

## SYNTHESE

### CHASSE

Il n'y a pas dans la chasse :

- de cryptage de type Vigenère.
- le black jack.
- les règles spécifiques d'un jeu de cartes ou de dés.

### LIVRE

Le titre du livre n'a aucun rôle à jouer dans la résolution des énigmes.

Le texte d'introduction contient un petit indice utile à la résolution des énigmes.

Il n'y a pas d'erreur dans le livre.

### ILLUSTRATIONS

Il ne faut pas tenir compte du décalage de certains négatifs.

L'utilisation de deux couleurs pour les illustrations n'a pas d'importance pour le jeu.

Certaines îles sont à identifier, qu'elles soient réelles ou littéraires, d'autres ne sont que du décorum.

### TITRES

Les titres n'interviennent pas vraiment dans la résolution des énigmes, ils ont un autre rôle.

L'alternance de UN et UNE dans les titres n'a pas d'importance.

### ENIGMES

Il y a sept énigmes.

Il n'y a pas de paires d'énigmes, et si au début les énigmes peuvent se résoudre seules, sur la fin elles requièrent que la précédente soit résolue.

En revanche elles n'ont pas besoin d'éléments des énigmes suivantes pour être résolues.

L'ordre précis des énigmes est nécessaire, et il fait référence à une œuvre littéraire.

Par contre l'ordre des énigmes dans le livre n'a aucune importance.

Il n'y a pas deux solutions d'énigmes identiques.

Au moins une énigme a déjà été correctement résolue.

A l'approche de la première date anniversaire l'auteur estime que la chasse avance plutôt bien, en se basant sur le nombre d'énigmes résolues et en précisant qu'il y a eu un démarrage tonitruant (comme d'habitude) et que cela s'est ensuite un peu calmé (assez classique aussi).

Certaines énigmes peuvent demander quelques recherches documentaires, mais dans ce cas, elles contiennent des indices pour nous permettre de nous orienter.

## **CARTE**

La carte de France a son rôle à jouer, il y a des tracés à faire sur cette carte à la fin du jeu.

## **UN VIEUX LOUP DE MER**

Sur l'illustration on part d'un point A à un point B en suivant des étapes précises, il est important d'identifier le bon point de départ.

C'est le fait que les éléments trouvés s'enchaînent « logiquement » jusqu'au dernier qui doit nous permettre de valider que nous sommes ou non sur la bonne voie.

Chaque île du visuel n'en représente pas deux.

Les « belles » auraient pu prononcer la phrase « Nous y sommes, nous y restons ! » de façon métaphorique.

## **UNE DISPARITION**

Pas besoin de la Carta Marina pour résoudre l'énigme, même si l'illustrateur s'en est clairement inspiré.

L'illustration de l'énigme nous donne une partie des éléments de la résolution, et ensuite il y a quelques recherches simples à faire.

Il y a un lien entre les deux îles inversées / symétriques qui doit être compris.

La couleur blanche de l'île permet de comprendre quelque chose (ou de confirmer quelque chose) quand on la rapproche d'un autre élément de l'illustration.

Les morceaux de la statue sont placés de manière aléatoire.

Aucun des deux n'a d'importance : ni le choix des « morceaux » du corps de la statue, ni leur emplacement sur l'illustration.

Le lion ailé ne sert pas à identifier l'île sur laquelle il se trouve, il aurait pu être n'importe où.

Cette créature a plutôt une vocation symbolique, sa queue n'est pas importante et il n'y a pas de flèche à identifier.

La créature a été identifiée par les chercheurs, ce n'est pas l'élément le plus déterminant de l'illustration.

Il n'est pas nécessaire de nommer le souffleur.

La direction dans laquelle souffle le nuage n'a pas d'importance.

Le crypto ne fait pas appel à un ou plusieurs éléments des autres énigmes.

La numérotation des phrases est essentielle à la résolution du crypto.

Il n'y a pas six éléments à trouver, car il faut faire un choix.

Il y a une méthode très précise permettant d'être sûrs que nous avons fait le bon choix, elle nous semblera assez simple une fois que nous l'aurons trouvée.

Ce n'est pas la statue qui permet de faire le bon choix.

La dernière phrase du crypto n'a pas de lien avec la météo.

Il se pourrait que le crypto nous aide à identifier les trois voisines.

Les trois voisines sont de même nature, et cette nature n'est pas trop difficile à trouver.

Les trois voisines sont représentées sur l'un des visuels du livre, elles sont dans l'hémisphère sud.

Une (ou plusieurs) d'entre elles sont imaginaires.

L'énigme permet de savoir si les trois voisines sont complètement distinctes ou si au moins deux d'entre elles peuvent être presque confondues.  
Le monstre marin n'est pas évoqué en dehors de cette énigme.  
Les points de suspension sont synonymes d'« etc. ».  
Ils doivent être compris dans le sens d'un trou à remplir (ex : MOUT, « ... » = ON => MOUTON).

## UN SOMBRE PRESAGE

La forme des îles n'a pas d'importance (il n'y a aucune information utile), elles sont plutôt de nature symbolique.  
Le graphisme des pommiers et des pommes (nombre et disposition) n'a pas d'importance.  
Les bateaux sont imaginaires et n'ont pas besoin d'être identifiés.  
Le soleil aux rayons est plus symbolique qu'autre chose.  
La sorte de coquille en bas a son utilité.

$1 + 1 + 1 + 2 = 5$

$5 \rightarrow 7$

$7 = 7$

Le mot de sept lettres est assez peu usité (+ « à Delphes » et « fraternité »).  
Les cinq lettres issues du premier crypto ne donnent pas un résultat cohérent, il faut d'abord passer à sept lettres.  
Les lettres manquantes sont à trouver dans l'énigme.  
Un indice est donné dans l'énigme pour trouver le bon animal légendaire en latin.  
La fin des fauves sur une carte : plutôt ancienne.  
On peut trouver la bonne solution à « de part et d'autre de l'isle » si cette « isle » perd son « s ».  
Il n'y a pas besoin d'identifier « l'isle », cela pourrait être n'importe quelle île.

Les deux premiers paragraphes font appel à des fondements folkloriques / mythologiques différents, même s'il peut y avoir des connexions.  
La destination n'est pas le résultat du crypto.  
La dernière phrase se situe après un saut de paragraphe, il s'agit plutôt de la conclusion de l'énigme que de la continuité directe du paragraphe précédent.

## UN CREPUSCULE

Il faut retrouver un roman et un poème.

AR et ED présentent des similitudes quant à leur « nature ».  
Les traits verticaux à gauche sur l'illustration n'ont aucune importance.

Un animal avec deux « n » est volontaire, à nous de trouver quoi en faire.  
La ville d'origine à retrouver est celle de l'homme au nom évocateur.  
La phrase « Retrouvez sa ville d'origine » permet de savoir ce que nous cherchons dans cette énigme.  
Cette formulation avait pour but d'éviter toute confusion sur ce qui devait être trouvé en fin d'énigme.

## **UNE LONGUE-VUE**

Les trois îles ne sont qu'illustratives et n'ont pas besoin d'être identifiées.  
Seulement deux îles font allusion à un roman ou une nouvelle.  
Les deux personnages ne s'intéressent pas particulièrement à l'île avec les cartes à jouer.  
Le métal dont sont constituées les pièces du tas de pièces a son importance.  
Le nombre exact de pièces n'a pas d'importance.  
Il n'était pas nécessaire que l'une des pièces soit séparée du tas.  
Le piano ne sert qu'une seule fois.

Il n'est pas nécessaire d'effectuer une traduction sur la page de cryptos.  
Les différentes typographies de la page de cryptos n'ont pas d'importance.  
Il est important qu'il y ait trois cryptos.

« Puis » est juste un élément de liaison, on peut le remplacer par « Et ensuite ».  
3 - 10 - 14 - 5 donne quatre lettres, auxquelles il faut ajouter d'autres éléments.  
Il ne s'agit pas de compléter avec le mot trouvé juste avant, une fois ce mot trouvé il faut faire autre chose.  
3 - 10 - 14 - 5 peut être résolu sans avoir interprété au préalable le texte de l'énigme.

La résolution du crypto concerné par la chanson ne donne pas une phrase.  
La chanson ne semble pas très connue du grand public, mais l'énigme nous permet de retrouver de quoi il s'agit.  
Il faut utiliser les paroles de la chanson, mais l'auteur met en garde : il peut y avoir de petites variantes selon les sources.  
On pourrait remplacer « RETENEZ » par « UTILISEZ » ou « PRENEZ ».  
VO est à prendre dans le sens usuel, en opposition à VF (par exemple lire Don Quichotte en espagnol).

Le résultat du crypto du tas de pièces et des cartes de cœur n'est pas en lien avec la mythologie grecque.  
Il semble compliqué à l'auteur de résoudre l'énigme sans avoir décrypté la recette de la fortune.

## **UNE AVENTURE A TERRE**

La nature de ce que l'on cherche est volontaire camouflée dans cette énigme.

Il ne faut pas chercher à identifier les éventuelles sources d'inspiration de l'illustrateur.  
Il n'y a pas de symboles / lettres cachés sur les tours à droite de l'illustration.  
La petite fenêtre à barreaux n'a aucune importance.  
L'oriflamme dans le sens contraire du vent n'a pas d'importance.  
Ce qui ressemble à un D sur le bateau de droite n'a pas d'importance.  
Le visuel ne permet pas d'identifier tous les personnages du texte.

Ce qui se cache derrière les mots « premier », « suivant » et « dernier » et les personnages sont d'égale importance pour trouver la solution.  
La majuscule au mot Roy est volontaire et donc nécessaire à la résolution.

## UN ASSAUT

Cette énigme contient plusieurs choses, il y a des choses à faire avant et après la résolution de la série de nombres.

Certains personnages sont disposés de façon précise et d'autres de façon aléatoire. La boucle d'oreille et le cache-œil ne sont pas essentiels à l'identification du pirate. Il faut reconnaître le parchemin sous l'insecte, mais nul besoin ensuite de chercher trop de choses sur ce bout de papier.

Le bâton que tient le squelette ne s'identifie pas après avoir identifié le squelette et son histoire (et ce n'est pas ainsi que cela fonctionne).

Les ailerons de requins ont un petit rôle à jouer, mais leur nombre n'a pas d'importance.

Le crypto ne peut pas être résolu sans avoir trouvé les six autres énigmes.