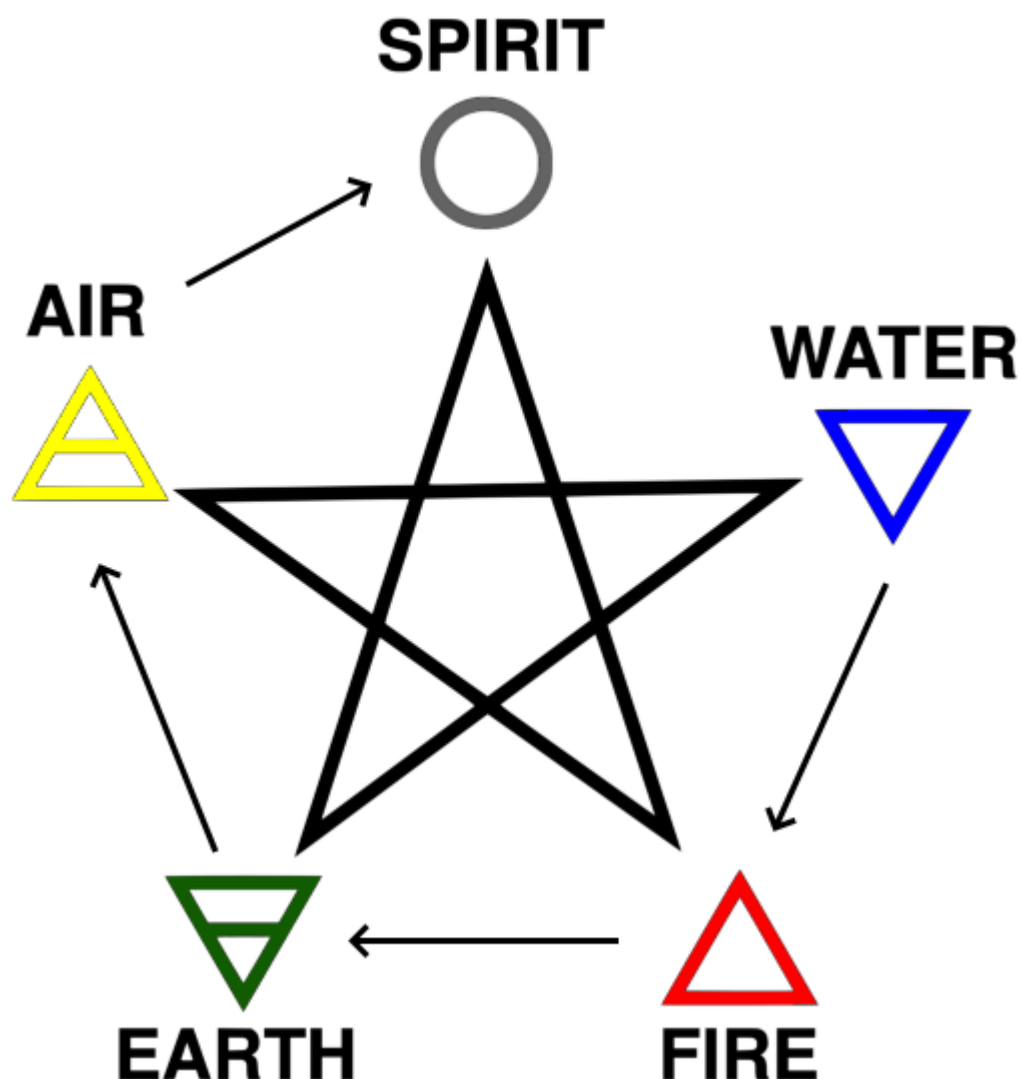


TRESOR D'OR DE SAVOIE ORDRE DES ENIGMES

ASTUCE

Sur le pentagramme, il faut suivre les éléments dans l'ordre des aiguilles d'une montre, depuis l'eau jusqu'à l'esprit :



EAU - FEU - TERRE - AIR - ESPRIT.

Chaque élément peut être relié à une énigme :

INVENTA => OCEANS, EMBARCATION => EAU.

LE FEU SOUS LA GLACE => FEU, BRULE => FEU.

EN PLEINE TERRE => TERRE.

DES PAROLES EN L'AIR => AIR.

DROIT AU BUT => RUSE, ASTUCE, SAGACITE => ESPRIT.

On obtient donc un ordre à respecter pour ces énigmes, qui doivent se suivre de la même façon que les éléments, mais pas forcément directement, il peut y avoir des énigmes intercalées.

INVENTA - LE FEU SOUS LA GLACE - EN PLEINE TERRE - DES PAROLES EN L'AIR - DROIT AU BUT.

CHARADE

Chaque item de la charade peut être raccordé à une énigme, de façon plus ou moins nette.

PRELUDE => fais régner l'ordre.

INVENTA et LE FEU SOUS LA GLACE => permettent de mettre en application le pas de géant.

PAS-A-PAS => modérer son allure, tranquillement.

JEU et DES PAROLES EN L'AIR => le jeu de 421 peut-être pour la première, de toute façon le titre est assez explicite en lui-même, et le jeu des pantins peut-être pour la deuxième.

DU BLANC AU VERT => changement de couleur.

EN PLEINE TERRE et POURSUIS CETTE ETONNANTE AVENTURE SANS HESITATION => hymne retentissant pour la première et l'illustration pour la deuxième qui évoque une horloge :



DROIT AU BUT => énigme qui ressemble à la dernière du jeu par son texte.

ASTUCE + CHARADE

En associant l'astuce et la charade on obtient un ordre unique :

PRELUDE - INVENTA - LE FEU SOUS LA GLACE - PAS-A-PAS - JEU - DU BLANC AU VERT - EN PLEINE TERRE - DES PAROLES EN L'AIR - POURSUIS CETTE ETONNANTE AVENTURE SANS HESITATION - DROIT AU BUT.