



Règles du jeu

CALENDRIER DE L'AVENT

La Course Intergalactique

De quoi parle le jeu ?

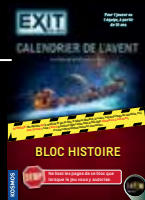
La galaxie tout entière ne parle plus que de la légendaire course des 24 Jours du Monde ! Et cette année, vous faites partie des concurrents... sans vraiment le vouloir. Pour cette vingtième édition, la récompense dépasse tout : gloire et honneur certes, mais surtout le privilège d'organiser Noël pour l'éternité ! Atteindrez-vous la ligne d'arrivée en premier ?

Pour avancer dans la course, vous devrez résoudre, jour après jour, l'une des 24 énigmes proposées. La solution à chacune d'entre elles vous indiquera où poursuivre le jour suivant.

IMPORTANT : Ne regardez pas en détail les éléments de jeu pour l'instant et n'ouvrez aucune case du calendrier ! Attendez que « le jeu » vous demande de le faire. Lisez d'abord attentivement ces règles.

Matériel

- 1 bloc Histoire, où vous pourrez lire chaque jour une partie de l'histoire
- 1 bloc Aide et livret de règles, où vous pourrez trouver de l'aide si vous bloquez sur une énigme
- 1 tableau décodeur (avec ses 3 bandes décodeuses à découper)
- 1 calendrier de 24 cases (contenant en tout 46 cartes Énigme, des objets étranges et du matériel secret)



Mise en place

Avant de pouvoir commencer, vous devez préparer le tableau décodreur. À l'aide d'une paire de ciseaux, découpez précautionneusement les **trois bandes** du tableau décodreur (appelées **bandes décodeuses**) le long des lignes en pointillé.



Glissez ensuite, à l'horizontale et selon leur couleur, les trois bandes dans les trous du tableau décodreur. Suivez l'ordre indiqué ci-contre : la bande rouge en haut, puis la bleue et enfin la jaune.

Il est important de **respecter l'ordre des bandes décodeuses**, sinon vous ne pourrez pas résoudre les énigmes ! Soyez vigilant.

Sur le **recto du tableau décodreur**, et au niveau des trous centraux en particulier, vous devriez à présent remarquer des **chiffres**.

d'énigmes.

Ne tenez compte que des symboles et des flèches apparaissant dans la colonne du **milieu**.

Le tableau décodreur est désormais prêt. Placez-le sur la table à côté du bloc Histoire.

Matériel supplémentaire

Vous aurez aussi besoin de **quelque chose pour écrire** (idéalement un **stylo**, un **feutre** et un **crayon**), d'une **paire de ciseaux**, d'une **lampe de poche** (ou d'un téléphone portable équipé d'une lampe de poche), et de quelques **feuilles de papier** pour prendre des notes. Vous pouvez également utiliser les feuillets prévus à cet effet, disponibles au début de ce bloc et du bloc Histoire.

Mis à part cela, tout ce dont vous aurez besoin se trouve dans les cases du calendrier de l'Avent. Nous vous conseillons de remettre les éléments de jeu dans leurs cases après utilisation. En effet, même si vous devez plier ou découper certains éléments, ils pourront être utiles pour les énigmes suivantes.

Chaque calendrier est assemblé à la main. Même si cela est fait avec le plus grand soin et est soumis à des contrôles qualité des plus sévères, des erreurs peuvent malheureusement survenir. Si, contre toute attente, un élément venait à manquer à votre calendrier, veuillez contacter notre service après-vente à l'adresse suivante : sav@ello.fr. Nous vous répondrons le plus vite possible.

Où est le plateau de jeu ?

Dans ce jeu, votre plateau est le calendrier de l'avent lui-même. Il est complété par le **bloc Histoire**. Vous y suivrez la progression de votre personnage en découvrant chaque jour un nouveau chapitre permettant d'avancer dans l'aventure. À part le calendrier, le bloc Histoire et le tableau décodeur, vous n'avez rien à votre disposition au début du jeu.

Résolution des énigmes étape par étape

Suivez **chaque jour** les instructions ci-dessous :

1. Détachez précautionneusement la page du jour du bloc Histoire. La date figure en haut de chaque page.
2. Lisez la page du jour que vous venez de détacher.
3. Dès que le texte vous y invite, ouvrez la case du calendrier correspondant au jour en question. Vous trouverez à l'intérieur un ou plusieurs éléments qui vous permettront de résoudre l'énigme. Il peut s'agir de cartes Énigme, d'objets variés ou de l'illustration de la case.
4. Résolvez l'énigme. Vous pouvez utiliser tout ce que vous avez à disposition. C'est la seule façon de résoudre les énigmes.



IMPORTANT :

➡ Pour résoudre les énigmes, vous pouvez **écrire sur le matériel, le plier** ou encore **le découper**... Tout ceci est autorisé, et parfois même nécessaire.

➡ Conservez tout le matériel jusqu'au dernier jour du calendrier. **Ne jetez rien !** Vous pourriez avoir à nouveau besoin de certains éléments. Après chaque énigme, si cela est encore possible, remplacez le matériel utilisé dans la case où vous l'avez trouvé, puis fermez cette dernière avant de vous pencher sur l'énigme suivante.

➡ **Ne lisez que la page du jour.** Vous ne pourrez continuer la lecture du bloc Histoire qu'après avoir résolu l'énigme, lorsque vous serez prêt à résoudre l'énigme suivante (le jour suivant).

Comment savoir quelle case ouvrir ?

Les cases du calendrier ne possèdent pas (encore) de numéro. Seule la première case est indiquée.

Pour espérer remporter la course intergalactique, vous devrez aller d'énigme en énigme et de case en case. La solution à l'énigme en cours vous indiquera comment poursuivre le jour suivant.

Cela fonctionne de la manière suivante :

La solution à chaque énigme est un **code à trois chiffres**. Entrez ce code dans le tableau décodeur, à la verticale, à l'aide des trois bandes. Attention : entrez toujours les chiffres **dans le bon ordre**.

Vous avez entré le code ? Retournez alors le tableau d'écodéur sans décaler les bandes. Observez à présent le verso du tableau d'écodéur. Le texte et le traîneau doivent y être à l'endroit. Dans la zone blanche, vous devriez voir trois flèches blanches pointant dans différentes directions. Prenez-les en compte de haut en bas.

Ces directions vous indiquent le chemin à suivre pour trouver la case du jour suivant. Partez toujours de la case du jour en cours. De là, suivez les directions données par les flèches en allant de case en case. Si vous appliquez correctement les instructions, vous devriez atteindre votre destination.

Exemple :

Pour l'énigme en cours, vous avez identifié 5 3 comme étant le code. Vous entrez donc cette combinaison dans le tableau d'écodéur et le retournez. Sur le verso, vous découvrez les directions indiquées par les flèches : gauche, haut/gauche, bas. Pour trouver la case du jour suivant, vous n'avez plus qu'à les suivre en partant de la case que vous venez de résoudre. Si le code est juste, vous trouverez sur cette case, dans l'ordre, chacun des symboles indiqués au niveau des flèches (ici) :



Avez-vous trouvé la bonne case ?

Pour vous en assurer, vérifiez que les trois symboles sur la porte de la case que vous venez d'atteindre correspondent bien à ceux du tableau d'écodéur.

→ Si les symboles ne correspondent pas

Vérifiez que vous avez bien suivi le chemin qui vous était indiqué. Avez-vous bien respecté le sens des flèches, en partant de la case du jour ? Vérifiez également que les bandes d'écodées ne se sont pas décalées. Si vous avez tout vérifié et que cela ne fonctionne toujours pas, c'est probablement que votre code est faux. Reprenez l'énigme depuis le début. Vous avez peut-être raté quelque chose.

Si une énigme vous pose problème, ne vous laissez pas abattre. Jetez un œil au bloc Aide. Vous y trouverez des indices qui vous permettront de résoudre chaque énigme. Des explications vous sont données à la page suivante sur le fonctionnement de ces aides.

➔ Si les symboles correspondent

Cela signifie que vous avez correctement résolu l'énigme, et que vous avez atteint la bonne case. **Inscrivez le numéro du jour suivant dans la zone blanche en bas de la porte** de cette case. Le lendemain, vous devrez ouvrir cette case après avoir lu la page correspondante dans le bloc Histoire pour en résoudre l'énigme.

Exemple :

Vous avez résolu l'énigme du jour 1. Vous entrez le code trouvé dans le tableau décodeur et suivez, dans l'ordre, les directions indiquées par les flèches. Une fois la nouvelle case atteinte, comparez les symboles qui y figurent avec ceux du tableau décodeur. S'ils correspondent, inscrivez un 2 dans la zone prévue à cet effet, en bas de la porte de cette case.



IMPORTANT :

- ➔ Vous devez résoudre les **énigmes dans l'ordre** ! Cela signifie que vous pouvez ouvrir une nouvelle case du calendrier et vous pencher sur l'énigme correspondante uniquement si vous avez découvert le code qui permet d'y accéder, et uniquement si le jeu vous y a autorisé après lecture de la page du jour dans le bloc Histoire !
- ➔ Tous les codes doivent être **déduits de manière logique**. Le but n'est pas d'essayer toutes les combinaisons possibles dans le tableau décodeur.
- ➔ N'oubliez pas d'**inscrire le numéro du jour suivant sur la porte que vous venez d'atteindre** ! C'est le seul moyen de savoir où poursuivre le jour suivant.

Besoin d'aide ?

Bien entendu, le jeu peut vous venir en aide si une énigme vous pose problème. Les fiches Aide se situent juste après ces règles. À chaque énigme correspond une fiche Aide portant la même date. Sur cette fiche, vous trouverez deux indices qui vous aideront à résoudre l'énigme.

Vous avez besoin d'un indice ? Cherchez dans le bloc Aide la fiche dont la date correspond à votre énigme en cours. Pliez le bas de la page vers l'avant pour faire apparaître les indices – jusqu'au trait jaune pour le premier, jusqu'au trait bleu pour le deuxième –, et tournez complètement la page pour découvrir la solution.

En plus de vous donner un indice initial utile, la partie « **1^{er} INDICE** » vous indique quels éléments de jeu sont nécessaires pour résoudre cette énigme.

La partie « **2^e INDICE** » vous aide de façon un peu plus concrète à trouver la solution.

La partie « **SOLUTION** » vous donne la solution à l'énigme, le code et les symboles de la case suivante pour avancer dans l'aventure.

N'hésitez pas à vous servir des fiches Aide si vous ne savez plus comment avancer.

Quand le jeu s'arrête-t-il ?

Le jeu se termine lorsque vous avez résolu la dernière énigme et que vous avez franchi la ligne d'arrivée de la course intergalactique. Le jeu vous l'indiquera. Lisez alors l'épilogue dans le bloc Histoire.

Le jeu va commencer

C'est parti ! Prenez le bloc Histoire, rendez-vous à la première page et lisez le prologue. La première énigme commence à la page « 1^{er} décembre ». Amusez-vous bien avec *EXIT – Calendrier de l'avent – La Course intergalactique* !

Inka & Markus Brand, KOSMOS et IELLO remercient toutes les personnes qui ont testé le jeu et relu les règles.

Les auteurs :

Inka & Markus Brand vivent avec leurs enfants Lukas et Emely à Gummersbach, en Allemagne. Ils ont publié ensemble de nombreux jeux pour enfants et pour toute la famille. Ils ont remporté un grand nombre de prix. Bien sûr, ils sont passionnés d'échappé games et de jeux d'énigmes.



Concept d'EXIT : KOSMOS (Ralph Querfurth, Sandra Dochtermann)

Illustrations de couverture : Martin Hoffmann

Graphisme : Fine Tuning

Histoire : Anne Rummel

Rédaction : Christian Sachseneder

Développement technique : Monika Schall

Relecture allemande : Christian Wöllecke

Edition française : IELLO

Gestion de projet version française : Marie-Laure Faurite

Traduction française : Laura Müller-Thoma

Relecture française : Maëva Debieu Rosas

Graphisme version française : Doriane Frache

Présence d'éléments pointus. Risque de blessures.

Ce jeu est recyclable. Séparez le plastique du papier et du carton.

Imprimé en Allemagne

Tous droits réservés

hello.fr – contact@hello.fr

54180 Heilbrunn, France

IELLO - 9, avenue des Érables, lot 34J,

© 2026 IELLO SAS pour la version française

© 2024 KOSMOS Verlag, Stuttgart, Allemagne

Aide

1^{er} décembre

SOLUTION

Pour découvrir la solution, tournez la page en entier et lisez la partie rouge.



2^e INDICE

Pour lire le deuxième indice, pliez le bas de la page une deuxième fois, jusqu'à la ligne bleue.



1^{er} INDICE

Pour lire le premier indice, repliez le bas de la page jusqu'à la ligne jaune.



1^{er} INDICE

Claus a noté la plaque d'immatriculation du véhicule qu'il vient d'acquiescer sur une carte de visite (surement la carte A1). Mais les lettres qu'il a griffonnées sont indéchiffrables. Et pourquoi le numéro de téléphone du vendeur est-il multicolore ? Quant à la carte A2, elle est inutile pour l'instant : gardez-la de côté pour plus tard. L'objet étrange « dessous de verre », en revanche, doit avoir un rapport avec la solution.

Requis : carte Enigme A1, 1 objet étrange « dessous de verre », case n°1, page « 1^{er} décembre »

2^e INDICE

Observez bien l'intérieur de la case. Sur le comptoir, la carte de visite est coincée sous le dessous de verre. Ce n'est pas un hasard. Placez à nouveau ces deux éléments côte à côte. Claus a bien dit que son verre de Kir-osène l'avait gêné pour écrire... Une fois que vous aurez compris, vous devriez pouvoir trouver le bon vaisseau sur la page « 1^{er} décembre ». D'ailleurs, certaines lettres des plaques d'immatriculation sont en couleurs...

Placez le dessous de verre le long du bon côté de la carte de visite, de sorte à compléter les lettres griffonnées (jusqu'à la illisibles). Vous obtenez alors : TYPHIF. Toutes les plaques commencent par TYP (pour « traçage des yachts pilotés »), mais la suite change à chaque fois, avec des lettres de couleurs différentes.

La combinaison **THIF**, permet ainsi de reconnaître le vaisseau situé tout en bas à gauche de la page « 1^{er} décembre ». Il ne reste ensuite plus qu'à associer chaque lettre au chiffre coloré correspondant du numéro de téléphone (carte A1) pour obtenir le code.

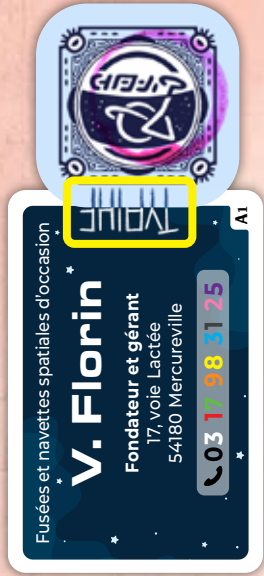
Vous obtenez le code **713**.

Entrez ce code dans le tableau décodeur, puis suivez le sens des flèches indiquées au dos.

Ces dernières vous mènent à la porte de la case :



Inscrivez un **2** dans la zone prévue à cet effet.



Aide

2 décembre

SOLUTION

Pour découvrir la solution, tournez la page en entier et lisez la partie rouge.



2^e INDICE

Pour lire le deuxième indice, pliez le bas de la page une deuxième fois, jusqu'à la ligne bleue.



1^{er} INDICE

Pour lire le premier indice, repliez le bas de la page jusqu'à la ligne jaune.



1^{er} INDICE

Vous devez démarrer le moteur du vaisseau. Dans la case du jour, vous trouvez bien un troussseau de clés, mais toutes s'insèrent dans l'emplacement prévu à cet effet, sur la page « 2 décembre ». Alors laquelle permet d'allumer le contact ? Lisez la note tombée par terre, dans le cockpit : « Une **planète** vous aidera, pour l'ordre aussi. » De quelle planète peut-il bien s'agir ? À quoi peut-elle bien ressembler ?

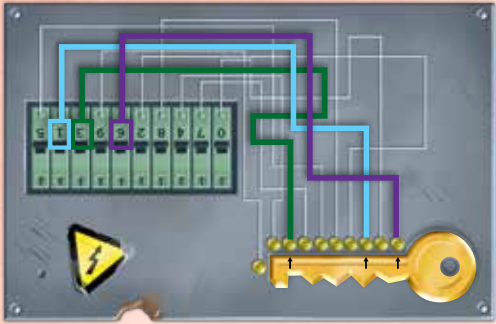
Requis : 5 objets étranges « clé », case n°2, page « 2 décembre », boîte du calendrier

2^e INDICE

Le mot « **planète** » est écrit en rouge sur la note. Observez alors bien la boîte du calendrier : vous remarquerez, au niveau des portes du calendrier, une planète rouge arborant de nombreux cratères. C'est cette planète qui vous aidera. Ces formes de cratères vous évoquent-elles quelque chose ? Et qu'en est-il de l'ordre des chiffres du code ?

SOLUTION

Placez chaque clé, l'une après l'autre, sur le cratère principal de la planète rouge, face dorée et partie cratée vers le haut. Une seule correspond à sa forme. Quand vous l'aurez trouvée, placez-la sur l'emplacement « CLÉ » de la page « 2 décembre », toujours face dorée et partie cratée vers le haut, puis suivez les câbles partant des trois pistons dorés désignés par les niches noires sur la clé. Chaque câble mène à un chiffre : vous obtenez ainsi 6, 1 et 3. Pour déterminer leur ordre, observez à nouveau la planète rouge. Vous y verrez trois traits de tailles différentes : un court, un long, un moyen. L'ordre est donc le suivant : petit, grand, moyen. Vous obtenez le code **1 6 3**.



Entrez ce code dans le tableau décodeur, puis suivez le sens des flèches indiquées au dos. Ces dernières vous mènent à la porte de la case :    Inscrivez un 3 dans la zone prévue à cet effet.

Aide

3 décembre

SOLUTION

Pour découvrir la solution, tournez la page en entier et lisez la partie rouge.



2^e INDICE

Pour lire le deuxième indice, pliez le bas de la page une deuxième fois, jusqu'à la ligne bleue.



1^{er} INDICE

Pour lire le premier indice, repliez le bas de la page jusqu'à la ligne jaune.



1^{er} INDICE

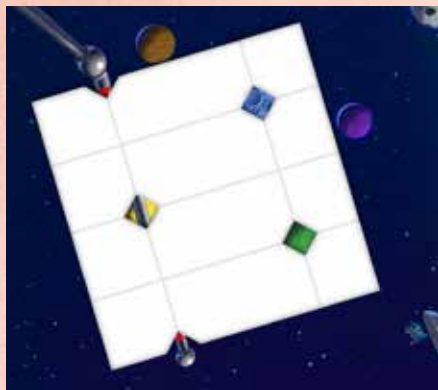
Dans la case 3, le drapeau « DÉPART » flotte en apesanteur, accroché à un mât métallique au niveau de deux triangles rouges. Le reste de la case représente les vaisseaux participant à la course dont vous pouvez encore voir le numéro de départ, bien qu'ils aient déjà décollé. Et maintenant, que devez-vous faire ? Pourquoi vous a-t-on donné un mouchoir en papier ?

Requis : carte Enigme C1, 1 objet étrange « mouchoir », case n°3, page « 3 décembre », boîte du calendrier, ciseaux

2^e INDICE

Sur la page « 3 décembre » se trouve un patron que vous devez visiblement découper. Une fois cela fait, posez-le sur le mouchoir, puis découpez les coins de ce dernier comme indiqué par le patron. Dépliez ensuite le mouchoir. Le résultat vous rappelle-t-il quelque chose ? Effectivement, on dirait le drapeau de la case 3 ! Mais pour que la reproduction soit parfaite, il vous faut encore trouver où l'accrocher ! Pour la suite, faites attention aux couleurs...

SOLUTION



Vous obtenez le code **281**.

Une fois découpé puis déplié, le mouchoir révèle les **trois trous carrés** (en son milieu) et **deux encoches triangulaires** (sur deux bords opposés). Celles-ci accueillent parfaitement les deux triangles rouges du mât vide que l'on trouve sur la face intérieure de la couverture de la boîte. En y « accrochant » le mouchoir au niveau des triangles, vous voyez apparaître une planète dans chacun des trous carrés : une verte, une bleue et une jaune. Les mêmes couleurs que trois des vaisseaux de la case 3... Il vous faut donc traduire chaque couleur en chiffre, grâce au numéro de départ du vaisseau correspondant : vert = 2, bleu = 8, jaune = 1. La carte C1 vous indique l'ordre du code.

Entrez ce code dans le tableau décodeur, puis suivez le sens des flèches indiquées au dos. Ces dernières vous mènent à la porte de la case :  Inscrivez un **4** dans la zone prévue à cet effet.

Aide

4 décembre

SOLUTION

Pour découvrir la solution, tournez la page en entier et lisez la partie rouge.



2^e INDICE

Pour lire le deuxième indice, pliez le bas de la page une deuxième fois, jusqu'à la ligne bleue.



1^{er} INDICE

Pour lire le premier indice, repliez le bas de la page jusqu'à la ligne jaune.



1^{er} INDICE

Deux mots du texte de la page « 4 décembre » ont été mis en gras. Ils semblent importants. La carte spatiale au verso de la page est elle aussi intéressante. Espérons que vous avez bien gardé tous les éléments obtenus les jours précédents. Si c'est le cas, vous devriez trouver trois chiffres sans grande difficulté.

Requis : cartes Enigme A2, B1, C2 et D1, page « 4 décembre »

2^e INDICE

L'indice donné par la fondatrice de l'I.M.B. pourrait s'avérer utile : « longs » et « courts ». Cela pourrait faire penser à... du morse ? Les points et traits figurant sur les cartes A2, B1 et C2 y font en tout cas référence. Et vous n'avez même pas besoin de connaître l'alphabet morse ! Observez la carte spatiale reproduite sur la page « 4 décembre ». Avez-vous remarqué les lignes en pointillé ou en traits rouges menant à des chiffres ? Ne manquez plus qu'un indice sur l'ordre du code...

SOLUTION

La carte D1 vous donne l'ordre du code : A, B, C. Cela évoque le nom des cartes Enigme ! Commencez donc par observer la carte A2 : vous y voyez deux points et deux traits. Prenez ensuite la carte spatiale, et en partant de votre vaisseau, suivez la ligne en pointillé jusqu'à la planète verte, encore jusqu'à la ligne tricolore, puis suivez deux fois la ligne en traits. Vous arrivez ainsi à la planète associée au chiffre 0, le premier chiffre du code.

De la même façon, la carte B1 vous mène au chiffre 2 (suivez trois lignes en traits au chiffre 4 (suivez une ligne en pointillé au chiffre 4 (suivez une ligne en pointillé et trois lignes en traits).

Vous obtenez le code **0 2 4**.

Entrez ce code dans le tableau décodeur, puis suivez le sens des flèches indiquées au dos. Ces dernières vous mènent à la porte de la case :



Inscrivez un **5** dans la zone prévue à cet effet.



Aide

5 décembre

SOLUTION

Pour découvrir la solution, tournez la page en entier et lisez la partie rouge.



2^e INDICE

Pour lire le deuxième indice, pliez le bas de la page une deuxième fois, jusqu'à la ligne bleue.



1^{er} INDICE

Pour lire le premier indice, repliez le bas de la page jusqu'à la ligne jaune.



1^{er} INDICE

Vous devez traduire la carte E1, et le seul moyen est d'acquiescer quelques bases de Jovialorien. Mais **qui** peut vous les apprendre, ou plutôt **quoi** ? Peut-être le post-it sur la page « 5 décembre » vous aidera-t-il ? Lorsque vous aurez découvert à quoi fait référence le schéma, vous maîtriserez facilement le Jovialorien ! Tournez et retournez le problème dans votre tête, ou plutôt dans vos mains. Prenez la boîte du calendrier, retournez-la, et puis...

Requis : carte Enigme E1, page « 5 décembre », boîte du calendrier

2^e INDICE

Le schéma sur le post-it représente deux éléments : ce sont les blocs Aide et Histoire, légèrement superposés. Il ne s'agit toutefois pas de prendre vos blocs et de les superposer, mais de trouver où ils ont été illustrés dans cette position... Peut-être au dos de la boîte ? Une fois que vous les aurez repérés, observez attentivement les zones indiquées par les flèches du post-it : un message secret y est inscrit. Il vous aidera à traduire le message de la carte E1, qui concerne les Jovaliorens de la page « 5 décembre ». Une dernière chose : la page du jour indique bien, tout en haut, de ne **PAS** la détacher du bloc Histoire, exceptionnellement. Mais pourquoi ?

SOLUTION

Sur Jovialor, on en lit une après chaque « 5 ».

Voici ce que l'on apprend sur la langue Jovialorienne grâce aux sous-titres des deux blocs superposés au dos de la boîte. Prenez alors la carte E1 et relevez chaque lettre immédiatement inscrite à la droite d'un « 5 ». Vous obtenez le texte suivant : « Le Jovialorien vert montre où. » Pour trouver ce dernier, vous n'avez plus qu'à vous reporter à la page « 5 décembre ». L'important n'est pas son nombre de doigts, mais la direction qu'il pointe, car il indique « où » chercher : la bordure supérieure de la page du jour ! Et vous trouverez effectivement des petits chiffres écrits à cet endroit.

Vous obtenez le code 450.

Si vous avez retiré la page du bloc, vous devez la remettre en place pour découvrir le code. Si les chiffres ne sont pas visibles, écartez d'avantage le haut des pages.



Entrez ce code dans le tableau décodeur, puis suivez le sens des flèches indiquées au dos. Ces dernières vous mènent à la porte de la case :  Inscrivez un 6 dans la zone prévue à cet effet.

Aide

6 décembre

SOLUTION

Pour découvrir la solution, tournez la page en entier et lisez la partie rouge.



2^e INDICE

Pour lire le deuxième indice, pliez le bas de la page une deuxième fois, jusqu'à la ligne bleue.



1^{er} INDICE

Pour lire le premier indice, repliez le bas de la page jusqu'à la ligne jaune.



1^{er} INDICE

En arrivant sur Coccagne, vous trouvez deux panneaux l'un dans la case 6, et l'autre reproduit sur la page « 6 décembre ». Intéressez-vous d'abord à celui de la case : il indique que vous devez lire les « chiffres en sucre glace » des trois noix représentées. Il doit y avoir un rapport avec les pains d'épice recouverts de glaçage et de fruits secs des cartes F1 à F4. Le panneau sur la page du jour vous servira quant à lui dans un deuxième temps.

Requis : cartes Enigme F1, F2, F3 et F4, case n°6, page « 6 décembre », tableau décodeur

2^e INDICE

Les pains d'épice des cartes Enigme ont été recouverts de sucre glace, formant ainsi des lignes blanches où sont en plus disposés des fruits secs. Or d'après le panneau de la case 6, seuls les trois types de fruits représentés dessus sont pertinents pour l'enigme (noix, amandes et pistaches). Par élimination, les éléments les plus clairs (noisettes et cacahuètes) peuvent donc être ignorés. Choisissez ensuite un type de fruits secs, et, carte par carte, ne tenez compte que des lignes où on le trouve. Voyez-vous apparaître quelque chose ? Reproduisez les lignes sur une feuille si cela vous aide. Répétez l'opération pour les deux autres types de fruits secs (tousjours entre noix, amandes et pistaches). Une fois cela fait, relisez le panneau de la page « 6 décembre ». Le mot « bande » y est écrit différemment... Avez-vous une ou plusieurs bandes à disposition ?

SOLUTION

En ne tenant compte que des lignes où l'on trouve le type de fruits secs choisi (noix, amandes ou pistaches), vous obtenez une lettre sur chaque carte Enigme. Ainsi pour les noix, vous obtenez O en F1, Z en F2, E en F3, puis R en F4. Une fois remises dans le bon ordre, vous lisez ZÉRO. Procédez de même pour les amandes (CINQ), puis pour les pistaches (NEUF). Mais attention : ce n'est pas encore le code recherché ! Faites alors glisser les bandes du disque décodeur comme si vous souhattiez les enlever : les mêmes fruits secs apparaissent directement sur le tableau, un au niveau de chaque bande ! Il ne vous reste plus qu'à placer la bande associée à chaque fruit sec de sorte que le chiffre obtenu précédemment le recouvre. Recouvrez ainsi l'amande (bande rouge) avec son chiffre (5), la noix (bande bleue) avec son résultat (0), et la pistache avec le sien (9). Vous pouvez à présent lire le véritable code : **737**.



Entrez ce code dans le tableau décodeur, puis suivez le sens des flèches indiquées au dos. Ces dernières vous mènent à la porte de la case :    Inscrivez un 7 dans la zone prévue à cet effet.

Aide

7 décembre

SOLUTION

Pour découvrir la solution, tournez la page en entier et lisez la partie rouge.



2^e INDICE

Pour lire le deuxième indice, pliez le bas de la page une deuxième fois, jusqu'à la ligne bleue.



1^{er} INDICE

Pour lire le premier indice, repliez le bas de la page jusqu'à la ligne jaune.



1^{er} INDICE

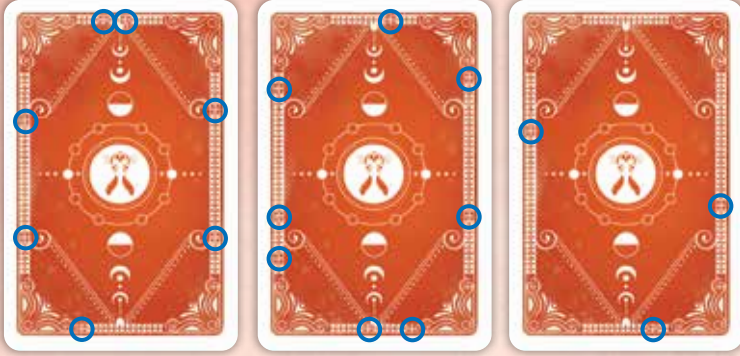
Pour tirer correctement le tarot, vous devez suivre à la lettre chaque étape des instructions données au verso de la page « 7 décembre ». Toutes les cartes possèdent un chiffre romain sur leur recto : elles sont appelées par ce numéro, et non par leur nom. Faites également attention aux moments où les cartes doivent être placées face visible ou face cachée. Enfin, choisissez de couper trois, cinq ou sept fois le paquet de cartes. Une fois toutes ces étapes accomplies, regardez l'indice laissé dans la case 7.

Requis : cartes énigme G1, G2, G3, G4, G5, G6, G7, G8 et G9, case n°7, page « 7 décembre »

2^e INDICE

Si vous avez consciencieusement suivi les instructions de mise en place du tirage, nous pronostiquons que les cartes suivantes se trouvent entre vos mains : le Bateleur (I), la Papesse (II) et les Amoureux (VI). Si ce n'est pas le cas, recommencez en suivant à nouveau les instructions. En revanche, si ce sont bien vos trois cartes, laissez la magie vous « **retourner** » l'esprit : regardez le verso de ces cartes en détail. Ne remarquez-vous rien ? Savoir compter sera un avantage.

Si vous suivez les instructions à la lettre, vous finissez **toujours** par avoir le Bateleur (I ou G1), la Papesse (II ou G2) et les Amoureux (VI ou G6) en main. Retournez ensuite ces cartes et observez les motifs sur les bords : ils sont irréguliers, et certains carrés sont plus foncés que d'autres. Comptez alors les carrés foncés sur chaque carte. Vous en trouverez 3 pour le Bateleur, 8 pour la Papesse, et 7 pour les Amoureux. « De la plus petite à la plus grande » valeur, vous obtenez le code **3 7 8**.



Entrez ce code dans le tableau décodeur, puis suivez le sens des flèches indiquées au dos.

Ces dernières vous mènent à la porte de la case :



Inscrivez un **8** dans la zone prévue à cet effet.

Aide

8 décembre

SOLUTION

Pour découvrir la solution, tournez la page en entier et lisez la partie rouge.



2^e INDICE

Pour lire le deuxième indice, pliez le bas de la page une deuxième fois, jusqu'à la ligne bleue.



1^{er} INDICE

Pour lire le premier indice, repliez le bas de la page jusqu'à la ligne jaune.



1^{er} INDICE

REMARQUE : Cette énigme demande une bonne représentation dans l'espace. Si ce n'est pas votre fort, pas de panique : résolvez l'énigme de remplacement à la place. Vous la trouverez à l'avant-dernière page de ce bloc.

Vous devez résoudre un Rubik's Cube... **depuis l'intérieur** ! Placez-vous mentalement dans la case 8 et imaginez « la trappe » (la porte) fermée « derrière vous ». Effectuez ensuite deux rotations à 90° pour solutionner le casse-tête. L'écran inférieur de votre tableau de bord (page « 8 décembre ») montre quatre associations de rotations autorisées, mais seule l'une d'elles vous délivrera.

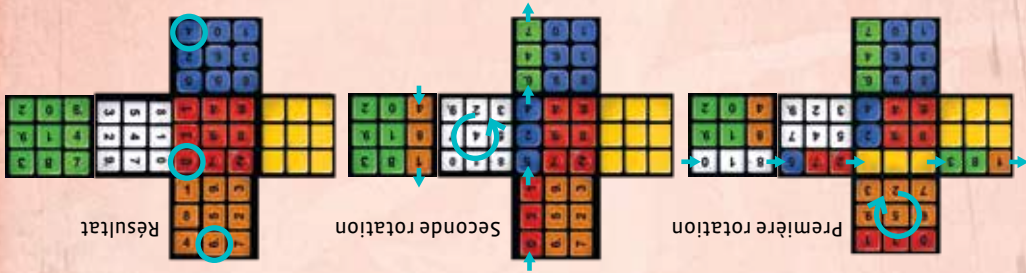
Requis : carte Enigme H1, case n°8 et sa porte, page « 8 décembre »

2^e INDICE

L'écran montre notamment les deux rotations ci-contre. Ce sont elles qui vous permettront de résoudre le Rubik's Cube. Souvenez-vous que vous êtes **dans** le Rubik's Cube, pas à l'extérieur. Faites tourner la partie horizontale supérieure de 90° dans le sens antihoraire. N'oubliez pas que, suite à cette rotation, la ligne haute de **chacune des quatre faces** se retrouve donc en haut de la face voisine ! De même, **la face supérieure** (le plafond de la case) tourne de 90°. Ensuite, vous devez tourner la partie verticale de droite de 90° vers l'arrière. Ici non plus, n'oubliez pas tout ce qui est déplacé par l'action de cette rotation. Si vous avez correctement appliqué ces indications, le Rubik's Cube est résolu ! La carte H1 vous indique alors où trouver les chiffres du code.

SOLUTION

Voici le cube mis à plat aux trois étapes de résolution :



Comparez le résultat avec le Rubik's Cube représenté sur la carte H1. La face jaune devant se trouver à gauche, le dessus est alors orange, l'arrière, rouge, et le dessous, bleu. Puisque seules les cases marquées d'un X nous intéressent, la face verte et la blanche peuvent être ignorées. Il suffit ensuite d'associer chaque X au carré numéroté correspondant. Celui sur le dessus du cube renvoie au 6 orange, celui à l'arrière au 0 rouge, et celui sur le dessous au 4 bleu. Dans l'ordre

Entrez ce code dans le tableau décodeur, puis suivez le sens des flèches indiquées au dos. Ces dernières vous mènent à la porte de la case :    Inscrivez un 9 dans la zone prévue à cet effet.

Aide

9 décembre

SOLUTION

Pour découvrir la solution, tournez la page en entier et lisez la partie rouge.



2^e INDICE

Pour lire le deuxième indice, pliez le bas de la page une deuxième fois, jusqu'à la ligne bleue.



1^{er} INDICE

Pour lire le premier indice, repliez le bas de la page jusqu'à la ligne jaune.



1^{er} INDICE

Les cartes 11 et 12 expliquent le fonctionnement des satellites. Les cartes 13 à 16 représentent la prise de vue de chaque satellite depuis sa position dans la case 9. Cela devrait vous permettre de placer dans la grille de la page « 9 décembre » les objets étranges « météore » trouvés dans la case. Pour cela, il vous faut déterminer de quel côté chaque cliché a été pris. Il n'y a qu'une solution possible.

Requis : cartes Enigme 11, 12, 13, 14, 15 et 16, 9 objets étranges « météore », case n° 9 et sa porte, page « 9 décembre »

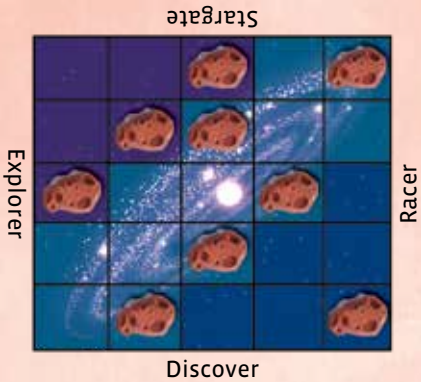
2^e INDICE

La prise de vue 14 appartient forcément au satellite se trouvant sur la face intérieure de la porte, car c'est le seul à faire face au Soleil, et donc à avoir pu le photographier. Il s'agit donc du satellite Stargate. Placez les cinq météores photographiés par Stargate en appliquant les règles des cartes 11 et 12. Considérez que Stargate photographie de bas en haut. Une fois ces météores placés, la prise de vue appartenant au satellite de droite doit nécessairement montrer un gros météore au milieu. Il ne peut s'agir que d'Explorer (13). Vous pouvez ensuite en déduire les emplacements des satellites Discover et Racer. Lorsque tous les météores sont bien placés, il ne vous reste plus qu'à compter.

SOLUTION

Stargate se trouve en face du Soleil : il quadrille donc la Voie lactée (la grille de la page « 9 décembre ») depuis le bas. Explorer se trouve à droite, Racer à gauche, et Discover en haut. Les prises de vue, en jouant sur trois tailles de météores pour symboliser les trois cases de portée des satellites, vous permettent de placer les neuf météores dans la grille. Cette dernière est divisée en trois zones de couleurs différentes : il ne vous reste plus qu'à compter combien de météores abrite chacune d'elles. On trouve 5 météores dans la zone lactée, 1 dans la zone bleu foncé, et 3 dans la zone violette.

Dans l'ordre donné par l'indication sous la grille, vous obtenez le code **5 1 3**.



Entrez ce code dans le tableau décodeur, puis suivez le sens des flèches indiquées au dos. Ces dernières vous mènent à la porte de la case :



Inscrivez un **10** dans la zone prévue à cet effet.

Aide

10 décembre

SOLUTION

Pour découvrir la solution, tournez la page en entier et lisez la partie rouge.



2^e INDICE

Pour lire le deuxième indice, pliez le bas de la page une deuxième fois, jusqu'à la ligne bleue.



1^{er} INDICE

Pour lire le premier indice, repliez le bas de la page jusqu'à la ligne jaune.



1^{er} INDICE

Vous devriez écouter Claus (pour une fois). Examinez l'intérieur de la case 10 sous tous les « angles » (même « morts ») à l'aide du rétroviseur. Pour ce faire, glissez franchement votre main dans la case. Si vous manquez de lumière, n'hésitez pas à utiliser une lampe torche. Regardez dans les moindres recoins. La carte J1 vous interpelle même : « FAIS LE TOUR » ! Remarquez-vous quelque chose ? Quand vous l'aurez trouvé, consultez à nouveau la carte J1 :

Requis : carte Enigme J1, 1 objet étrange « rétroviseur », case n°10, boîte du calendrier

2^e INDICE

Avez-vous examiné l'intérieur de la case 10 à l'aide du rétroviseur ? Même au-dessus de l'encadrement de la porte ? Des coordonnées y sont inscrites. Elles désignent trois des cases de la grille se trouvant sur la carte J1. Et après alors ? Réfléchissez. La grille de la carte J1 ne vous rappelle-t-elle rien ? Quatre rangées de six cases chacune, soit un total de vingt-quatre cases...

SOLUTION

Il faut examiner, à l'aide du rétroviseur, l'intérieur de la case sous tous les angles. Avez-vous orienté le rétroviseur vers vous ? Cela vous permettrait de repérer, juste au-dessus de l'encadrement de la porte, les coordonnées suivantes : S/R, S/L et I/T. Elles désignent trois des cases de la grille de la carte J1, sachant que les cases de cette grille représentent en fait les portes du calendrier de l'aveut ! Les trois coordonnées mènent donc aux cases 5, 8 et 2. Vous obtenez le code **582**.



Entrez ce code dans le tableau décodeur, puis suivez le sens des flèches indiquées au dos. Ces dernières vous mènent à la porte de la case :  inscrivez un **11** dans la zone prévue à cet effet.

Aide

11 décembre

SOLUTION

Pour découvrir la solution, tournez la page en entier et lisez la partie rouge.



2^e INDICE

Pour lire le deuxième indice, pliez le bas de la page une deuxième fois, jusqu'à la ligne bleue.



1^{er} INDICE

Pour lire le premier indice, repliez le bas de la page jusqu'à la ligne jaune.



1^{er} INDICE

Sur la page « 11 décembre », trois mots sont écrits en gras : « vis [...] à connecter ». Et des vis, vous en trouverez quatre dans la case 11, sur le mur du fond. Elles sont disposées en carré. Ce sont d'ailleurs les quatre mêmes types de vis que sur le mode d'emploi du moteur au verso de la page « 11 décembre », sauf que ces dernières y sont disposées en lignes de couleur. Comme s'il s'agissait de les mettre successivement dans un ordre précis... Et si vous tentiez de relier les vis de la case 11 dans chacun de ces ordres-là ?

Requis : cartes Enigme K1, K2 et K3, case n°11, page « 11 décembre », boîte du calendrier

2^e INDICE

Reliez mentalement les vis de la case comme indiqué à la page « 11 décembre ». Chaque ligne vous donne une forme géométrique. La première ligne, par exemple, part du plus, passe par l'hexagone puis l'étoile, et finit au moins. Cela vous donne un carré sans le côté gauche. La ligne suivante vous donne quant à elle un carré sans le côté droit. Et maintenant ? Avez-vous remarqué que les traits reliant les vis sur la page du jour sont de trois couleurs différentes ? Les mêmes couleurs que l'on retrouve sur chacune des cartes K1, K2 et K3. La première ligne vous donne ainsi un carré sans côté gauche **rouge**. Observez alors la carte K3. Y voyez-vous une lettre entourée d'un tel motif ?

SOLUTION

A l'aide des cartes K1, K2 et K3, vous pouvez traduire en lettres les formes géométriques obtenues en reliant mentalement les vis. Ainsi, pour la première ligne, qui vous donne un carré rouge sans le côté gauche, vous obtenez le « M » de la carte K3 (carte rouge). Le carré rouge sans le côté droit correspond ensuite au « O », etc. Traduisez ainsi chaque ligne du mode d'emploi en changeant de carte en fonction de sa couleur. Vous finissez par obtenir les mots « MONTRE À GOUSSET ».

Après cela, il ne vous reste plus qu'à chercher cet objet. Vous l'avez sûrement déjà vu quelque part, d'autant que le texte mentionne une « boîte ». Et effectivement, une montre à gousset futuriste est représentée au dos de la boîte du calendrier. Ses aiguilles pointent vers trois chiffres romains (II, IV et VI), et une flèche sur le cadran vous indique dans quel ordre les placer.

Vous obtenez le code **246**.



Entrez ce code dans le tableau décodeur, puis suivez le sens des flèches indiquées au dos.

Ces dernières vous mènent à la porte de la case :



Inscrivez un **12** dans la zone prévue à cet effet.

Aide

12 décembre

SOLUTION

Pour découvrir la solution, tournez la page en entier et lisez la partie rouge.



2^e INDICE

Pour lire le deuxième indice, pliez le bas de la page une deuxième fois, jusqu'à la ligne bleue.



1^{er} INDICE

Pour lire le premier indice, repliez le bas de la page jusqu'à la ligne jaune.



1^{er} INDICE

Vous récupérez quatre pièces de puzzle dans la case 12. Quels dessins parvenez-vous à reconstituer ? Ne serait-ce pas des silhouettes animales ? Avez-vous également remarqué les grandes tablettes en pierre représentant des animaux un peu partout dans la case ?

Requis : 4 objets étranges « pièce de puzzle », case n° 12, page « 12 décembre »

2^e INDICE

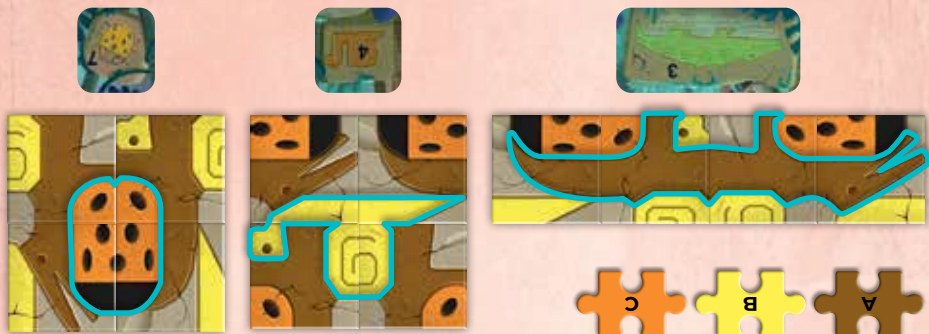
Les pièces de puzzle vous permettent de reconstituer des formes intéressantes. Faites et refaites le puzzle en vous focalisant sur une seule couleur la fois. Lorsqu'elles sont agencées d'une certaine manière, les parties orange forment une coccinelle. Et justement, l'une des tablettes en pierre de la case, la numéro 7, représente une coccinelle. Les parties jaunes du puzzle forment quant à elles un escargot. Et les parties marron ? Si vous placez les pièces en carré comme pour les deux autres couleurs, elles évoquent vaguement un lapin... Mais que ferait un lapin dans la jungle ? Peuvent-elles représenter autre chose ?

SOLUTION

Lorsqu'elles sont agencées en carré, les parties orange du puzzle forment une coccinelle (tablette 7), et les parties jaunes un escargot (tablette 4). En revanche, n'agencez pas les parties marron en carré, mais en ligne. Vous obtiendrez ainsi un crocodile, comme sur la tablette 3.

Ensuite, la page « 12 décembre » vous indique l'ordre des chiffres du code : d'abord marron, puis jaune, et enfin orange.

Vous obtenez le code **3 4 7**.



Entrez ce code dans le tableau décodeur, puis suivez le sens des flèches indiquées au dos. Ces dernières vous mènent à la porte de la case :

Inscrivez un **13** dans la zone prévue à cet effet.



Aide

13 décembre

SOLUTION

Pour découvrir la solution, tournez la page en entier et lisez la partie rouge.



2^e INDICE

Pour lire le deuxième indice, pliez le bas de la page une deuxième fois, jusqu'à la ligne bleue.



1^{er} INDICE

Pour lire le premier indice, repliez le bas de la page jusqu'à la ligne jaune.



1^{er} INDICE

Vous allez emprunter... des trous noirs ! Avant de commencer, détachez du bloc Histoire la page « 13 décembre » ainsi que la suivante, puis assemblez-les : vous devez voir apparaître votre vaisseau dessiné en entier. Ensuite, suivez pas à pas les instructions des cartes L1 et L2. Placez alors votre « tableau de commande » dans le cadre blanc. Mais de quoi s'agit-il ? En tout cas, vous avez déjà vu ces mots... Et qu'en est-il de la « position de départ », l'avez-vous trouvée ? Cherchez votre vaisseau sur la boîte du calendrier.

Requis : cartes Enigme L1, L2 et L3, pages « 13 décembre » et la suivante, boîte du calendrier, tableau de commande, feuille

2^e INDICE

Le tableau de commande est le tableau de commande ! Placez-le dans le cadre blanc formé par les deux pages assemblées. Quant à la « position de départ », il s'agit de celle de votre vaisseau : en bas à gauche de la porte de la case 5 ! Passez ensuite aux instructions suivantes, sachant que le protocole de vol est décrit à la carte L3. Entrez les chiffres donnés dans le tableau de commande, en commençant par le premier trio : 5 rouge, 7 bleu et 0 jaune. Voyez-vous les cibles aux extrémités des bandes de codeuses ? (Faites attention à ce que le tableau reste toujours dans le cadre blanc.) Elles viennent se superposer aux cases indiquant comment le vaisseau doit se déplacer **entre** les cases. « Avancer tout droit » signifie continuer tout droit jusqu'à la prochaine intersection ; « tourner à droite » signifie tourner de 90° et avancer jusqu'à la prochaine intersection ; etc. Si cela est clair pour vous, allez-y, tracez la trajectoire de votre vaisseau à l'aide d'un feutre.

SOLUTION

Suivez le protocole de vol jusqu'au bout, en faisant se déplacer votre vaisseau entre les cases du calendrier. S'il atteint un portail spatio-temporel (trou noir au rôle de couleur), il ressort par l'autre portail du même type. La carte L2 indique bien que le sens d'entrée dans un portail est aussi le sens de sortie. Tracez votre trajectoire sur le calendrier à l'aide d'un feutre. Une fois arrivé au bout de la liste de la carte L3, vous remarquerez que votre trajectoire aura formé des chiffres. De gauche à droite, vous obtenez le code **5 6 2**.



Entrez ce code dans le tableau de commande, puis suivez le sens des flèches indiquées au dos. Ces dernières vous mènent à la porte de la case :



Inscrivez un **14** dans la zone prévue à cet effet.

Aide

14 décembre

SOLUTION

Pour découvrir la solution, tournez la page en entier et lisez la partie rouge.



2^e INDICE

Pour lire le deuxième indice, pliez le bas de la page une deuxième fois, jusqu'à la ligne bleue.



1^{er} INDICE

Pour lire le premier indice, repliez le bas de la page jusqu'à la ligne jaune.



1^{er} INDICE

Vous devez tout d'abord réassembler le télescope de Claus. La carte M1 vous indique comment faire, en utilisant la page « 14 décembre » du bloc Histoire : enroulez-la dans le sens de la longueur, puis fixez le tout à l'aide des trombones. Une fois cela fait, insérez le télescope dans la case 14. La carte M2 vous révèle la suite. Il y est question de « lettres » se trouvant « figées » quelque part « à l'arrière ». Cherchez-les !

Requis : cartes Enigme M1 et M2, 2 objets étranges « trombone », case n° 14, page « 14 décembre », boîte du calendrier

2^e INDICE

Au dos de la boîte du calendrier sont illustrées trois cartes Enigme : elles portent les lettres O, T et E. Ces lettres sont de couleurs différentes : le O est bleu, le T est noir et le E est vert. Au moment d'insérer le télescope dans la case 14, vous remarquerez certainement que trois satellites portant chacun une flèche de l'une de ces couleurs gravitent autour de la case : ce n'est pas un hasard. Des lettres devraient apparaître en face de ces flèches. Regardez à présent dans le télescope : une flèche rouge (dans la case) désigne l'un des nombreux chiffres blancs que l'on y voit. Vous commencez à comprendre ?

SOLUTION

Insérez le télescope dans la case 14. Faites-le ensuite tourner jusqu'à ce que le satellite à la flèche bleue (à l'extérieur de la case) pointe vers le O de « TÉLESCOPE ». A l'intérieur, la flèche rouge désignera le chiffre 3. Faites de même avec le satellite à la flèche noire pour qu'il pointe vers le T : vous obtenez 1.

Remarque : Il est possible que le trombone cache légèrement ce chiffre. Positionnez alors la partie la plus grande du trombone à l'intérieur du télescope, cela devrait régler le problème. Tournez une dernière fois le télescope pour que le satellite à la flèche verte pointe vers le E. A l'intérieur, vous obtiendrez 0.

Pour l'ordre, prenez les cartes illustrées au dos de la boîte « de gauche à droite ».

Vous obtenez le code **3 1 0**.



Entrez ce code dans le tableau décodeur, puis suivez le sens des flèches indiquées au dos. Ces dernières vous mènent à la porte de la case :  Inscrivez un **15** dans la zone prévue à cet effet.

Aide

15 décembre

SOLUTION

Pour découvrir la solution, tournez la page en entier et lisez la partie rouge.



2^e INDICE

Pour lire le deuxième indice, pliez le bas de la page une deuxième fois, jusqu'à la ligne bleue.



1^{er} INDICE

Pour lire le premier indice, repliez le bas de la page jusqu'à la ligne jaune.



1^{er} INDICE

La carte N1 donne beaucoup d'indices. Il ne s'agit que de Claus en train de râler, pourtant des mots sont écrits en italique... À quoi cela peut-il bien servir ? Avez-vous également remarqué le débris qui traîne par terre, dans la case 15 ? Il ressemble à une porte, non ? Et des numéros y sont inscrits...

Requis : carte Enigme N1, case n°15, portes de cases, boîte du calendrier

2^e INDICE

Les numéros inscrits sur le débris au sol de la case 15 désignent évidemment certaines des portes ouvertes jusque-là. On trouve d'ailleurs des débris représentés sur la face intérieure des portes de ces cases (1, 2, 6, 7, 10, 11, 13, 14 et 15). Et après ? Les mots en italique sur la carte N1 vous indiquent ceci : « *Placez les débris sur les portes à la verticale. Fermez un œil. Regardez la boîte.* » Ouvrez alors toutes les portes précédemment citées (et seulement celles-ci) pour les placer « à la verticale ». Cherchez ensuite un point de vue depuis lequel vous obtiendrez quelque chose en les regardant d'un seul œil.

SOLUTION

Ouvrez les portes des jours 1, 2, 6, 7, 10, 11, 13, 14 et 15 pour les placer « à la verticale », c'est-à-dire bien positionnées à angle droit. Rabattez les autres portes du calendrier (si elles ne le sont pas déjà). Fermez ensuite un œil, et observez le rendu. Changez de point de vue jusqu'à voir quelque chose d'intéressant : regardez d'en haut ou d'en bas, de la gauche ou de la droite, etc. Quand vous aurez trouvé le point de vue parfait, vous verrez que les débris représentés sur les portes ouvertes forment trois chiffres. Vous obtenez le code 7 5 9.



Entrez ce code dans le tableau décodeur, puis suivez le sens des flèches indiquées au dos. Ces dernières vous mènent à la porte de la case :    Inscrivez un 16 dans la zone prévue à cet effet.

Aide

16 décembre

SOLUTION

Pour découvrir la solution, tournez la page en entier et lisez la partie rouge.



2^e INDICE

Pour lire le deuxième indice, pliez le bas de la page une deuxième fois, jusqu'à la ligne bleue.



1^{er} INDICE

Pour lire le premier indice, repliez le bas de la page jusqu'à la ligne jaune.



Inscrivez un **17** dans la zone prévue à cet effet.

Aide

17 décembre

SOLUTION

Pour découvrir la solution, tournez la page en entier et lisez la partie rouge.



2^e INDICE

Pour lire le deuxième indice, pliez le bas de la page une deuxième fois, jusqu'à la ligne bleue.



1^{er} INDICE

Pour lire le premier indice, repliez le bas de la page jusqu'à la ligne jaune.



1^{er} INDICE

Au verso de la page « 17 décembre » se trouvent de nombreuses horloges défectueuses. Il y a douze horloges en tout, chacune indiquant normalement une heure pleine entre 1 : 00 et 12 : 00. Complétez ces affichages en ajoutant les traits manquants à l'aide d'un stylo. Mais comment déduire quelle horloge annonce quelle heure ? Si vous avez un doute sur la forme des chiffres digitaux, n'hésitez pas à consulter la case 17.

Requis : carte Enigme P1, case n° 17, page « 17 décembre », stylo

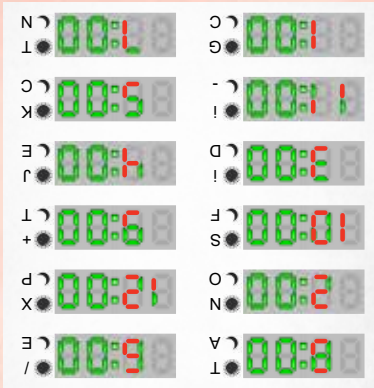
2^e INDICE

Pour compléter les horloges, vous devez utiliser votre pouvoir de déduction. Tous les morceaux de chiffres verts sont corrects. Il n'y a donc qu'une seule horloge sur laquelle lire 1 : 00 (celle en bas à gauche) : dessinez le 1 manquant. Après cela, il ne reste qu'une possibilité pour placer le 4 de 4 : 00. Avancez ainsi jusqu'à compléter toutes les horloges, étape par étape. Nous vous aurons complété toutes les horloges, prenez la carte P1. 2, 12, 6, 8 et 10. Lorsque vous aurez complété toutes les horloges, prenez la carte P1.

Elle vous révélera les lettres à considérer.

SOLUTION

Une fois toutes les horloges complétées, le résultat ressemble à cela :



Prenez ensuite chaque horloge dans l'ordre, soit de 1 à 12, et notez la lettre

correspondant à la tranche horaire selon les indications de la carte P1 : celle de la lune entre 1 : 00 et 6 : 00, et celle du soleil entre 7 : 00 et 12 : 00. Vous pouvez ainsi lire :

CODE CENT + SIX.

Vous obtenez le code 106.

Entrez ce code dans le tableau décodeur, puis suivez le sens des flèches indiquées au dos.

Ces dernières vous mènent à la porte de la case :



Inscrivez un 18 dans la zone prévue à cet effet.

Aide

18 décembre

SOLUTION

Pour découvrir la solution, tournez la page en entier et lisez la partie rouge.



2^e INDICE

Pour lire le deuxième indice, pliez le bas de la page une deuxième fois, jusqu'à la ligne bleue.



1^{er} INDICE

Pour lire le premier indice, repliez le bas de la page jusqu'à la ligne jaune.



1^{er} INDICE

Que signifie l'inscription sur la carte Q2 ? Une seule étoile y est représentée, mais le texte évoque « ce genre d'étoiles », donc plusieurs. Il doit y avoir des étoiles similaires quelque part : trouvez-les ! Sur la boîte du calendrier, peut-être ?

Requis : cartes Enigme Q1 et Q2, boîte du calendrier

2^e INDICE

L'étoile à six branches de la carte Q2 brille intensément. Sur la face extérieure comme intérieure de la couverture du calendrier étincellent des étoiles du même genre, et la plupart paraissent même briller des deux côtés de la couverture à la fois. Vous remarquerez cependant quelques exceptions. Regardez alors la carte Q1 : vous rappelle-t-elle quelque chose ? (Trois étoiles en forme de croix sont également visibles sur la face extérieure de la couverture, mais puisqu'elles ne ressemblent pas à celle de la carte Q2, vous devez les ignorer.)

Sur la **face intérieure** de la couverture du calendrier se trouvent effectivement treize étoiles à six branches, contre dix sur la **face extérieure**. Les trois étoiles à ne pas apparaître des deux côtés sont les suivantes :

En d'autres mots, il manque trois étoiles sur la face extérieure de la couverture, chacune à l'un des emplacements suivants :



Prenez ensuite la carte Q1, qui présente le même arrière-plan que la couverture du calendrier, mais en plus petit et sans le traineau du lapin. En comparant cette carte avec les emplacements des étoiles manquantes, vous constaterez que celles-ci devraient se trouver dans les zones 9, 8 et 5. En suivant l'ordre « moyen, petit, grand » donné par la carte Q2, vous obtenez le code **8 5 9**.

Entrez ce code dans le tableau décodeur, puis suivez le sens des flèches indiquées au dos.

Ces dernières vous mènent à la porte de la case :



Inscrivez un **19** dans la zone prévue à cet effet.

Aide

19 décembre

SOLUTION

Pour découvrir la solution, tournez la page en entier et lisez la partie rouge.



2^e INDICE

Pour lire le deuxième indice, pliez le bas de la page une deuxième fois, jusqu'à la ligne bleue.



1^{er} INDICE

Pour lire le premier indice, repliez le bas de la page jusqu'à la ligne jaune.



1^{er} INDICE

Pour réparer la carte mère, vous devez la court-circuiter ! Observez sa reproduction au verso de la page « 19 décembre », puis découpez-la le long des lignes en pointillé pour pouvoir la manipuler. Elle possède des connecteurs de couleurs différentes, qui fonctionnent par paire. Intéressant. Les mêmes connecteurs apparaissent d'ailleurs sur la carte R1.

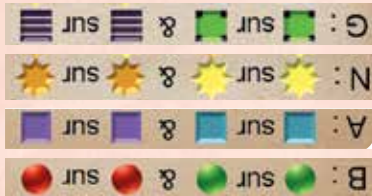
Requis : cartes Enigme R1 et R2, page « 19 décembre », ciseaux

2^e INDICE

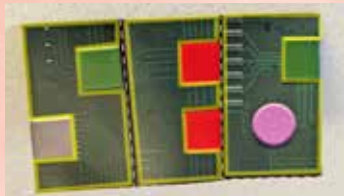
La carte R1 semble vous demander de faire du pliage. Mais attention, il ne s'agit pas de respecter tous les énoncés, ligne après ligne ! Cependant, chaque ligne est associée à une lettre. Or, sur la carte R2, vous voyez également des lettres... Alors, qu'allez-vous plier ? Une fois cela fait, prenez un peu de recul : le code devrait vous apparaître.

SOLUTION

L'onomatopée « BANG ! » sur la carte R2 vous indique en fait les lignes de la carte R1 à prendre en compte pour votre pliage, et dans quel ordre : B – A – N – G.



Pliez alors la carte mère en suivant ces consignes : vous verrez apparaître le visuel ci-dessous. En examinant l'ensemble à bonne distance, vous distinguerez les chiffres 9, 3 et 5, les connecteurs encore visibles remplaçant les espaces vides. Dans l'ordre de lecture, vous obtenez le code **935**.



Entrez ce code dans le tableau décodeur, puis suivez le sens des flèches indiquées au dos. Ces dernières vous mènent à la porte de la case :  Inscrivez un **20** dans la zone prévue à cet effet.

Aide

20 décembre

SOLUTION

Pour découvrir la solution, tournez la page en entier et lisez la partie rouge.



2^e INDICE

Pour lire le deuxième indice, pliez le bas de la page une deuxième fois, jusqu'à la ligne bleue.



1^{er} INDICE

Pour lire le premier indice, repliez le bas de la page jusqu'à la ligne jaune.



1^{er} INDICE

Pour produire du carburant capable d'alimenter votre vaisseau, vous allez devoir faire des mélanges. Au verso de la page « 20 décembre », les rayons du magasin de la station-service sont présentes remplis de produits roses, jaunes et verts. Alors quels sont les ingrédients dont vous avez besoin, et dans quel ordre les incorporer ? Les cartes S1 et S2 vous aideront. Ne perdez pas de vue la grille des couleurs de la carte S1 : elle compte autant de castiers que chacune des étagères du magasin, et arbore les mêmes couleurs. Par ailleurs, le mot « Départ » figure sur la case rose en haut à gauche. En quoi cela peut-il bien être utile ?

Requis : cartes Enigme S1 et S2, page « 20 décembre »

2^e INDICE

Pour rassembler les ingrédients nécessaires, il vous faut aller et venir entre la carte S1 et le verso de la page « 20 décembre ». En partant de la case « Départ » comme indiqué sur la carte S1, vous commencerez donc par prendre, au verso de la page du jour, l'ingrédient situé tout en haut à gauche de l'étagère rose. Dans son castier, vous trouverez également une flèche. Or la carte S2 vous indique justement de suivre « les flèches jusqu'à l'éprouvette suivante ». Vous atteindez ainsi l'éprouvette rose qui porte le numéro 8. Et ensuite ? Une fois une éprouvette atteinte, consultez à nouveau la carte S1 et regardez la couleur correspondant au castier sur lequel vous êtes arrêté. Repartez de ce même castier, mais dans l'étagère de la couleur affichée ! Récupérez ainsi tous les ingrédients nécessaires, sachant que trois d'entre eux sont particulièrement importants...

SOLUTION

Commencez au premier rayon de l'étagère rose, et suivez les flèches jusqu'à l'éprouvette rose qui porte le numéro 8. La grille des couleurs vous indique ensuite de poursuivre à partir du même castier, mais dans l'étagère jaune. Là aussi, suivez les flèches : vous atteindez le castier de l'éprouvette jaune 5. Passez ensuite à l'étagère verte, et ainsi de suite jusqu'à tomber sur la case « Arrivée ». Notez toutes les éprouvettes rencontrées sur votre chemin jusqu'à la fin. Cela donne, dans l'ordre :

8, 5, 6, 9, 2, 0, 3, 4, 1, 4, 7.

Pour le code, vous avez besoin de la première éprouvette rose (8), de la cinquième éprouvette jaune (7) et enfin de la troisième éprouvette verte (4). Vous obtenez le code 8 7 4. Entrez ce code dans le tableau décodeur, puis suivez le sens des flèches indiquées au dos. Ces dernières vous mènent à la case :



Inscrivez un 21 dans la zone prévue à cet effet.

Aide

21 décembre

SOLUTION

Pour découvrir la solution, tournez la page en entier et lisez la partie rouge.



2^e INDICE

Pour lire le deuxième indice, pliez le bas de la page une deuxième fois, jusqu'à la ligne bleue.



1^{er} INDICE

Pour lire le premier indice, repliez le bas de la page jusqu'à la ligne jaune.



1^{er} INDICE

Pour activer le bouclier thermique, vous devez installer les leviers de rechange en bois. Ils se trouvent, avec le matériel de pré-perçage, dans la case 21. Et le cockpit, où est-il représenté déjà ? Ces petites choses vertes ne vous rappellent-elles rien ?

Requis : 1 objet étrange « punaise », 3 objets étranges « levier », 3 objets étranges « vêtement », case n° 2, page « 21 décembre », boîte du calendrier

2^e INDICE

Le cockpit est représenté dans la case 2, où vous remarquerez trois zones vertes au niveau du tableau de bord. À présent, percez délicatement un trou au centre de chaque zone verte. Attention à ne pas vous piquer les doigts ! Une fois cela fait, insérez un levier dans chaque trou en veillant à ce qu'il soit bien centré. Forcez un peu pour bien les enfoncer jusqu'au bout. Ça fait transpirer, hein ? Vous seriez plus à l'aise en vous débarassant de quelques couches de vêtements. Mais où trouver un porte-manteau, comme vous l'a demandé Claus ?

SOLUTION

En insérant les objets étranges « levier » dans la case 2 et en poussant jusqu'au bout, vous avez créé trois patères de porte-manteau... au dos de la boîte ! En effet, les pointes des leviers ressortent de l'autre côté ! Vous pouvez alors y accrocher les objets étranges « vêtement » dans l'ordre figurant sur le post-it de la page « 21 décembre ». Bien. Et à présent, où trouver le code ? Une fois accrochés, les vêtements – ou plutôt leurs extrémités – pointent chacun vers un chiffre du tableau de codeur imprimé au dos de la boîte. L'écharpe pointe vers le 1 rouge, le pantalon vers le 6 bleu, et les gants vers le 6 jaune.



Vous obtenez le code **166**.



Entrez ce code dans le tableau de codeur, puis suivez le sens des flèches indiquées au dos. Ces dernières vous mènent à la porte de la case :



Inscrivez un **22** dans la zone prévue à cet effet.

Aide

22 décembre

SOLUTION

Pour découvrir la solution, tournez la page en entier et lisez la partie rouge.



2^e INDICE

Pour lire le deuxième indice, pliez le bas de la page une deuxième fois, jusqu'à la ligne bleue.



1^{er} INDICE

Pour lire le premier indice, repliez le bas de la page jusqu'à la ligne jaune.



1^{er} INDICE

Vous devez faire un paquet cadeau pour aider la petite souris. Prenez donc les rubans rouges trouvés dans la case 22 et « emballez » la boîte du calendrier. Placez un ruban à l'horizontale et l'autre à la verticale, de sorte qu'ils se croisent sur la couverture de la boîte. Serrez bien, mais veillez quand même à pouvoir les faire coulisser le long de la boîte. Avez-vous remarqué les trois étoiles particulièrement brillantes sur la couverture ? D'après la carte T1, c'est là que « doivent se rencontrer » les rubans, et apparemment plusieurs fois !

Requis : cartes Enigme T1 et T2, 1 objet étrange « parchemin », 2 objets étranges « ruban », boîte du calendrier

2^e INDICE

Placez les rubans de sorte qu'ils se croisent, sur la couverture de la boîte, au niveau de l'une des trois étoiles les plus brillantes (celles qui ressemblent à l'astre reproduit sur la carte T1). Commencez par l'étoile la plus à droite. Ensuite, suivez les instructions de la carte T2 : une fois les rubans croisés à cet endroit, retournez la boîte. Les rubans se croisent aussi au dos ! Veillez à ce que les rubans ne bougent pas quand vous retournez la boîte. Au niveau du croisement arrière, vous devez à présent utiliser le parchemin. Cela a sûrement un lien avec les angles rouges dessinés sur la carte T2...

SOLUTION

Les angles rouges sur la carte T2 schématisent le croisement des rubans à l'arrière de la boîte. Chaque croisement divise différemment la boîte en quatre rectangles, qui forment en fait des angles où placer le parchemin (d'abord en A, puis B, puis C, selon les étoiles utilisées). Pour l'étoile la plus à droite sur la couverture, vous utiliserez l'angle A : retournez la boîte, et placez le parchemin sur le rectangle en bas à gauche. Dans la « zone pâle » (blanche) formée par la chouette, le chiffre 4 ressort alors particulièrement bien ! Déplacez ensuite le croisement des rubans sur la deuxième étoile similaire en partant de la droite, et placez le parchemin conformément à l'angle B (sur le rectangle en haut à gauche). Le chiffre 5 apparaît sur la fusée. Enfin, placez le croisement sur la troisième étoile, puis le parchemin dans l'angle C (en haut à droite). Le chiffre 7 apparaît sur l'astronaute. Vous obtenez le code 457.



Entrez ce code dans le tableau décodateur, puis suivez le sens des flèches indiquées au dos. Ces dernières vous mènent à la porte de la case :  Inscrivez un 23 dans la zone prévue à cet effet.

Aide

23 décembre

SOLUTION

Pour découvrir la solution, tournez la page en entier et lisez la partie rouge.



2^e INDICE

Pour lire le deuxième indice, pliez le bas de la page une deuxième fois, jusqu'à la ligne bleue.



1^{er} INDICE

Pour lire le premier indice, repliez le bas de la page jusqu'à la ligne jaune.



1^{er} INDICE

La situation est critique ! Vous devez installer l'airbag trouvé dans la case 23 pour que l'impact du vaisseau ne vous soit pas fatal. La notice à la page « 23 décembre » vous explique comment vous y prendre. Le conduit se trouve sur la gauche du calendrier. La suite est claire, non ?

Requis : 1 objet étrange « airbag » (en double, au cas où), case n° 23, page « 23 décembre », boîte du calendrier

2^e INDICE

Ouvrez le conduit, insérez-y l'airbag, et faites entrer l'air. Gonflez-le franchement (en soufflant ou à l'aide d'une pompe), sans trop en faire non plus. Tenez fermement l'airbag : il ne doit en aucun cas tomber dans le conduit. Pendant toute la manipulation, laissez la porte de la case 23 ouverte, car vous y découvrirez rapidement un message caché mentionnant une planète bien précise, que l'on peut déchirer en son centre... Cherchez cette planète sur les différentes parties de la boîte, en particulier la face intérieure de la couverture et les portes des cases. Comment ça, elle n'est pas déchirée ? Peut-être que vous, vous pouvez y faire quelque chose ? Osez !

SOLUTION

Lorsque vous gonflez l'airbag à l'intérieur du conduit, cela fait pression sur ses parois, et notamment sur la paroi gauche de la case 23. Un message secret apparaît alors sur la paroi repliée. Vous trouverez la planète dont il est question en haut du calendrier, au niveau des portes.



Déchirez alors cette planète de sorte à la séparer en deux, puis regardez la boîte d'en haut : vous découvrirez la porte cachée de la case 24. Pour résoudre cette énigme, vous n'avez donc pas besoin d'entrer de code dans le tableau décodeur. Vous savez déjà, exceptionnellement, où se trouve la porte suivante. Lisez la page « 24 décembre » avant d'ouvrir la dernière case.



Aide

24 décembre

SOLUTION

Pour découvrir la solution, tournez la page en entier et lisez la partie rouge.



2^e INDICE

Pour lire le deuxième indice, pliez le bas de la page une deuxième fois, jusqu'à la ligne bleue.



1^{er} INDICE

Pour lire le premier indice, repliez le bas de la page jusqu'à la ligne jaune.



1^{er} INDICE

En ouvrant la porte cachée de la case 24, vous découvrez le chemin menant à la ligne d'arrivée de la course. La victoire est à portée de main, mais vous devez encore accomplir une dernière tâche avant d'obtenir votre récompense ! Pour ce faire, vous devez fermer puis rouvrir **toutes** les portes des cases et du conduit d'air.

Requis : porte cachée n° 24, boîte du calendrier, stylo

2^e INDICE

Commencez par fermer toutes les portes des cases de sorte à voir les 24 ronds blancs (numérotés jusqu'au jour 23 + celui, non numéroté, du conduit). La 24 est une case spéciale avec une porte cachée, elle ne nous intéresse pas ici. Vous souvenez-vous d'où Claus et vous êtes partis ? Retournez à la case 1 et jetez un œil sous le cadre de la case, sur la gauche, en le soulevant légèrement : une lettre y est cachée. Visitez ainsi tous les **endroits** de votre voyage dans l'ordre, et notez les lettres que vous y trouvez.

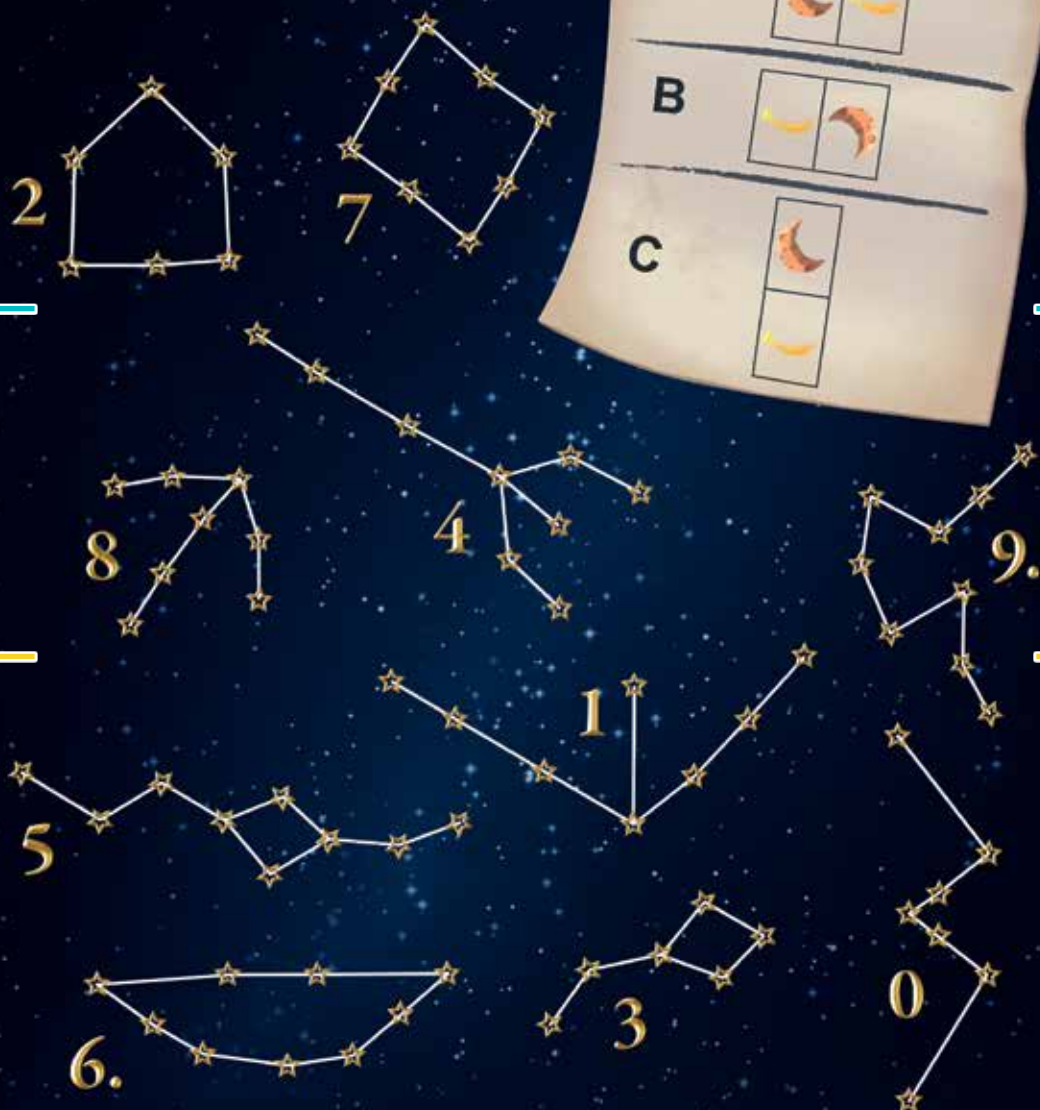
SOLUTION

Retournez dans chaque case en suivant l'ordre chronologique indiqué par les portes puis finissez par le conduit, et notez la lettre inscrite à gauche sous le cadre de chaque ouverture. Vous obtenez le message suivant : « **VIDEZ COMPLÈTEMENT LA BOÎTE** ». Alors, qu'attendez-vous ? Suivez la consigne ! Vous devez **tout** sortir, c'est le seul moyen d'obtenir votre cadeau. Au fond, sous le tiroir, se trouvera une planche d'autocollants qui vous rappelleront votre aventure !

Félicitations !
Vous avez été remarquable !

À présent, prenez le bloc Histoire et lisez l'épilogue pour découvrir comment s'est terminée la course intergalactique !

L'ÉNIGME DE REMPACEMENT



Selon le principe habituel, les indices pour résoudre cette énigme sont au verso de cette feuille. Les marques jaunes et bleues sur le bord vous aideront à plier la page pour lire le bon indice.

Cette énigme de remplacement peut être utilisée pour remplacer l'énigme 8 ou l'énigme 16. Si vous l'utilisez pour remplacer l'énigme 16, prenez en compte les encadrés verts au verso de cette feuille. Sinon, ignorez-les. Important : Ne jetez pas cette page après avoir résolu l'énigme, vous pourriez encore en avoir besoin.

ATTENTION : Lisez cet encadré **uniquement** si vous en êtes à l'**énigme 16**, car vous devrez alors modifier votre solution. Ajoutez 2 au deuxième et au troisième chiffre afin d'obtenir le code final.

1^{er} INDICE

Cette énigme a un rapport évident avec l'astronomie. Au recto de cette page se trouvent des étoiles à cinq branches (ignorez les petites en arrière-plan !) réparties en différentes constellations numérotées. Des étoiles qui ressemblent à celles au verso des deux blocs (Aide et Histoire)... Ce n'est pas un hasard.

Requis : cette page, quatrièmes de couverture des blocs Aide et Histoire

2^e INDICE

Observez la quatrième de couverture de chacun des deux blocs. L'une présente une demi-lune, l'autre une étoile filante. Or, la petite note figurant au recto de cette page montre également des demi-lunes et des étoiles filantes (A, B et C), bien que placées spécifiquement en ligne ou en colonne. Pourriez-vous reproduire ces positions à l'aide des quatrièmes de couverture des blocs ? Cela vous permettrait peut-être de reconnaître certaines constellations...

SOLUTION

Placez les quatrièmes de couverture des blocs l'un à côté de l'autre au-dessus de l'autre afin de reproduire les schémas A, B puis C. Pour A, placez le bloc Aide (demi-lune) à gauche et le bloc Histoire (étoile filante) à droite. Parmi les étoiles de ce panorama, vous pourriez reconnaître, en bas de l'image composée, la constellation qui porte le numéro 6. Pour B, retournez le bloc Aide et placez-le à droite du bloc Histoire : vous verrez ainsi la constellation 4. Pour C, placez les blocs l'un au-dessus de l'autre pour voir apparaître la constellation 0. Vous obtenez le code 6 4 0.



Entrez ce code dans le tableau décodeur, puis suivez le sens des flèches indiquées au dos. Ces dernières vous mènent à la porte de la case :   . Inscrivez un 9 dans la zone prévue à cet effet.

ATTENTION : Si vous résolvez cette énigme à la place de l'**énigme 16**, vous devez ajouter 2 au deuxième et au troisième chiffre du code. Vous obtenez alors le code 6 6 2. Cela vous mène à la porte de la case :   . Inscrivez un 17 dans la zone prévue à cet effet.