'arrêt ! Mince, c'est manifestement une erreur. Le pays est le bon, mais pas la ville, sinon les pratiques mentionnées en face ne seraient pas autorisées.**

*Les deux minutes d'arrêt renvoient au restaurant « Victoria Station », notamment ainsi d'après la gare londonienne. En face se trouve la crêperie « Bisou ». La question fait allusion à l'interdiction de s'embrasser entrée en vigueur à la gare de Warrington (Royaume-Uni) en 2009 pour ne pas retarder le départ des trains. Ceci permet d'écartier Warrington de la liste des lieux suspects.*



**10. Qu'associe-t-on ici paradoxalement au canard ?**

*Au 57 Passage des Panoramas, le restaurant French Paradox sert des spécialités de Canard et de Champagne. Cela permet d'écartier le magnum de champagne de la liste des armes possibles.*

**11. S'ils sont ici, juste à côté de ce lycornithe (de son nom savant), c'est qu'ils n'ont pas pu être utilisés pour le crime !**

*Lycornithe : ce nom imaginaire est issu des racines grecques λύκος (lukos, le loup) et ὄρνις /*

*ὁρνιθός (ornithos, l'oiseau), il s'agit donc d'un loup ailé. Il y en a un dans la vitrine du Caffé Stern, au 47 du Passage des Panormas. De nombreux couteaux sont en vitrine juste à côté, ce qui permet d'écartier cette arme de la liste des possibles.*

## **12. Juste avant la sortie, prenez quelques renseignements auprès des résidents.**

~~194 157 FG 204 180~~

*Mise à jour des organisateurs en date du 05/01/19 : « Nous avons malheureusement supprimé cette question dont l'élément a disparu. La réponse est LAMPE ».*

*En sortant rue Saint-Marc, prenez à droite puis à encore à droite rue de Richelieu, jusqu'au Passage des Princes :*



## **13. Bienvenue au village. Tiens, c'est le seul qui n'a pas de maison, que fait-il ?**

*Il s'agit du Village Joué Club du Passage des Princes, constitué notamment de la maison des poupées, de la maison Légo, de la maison des tout petits et des jouets en bois, de la maison du modélisme, de la maison des jouets, de la maison des jeux de sociétés, éducatifs et puzzles, et de la maison des créatifs et des figurines. Seule une boutique dans cette partie de la galerie porte encore sa dénomination d'autrefois : « Le Coiffeur ». Cela permet d'écartier Jean-Louis David, coiffeur de profession, de la liste des suspects*

## **14. 1 3 5 : Retrouvez l'objet en question, c'est probablement un bon indice.**

*Sur le haut de la vitrine de la maison des jeux de société, éducatifs et puzzles du village Joué Club, est représenté un dé à jouer géant, dont les faces 1, 3 et 5 sont apparentes. Cet indice permet d'écartier Didier Jaune, le joueur de dés invétéré, de la liste des suspects.*

*En sortant, tournez à gauche sur le boulevard de nos amis bottés (Boulevard des Italiens) puis à nouveau la première à gauche (rue Favart). Ne risquez pas de tomber sur tonton Nestor (on ne tourne donc pas rue d'Amboise où se trouve le restaurant « Les Noces de Jeannette », allusion à la chanson de Georges Brassens qui décrit le comportement grossier de Tonton Nestor au cours de ce mariage) et continuez tout droit vers la place Boieldieu.*

*Voici le fils (au 1 place Boieldieu, une plaque, actuellement invisible à cause du ravalement de façade de l'immeuble, commémore la naissance d'Alexandre Dumas fils le 27 juillet 1824), en s'éloignant de cet opéra par deux fois brûlé (l'opéra comique) il est temps de se diriger vers le père (on prend la rue Saint-Marc, puisque c'est là qu'habitait Alexandre Dumas père, au 1). Bifurquez à droite en vous laissant séduire par son plus emblématique "méchant" (rue de Richelieu, en référence à son célèbre roman « Les Trois Mousquetaires »). Tournez à la Ste-Rosalie (rue du 4 Septembre, date de la Sainte-Rosalie) et passez devant Maître Corbeau (allusion au restaurant « Sur un arbre perché », et à la célèbre fable de La Fontaine). Juste après la rue des filles de l'apôtre Didyme (rue des Filles de Saint-Thomas), tournez à droite dans la rue Vivienne.*

*Manifestement, après la maison en paille, la maison en bois et la maison en briques, la maison en livres n'est pas non plus une bonne solution pour les 3 petits cochons (allusion à la vitrine de la librairie Paul Gribaudo au 6 rue Vivienne qui a trois statuettes de petits cochons coincées entre des*

piles de livres menaçant de s'effondrer). Entrez [passage Vivienne](#) (en réalité Galerie Vivienne).



### 15. Quel lieu trouve-t-on aux pieds de la Méditerranée ?

Une carte de la Méditerranée (*Mare Nostrum*) orientée à 90 degrés (l'ouest étant vers le haut) est bien en évidence dans l'une des premières vitrines de la galerie. Au pied de cette vitrine, une mosaïque par terre indique « *G. Facchina, mosaïste, 2 bis rue Legendre* », ce qui écarte cette adresse de la liste des lieux suspects.

### 16. Ce sac à main bleu (lui aussi) nous donne un indice supplémentaire sur le lieu du crime. En quelle année a été fondée cette académie des vilains défauts ?

Un panneau nous renseigne sur l'origine de la collection de livres : « *La bibliothèque de la Galerie Vivienne appartient à la fille de son ancien propriétaire, qui il appartient à l'Académie des Beaux-Arts à Vienne, créée notamment grâce à la naissance en 1826, ce qui permet de dédouaner l'adresse à Vienne.*

On peut lire sur une vitrine "école de curiosité" et comme c'est bien connu, "la curiosité est un vilain défaut !" La librairie en question a été fondée en 1826 (à l'inauguration de la galerie).

### 17. Qui ne me dévêit pas ?

Boutique *Alexis Mabille* : il ne me dévêit pas puisqu'il m'habille. Cet indice innocent Alexis.

### 18. L'affaire reste obscure. Adressez-vous à l'astre non loin, qui naturellement vous aidera à y voir plus clair. Quel est son métier ?

Une mosaïque au sol devant le n°23 de la galerie Vivienne, aujourd'hui occupé par la boutique « *La Marelle* », rappelle que se tenait là autrefois l'échoppe de l'ingénieur-opticien Jean-Baptiste-François Soleil qui a fondé la maison « *SOLEIL Opticien du Roi* ». Son nom homonyme de l'astre solaire est à coup sûr éclairant, et sa profession d'opticien innocent Georges Bifocal.

Sortez [rue des Petits Champs](#) et faites quelques mètres vers la droite. Avant de vous engager dans le prochain passage de l'autre côté de la rue, vous pouvez jeter un œil à un autre, tranquille mais magnifique, à deux pas, [passage Colbert](#).



Puis engouffrez-vous dans le prochain ([Passage des deux Pavillons](#)) pour poursuivre notre parcours.



### 19. Comme son nom ne l'indique pas, elle fabrique des lunettes.

Il s'agit de la *Maison Bonnet*, fondée en 1930 : cela innocent Kevin Zonino avec son bonnet toujours rivé sur la tête

Pénétrez le péristyle [de Beaujolais](#) et longez le jardin [du Palais-Royal](#) vers le sud (en empruntant la [Galerie de Valois](#)).



## 20. Tiens, une autre ville anglaise qui n'est plus à suspecter. Merci Edmond !

*Il s'agit d'une allusion à la société Edmond Coignet & Cie, sis 20 rue de Londres, qui a réalisé la mosaïque au sol de la galerie. Cela permet d'écartier Londres de la liste des lieux suspects.*

## 21. Deux vitrines et deux murs abritent la justement nommée. Son numéro XYZ vous aide à comprendre cet indice :

$Y-X$     $(Y-X)Z$     $(Y-X)Y$     $YZ$

*Il s'agit de la galerie d'art dénommée « 3m<sup>2</sup> », située au 145 de la Galerie de Valois. Si l'on pose  $X=1$ ,  $Y=4$  et  $Z=5$ , alors l'indice amène à calculer successivement :  $4-1 = 3$  (C),  $3 \times 5 = 15$  (O),  $3 \times 4 = 12$  (L),  $4 \times 5 = 20$  (T), soit donc : COLT. Ce qui permet d'écartier cet objet de la liste des armes suspectes.*

*Au bout de la galerie, sortez dans la rue éponyme (rue de Valois). Continuez à suivre cette dynastie en descendant la rue à droite vers le sud, en bifurquant au coin de son bistro (Bistrot Valois) sur la gauche pour poursuivre sur sa place (Place de Valois). Passez ici par le plus petit de notre parcours (Passage Vérité).*



*En sortant, remarquez que paradoxalement, ils semblent faiblement vêtus (allusion au bas-relief situé au sommet de la façade de l'immeuble faisant face à la sortie du passage de la Vérité, à l'angle entre la rue des Bons Enfants et la rue Montesquieu : le paradoxe vient de ce qu'il y est inscrit qu'il s'agit de l'association générale du commerce et de l'industrie des tissus et des matières textiles, tandis que tous les protagonistes de la scène représentée, issue de la mythologie gréco-latine, sont fort légèrement vêtus). Continuez tout droit pendant 100 mètres rue Montesquieu, traversez la rue du Bouloï et entrez dans le dernier de ce parcours (Passage Véro-Dodat).*



## 22. Au 28, comment guérit-on la tuberculose ?

*Nous n'avons rien vu de spécifique au 28 du passage question (il s'agit de la galerie d'art Marini) toutefois docteur Jean Huard, qui avait son cabinet à proximité immédiate au 7 rue de Valois, préconisait de soigner la tuberculose par décoction de Loïcine. Cela permet donc d'écartier cette substance de la liste des armes possibles.*

*En s'approchant bien de la vitrine et en la regardant de côté, on peut voir la trace d'une ancienne inscription sur la vitre qui indique "Guérison de la Tuberculose par la Loïcine".*

## 23. De quelle ville est originaire ce bison ?

*Dans la boutique « Il Bisonte », il y a une plaque en métal représentant un bison avec la mention « Firenze » inscrite dessous. Il est donc originaire de Florence, ce qui permet d'écartier cette ville de la liste des lieux suspects*

Sa moquette est rouge vif, tout comme les semelles emblématiques de ses souliers !

## 24. Quelle couleur emblématique sous le pied de cet imprimeur ?

*Une ancienne imprimerie aux numéros 2-4 du Passage Véro-Dodat a été convertie en boutique du célèbre chausseur Louboutin. Sa moquette est d'une couleur rouge vif emblématique de la marque. Cela permet d'écartez Hélène Rouge de la liste des suspects*

*Eurêka ! J'ai maintenant assez d'informations pour identifier l'assassin, le lieu et l'arme du meurtre du Docteur Lenoir. Et vous ?*

*Au vu de tous les indices trouvés, et selon le principe du Cluedo, l'assassin est forcément Irina Pavlova, et le meurtre a forcément été commis à Toulouse avec le pic à glace, comme le démontre le tableau ci-dessous*

Personnage		Lieu		Arme-	
Kevin Zonino	Q19	Glenside Grange, Tucson, Arizona	Q8	Poison	Q2
Hélène Rouge	Q24	Philharmoniker Str. 1826 Vienne, Autriche	Q16	Lampe	Q12
Roland B	Q4	Place du Capitole, Toulouse (31)		Pic à glace	
Alain Dupain	Q5	Piazza San Marco, Venise	Q6	Champagne	Q10
Jean-Louis David	Q13	Tower Bridge, Londres	Q20	Loycine	Q22
Georges Bifocal	Q18	2 bis rue Legendre, Paris	Q15	Colt	Q21
Léon Bleu	Q1	Hôtel de ville de Warrington, Angleterre	Q9	Canne	Q7
Irina Pavlova		Via Panzani 65, Florence, Italie	Q23	Couteau	Q11
Alexis	Q17	67 rue de la République, Carcassonne (11)	Q3		
Didier Jaune	Q14				

## Parcours n°2

# A la croisée des jeux

---

*Place Maubert, passons devant la fontaine (dans le bain) et prenons la rue Lagrange ( tout un foin)*

1

Au numéro 16, starplayer : figurines, jeux de rôle.  
Le joueur vient donc des **étoiles**.  
La banne bleue comporte des **créneaux** comme les anciens chateaux forts



2

Juste à côté, « Les ciseaux de Marcel » en souvenir de **Marcel Azoulay** tailleur à Fès au Maroc **de 1950 à 1960**.

3

Nous arrivons rue des Anglais, nos voisins.  
On y voit les restes d'un space invader..



*Nous passons devant l'institut de beauté Bonheur avant de tomber rue Dante (l'enfer) sur un gardien menaçant.*

4

On y trouve les yeux de star wars, les plumes des indiens et la couleur des petits hommes verts...

L'autre univers était Iron Man,  
super-héros de Marvel

---

5

- a • Au numéro 6 de la rue Dante, une boutique de jouets : **Pulp's Toys**.  
b • Supprimé
- 

6

Supprimé

---

7

- a • Nous atteignons le **salon de thé Odyssey** (de l'espace)  
b • Sont interdits : **sabre laser, blaster, arme à feu**  
c • Derrière le comptoir deux sabres laser **blanc et violet**



8

Juste à côté du salon de thé, derrière la porte, le **capitaine Haddock** nous épie ...

---

9

Dans la boutique Album comme dans la boutique Pulp's Comics en face, les jouets sont des personnages de **bandes dessinées**.

---

10

En haut de la vitrine de Pulp's Comics, on peut voir le numéro 160 de Doctor Strange, au prix de **12 cents**.



*Nous traversons le boulevard Saint Germain. Au numéro 67 deux lions gardent la porte.*

---

---

11

- a • Devant la boutique Album, des émules de C3PO et du docteur guerrier prennent la pose.



11

- b • Quelques personnages féminins aperçus ici :

Wonder Woman  
Catwoman  
Freddy  
Wonder Girl  
Batgirl  
Harley Quinn

---

12

- a • A l'intérieur de la boutique nous pouvons déambuler le long de **Jedi Road**, **Sgt Kirby Plaza** et **Stan Lee Avenue**

- b • éclairés par **cinq lanternes**



12

- c • et surplombés par **cinq univers fantastiques** :

- Star Wars
- Star Trek
- Batman
- L'étrange Noël de monsieur Jack
- L'étrange créature du lac noir

---

*Nous remontons la rue Saint-Jacques et passons devant Urban Surfers (planchons sur cette ville) pour arriver à la boutique Descartes (cogito ergo sum)*

---

13

a • L'enseigne fait penser à une course de **relais** qui porterait le nom de **Descartes**

b • Dans la vitrine on trouve le même logo sur un billard indien en bois : Carrom **Ellora**



13

c • A côté de l'entrée une carte nous dit #BACKTOTHESTREET

( De retour **dans la rue** )

---

*Nous quittons la rue Saint-Jacques (sortons de notre coquille) pour emprunter la rue des Ecoles, le long de la galerie de la Sorbonne, et arriver au square Painlevé.*

---

14

a • On y voit la **louve romaine**, copie de celle du Capitole, offerte à l'occasion du jumelage de Paris avec Rome.



14

b • Le côté de la statue porte les noms latinisés des deux officiels ayant présidé la cérémonie : FRANCISCO DIANA et PAVLO MINOT

On n'y trouve donc pas **Ernesto**

---

15

Nous nous engageons dans la rue du Sommerard, puis dans la rue Pierre Sarrazin où nous longeons l'**hôtel de Bullion** qui penche sérieusement.



16

Nous allons droit au cœur, une œuvre signée **Ardif**, rue de l'Ecole de Médecine.

*Puis nous repartons vers le boulevard Saint-Germain, traversons devant Rougié et Plé, la boutique au pigment d'esperluette, pour continuer dans la rue Hautefeuille.*



17

La boutique Games Workshop (atelier) nous propose de **Jouer, Peindre et Collectionner**

---

18

A l'intérieur tout l'univers de Warhammer qui se passe au 41<sup>ème</sup> siècle, donc dans environ **38000 ans**.





19

Une plaque commémorative nous rappelle qu'ici s'élevait autrefois le **Collège de Suesse**, émanation de la célèbre université d'Uppsala en Suède.

20

Nous arrivons place Saint-André-des-Arts où sont tapis **deux serpents** fantastiques



*Le tableau de pixels nous guide vers la rue Saint-André-des-Arts.*

*Nous avons le fil rouge du parcours : les boutiques de jeux*

21

a • Voici notre dernier point d'intérêt : **Variantes**



b • On y trouve les photos de deux fameux joueurs d'échecs

**Vasily Smyslov**, 7<sup>ème</sup> champion du monde en 1957  
**Max Euwe**, 5<sup>ème</sup> champion du monde en 1935

22

Non loin de là, la rue « Gît-le-cœur » est une déformation de la rue « Gilles le queux »



# CHAIR DE POULE : Le jeu de la Magie

Aucun commentaire sur ce musée déjà parcouru l'année dernière avec tellement de mal qu'on en a gardé un souvenir... bref!

Miss Ludivine qui a peur... à 8 ANS ! Re-bref !

Le monsieur qui se balade et veut l'emmener derrière les murs qui bougent nous font dire que nous sommes dans un lieu :

1 où la pédophilie règne en maître

2 où la gamine a ingéré des substances prohibées, mais il n'y a pas d'âge pour s'instruire...

Partons donc du numéro de magie.

9 Ce sont LES CARTES qui reviennent le plus souvent. Dire combien de tours il a fait est aléatoire. En tout cas, il a fait 3 sets avec des cartes à jouer contre 1 avec des balles, 1 avec des gobelets et 1 avec des cordes.

A chacun des sets il y a eu entre 2 et 3 tours différents soit à peu près 7. Mais selon ses dires, il ne fait pas toujours la même chose. Il officie là depuis 23 ANS.

11 Les automates. Le VIEN sans S nous pète au visage le S est la 19ème lettre de l'alphabet.

19 Le cirque. 3 tableaux distincts :

- 2 singes

- 3 chiens, 1 chat, 1 oiseau

- 6 oiseaux donc 7 en tout et en ce qui les concerne.

Ce qui nous amène au paragraphe 7

7 La BELLE-MERE de son père, donc sa GRAND-MERE (maternelle)

14 Au fond de la petite salle, le mannequin de la femme au serpent tient une roue qui tourne, bordée de cartes à jouer. Sur cette roue, on dénombre 8 figures (3 rois, 3 dames, 2 valets)



3 La vieille moche est le tableau agité des bras qui mène à la grande salle. Ses bras nous font penser au sémaphore. Elle forme la lettre N. Donc le mot HAINÉ. A moins qu'elle soit faignasse est qu'elle ne lève pas les bras assez haut auquel cas elle nous ferait R, le mot AIR. Mais si elle agite simultanément les deux bras on arrive à l'avertissement ATTENTION, logique dans le contexte.

22 La chose dans la cage semble appartenir à Robert HOUDIN car on voit la cage sur l'affiche au-dessus. Mais c'est NOUS qui sommes son maître, puisqu'il nous obéit.

**20** Allons bon, voilà que ça la reprend ! C'est à se demander si elle n'aimera pas ça cette gamine ! Nous avançons jusqu'au 23 car il ne faut pas abuser des bonnes choses !

**23** Dos au sarcophage, nous allons là où il y a le moins de monde à gauche au 21

**21** Une salle avec des miroirs déformants.

C'est la BAGUE qui est insaisissable.

Les premiers mécanismes d'illusion ont été utilisés par les anciens PRÊTRES EGYPTIENS puis répertoriés par Heron D'Alexandrie. Au 1er siècle après JC

**1** NAPOLEON se cache ENTRE LES DEUX ARBRES sur L'ILE D'ELBE.

Le code civil de 1804 est devenu le code Napoléon en 1807. Dans l'ère du temps, nous sommes pour sa première mouture le 30 VENTÔSE AN XII.

**12** Cet appareil, extraordinaire prix du concours Lépine au moins sert A NE RIEN FAIRE ! Retour au 23 allons en face.

**2** Une petite salle avec des machines où il faut y laisser les mains dans ces bouches ! A l'intérieur on y trouve de l'AIR qui est pulsé et donne l'impression qu'on est touché par quelque chose et UNE LANGUE EN CAOUTCHOUC. Quoi qu'on a un gros doute sur un petit CHIFFON ou une plume qui accompagne le petit souffle dans la machine du fond. Retour au 23

**13** Deux gros dés superposés à l'entrée de la grande salle : celui du bas gagne avec 6 (contre 4 sur celui du haut)

**6** Ah ça on l'a vu dans la grande salle il y a 10 CŒURS une fois qu'on s'est placé de la bonne façon.

**10** Le monsieur passionné par la lune, c'est Georges Méliès La bonne mélodie est la 15 : DO DO RE SI DO RE ou à l'ancienne UT UT RE SI UT RE

**15** Dans cette même vitrine, nous avons comme tête :

MELIES

DIABLE DE R. Houdin

LE MANNEQUIN qui a servi pour le trucage du film

BELZEBUTH

UNE TETE DE DIABLOTIN (le diable vert)

LA LUNE et sa fusée dans l'œil

LE MASQUE DE BARBERFOUILLIS

LA TETE DE CAOUTCHOUC

A côté, les métamorphoses qui ont précédé le café sont des HARICOTS, du MILLET et (ou) des FOULARDS

Il s'agissait en réalité des "transformations instantanées" !



**4** LE MOUTON est carnivore ! (de mieux en mieux !)

Tout dépend ce qu'on entend par "portail" On a compté tous les appareil comportant de l'anglais avec la banderoles on arrive à 7. Si on ne garde que ceux en bois avec un portique il y en a 4.

**17** qui nous ramène au **3**, allons donc au...

**16** Le dromadaire cache 4 BOUTEILLES dans sa bosse. On va au...

**5** qui nous rapporte rien ! La **6** alors...

**8** La tata Simone a un dé à jouer, avec lequel donc, elle ne pourra pas coudre. Le score est **5**

**18** Au restaurant le Chanard (chonfit de chanard !) au coin de la rue Saint-Paul et de la rue des Lions-Saint-Paul



## Parcours 4

# Le Parcours dans le Temps

Notre parcours commence il y a longtemps, très longtemps même. Il y a environ 30 000 ou 40 000 ans, sur la rive droite parisienne ! Plus précisément entre les deux bras de la Seine : celui que nous connaissons tous, et un second, asséché depuis longtemps, qui coulait à peu près sur le tracé des grands boulevards actuels. Au milieu, le paysage de l'époque devait être quelque chose comme ceci :



Accélérons le temps : il y a environ 900 ans, les Parisiens décident d'assécher ce « marécage » pour le transformer en « marais », c'est-à-dire en cultures de légumes ! S'y installent également un grand nombre de communautés religieuses (Les Blancs-Manteaux, Sainte-Avoye, Les Billettes, ...) dont nous retrouverons les traces durant notre parcours. Les siècles passant, le quartier s'urbanise et accueille toute la noblesse française, de Charles V à Henri IV, mais finit par être saturé de constructions. La Révolution française sonne le départ des élites, remplacées par des artisans, marchands et ouvriers.

L'époque moderne donne de nombreuses nouvelles vies au Marais, accueillant les communautés chinoise, juives et homosexuelles.

Nous nous lançons dans un parcours dans le temps, un jeu de piste dans l'un des quartiers les plus chargés d'histoire au monde, en passant allégrement d'une époque à l'autre !

Démarrons au croisement des rues Rambuteau, des Archives et des Francs Bourgeois.

1. Nous sommes en plein centre du Marais, nous en avons la confirmation écrite. Où ?

[Au Bar bistro « Au Cœur du Marais », situé au n°61 rue des Francs Bourgeois, au carrefour des 3 rues.](#)

Suivons les Francs Bourgeois. Nous longeons l'hôtel des Baisers d'entrée de gamme ([L'Hôtel de Soubise](#)). Il n'y a pas de questions dans sa cour, mais si elle est ouverte, invitez-vous à l'intérieur, cela vaut le détour !

Cette rue suit le tracé de l'un des plus vieux témoins du Paris médiéval, qui nous accompagnera tout au long de ce parcours.

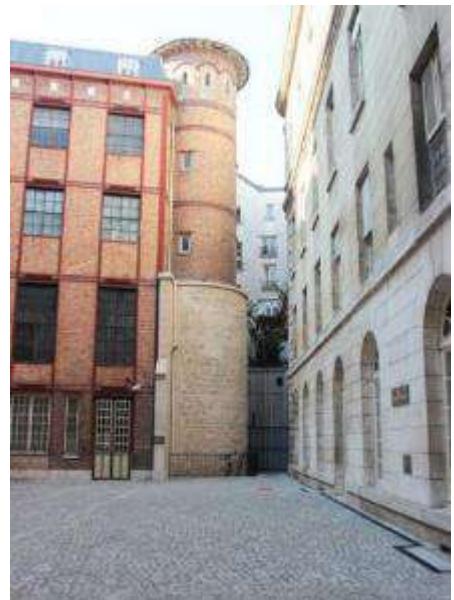
### **L'enceinte de Philippe Auguste**

Vers la fin du 12<sup>ème</sup> siècle. Philippe Auguste part en croisade. Mais étant en guerre avec les anglo-normands, il lance la construction d'une large muraille autour de la capitale où vivent alors 50 000 âmes (la plus grande ville d'Europe).

Cette muraille, parmi de nombreuses autres, est celle qui a laissé le plus de traces. Même 9 siècles plus tard, nous en retrouvons l'influence et les vestiges à de nombreux endroits. Suivre son tracé dans la ville moderne constitue un véritable voyage dans le temps... et un véritable jeu de piste !

2. Non loin, on peut repérer une tour de ce rempart médiéval, en l'occurrence très bien restaurée. Quel nouveau matériau a remplacé la pierre ancienne ?

Dans la 2<sup>ème</sup> cour du Crédit Municipal de Paris, dont l'entrée directe serait au n°57-59 de la rue des Francs-Bourgeois (entrée fermée), on trouve une **tour en pierre (tour Pierre Alvart)**, restaurée en 2014, vestige de l'enceinte de Philippe Auguste, surmontée au 19<sup>e</sup> siècle d'une tour en brique. Deux lignes tracées dans le pavage de la cour indiquent l'ancien emplacement de l'enceinte.



3. Continuons dans la rue (**des Francs bourgeois**).

a. Quel animal fantastique domine Paris ?

Le **griffon** emblème du Crédit Municipal de Paris, (à l'entrée principale, 55 rue des Francs Bourgeois)

b. Il y a d'ailleurs de l'humour dans le slogan de ce même animal ! Depuis quand innove-t-il ?

Le slogan du Crédit Municipal de Paris est « **Moderne depuis 1637** »

Poursuivons dans la rue. On se croirait vraiment dans une partie de Monopoly (certainement quasiment gagnée d'ailleurs ...). Parce qu'on y trouve beaucoup d'Hôtels (particuliers)

Nous croisons des moines blancs (les **Blancs Manteaux**), qui étaient parmi les premiers résidents du quartier (le loyer n'était sûrement pas le même à l'époque). Pour l'anecdote, leurs successeurs, les Guillemites, prirent le contrepied et se vêtirent exclusivement de noir...

4. Chez quel ecclésiastique peut-on croiser le spectre de demain ?

On arrive rue de l'Abbé Migne. La boutique porte l'enseigne d'Mn. Ce sont les consonnes du mot demain, dépouillé (voire décharné) de ses voyelles.

C'est surtout que dans la rue de l'Abbé Migne, on pouvait observer une spectre lumineux tagué au sol à coté du mot « demain ».

Le square Charles-Victor-Langlois et l'église des Blancs Manteaux à côté étaient traversés par notre rempart médiéval, dont manifestement il ne reste rien ici.

Le carrefour où nous arrivons (carrefour rues des Francs Bourgeois et Vieille du Temple) a durement subi un bombardement en août 1944, les bâtiments sont tous relativement neufs à l'exception de la magnifique tour en encorbellement qui fait le coin, conçue juste avant la renaissance.

A l'angle des rues Vieille du Temple et des Francs Bourgeois se trouve une échauguette de l'ancien hôtel d'Hérouet, construit vers 1510 par Jean Hérouet, trésorier de France, qui avait été en 1497 le secrétaire du futur Louis XII. C'est un spécimen de la fin de l'art ogival, quelques années avant la Renaissance.

5. Q5. Qui rassemble ici l'auteur et son oeuvre ?

Sous l'échauguette, boutique de mode **Zadig et Voltaire**, 42 rue des Francs Bourgeois , Zadig étant une œuvre de Voltaire.

Bifurquons pour rejoindre la halle. On tourne à droite, dans la rue Vieille du Temple, en direction de l'Espace des Blancs Manteaux.

Les religieuses vivant ici furent expulsées après la Révolution, le 18 ventôse an III, pour mauvaise gestion et Napoléon ordonna la construction de ce marché et des rues avoisinantes.

6. Nous retrouvons la trace de notre rempart, qui fut manifestement fatal au duc d'Orléans. A quelle porte ?

On tourne à gauche, rue du marché des blancs Manteaux, où, une plaque, sur la Halle, indique « **Enceinte de Philippe Auguste**, Ici s'élevait la porte ou poterne **Barbette**, ouverte au XIII<sup>e</sup> siècle, abattue sous François 1<sup>er</sup>, auprès de laquelle le duc d'Orléans, frère de Charles VI fut assassiné en 1407 »

Passons de l'autre côté de la halle. Deux bovidés remarquables gardent la porte de l'ancienne halle de la boucherie (logique !).

Rue des Hospitalières Saint Gervais, ces deux têtes de bœuf en bronze furent réalisées en 1819 par Edmée Gaulle.

Ce sont les restes de 2 fontaines de style assyrien aujourd’hui disparues. A l’origine, l’eau s’échappait du mufle des têtes de bœuf, situées dans le tympan de frontons, dans deux bassins

## 7. Ce visage en visages vous dévisage. En quel honneur ?

Parvis des 260 enfants, sur la halle, une fresque de l’artiste de Street Art Gregos a été faite en l’honneur de **la journée des femmes, le 8 mars 2014.**

Il est connu pour placarder dans les rues de Paris des moulages de son propre visage. Une foison de ceux-ci forme une partie du visage et du cou de la femme.

Dirigeons-nous vers la rue des rosiers, et entrons dans le Pletzl.



### Le Pletzl

Le mot Pletzl vient du Yiddish « petite place » et correspond au quartier juif autour de la rue des Rosiers. Cette dernière doit son tracé au rempart de Philippe Auguste et son nom aux fleurs qui poussaient en contrebas de celui-ci. L’histoire des juifs parisiens est compliquée, tour à tour acceptés puis spoliés et expulsés de la ville par les rois de France, leur présence dans le Marais remonte au moins au moyen âge. C'est à la fin du XIXème siècle que la population juive du quartier va réellement prendre de l’ampleur, victimes de persécutions et de pogroms en Europe centrale et en Europe de l'est, des milliers de juifs fuient vers la France et beaucoup atterrissent dans le Marais, vieux quartier insalubre où des familles entières s’entassent dans des petits logements sans confort. De nos jours, et malgré un prix de l’immobilier qui s’envole, le Pletzl continue d'afficher l’histoire de la diaspora des juifs émigrés à Paris.



Tournons pour aller vers le fauve bien placé.

En tournant à gauche dans la rue des Rosiers, on trouve, à l’angle, une fresque de Mosko & associés, représentant un tigre et son petit, assortie de la mention « bien placé », dans un cadre de forme analogue à celui d’une place.

## 8. Quel est le numéro de la porte amoureuse ?

À n°25 de la rue des Rosiers, la devanture d’une laverie a été ornée d’un dessin avec des roses et la mention « In love », à côté d’une pin-up collée sur le mur.

Non loin, la boutique All Saints (23 rue des Rosiers) a investi l'espace d'un bel hôtel particulier (**Hôtel d'Epinay**). Le nom est amusant car l'hôtel fut longtemps habité par le lieutenant-colonel d'Estat, dont l'avancement de carrière rapide et la beauté de sa femme faisait dire à ses rivaux : « Quand on fait son chemin par l'épée, c'est plus lent que par le fourreau ». Bel esprit...



## 9. Au carrefour, repérez deux instruments à vents.

On trouve deux **moulins à vent** représentés sur la façade du traiteur Florence Kahn qui fait l’angle.

Cette façade jaune immanquable et tristement célèbre n'accueille plus de locataire depuis longtemps, la faute au loyer démesuré paraît-il...

Le lundi 9 août 1982 à 13 h 15, un groupe de deux à cinq personnes (selon des témoignages contradictoires) masquées et armées de pistolets mitrailleurs fait irruption dans le restaurant Goldenberg, au coin de la rue des Rosiers et de la rue Ferdinand-Duval. Une cinquantaine de clients se trouvent à table. Après avoir lancé une grenade, ils mitraillent clients et employés. Puis le commando lance une seconde grenade, et s'enfuit à pied en tirant dans la foule. En moins de trois minutes, l'attentat fait six morts et vingt-deux blessés.

Fermé en 2006 pour des raisons d'hygiène et de dettes, il abrita de 2010 à 2017, un magasin de vêtements qui, dit-on, n'a pu survivre à un loyer de plus d'un demi-million d'euros annuel.

Actuellement, c'est un magasin de bricolage éphémère Leroy Merlin « Make It » consacré au « Do it Yourself » qui occupe les lieux.

10. Quel était le prénom de son fameux propriétaire initial ?

Le prénom du fameux propriétaire initial était **Jo Goldenberg**

Juste après, entrons dans le jardin ([jardin des Rosiers-Joseph Migneret, entrée n°10 rue des Rosiers](#)). Nous retrouvons notre rempart ! Vous ne pouvez pas manquer les vestiges de l'une de ses tours ([très restaurée](#))

11. Profitons du calme et tant qu'à faire, rions un peu ([on peut voir à droite de l'autre côté du jardin une boutique « La mouette rieuse »](#)) : tout au fond, quel excellent jeu de mot se cache derrière le code du jardinier ?

L'adresse du site des jardiniers est :

[« maraisvous.com/JardiniersDu4eme.htm »](http://www.maraisvous.com/JardiniersDu4eme.htm)

Jeu de mots pour rire : **maraisvous** pour **marrez vous**.



12. Depuis le jardin, nous apercevons distinctement un haut élément industriel qui dénote pour le moins au milieu de la fine architecture du Marais.

a. Qu'est-ce ?

[La cheminée de 35 m de haut de l'ancienne usine de la société des cendres \(1886\)](#)

b. Question internet ou bien en faisant le détour ! A cet endroit, un japonais s'est approprié les restes des laveurs de cendre. Quel est son nom ?

Au 39 rue des Francs Bourgeois, on voit encore au-dessus de la porte « société des cendres ». L'usine a tourné jusqu'en 2002.

C'est le magasin de vêtements **Uniqlo** qui s'y est installé.

Les « laveurs de cendres » traitaient les déchets des bijoutiers et joaillers, afin de récupérer les métaux précieux (or, argent, platine...) qui s'y trouvaient mêlés à toutes sortes de poussières.

En sortant du jardin, continuons le long de la rue des rosiers.

13. Procédons à quelques ablutions. Bien utile quand on sait qu'à l'époque les appartements ne disposaient pas de salles de bain... à quel numéro ?

[Au n° 4 rue des Rosiers, on trouve encore l'inscription sur la façade conservée, « Hammam Saint Paul, Sauna, Piscine ». Construit en 1863, désaffecté à la fin du XXè siècle, il est actuellement occupé par une boutique de mode.](#)  
Non loin, bifurquons à droite dans la mal nommée. [La rue Pavée, aujourd'hui goudronnée.](#)

14. En face du lieu de culte se trouvent des marques d'une croyance plus ésotérique. Laquelle ?

[Au n°9 rue Pavée, en face de la synagogue du n°10, réalisée en 1913 par Hector Guimard, on remarque une petite porte, décorée dans le style de la Kabbale, l'ésotérisme juif.](#)

Croisons l'ancienne des droits de l'homme, ([la rue du Roi de Sicile qui s'appelait auparavant rue des Droits de l'Homme](#)) dépassons le carrousel ([le manège situé sur le terre-plein](#)) pour nous diriger vers Manon ([boulangerie-pâtisserie « Aux désirs de Manon », 129 rue Saint Antoine](#)).



15. Qu'est ce qui est mort ?

Un morceau **de cadre de bicyclette fixé au mur**, accompagné de l'**inscription RIP (Rest in Peace)**, à l'entrée de la rue du Prévôt.

Bifurquons vers la gauche, vers l'église [Saint Paul](#).

16. Entre le pylône ([boutique « Pylones » 107 rue Saint Antoine](#)) et les colonnes ([de l'église](#)), quel est le nom actuel de l'une des anciennes écoles centrales de Paris ?

[Le lycée Charlemagne](#), depuis octobre 1804, d'après la pelle Starck, située entre les 2.

En arrivant devant l'église, nous retrouvons notre muraille ! Oui je sais, ce n'est pas évident... et pourtant nous nous trouvons sur l'emplacement de la porte Saint-Antoine, l'une des six portes principales de l'enceinte rive droite.

Imaginez le rempart venant du CIC juste en face, et coupant l'église en deux. Les vestiges sont ici essentiellement visibles dans les caves privées des riverains. Entrons dans l'église ([Saint Paul](#)).

17. Admirez les deux bien nommés, offerts par Victor Hugo. De quoi parle-t-on ?

[Des 2 coquilles de bénitier, servant de bénitiers, offertes par Victor Hugo, à l'occasion du mariage de sa fille Léopoldine en 1843.](#)

Empruntons la nef de gauche et prenons la sortie secrète à gauche, non sans jeter un œil avant au Delacroix un peu plus loin ([« Le christ en agonie au jardin des oliviers »](#)).

Une fois sortis, descendons cet étroit passage ([le passage Saint Paul](#)).

Attention à celui qui vous espionne d'en haut !

[Dans la partie couverte du passage, au plafond, un collage de Levalet, montre un homme tenant l'une des poutres à bout de bras.](#)



18. Quel est son métier ?

[L'Haltérophile représenté au plafond porte la signature Levalet. Son métier est donc valet.](#)

Au bout, faisons un petit détour qui vaut le coup d'œil : prenons à gauche et allons aux comptoirs. [« Aux comptoirs du chineur », 49 rue Saint Paul, ouvert du Mardi au Dimanche de 14h à 20h30](#)

19. Dès que vous poussez la porte, vous savez que vous êtes entre de bonnes mains (même si je ne mettrais pas la mienne à couper). Pourquoi ?

[On y trouve une main coupée \(factice\) accrochée à la poignée à l'intérieur. Il y a aussi une main dans chacune des 2 vitrines.](#)

Revenons sur nos pas, vers la seine.

Sous les restes de l'église Saint Paul originelle, c'est l'anchois sur le gâteau !

[Restaurant « la cerise sur la pizza », entrée rue Neuve Saint Pierre.](#)

Continuons quelques mètres puis bifurquons à droite dans la petite rue couverte. [Rue Eginhard, coudée, allant du 31 rue Saint Paul au 4 rue Charlemagne](#)

20. Au bout, près de la fontaine, trouverez-vous l'hommage à deux organisateurs de ce rallye ?

[Au fond de la 1<sup>ère</sup> partie de la rue, sur le mur à gauche de la fontaine, une imposte comporte une grille en fer forgé où les lettres A et S sont entrelacées. On en retrouve une autre dans la 2<sup>ème</sup> partie.](#)

[SA sont les initiales de Sainte Anastase, mais aussi celles de Simon et Audrey 2 des organisateurs.](#)

Juste au niveau de la sortie rue Charlemagne, arrêtons-nous un instant pour jouer à la bataille navale ! Un vandale a tiré quatre coups dans la colonne I et a touché quatre fois le porte-avion.

[4 lettres de la rue Eginhard ont disparu : E,G,H,D.](#)



21. Saurez-vous donner les coordonnées du coup de grâce ?

Les lettres touchées sont celles qui ont disparu. Ce sont les E, G, H, D. Un porte-avion couvrant 5 cases consécutives, dans la bataille navale. Les coordonnées du dernier coup, qui sera fatal, est le

F1

Allons vers le bar, puis le cordonnier pour trouver une autre fontaine.

Vieilles enseignes 5 rue Charlemagne, en allant à droite vers la Fontaine Charlemagne.



22. Ne nous arrêtons pas et jouons à un autre jeu ! Si je vous dis avenue Matignon, boulevard de La Villette, rue de Vaugirard et boulevard de Belleville, saurez-vous me donner la rue suivante ?

Proches de la fontaine, nous observons des poteaux colorés, le premier est rouge (av Matignon) le second rose (Bd de la Villette) puis bleu (rue de Vaugirard), et violet (Bd de Belleville)  
Le suivant est vert, ce qui correspond à l'avenue de Breteuil.  
Sachant que sur le plateau, l'artère choisie est la première de la séquence couleur.

Prenons la rue des jardins St Paul.

De l'autre côté du terrain de sport, nous retrouvons notre enceinte médiévale, ici bien visible et étonnamment bien conservée. Deux tours y sont visibles, dont celle de où fut temporairement emprisonné le Gabriel de Montgommery après un petit « incident »...

Comment tuer accidentellement un roi de France !  
par Jean-François Dreux du Radier

« Henri II (...) ordonna un Tournoi Solennel contre tous venans. Le Roi, l'un des meilleurs cavaliers de son royaume, fit admirer son adresse et sa valeur. Mais vers la fin du tournoi, voulant, dit-il, rompre encore une lance à l'honneur des dames, d'autres disent de la Reine son épouse, il en envoya une au jeune Gabriel de Montgomery. La Reine, le supplia inutilement de sortir du tournoi : Montgomery refusa d'entrer en lice autant qu'il le put, et jusqu'à un ordre exprès qu'il en reçut du Roi. Ils coururent enfin l'un contre l'autre, et si rudement que les lances se brisèrent et que Montgomery, emporté par son cheval, donna dans l'oeil droit du Roi, qui avait la visière de son casque levée, du tronçon qui lui resta la main. Le coup pénétra si avant, que le crâne en fut enfoncé.

Le Roi chancela et aussitôt emporté à l'hôtel des Tournelles (aujourd'hui la place des Vosges), près duquel le combat s'était déroulé. On épuisa inutilement tout ce que la chirurgie a d'art et d'industrie. Il se forma un abcès dans la tête du Roi, qui mourut le douzième jour, qui était le 10 juillet 1559. Il déclara qu'il pardonnait à Montgomery... »

Dès le début de la rue, entrons au village ([Saint Paul](#)). Passons entre l'Asie ([Japan blue, « concept store de l'indigo »](#)) et l'Amérique ([« la compagnie du Mexique »](#)) puis bifurquons à droite.

### 23. Quel numéro au dos de cette toile ?

[Dans la vitrine d'une petite galerie, un aperçoit le numéro 9 au dos d'une toile.](#)

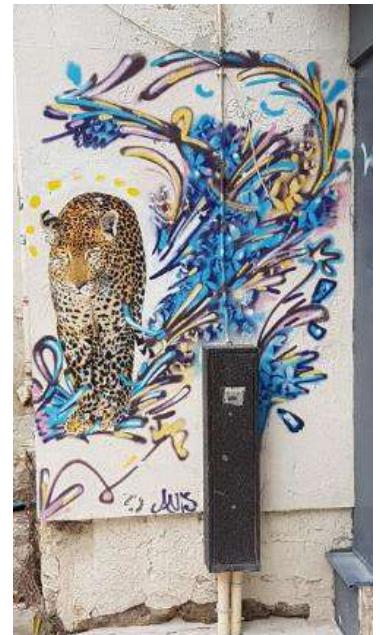
Oui, mais la toile était à l'envers (visibles aux autres inscriptions dessus). Le bon numéro est donc le 6 !

*Continuons dans le village. Profitez-en pour découvrir les boutiques exotiques des environs.*

### 24. Un fauve nous espionne. Lequel ?

Un magnifique [léopard](#) sur la fresque de Mosko &associés

Sortons du village au niveau du top single de Gounod ([le célèbre Ave Maria](#)).  
Prenons à droite [la rue de l'Ave Maria](#).



### 25. Apparemment, vers quel point cardinal vous dirigez-vous ?

[On lit Nord sur une plaque de fer blanc, fixée dans le mur au-dessus d'une plaque de rue de l'Ave Maria, à l'angle de la rue des Jardins Saint-Paul.](#)

Au bout de la rue, un peu de bon Sens ([Hôtel de Sens, 1 rue du Figuier](#)). Entrez dans la cour (si c'est ouvert).

### 26. Quels sont les deux compagnons de la gargouille ?

[Un singe et un dragon tiennent compagnie à la gargouille.](#)

Ressortons. Repérez la seine un peu plus loin. C'est ici que s'achève la muraille qui a accompagné notre promenade, par une tour fortifiée (la Tour de Barbeau) de 25 mètres de haut, gardienne du fleuve... et dont il ne reste plus rien.

Notre parcours s'achève quant à lui quelques centaines de mètres plus loin. Longeons l'Hôtel dans la rue d'un autre ([un autre hôtel ;rue de l'Hôtel de ville](#)) puis rejoignons la seine([en tournant à gauche dans la rue des Nonnains d'Hyères](#)). Nous arrêterons notre promenade en 1614, lorsque Louis XIII posa la première pierre vers l'île aux vaches !

### 27. De quel édifice s'agit-il ?

[Du pont Marie](#)



## Parcours n°5 Guerre et

*Pour l'anecdote, côté esplanade, le service d'ordre oblige les visiteurs à laisser leurs armes à l'entrée :*



**V**ous êtes défié(e) aux échecs. Assemblez votre armée puis affrontez l'adversaire. Répondez correctement aux questions pour le mettre mat.

1. Deux cavaliers vous proposent de vous servir. Tous deux ont des parures dorées pour leur cheval

Quel sont leurs nom ?

**Ferdinand 1er (sans cheval) et Otto Heinrich (avec)**

L'un d'eux n'a plus son cheval, seuls quelques éléments demeurent, dispersés.

2. Où sont donc partis ses étriers ?

**A Londres (Wallace Collection) et à St.-Louis Missouri. Mais il y a d'autres étriers, très beaux, dans la vitrine avec les huit casques. Il n'a qu'à les prendre.**

Une réponse alternative était "A la cour de Vienne" visible dans la vitrine voisine.



Il n'est pas digne de rejoindre vos rangs. Ce sera donc l'autre qui vous prêtera allégeance.



3. Les troupes ont faim. Quel casque est adapté à une fondue ailée ?

**Il y a deux bourguignottes ailées l'une avec un dragon ailé et l'autre en forme de griffon (selon le cartel, selon nous, il ressemble plutôt à Donald Duck) pour une fondue bourguignonne**



Progressez vers des espaces dignes de votre rang.

## Salle Royale



4. Quelle arme triple semble ici quelque peu anachronique ?

**Un pistolet à rouet à trois canons**



Ces guerriers se sont aventurés loin de chez eux.

**Les deux guerriers japonais**



Des sont fous, assurément. Peut-être feraient-ils de bonne recrues. Vous appréciez l'emblème de celui de droite.

5. Que représente cet emblème ?

**Une grue. (c'est le symbole du Japon)**



Ce fou sera des vôtres. Par ailleurs, l'effort de guerre vide les caisses du royaume. Il s'agirait de mettre la main sur un trésor, tout proche, qui s'ignore.

6. Combien de cabochons sont évoqués ?

**Seize (huit sur l'étui à arc et huit sur le carquois)**

Certains ont trouvé 8, d'autres 32, selon les interprétations, toutes correctes



Dépassez rapidement l'ère infructueuse (salle médiévale) pour vous aventurer dans le domaine de Richelieu (salle Louis XIII).





Il y a ici trois tours dont l'une fera l'affaire pour votre armée.



7. Pourquoi imposent-elles le silence?

**C'est un pavois (pas-voix) 😅**



Ces contrées sont différentes mais une étape s'impose à l'auberge.



8. Quel plat complémentaire vous attend ici ? Ses représentants ne sont pas tous effrayants.

**Une fondue savoyarde (les Savoyards ne sont pas tous effrayants comme ceux-ci)**

On pouvait aussi répondre "salade"



Cette autre salle semble avoir un vestiaire, ce qui correspond bien à son nom.



9. Un instrument de musique s'est perdu ici. Lequel ?

**Un orgue à douze canons de la seconde moitié du XVIème siècle**



10. Vous trouverez ici votre seconde tour. Laquelle ?

**La tour Saint Nicolas dont est exposé un canon**



11. Quels mots latins y sont associés ?

**TVRIS+S+NICOLAI PRO+DEFÉSOR. C'est traduit sur le cartel par « pour la défense de la tour Saint Nicolas ». Mais c'est très contestable.**



**Note des Nostradamus : Nicolai pour Nicolae est une déformation courante. L'accent qu'on voit sur le second E de Defésor est en réalité une « N » élidée. Il faut donc lire « DEFENSOR ». Defensor veut dire défenseur et non défense. De toute**





façon, pro demande l'ablatif et il aurait fallu écrire « pro defensore » qui signifie « pour le défenseur ». Pour la défense se dit « pro defensa »

Tour s'écrit **TVRRIS** en latin et non **TVRIS**. Avec de l'indulgence pour deux fautes d'orthographe (un des R de **TVRRIS** et le troisième E de **DEFENSORE**), on devrait donc le traduire par « pour le défenseur de la tour Saint-Nicolas ».



Trouver une souveraine n'est pas chose aisée. Mais on raconte qu'une reine s'est cachée dans l'armée qui attend au vestiaire.

12. Quel accessoire coquet la trahit ?

**Elle porte une jolie jupette blanche bordée de rouge par-dessus son armure. C'est d'un chic !**

Vos pas vous portent vers un lieu savoureux.

**Salle des lices (Délice)** 😊



13. Tolkien avait utilisé ce mot à mauvais escient. Quel est-il et que désigne-t-il en réalité ?



**Les Oliphants de Tolkien étaient des sortes de gros éléphants de guerre. L'olifant présenté ici est un vrai olifant (ou oliphant), à savoir une trompe en ivoire.**



Parfait, des fous se battent sous les applaudissements. Vous recrutererez le plus vêtu.



15. Quel est le chiffre porte-bonheur de cette monture ?

**Son collier porte le chiffre 5 en kanji japonais (ci-contre). C'est sans doute son chiffre porte-bonheur**





### Cabinets insolites

16. Trouvez les 8 soldats ci-dessous pour compléter votre armée par autant de pions.  
Prenez une photo de chacun, en entier, ou si vous ne pouvez pas, donnez le nom du groupe  
auquel il appartient (régiment, collection...). **Voir page ci-contre**

17 Dans quelle armée se cache un coureur du tour de France ?

**Parmi les soldats des guerres napoléoniennes**





5) Bersagliers  
(Italie)

6) Soldats des  
guerres  
napoléoniennes  
(cheval léger)

7) 45<sup>e</sup> régiment  
d'infanterie de  
ligne (Autriche)

8) Collection  
Loriot (Voltigeur  
de ligne)





Vos pièces sont enfin au complet, il est temps de vous faire couronner, même si c'est par votre futur ennemi. Ensuite rendez-vous dans la demeure majestueuse de ce dernier.





## Le temple de la victoire

### La chapelle du Dôme

Au terme d'une lutte acharnée sur l'échiquier, vous avez triomphé de l'ennemi et réussi l'échec et mat. Retracez ici l'histoire de vos meilleures prises.

18. Vous avez éliminé une tour. Quel est son nom?

**La Tour d'Auvergne. Il est mort : on voit son tombeau**

19. Un fou sarrasin ne vous a pas résisté non plus. Qui est-il ?

**Lyautey. Il est mort aussi et son cercueil est écrit en arabe.**

20. Vous avez fauché un cavalier. Quel est son titre?

**Artilleur au départ, il a pourtant fait l'école de Saumur en 1876. Plus foché 😅, on ne fait pas, le maréchal Foch a aussi son tombeau ici.**

21. Et surtout, vous avez tué la reine ennemie. De qui parle-t-on, à votre avis ?

**Turenne (là, on touche le fond !) 🤣**

Vous ne résistez pas à l'envie de vous approcher de votre ennemi déchu. Une énigme parvient alors à vos oreilles :

Lorsque au plus près du souverain éteint, vous serez face à celui-ci et dans le même temps, face à la reine qui en haut lieu fut tuée

**On descend au niveau du tombeau de Napoléon et on se met à l'est pour regarder à la fois vers le cercueil de Napoléon, ici, et celui de Turenne, en haut (lieu)**





vous verrez la victoire.  
 Parcourez alors par la gauche  
 autant de cercles dallés  
 que de lettres dans son nom.

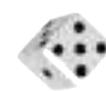
**Au septième cercle, un bas-relief à notre gauche glorifie les édifices et monuments créés par Napoléon qui y est représenté désignant deux monuments sur les listes.**

22. Cette étape accomplie, répondez à la question : que montre l'ennemi ?

**De la main droite -à notre gauche- le Fort d'Huning (aujourd'hui Huningue) et de l'autre la colonne de Boulogne (dite aujourd'hui colonne de la Grande Armée)**



Précision : la "victoire" que l'on voit est MARENGO, qui comporte 7 lettres et nous enjoint donc à parcourir 7 cercles dallés sur la gauche.

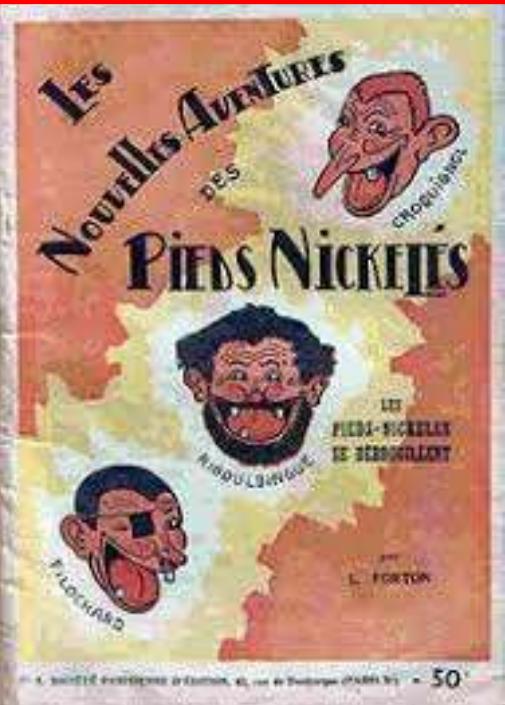




*Les Pieds Nickelés*

# Parcours n°7

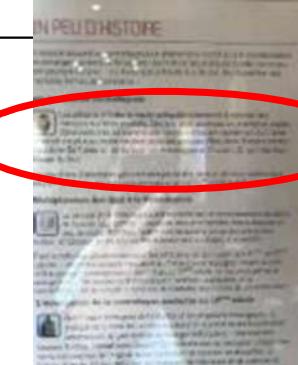
## Faux et Usage de Faux



## Réponses



Les Pieds Nickelés

1/	<p><b>Le musée acquiert ses collections grâce aux saisies des douanes.</b></p>	
2/	<p><b>Il s'agit de l'Union des Fabricants, association française de défense et promotion de la propriété intellectuelle (UNIFAB)</b></p>	
3/	<p><b>Elles datent de la haute antiquité</b></p>	

# Faux et Usage de Faux



*Les Pieds Nickelés*

4/	<p>Ce champagne est un <b>préservatif</b> (non buvable mais un atout indéniable pour ne pas tomber malade).</p> <p>On ne pourra pas l'acheter avec une <b>carte Amex</b> (le condon disposé à côté de celui du champagne est à la marque d'American express – photo mal prise...)</p>	
5/	<p>Saisi par la <b>préfecture de Police le 23/02/2006</b>.</p>	
6/	<p>J12 : Il s'agit d'une montre <b>Chanel</b></p>	



Les Pieds Nickelés

7/	En <b>chaussant une chaussette</b> , qui porte le nom de plusieurs marques (10).	
8/	Il s'agit du montage <b>Goodyear</b> . Plusieurs autres montages possibles existent : <b>Blake</b> , <b>Bolognais</b> , <b>California</b> , <b>Mocassin</b> , ....	
9/	3 différentes écritures de la marque <b>Bic</b> sont présentées : <b>Bie</b> , <b>Big</b> , <b>Bix</b> .	



Les Pieds Nickelés

10/	<b>La taille ne peut pas être contrefaite.</b> En revanche, des produits pour la sécurité électrique peuvent être contrefaits.	
11/	Il s'agit de la <b>poudre de lave vaisselle</b> . Sun versus une copie légale (et non pas l'original).	
12/	Il s'agit de la <b>Fumeuse des Caraïbes</b> , car il s'agit des cigares Monte Cristo Habanos.	



Les Pieds Nickelés

13/	Ce sont <b>des couteaux</b> . Le Yatagan est une arme turque à lame recourbée. Karl Elsener est un fabricant de couteaux Suisses.	
14/	L'agence en France est <b>HADOPI</b> .	
15/	Des <b>produits horticoles</b> peuvent être contrefaits.	

# Faux et Usage de Faux



*Les Pieds Nickelés*

16/	Baloo, l'ours du livre de la jungle , s'est invité sur une <b>bouteille de parfum Baloo Blue</b>	
17/	Granville, une contrefaçon de Grandville. Il s'agit de la marque Dior. On la trouve déformée <b>4 fois</b> : Christian Diar, Jordore, Japadore, J'edoore (les deux dernières pour le parfum J'adore)	
18/	Son peut voir la marque Louis Vuitton sur le <b>ballon</b> avec le monogramme déformé Louis Voitton	



Les Pieds Nickelés

19/	<b>Le vêtement le plus imité est le <b>jean Levis</b> bien sûr!! (photo un peu floue, toutes nos excuses...)</b>	
20/	<b>C'est une boisson d' « appellation d'explosion contrôlée ». On a oublié la photo...</b>	
21/	<b>Nous pouvons voir toutes ces maisons sur la plaque des anciens Présidents de l'Union des Fabricants. Le lion n'y apparait pas (Christian Peugeot) car le Président actuel est encore vivant!</b>	

# Faux et Usage de Faux



*Les Pieds Nickelés*

22/	<p>Ce meuble a des <b>tiroirs</b> qui sont faux.</p>	
23/	<p>Difficile à dire selon le site à notre disposition dans le musée. Contrefaçon ne permet pas d'évaluer les sites de petites annonces et de ventes aux enchères. C'est ce que donne la recherche pour le site Alibaba</p>	
24/	<p>A la page 123, on trouve un <b>livre d'or</b>.             On n'y trouve des signatures de visiteurs. Et pas mal de coucou de nos amis rallyemen and women</p>	



Les Pieds Nickelés

25/	<b>14 lustres font 70 ans.</b> Il s'agit des droits patrimoniaux qui sont limités dans le temps à 70 ans après le décès du créateur.	
26/	<b>Au château de Tours,</b> 190 tableaux sur 192 étaient faux. Effectivement tout n'était pas faux 😊	
27/	<b>Il semble que la Russie soit particulièrement touchée par la contrefaçon d'œuvres d'art, en particulier les œuvres du début du 20ième</b>	



Les Pieds Nickelés

28/	<b>Il s'agit de la « roulette » .... Russe ! Avec un beau pistolet au milieu des cartes de jeux.</b>	
29/	<b>Le rapporteur se trouve sur le haut de la bibliothèque.</b>	
30/	<b>Mon dieu, tentons le sceau sur la contrefaçon Corot...</b>	



*Les Pieds Nickelés*

## Faux et Usage de Faux

31/

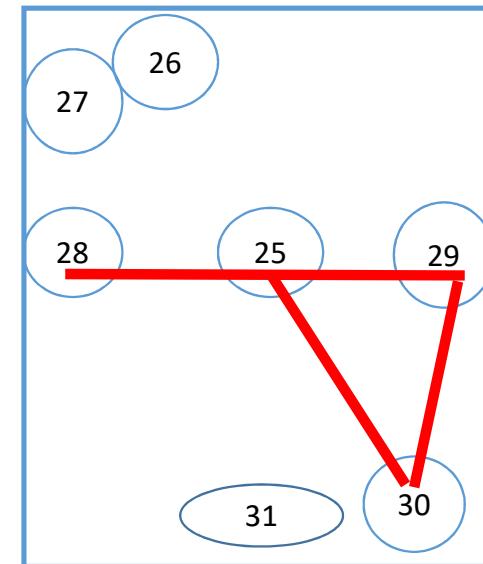
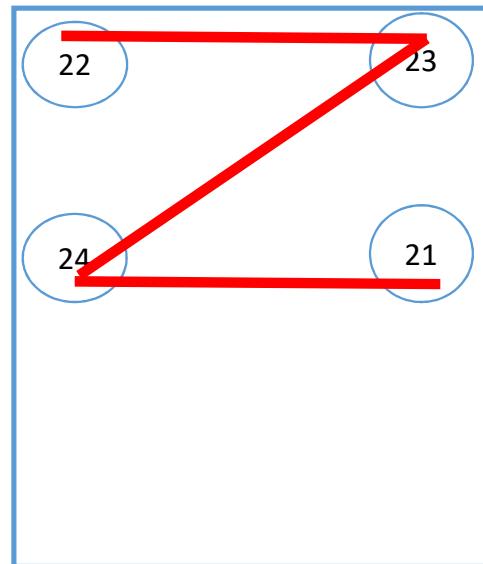
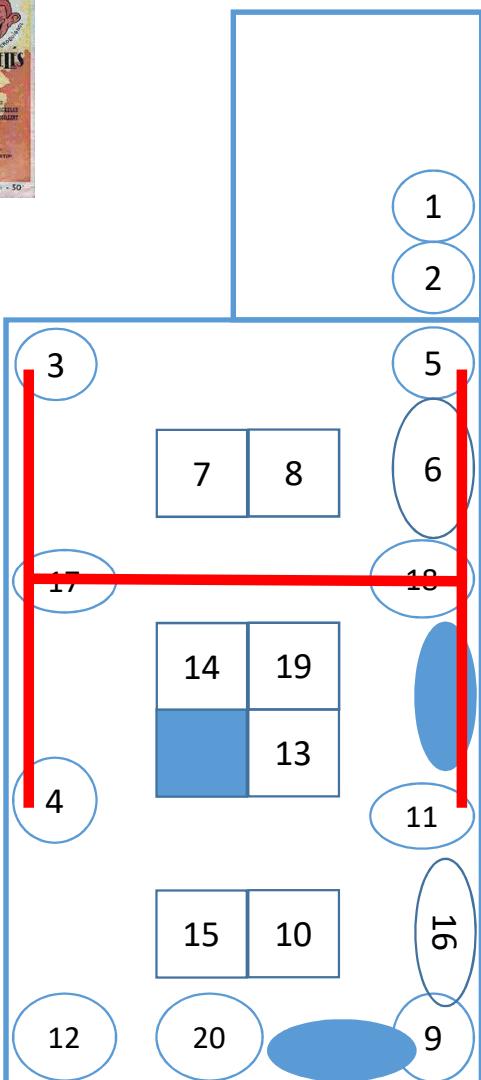
Il s'agit des **chenets de la cheminée**, avec une tête de cerf





Les Pieds Nickelés

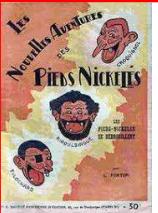
## Faux et Usage de Faux



La suite de nombre nous donne les 4 lettres INPI (on rejoint les numéros des questions positionnées dans chaque grotte selon l'ordre des suites de nombres proposé), correspondant **l’Institut National de la Propriété Industrielle**  
**L’INPI a publié un document sur la lutte contre la contrefaçon en janvier 2017.**  
**C’est un acteur majeur de la protection des marques et des inventions**



Les Pieds Nickelés



## Faux et Usage de Faux

32/	L'extérieur du musée a déjà été vue dans le <b>film « La grande vadrouille »</b> et ce fameux peintre en bâtiment qu'est Bourvil	
33/	La plus grosse contrefaçon du musée est le <b>bâtiment du musée</b> lui-même du 16 rue de la faisanderie. Il s'agit d'un hôtel particulier copié d'un autre hôtel particulier du 17 <sup>ème</sup> siècle et situé dans le Marais	

Parcours n°8

## Street Piction'Art



## **Dossier réponse parcours n°8 - Street Piction'Art**

Nous voilà plongés dans l'univers du Street Art. Notre découverte de ce Paris insolite débute à la mairie du 13<sup>ème</sup> arrondissement.

**P**rêts pour une partie de Pictionary ? Alors rendez-vous devant la mairie du 13<sup>ème</sup> arrondissement de Paris, et partez !

### **1. Qui est dessiné 4 fois devant la mairie ?**

Sur les boîtes aux lettres situées sur la façade de la mairie se trouvent dessinés 4 portraits de Simone Veil à différents âges. Ces 4 représentations ont été réalisées par un artiste urbain français, C215 alias Christian Guémy, de Vitry-Sur-Seine.



*Trouvez le diamant et traversez la route à son niveau. Deux panneaux améliorés encadrent alors votre chemin.*

Sur la façade gauche de la mairie, nous poursuivons notre parcours avec ce diamant.



### **2. Décrivez celui de gauche.**



De l'autre côté de la route se trouve sur la gauche un panneau sens interdit sur lequel est collé un chien faisant ses besoins.



### **3. Décrivez celui de droite.**

Sur la droite, il s'agit d'une bouche qui a été ajoutée sur le panneau piste cyclable.

**Empruntez la rue du chevalier, et arrêtez-vous là où Neptune devient Zabou.**



Nous entrons dans la rue Godefroy faisant référence au célèbre Godefroy de Montmirail du film *les visiteurs*. Nous nous arrêtons au niveau de l'hôtel Neptune au niveau des dessins muraux réalisés par Zabou.

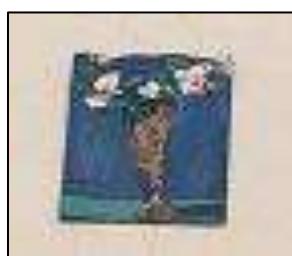


#### 4. A quoi y jouent les enfants de l'école ?

Les enfants s'envoient des avions en papier.



*A proximité, une fleur a été déposée.  
Mémorisez-la bien, car il vous faudra compter toutes ses  
petites soeurs sur la suite de votre périple.*



Au bout de la rue, nous découvrons le premier bouquet de fleurs au-dessus du nom de la rue.

*Arrivés au rond-point, ne suivez ni le médecin, ni le président. Vous rencontrez rapidement un célèbre joueur de Pictionary. Suivez sa direction.*

Au rond-point, nous ne prenons pas la rue Fagon (Guy-Crescent Fagon premier médecin du roi Louis XIV) ni le boulevard Vincent Auriol (président sous la IV<sup>ème</sup> République), nous empruntons donc l'avenue Stephen Pichon jusqu'au croisement avec la rue Edouard Manet (peintre et graveur français du XIX<sup>ème</sup> siècle). Nous trouvons au passage le deuxième bouquet de fleurs au-dessus du nom de la rue.



**Sur votre chemin, il a laissé une trace.**

**5. Quelle est cette oeuvre ?**



Dans cette rue, nous tombons sur une représentation partielle de l'œuvre qu'Edouard Manet a réalisé en 1862, *déjeuner sur l'herbe*.



**Au croisement, continuez à longer l'école. Le prochain carrefour sera très fructueux.**



Au bout de la rue, au carrefour entre la rue Edouard Manet et le boulevard de l'hôpital, nous tombons sur le troisième bouquet de fleurs.



En poursuivant sur le boulevard de l'hôpital nous rencontrons le quatrième bouquet de fleurs



Et une fois arrivés au carrefour avec la rue Pinel, nous trouvons deux nouveaux bouquets (les cinquième et sixième).



**6. Quel petit personnage de jeux vidéo y est représenté ?**

Sur ce carrefour, de l'autre côté du boulevard de l'hôpital, se trouvent dans la rue Watteau un personnage de Space Invaders ainsi que le septième bouquet de fleurs.



**Descendez tranquillement la rue Pinel jusqu'à la place du même nom.**

**7. Combien de représentations de femmes voyez-vous depuis cette place ?**

Depuis la place Pinel, nous pouvons observer 4 représentations dont 2 de femmes et une d'un couple (cf. photo question 9). Il y a donc 3 femmes représentées visibles depuis cette place.



**8. Où se trouve cette femme ?**



Cette représentation d'Evelyn Nesbit, danseuse de revue américaine et modèle du début du XX<sup>ème</sup> siècle, est située dans la rue Esquirol. Elle a été réalisée par l'artiste barcelonaise BTOY à l'occasion de son exposition personnelle *Identity* à la Galerie Itinerrance.

**9. Le couple enlacé semble avoir un problème, lequel ?**

L'homme qui enlace la femme est un mort vivant.



*Laissez le maître des lieux sur votre gauche et traversez de l'autre côté de la ligne 6. L'endroit y est propice.*

**10. Quelle est la bête qui en impose ?**



En quittant la place, nous passons devant une représentation de Philippe Pinel avant de basculer de l'autre côté de la ligne 6.

Nous tombons ensuite sur une nouvelle fresque murale de C215 qui représente un chat.



**11. La liberté, l'égalité et la fraternité se sont retrouvées dans le bureau d'un illustre personnage, mais qui donc ?**



La devise nationale se retrouve dans le bureau du président de la République. Cette représentation se trouve justement sur le boulevard Vincent Auriol président sous la IV<sup>ème</sup> République.



**12. A droite, une jeune femme possède un style que vous avez déjà vu sur le parcours. Où ça ? Quel est l'artiste américain du Pop Art qui a inspiré cette fresque ?**

Cette jeune femme est une représentation du Pop Art que nous avons déjà vue sur la place Pinel avec le couple enlacé (cf. question 9).

L'artiste américain du Pop Art qui a inspiré cette fresque est Roy Lichtenstein avec l'œuvre ci-dessous *Girl With Hair Ribbon* de 1965.



*Restez patriotiques et suivez la direction de la nation. Un étrange Quichotte ne tarde pas à vous surprendre...*

**13. Quelle est sa monture ?**

La monture de notre Don Quichotte est un flamand rose.



**14. A quel artiste italien vous fait penser le style de sa barbe fleurie ?**



Sa barbe, constituée de fleurs, fait penser au style de Giuseppe Arcimboldo, artiste italien du XVI<sup>ème</sup> siècle qui réalisait des représentations de personnes constituées de fruits, de légumes ou de fleurs.



**15. Il porte un symbole parisien, mais lequel ?**

Il possède une mini tour Eiffel sur son porte-clés.



**16. Que pulvérise-t-il sur son passage ?**

Il pulvérise des papillons sur son passage



*Re-traversez la ligne 6 dès que vous voyez les bêtes noires d'Hitchcock.*



En poursuivant sur notre parcours, nous tombons sur une représentation de femme de Shepard Fairey nommée *Rise above*. Celle-ci ne correspond pas aux bêtes noires d'Hitchcock que sont les oiseaux du nom de son célèbre film. En revanche, sur un coffret technique sous la ligne 6 se trouve un oiseau (probablement une autruche) qui, bien que n'étant pas une fresque murale, pourrait correspondre à ce que nous recherchons. Il se trouve de plus à



l'endroit où nous devons re-traverser la ligne 6 pour atteindre la fresque suivante.

## 17. Quel est le métier de la personne qui a retenu son souffle ?

Une danseuse retient son souffle de l'autre côté de la ligne 6.



*Continuez de suivre la ligne 6 dans la même direction. Un visage sombre apparaît, en effet il a le cousin de Benoît dans le nez.*

## 18. Quel est le nom de ce nouveau personnage ?



John Hamon (en référence à Benoit Hamon) se trouve sur la fresque murale suivante.



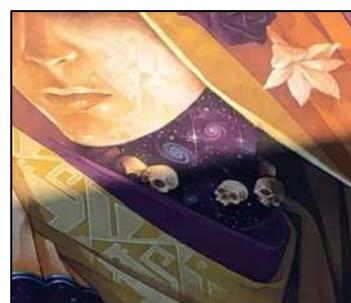
*Continuez de marcher à l'abri des arches du métro. Une dame de voilages vêtue vous arrête dans votre élan.*



Nous rencontrons pour terminer *la madre secular 2* d'Inti, une représentation laïque de la Madonne.

## 19. Qu'a-t-elle à la place du cou ?

Une représentation de l'univers accompagnée de crânes remplace son cou.



**20. A ses poignets, des bracelets. Mais en quoi sont-ils spéciaux ?**



Cette dame a des bracelets constitués de crânes sur ses deux poignets.

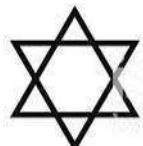
**21. Ces bracelets ont en plus chacun leur symbolique. Que représentent-ils ?**

Sur la main droite se trouvent des symboles de nature scientifique dans l'ordre une planète (le premier n'est pas assez net pour le deviner), l'ADN, une pilule et une sorte de flèche pouvant faire penser au serpent des médecins qui représentent les disciplines suivantes astronomie, génétique, chimie et médecine.

Sur la main gauche se trouvent des symboles de nature religieuse dans l'ordre l'athéïsme, le judaïsme, l'islam, le christianisme, l'hindouisme, la triquetra (symbole celte repris par la chrétienté comme celui de la trinité).



Atheist



Judaism



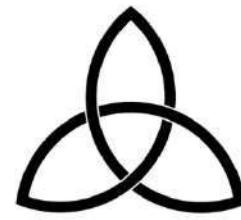
Islamic



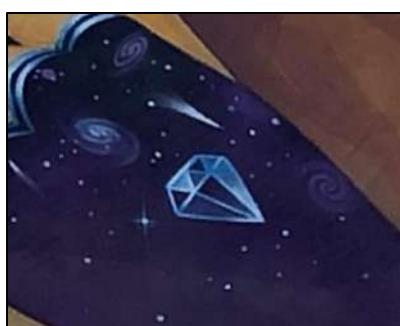
Christian



Hindu



**22. La partie de Pictionary est bouclée ! Quel est le signe qui vous le démontre ?**



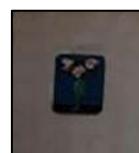
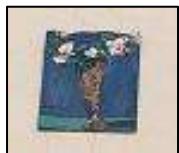
On retrouve un diamant sur la main gauche de cette dame qui rappelle le diamant que nous avions suivi au début du parcours sur la façade de la mairie du 13<sup>ème</sup>. La boucle est bouclée !



**Question bonus : combien de fleurs avez-vous croisées tout le long de votre périple ?**

Au total, nous avons croisé 7 bouquets de fleurs sur notre parcours.

En pratique, on pouvait trouver jusqu'à 12 bouquets de fleurs ;)



*Arrêtez-vous un moment pour étudier l'ensemble des symboles de la dernière oeuvre. Arriverez-vous à tous les décrypter ? Rien n'est moins sûr... Peut-être lors d'une prochaine partie de Pictionary...*

Il s'agit donc d'une représentation de la Madonne d'*Inti* qui peut être vue comme une allégorie de la connaissance et de la croyance comme les deux parties d'un même ensemble qui se complètent. Ce pourquoi nous avons d'un côté des symboles liés à la science et de l'autre des symboles liés à la religion. Le fait qu'elle ait la tête penchée vers sa main droite dans laquelle se trouve une pomme peut laisser penser qu'elle privilégie la science. En effet, la lettre G à l'intérieur de la pomme transforme ce fruit du récit biblique en une référence à la gravité et donc Newton.



Reporters photo Ben & Co