

Classeur de solution

À la poursuite de la Croix-Rouge

Version famille



Question 1 : Quel accessoire vestimentaire Henri porte-t-il quotidiennement ?

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

Cet accessoire vestimentaire me rappelle un autre Henri, un ami de la Croix-Rouge où je suis volontaire. Henri le porte tous les jours, sans exception.

Réponse : **Un nœud papillon.**



Question 2 : Quel pays évoque ce brassard ?

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 Guillaume, un autre de mes amis de la Croix-Rouge où je suis volontaire. Guillaume répète souvent qu'il est fier d'habiter ce pays qui incarne des principes de la Croix-Rouge .

Réponse : **La 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.

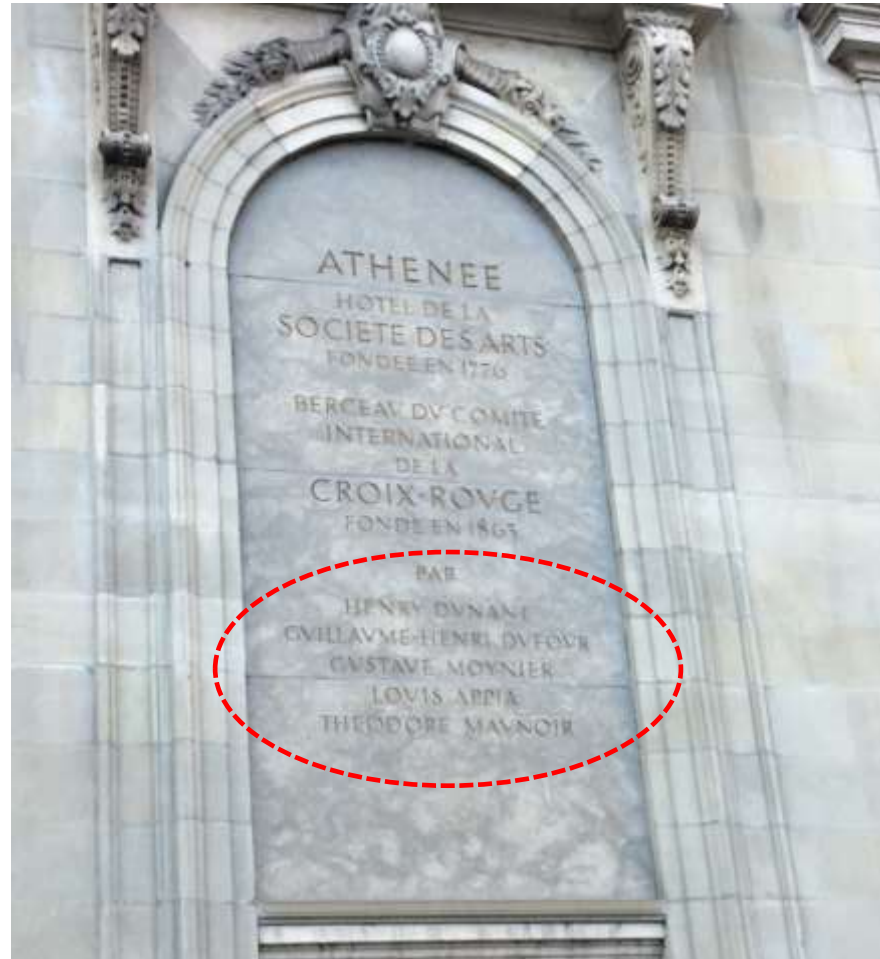
Ce qui donne donc le mot **GAME**.



Question 4 : Qu'est-ce qu'Alice a offert à Gus ?

Ce jour-là, Gus s'était approché d'un homme habillé exactement comme cet ange. Il lui manquait donc des vêtements. Nous l'avions pris en charge pour remédier à cela et éviter qu'il ne se fasse mal, mais impossible de trouver sa taille. Gus avait alors ôté celles qu'il portait, en cuir végétal, puis les lui avait données. Le lendemain, j'offrais à Gus une nouvelle paire, rouge et flambante neuve.

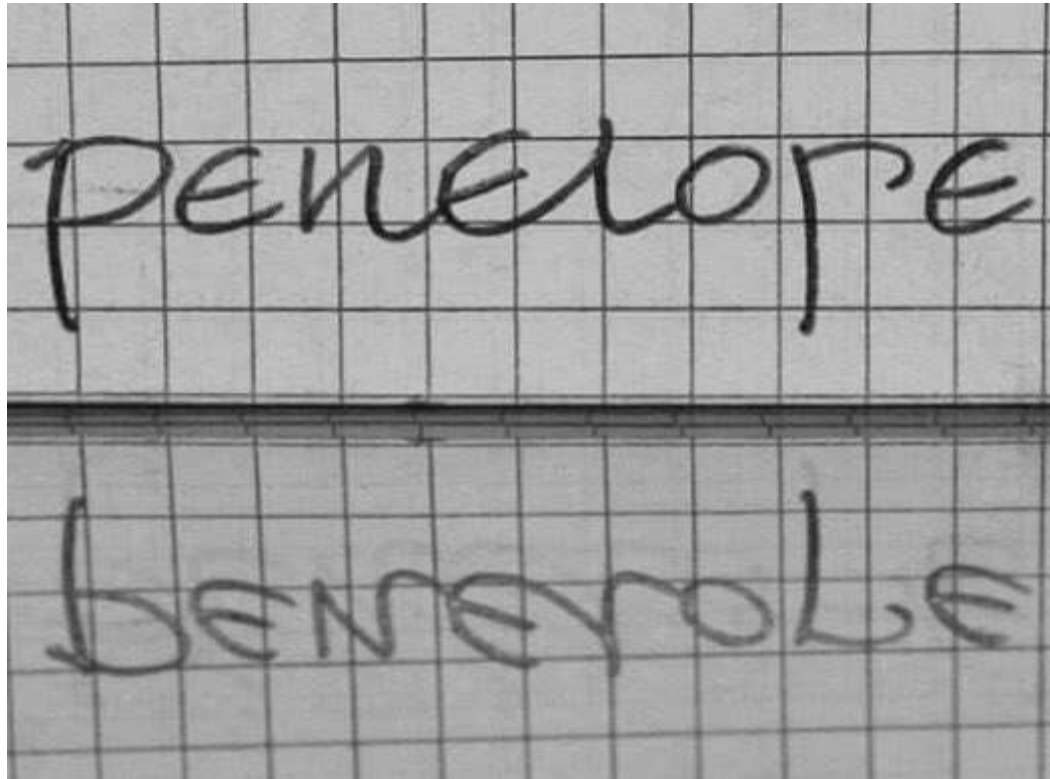
Réponse : **Une paire de chaussures.**



Question 5 : Combien de membres fondateurs compte le groupe de jeu ?

Le nombre de membres fondateurs de ce groupe de jeu est le même que celui du Comité international de la Croix-Rouge. Et leurs prénoms sont quasiment les mêmes !

Réponse : **Cinq**.



Question 6 : Quel est le prénom d'une des amis d'Alice ?

Elle était donc allée voir chaque membre fondateur, elle avait noté le mot ci-dessous puis elle leur avait dit : « Ma mission reflète mon prénom ». Certains s'étaient aidés de la surface d'un smartphone, d'autres d'une vitre réfléchissante, mais tous avaient trouvé la solution.

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



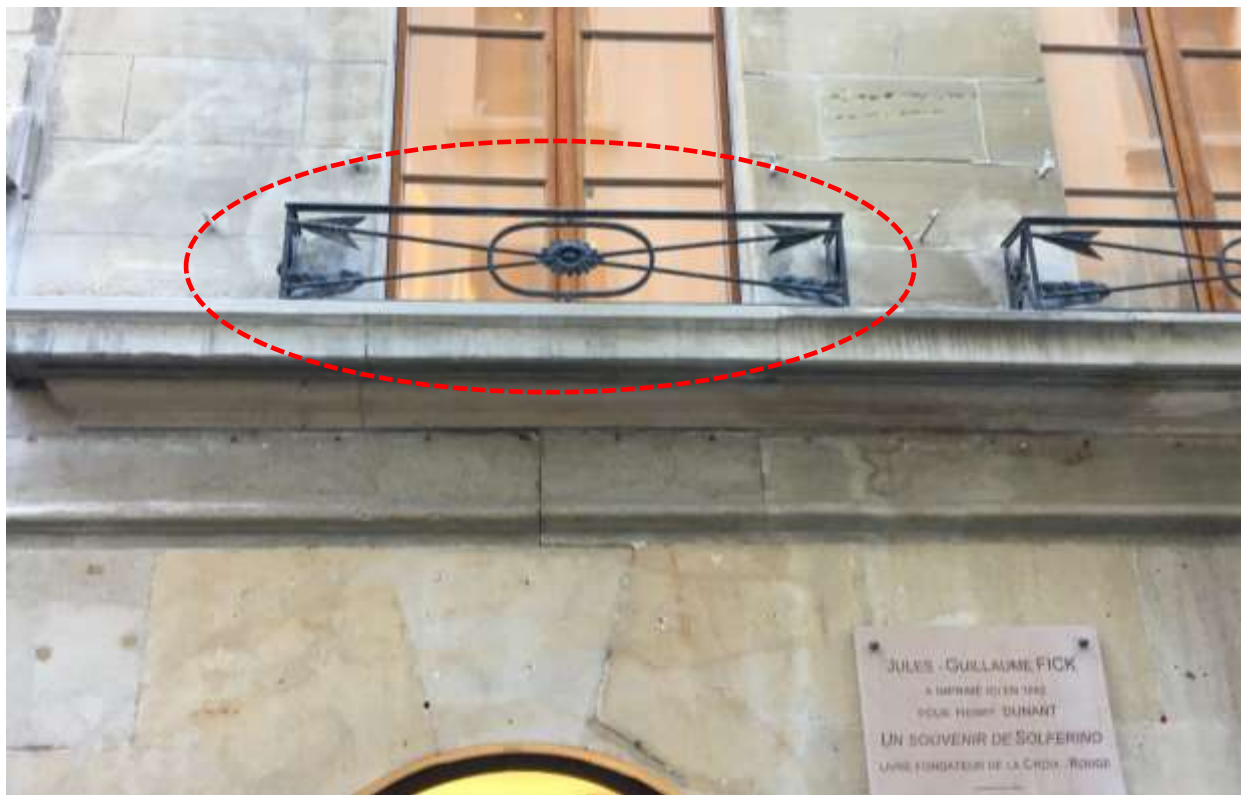
Question 7 : Quelles sont les initiales de cette personne ?

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. Elles me font penser aux initiales d'un autre ami que j'ai rencontré à la Croix-Rouge.

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 : Quel tatouage portent Théo et Louis ?

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.

Je trouve ensuite le symbole que l'inconnu voulait que j'observe. Ce symbole me fait penser à deux personnes du Comité du jeu, Louis et Théo. Ils portent ce même tatouage pour symboliser leur amitié.

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 : Quel drapeau l'individu pointe-t-il du doigt ?

L'inconnu poursuit dans la rue de l'Hôtel-de-Ville. Là, il pointe du doigt le drapeau d'un pays ayant un lien avec celui de la Croix-Rouge. Un indice sur sa nationalité ?

Réponse : **Drapeau Suisse.**



Question 10 : Décrivez la tête désignée

C'est un sms. D'un numéro inconnu. « aloRs, tu as Du mal à suiVre ? Alice, tU Dois réussir ! montre-mol ce que tu vauX ! RUE GUILLAUME-FAREL. »

[...] En réponse, il lève le doigt et désigne le mur de la cathédrale derrière moi, puis tapote son chapeau. Je me retourne alors pour regarder la tête gravée qu'il semble pointer. Un nouvel indice ?

Réponse : Pour décrypter le SMS, 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, **avec des cheveux bouclés.**



Question 11 : Quel nom de rue désigne l'individu ?

De loin, il me montre le nom de la rue que regarde la statue courbée. C'est dans cette rue que Théodore Maunoir est né. Encore un indice ?

Réponse : **Rue du Soleil-Levant.**



Question 12 : Décrivez la tête.

Je reçois alors deux nouveaux SMS. Toujours du même numéro.

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 de la tête de droite, sur le mur face à toi. »

Je résous l'énigme, je m'approche du numéro de la rue dans laquelle je suis puis j'observe la tête désignée.

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 **moustache et une barbe**.



Question 13 : Quels symboles désigne-t-il ?

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. Un nouvel indice ?

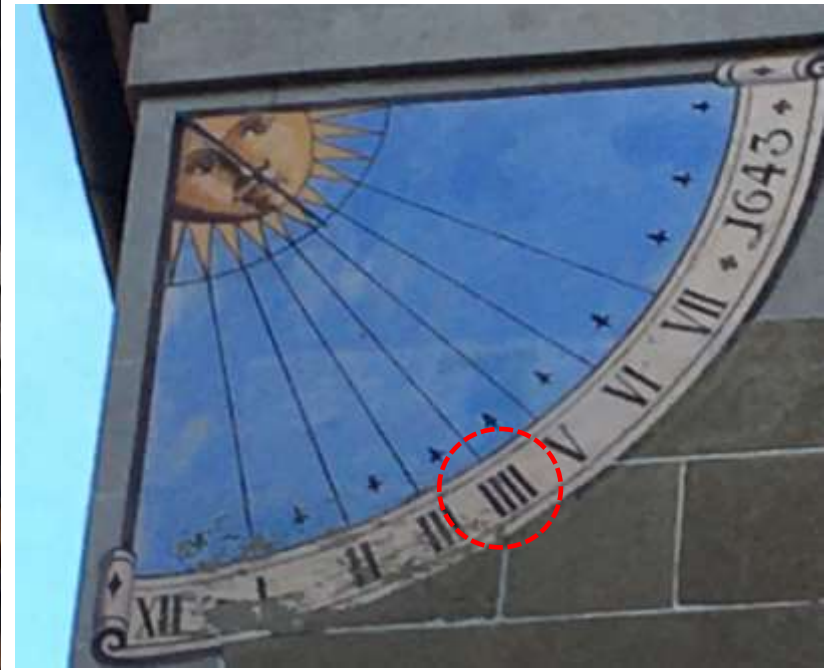
Réponse : **Une croix et un croissant**



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.**

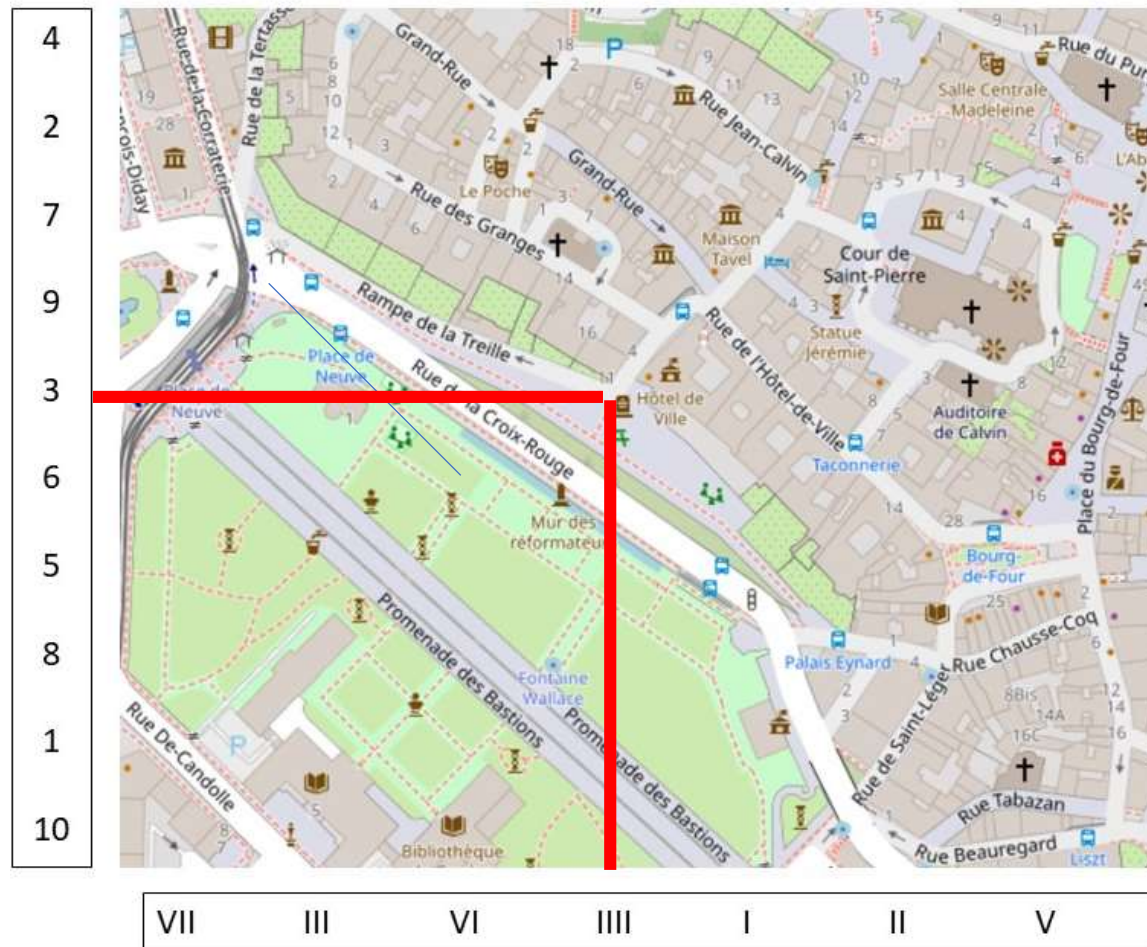


Question 15 : De quel chiffre romain parle l'individu ?

Il écrit à la craie un message, sur le banc en pierre, au pied de la façade de l'Hôtel de Ville. Ensuite il disparaît. Je m'approche du banc et voilà le message que je trouve : « Lève la tête en direction des cieux, Pour voir que sous les rayons du feu cosmique, Représentent 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 III est curieusement écrit puisqu'il devrait normalement s'écrire IV. **Le chiffre III.**



Dernier indice : 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. Son nom comporte les lettres de mon prénom. Ton dernier indice !

Réponse : Si l'on suit la ligne du chiffre 3 et III 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 valise
- On comprend alors rapidement qu'il a oublié sa valise 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 valise.

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 ont 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.)

	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	Le porte en médaillon	Le porte en médaillon	L'a 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

