Classeur de solution

À la poursuite de la Croix-Rouge

Version adulte

Question 1 : quel accessoire vestimentaire Hugo porte-t-il quotidiennement ?

Il pointe ensuite du doigt ce qu'Henry Dunant porte autour du cou.

Je pense d'un coup à Hugo, un ami que je côtoyais il y a longtemps. Hugo portait cet accessoire vestimentaire tous les jours, sans exception.

Réponse : **un nœud papillon**.

Question 2 : Quelle deuxième nationalité Allan a-t-il obtenu ?

L'inconnu désigne ensuite un élément plus précis sur la statue : le brassard que le général porte autour de son bras gauche. Puis il repart.

Ce brassard évoque un pays. Je pense alors immédiatement à Allan, un autre de mes anciens amis de la Croix-Rouge que je voyais souvent avec Hugo. Quand je l'ai rencontré, Allan venait d'obtenir une double nationalité. Depuis, il est citoyen de ce pays.

Réponse : **Suisse**

Question 3 : quel mot trouve-t-on avec ces numéros ?

Il pointe alors du doigt chaque lettre du prénom et du nom inscrits sur le socle du buste, puis il écrit à la craie les numéros suivants :

1 – 5 – 8 – 13

Réponse : il suffit de remplacer les chiffres de la suite par la position des lettres indiquées sur le buste. On obtient 1 = G ; 5 = A ; 8 = M ; 13 = E.

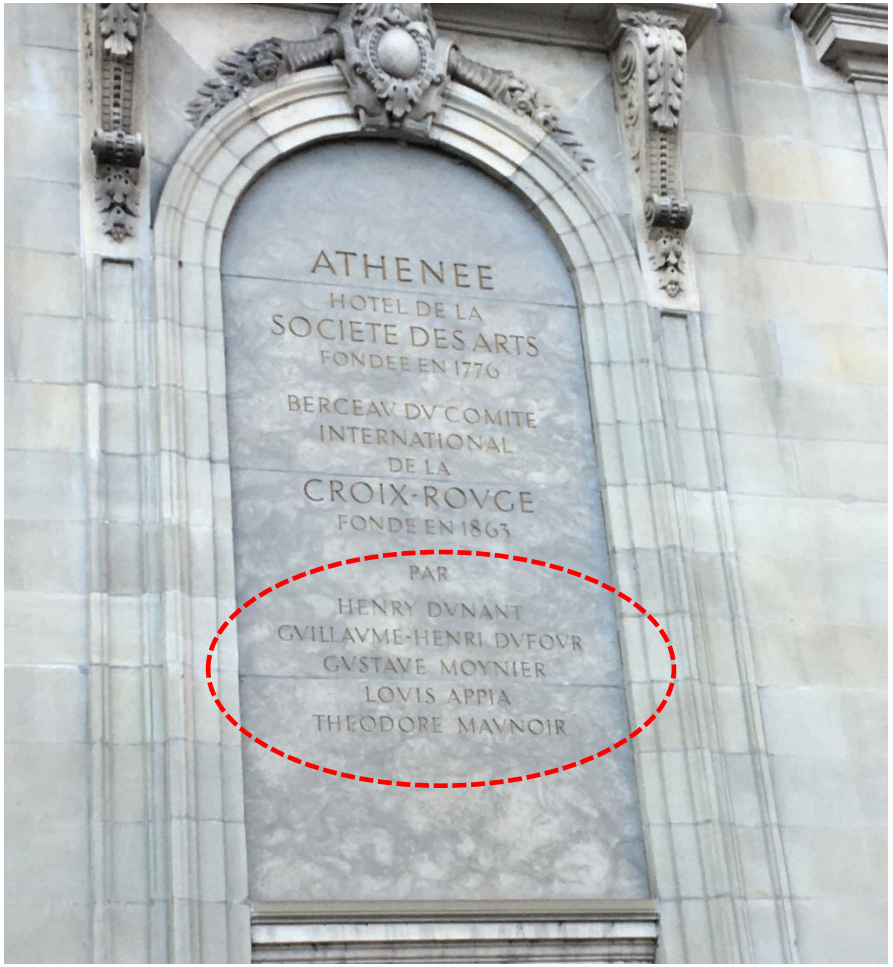
Ce qui donne donc le mot **GAME**.

Question 4 : Qu’a l’ange dans le dos ?

« … Mais pour cela, tu dois réussir à découvrir mon identité.

Pour t’aider, tu trouveras un indice grâce à la statue face à toi. En effet, j’ai dans mon nom les deux choses que cet ange a dans le dos. »

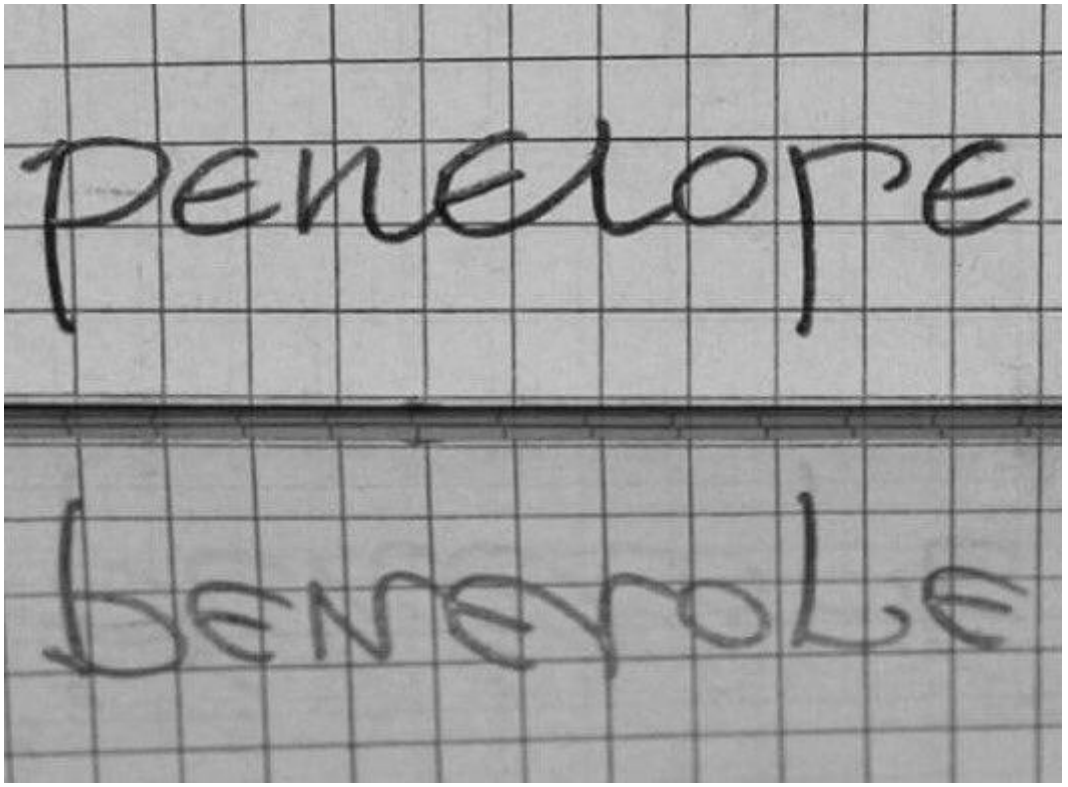
Réponse : **deux ailes (comprendre qu’il a deux L dans son prénom)**



Question 5 : Que porte-t-il ?

« Face à toi, se trouve le nom des cinq fondateurs de la Croix-Rouge. Le nom de famille de l'un d'entre eux est la clé pour découvrir ce que je porte très régulièrement, et qui se trouve dans la liste suivante : **Une chemise** **Un T-shirt** **Un jean** **Des lunettes** **Un chapeau** »

Réponse : Le nom à prendre en compte est Maunoir (mot noir) qui indique qu'il faut retenir le mot écrit en noir, et donc **Des lunettes**.



Question 6 : Comment se nomme la femme du game master ?

« Nous avons tous bien changé depuis le temps. Moi par exemple, j'ai désormais une femme. Tout comme toi, elle est à la Croix-Rouge. C'est même là que je l'ai rencontré. Sa mission reflète son prénom. Tu peux utiliser ton smartphone ou toute autre surface réfléchissante pour qu'il te soit révélé. »

Réponse : l'inscription indique « benevole », qui est donc la mission à faire refléter dans une surface réfléchissant pour obtenir le prénom. **Son prénom est Pénélope**.

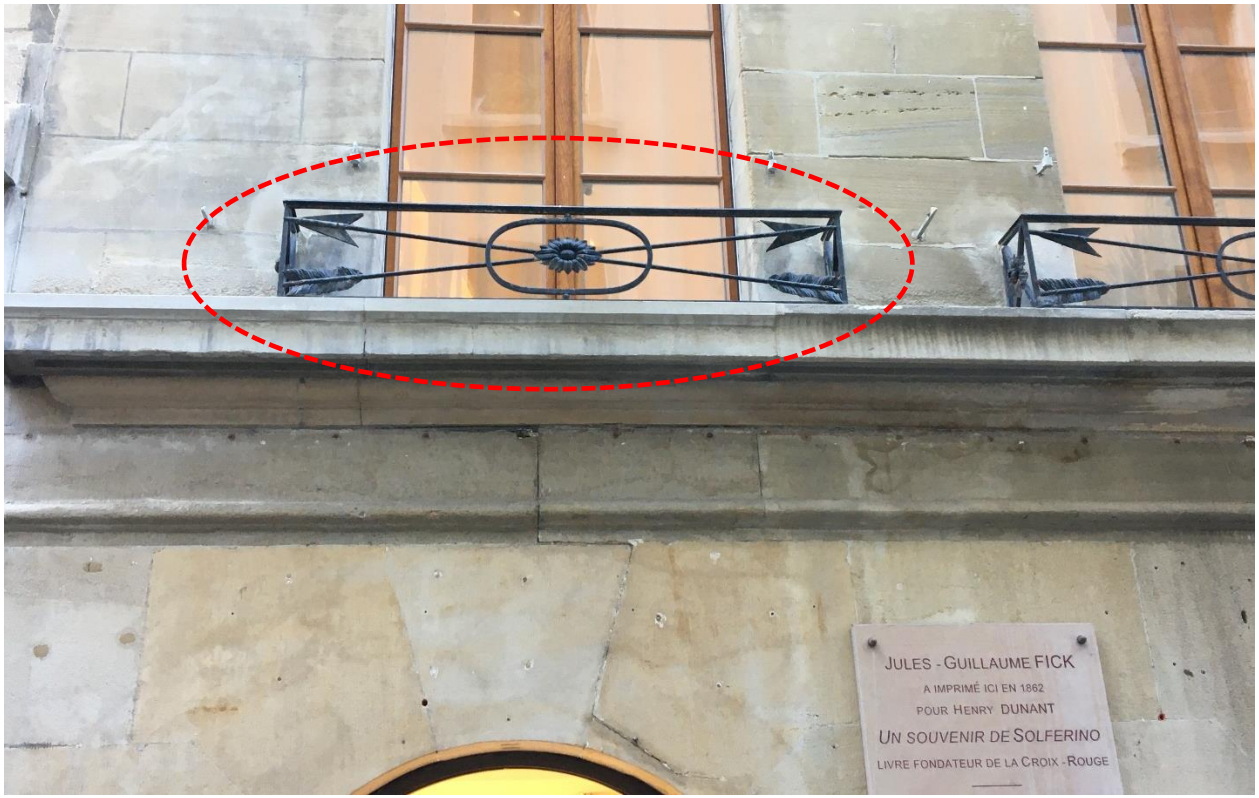
Question 7 : Quelles sont les initiales de la personne qui aimait copier le style d'Hugo ?

Il se poste dos au n°7 puis il désigne les deux lettres présentes face à lui, sous un symbole qui ne m'est pas inconnu.

Lorsque j'atteins ces lettres, je les regarde. Mon téléphone vibre. « Ces lettres devraient te rappeler les initiales d'un de nos membres… »

Réponse : le symbole important indiqué est tout simplement la croix rappelant celle de la Croix-Rouge. On voit alors deux T en dessous.

Les initiales à trouver sont donc TT.



Question 8 : Question 8 : Quel tatouage portent Hugo, Léopold et Elliot ?

Là, il sort de sa poche une craie, puis il écrit au sol les indications suivantes : « Symbole – Balcon – au n°X de cette suite : 4 – 5 – 9 - X – 23 - 37 ». Ensuite, il disparaît. Je devine le nombre qui peut remplacer le X de cette suite puis je me rends à ce numéro dans la rue où je me trouve.

Ce symbole me fait penser au tatouage que trois anciens amis de la Croix-Rouge ont en commun : Hugo, Léopold et Elliot.

Réponse : pour résoudre la suite numérique, il suffit d'additionner chaque chiffre avec le précédent. On ajoute 4 à 5 ce qui donne 9, 5 à 9 donne 14, 9 à 14 donne 23, puis 14 à 23 donne 37. Le n°X est donc le numéro 14 de la rue. Et lorsque l'on regarde les balcons à cette adresse, on peut voir le symbole arboré, à savoir **deux flèches qui se croisent**.

Question 9 : Dans quel pays est né Thomas ?

« … C'est une occasion rare de le voir, lui qui travaille dorénavant dans son pays natal. Si tu ne te souviens pas de ce pays, regarde les dates de règne du roi non loin de toi. Aide-toi du téléphone portable dans la mallette pour convertir les six chiffres en lettres. À toi d'utiliser la bonne lettre pour chacun des chiffres ! »

Réponse : Juste à côté du 7 de la place, on peut voir la statue du roi Gondebaud, et ses dates de règne : 480 – 516. En regardant la photo du téléphone, on voit que chaque chiffre est associé à trois lettres ou symboles. La seule association de lettres avec les chiffres 480516 qui donne un nom de pays est **le BRESIL.**

Question 10 : Quel type de cheveux a le game master ?

Un nouveau message me parvient : « aloRs, tu as Du mal à suiVre ? Alice, tU Dois réussir ! montre-moI ce que tu vauX ! RUE GUILLAUME-FAREL. »

[…] « Regarde le mur de la cathédrale dans ton dos. Une tête y est gravée. Elle possède des cheveux similaires aux miens. Un trait que je partage avec trois autres membres du groupe. »

Réponse : pour décrypter le message, il suffit de ne retenir que les lettres écrites en majuscules. Il nous reste alors : RDV AU DIX RUE GUILLAUME-FAREL.

En se rendant là-bas, on aperçoit alors un visage gravé dans le mur de la cathédrale derrière nous, visage **avec des cheveux bouclés.**

Question 11 : Quel est le prénom du fils d'Elliot ?

Mais il ne poursuit pas dans cette rue, il va plutôt se placer devant l'entrée de la cathédrale. Le temps de m'y rendre, le game master a de nouveau disparu dans la foule. Mon téléphone vibre :

« Heureuse nouvelle, un membre du groupe a eu un enfant il y a peu. Le prénom de cet enfant est affiché à tes côtés. »

En voyant le nom de la cour où je me trouve, je comprends immédiatement de quoi il parle : Elliot a eu un fils récemment.

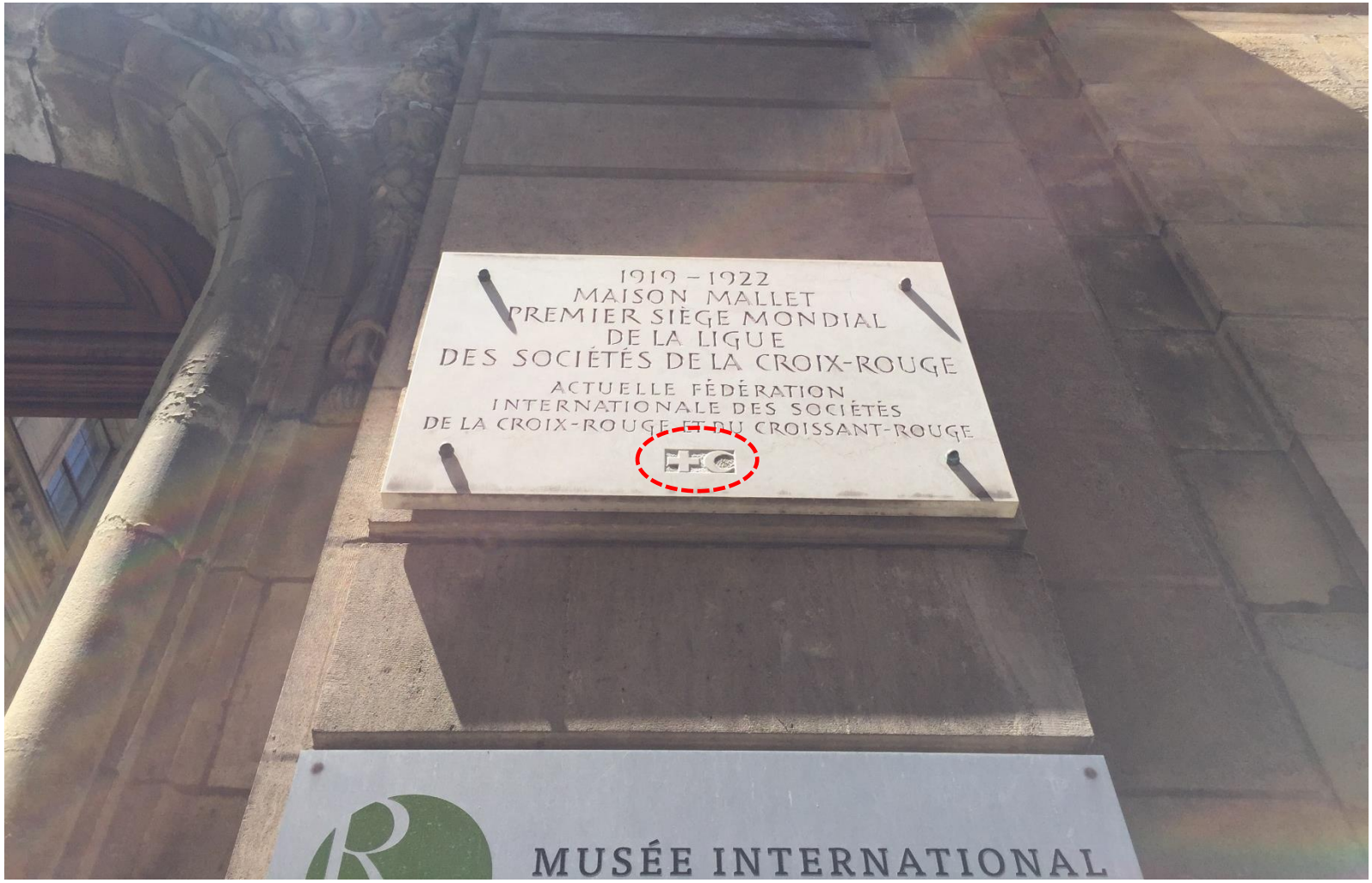
Réponse : La cour en face de la cathédrale est la cour de Saint-**Pierre**

Question 12 : De quoi le game master parle-t-il ?

Je reçois alors deux nouveaux messages.

Le premier : « Si tu me dis un, je te réponds 2. Si tu me dis trois, je te réponds 5. Si tu me dis quatre, je te réponds 6. Et si tu me dis sept, je te réponds 4. Que devrais-je te répondre si tu me dis six ? » Le deuxième : « Mets-toi dos à ce numéro et regarde la partie basse du visage de droite, sur le mur face à toi. Ce n'était pas le cas à l'époque, mais désormais j'ai la même chose que ce visage. Je ne sais pas si tu me reconnaitrais aujourd'hui ! »

Réponse : pour le premier code, il suffit de compter les lettres qui composent le chiffre à l'écrit. Un a 2 lettres. Trois a 5 lettres. Quatre a 6 lettres. Et donc 6 a 3 lettres. Il faut alors tourner le dos au 3 rue de l'Évêché. On y voit, à droite, une tête sculptée avec une **une barbe (et une moustache).**



Question 13 : Quels symboles Hugo, Leopold et Allan ont-ils toujours sur eux ?

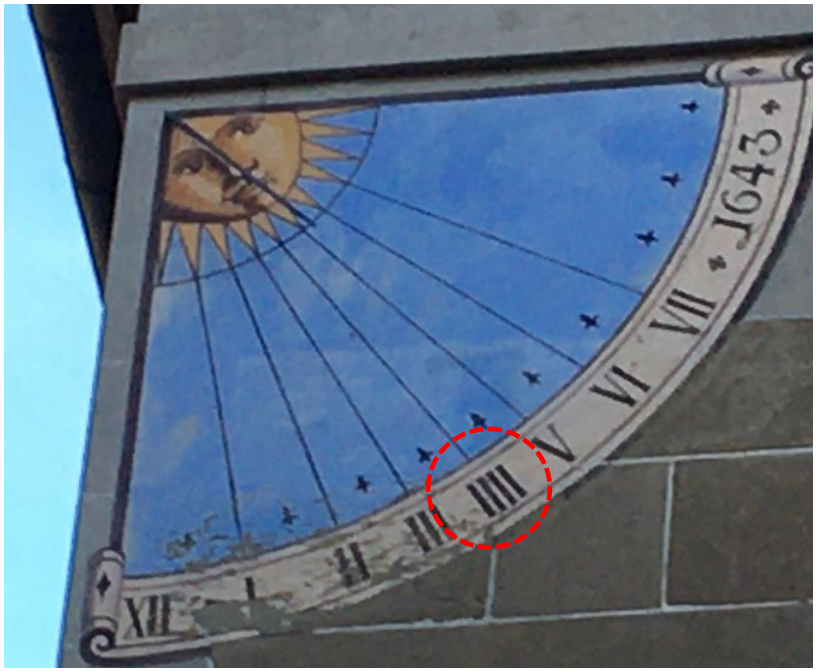
Lorsque j'atteins le coin de la rue, je le vois face à la plaque située à l'entrée du musée de la Réforme. L'inconnu désigne alors les symboles situés en bas de cette plaque. Je les reconnais immédiatement. Notre amitié et notre groupe sont liés à ces symboles. Je me souviens qu'ils étaient particulièrement importants pour Allan, Léopold et Hugo, qui avaient toujours ces deux symboles sur eux, sous une forme ou une autre.

Réponse : **une croix et un croissant**

Question 14 : quel chiffre désigne-t-il ?

Il s’approche ensuite de l’escalier dans son dos. Là, il me regarde, il désigne le chiffre gravé sur la deuxième marche puis il désigne sa mallette que je porte toujours à la main. Il repart ensuite à toute vitesse ! Serait-ce un indice concernant la carte présente dans la mallette ?

Réponse : **le chiffre 3.**



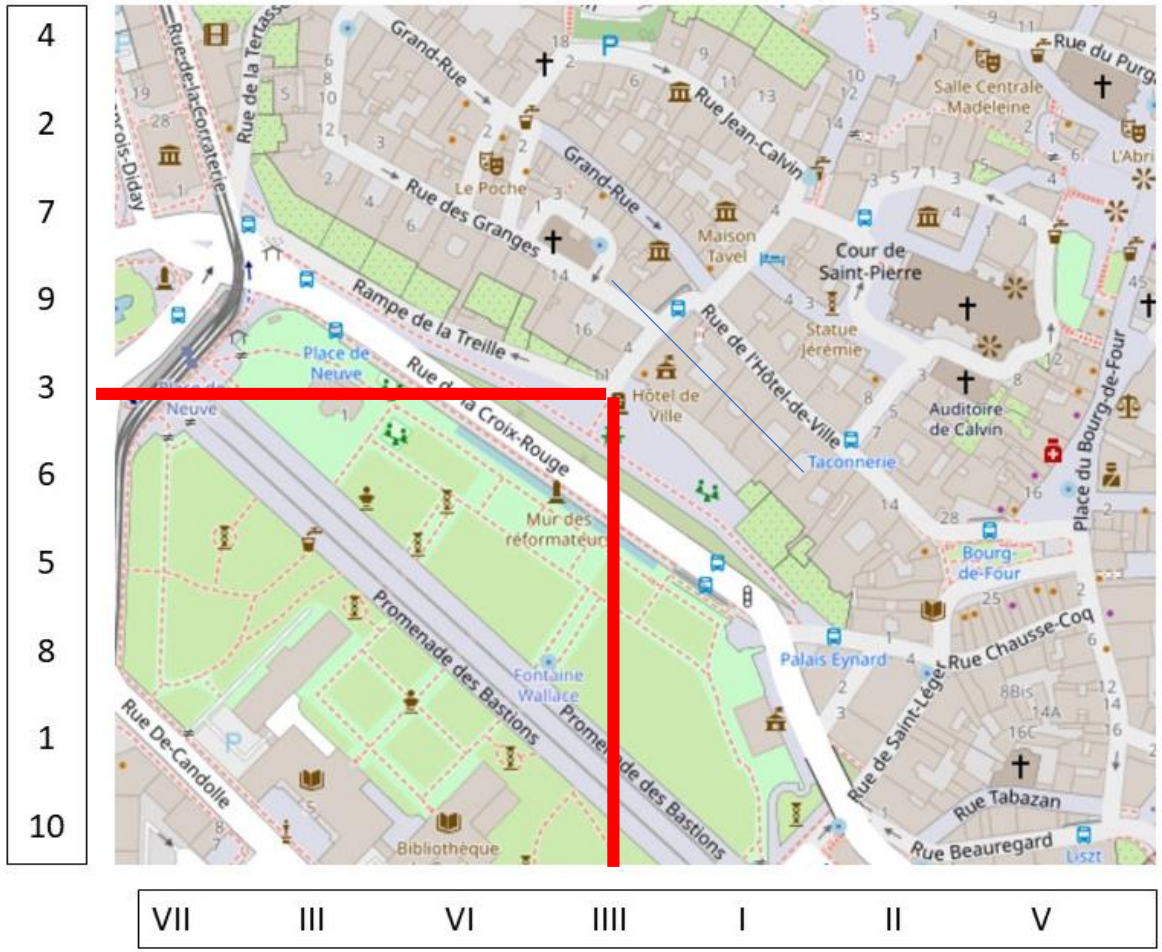
Question 15 : de quel chiffre romain parle l'individu ?

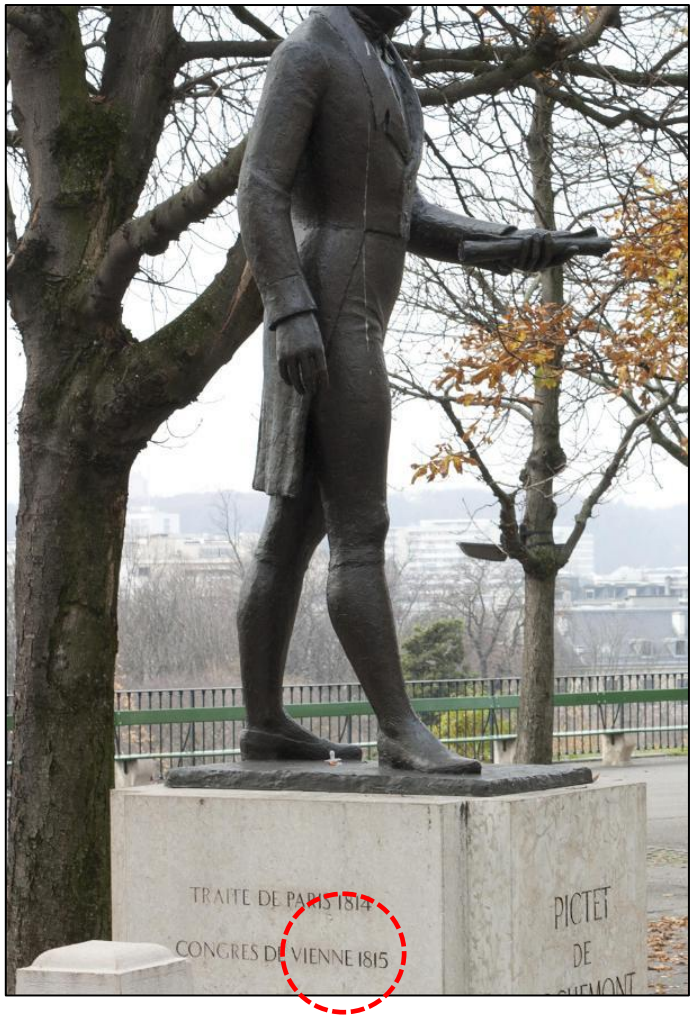
Il me fait signe de m'assoir sur le banc en pierre, au pied de la façade de l'Hôtel de Ville. Ensuite, il part en courant. Je m'approche du banc et voilà le message que je reçois :

« Lève la tête en direction des cieux, Pour voir que sous les rayons du feu cosmique, Reposent des signes de la Rome antique. Ne vois-tu pas que l'un d'entre eux semble curieux ? »

Je résous l'énigme ! Serait-ce un nouvel indice concernant la carte ?

Réponse : quand on tourne le dos à l'Hôtel de Ville et qu'on lève la tête, on voit alors un cadran avec un soleil, où apparaissent des chiffres romains. Cependant, **le chiffre IIII** est curieusement écrit puisqu'il devrait normalement s'écrire IV.





Indice final : je reçois un dernier SMS : « Tu as maintenant les deux éléments à utiliser pour déterminer un lieu précis sur la carte. À cet emplacement, tu trouveras la statue d'un homme. Il faut que tu VIENNE à cet endroit. La date te donnera la couleur de mes yeux. Un appareil que tu as déjà utilisé t'aidera à l'obtenir. »

Réponse : si l'on suit la ligne du chiffre 3 et IIII obtenus précédemment, on obtient l'endroit où se tient la statue de Pictet de Rochemont. Sur le socle, on voit la date 1815 liée au congrès de VIENNE (d'où le mot en majuscule dans le message). En utilisant à nouveau la photo du téléphone de la question 9, on voit que l'on peut associer aux chiffres 1815 le mot **GRIS**. Voici la couleur des yeux du game master

Comment déterminer le prénom des 5 personnages du groupe de jeu ?

Informations sur Hugo :

- Porte quotidiennement un nœud papillon
- A un tatouage avec deux flèches
- A toujours les symboles Croix + Croissant sur lui (tatouage)

➔ Il s'agit donc du personnage **numéro 5**

Informations sur Thomas :

- On déduit qu'il est celui qui aime copier le style d'Hugo (nœud papillon) car il est le seul qui peut avoir les initiales TT
- A un lien avec le Brésil (nationalité)
- N'a pas le tatouage avec des flèches

➔ Il s'agit donc du personnage **numéro 1**

Informations sur Allan :

- A obtenu une deuxième nationalité (franco-suisse)
- N'a pas le tatouage avec des flèches
- A toujours les symboles Croix + Croissant sur lui (pendentif)

➔ Il s'agit donc du personnage **numéro 2**

Informations sur Leopold :

- A un tatouage avec deux flèches
- A toujours les symboles Croix + Croissant sur lui (pendentif)

➔ Il s'agit donc du personnage **numéro 3**

Informations sur Elliot :

- A un tatouage avec deux flèches
- A un fils du nom de Pierre (T-shirt « Meilleur des Papas » peut le laisser penser)

➔ Il s'agit donc du personnage **numéro 4**

Mais parmi ces 5 personnes, qui Alice a-t-elle suivi ?

Réponse : **Il s'agit de Léopold (numéro 3) !!** Comment le savoir ? En regroupant les indices. Un tableau montre tout cela page suivante.

	Individu 1 (Thomas)	2 (Allan)	3 (Léopold)	4 (Elliot)	5 (Hugo)
Il a « deux L » dans son nom (indice 4)	Non	Oui	Oui	Oui	Non
Porte des lunettes (indice 5)	Non	Oui	Oui	Non	Oui
Il a une femme qui s'appelle Pénélope (indice 6)	Célibataire	Célibataire	Marié	Marié	Marié
Tatouage avec deux flèches (indice 8)	Non	Non	Oui	Oui	Oui
Cheveux bouclés (indice 10)	Oui	Oui	Oui	Oui	Non
Une barbe (indice 12)	Oui	Non	Oui	Oui	Oui
Yeux gris (indice final)	Non	Non	Oui	Non	Oui