

SOLUTIONS

Q.1/Quel accessoire vestimentaire Henri porte-t-il ?

Réponse : un nœud papillon

Q.2/Quel pays évoque ce brassard ?

Réponse : la Suisse

Q.3/Quel mot trouve-t-on avec ces numéros ?

Réponse : le mot GAME

Q.4/Qu'est-ce qu'Alice a offert à Gus ?

Réponse : une paire de chaussures

Q.5/Combien de membres fondateurs compte le groupe de jeu ?

Réponse : cinq

Q.6/Quel est le prénom d'une des amis d'Alice ?

Réponse : Pénélope

Q.7/Quelles sont les initiales de cette personne ?

Réponse : T T

Q.8/Quel tatouage portent Théo et Louis ?

Réponse : deux flèches qui se croisent

Q.9/Quel drapeau l'individu pointe-t-il du doigt ?

Réponse : le drapeau suisse

Q.10/Décrivez la tête désignée.

Réponse : un visage avec les cheveux bouclés

Q.11/Quel nom de rue désigne l'individu ?

Réponse : rue du Soleil-Levant

Q.12/Décrivez la tête.

Réponse : tête sculptée avec une moustache et une barbe

Q.13/Quels symboles désigne-t-il ?

Réponse : une croix et un croissant

Q.14/quel chiffre désigne-t-il ?

Réponse : le chiffre 3

Q.15/De quel chiffre romain parle l'individu ?

Réponse : le chiffre IIII (4 en romain)

INDICE FINAL (CARTE)

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. Le prénom de l'individu utilise donc certaines de ces lettres.

QUELLE EST LA FINALITÉ DE CETTE COURSE-POURSUITE ENTRE ALICE ET CET INCONNU ?

Ce que l'on sait (par ordre chronologique de l'enquête) :

- Un inconnu semble oublier sa mallette.
- On comprend alors rapidement qu'il a oublié sa mallette intentionnellement, pour qu'Alice parte à sa poursuite.
- L'inconnu lui montre alors des éléments qui lui rappellent sa vie à la Croix-Rouge.
- Des proches d'Alice ont créé **le groupe des amateurs de mystères et d'énigmes**.
- Les membres de ce groupe de jeu étaient au nombre de 5 et portaient des prénoms quasiment identiques aux membres fondateurs de la Croix-Rouge.
- **Ceux qui souhaitaient entrer dans ce groupe de jeu devaient réussir un certain nombre de jeux, d'énigmes et d'épreuves amusantes.**
- Pour poursuivre ses études, **Alice n'a pas eu le temps de participer à la dernière épreuve.**
- L'individu qu'Alice suit la connaît car il l'appelle par son prénom
- Alice doit ensuite résoudre plusieurs énigmes pour trouver son identité.
- Enfin, Alice reçoit un sms : **elle doit appeler l'inconnu qu'elle suit, sinon elle n'aura pas réussi l'épreuve.**
- Le sms est signé : **le groupe de jeu**

> Il semble donc très probable qu'Alice soit en train de participer à la dernière épreuve pour intégrer le Groupe dont elle a parlé tout au long de l'enquête.

Pour cela, elle doit trouver l'identité de l'individu à qui appartient la mallette.

COMMENT DÉTERMINER LE PRÉNOM DES 6 PERSONNAGES RÉPERTORIÉS PAR ALICE ?

Informations sur Pénélope :

- Première personne à avoir rejoint les membres fondateurs du groupe de jeu
- A fait des gardes d'enfants avec Alice
- Meilleure amie d'Alice

> Il s'agit donc du personnage numéro 2 (meilleure amie)

Informations sur Henri :

- Porte quotidiennement un nœud papillon, sans exception
- Membre fondateur du groupe de jeu (porte un prénom proche d'Henry Dunant)

> Il s'agit donc du personnage numéro 6 (il porte un nœud papillon)

Informations sur Gus :

- C'est le frère d'Alice
- Porte quotidiennement des chaussures rouges, qu'Alice lui a offertes
- Membre fondateur du groupe de jeu (porte un prénom proche de Gustave Moynier)

> Il s'agit donc du personnage numéro 1 (il porte des chaussures rouges)

Informations sur Théo :

- Membre fondateur du groupe de jeu (porte le même prénom que Théodore Maunoir)
- A pour initiales T.T. donc son nom de famille commence par T.
- Formateur secouriste
- Tatouage de 2 flèches

> Il s'agit donc du personnage numéro 4 (il porte un nom de famille débutant par T. + un tatouage de 2 flèches)

Informations sur Louis :

- Membre fondateur du groupe de jeu (porte le même prénom que Louis Appia)
- Tatouage de 2 flèches

> Il s'agit donc du personnage numéro 5 (on sait que Louis et Théo on chacun un tatouage de 2 flèches. Si Théo a déjà été trouvé, l'autre personnage portant ce tatouage est donc Louis)

Informations sur Guillaume :

- Membre fondateur du groupe de jeu (porte le prénom que le général Guillaume-Henri Dufour)

> Il s'agit donc du personnage numéro 3 (tous les membres fondateurs du Groupe ont été retrouvés, sauf Guillaume).

MAIS PARMIS CES 6 PERSONNES, QUI ALICE A-T-ELLE SUIVI ?

Réponse: Il s'agit de Théo (numéro 4) !! Comment le savoir ? En regroupant les indices. Un tableau montre tout cela page suivante.

	Individu 1 (Gus)	2 (Pénélope)	3 (Guillaume)	4 (Théo)	5 (Louis)	6 (Henri)
Lien avec le drapeau de la Suisse	Suisse	Italienne	Suisse	Suisse	Suisse	Français
Lien avec le visage représenté sur la cathédrale (cheveux bouclés)	OUI	NON, cheveux longs	OUI	OUI	OUI	Non, cheveux courts
Lien avec le soleil levant	Sait parler japonais	Aucun	A déjà fait plusieurs voyages au Japon	Père suisse et mère japonaise	Aucun	Tatouage
Lien avec le mascaron rue de l'évêché (moustachu et barbu)	OUI	NON	NON, imberbe	OUI	OUI	OUI
Lien avec la croix rouge et le croissant rouge	Aucun	Aucun	La porte en médaillon	La porte en médaillon	Là sur son t-shirt	Tatouage
La carte nous indique la statue de Pictet de Rochemont. Prénom contenu dans son nom.	NON	NON	NON	PICTET DE ROCHEMONT	NON	PICTET DE ROCHEMONT