

PREMIÈRE ÉNIGME



En suivant les tracés des flèches, on forme six lettres : $\uparrow \rightarrow \downarrow \uparrow \rightarrow \downarrow = M$
 $\downarrow \rightarrow \uparrow = U$ etc.

Ce qui donne: M U S E U M.

Avec une recherche concernant ce mot et La Calamine, on tombe sur le musée: VIEILLE MONTAGNE. En allant voir la devanture du musée, on pouvait reconnaître les outils stylisés ainsi que les couleurs du fond. Ce symbole servira également au joueur sur le spot final à la fin de la chasse.



Les lettres entourées « VM » confirmaient la solution à retenir.

Solution : VIEILLE MONTAGNE

DEUXIÈME ÉNIGME



En remplaçant les chiffres « 5, 9, 14, 8, 1, 18, 4 » par leur ordre dans l'alphabet, on obtient « EINHARD ». En effectuant une recherche croisée entre ce nom et la ville de La Calamine, on arrive directement sur le château EYNEBURG, aussi connu sous le nom d'EMMABURG à cause d'une légende associant Einhard à Emma, une potentielle fille de Charlemagne (le cœur évoquant symboliquement cette relation amoureuse).

Le « YNE » était le dernier indice, à savoir « eMMABurg » au lieu de « eYNEburg ».

La photo utilisée pour cette énigme était une photo d'Emmaburg permettant de confirmer la trouvaille aisément.

Solution : EMMABURG

TROISIÈME ÉNIGME



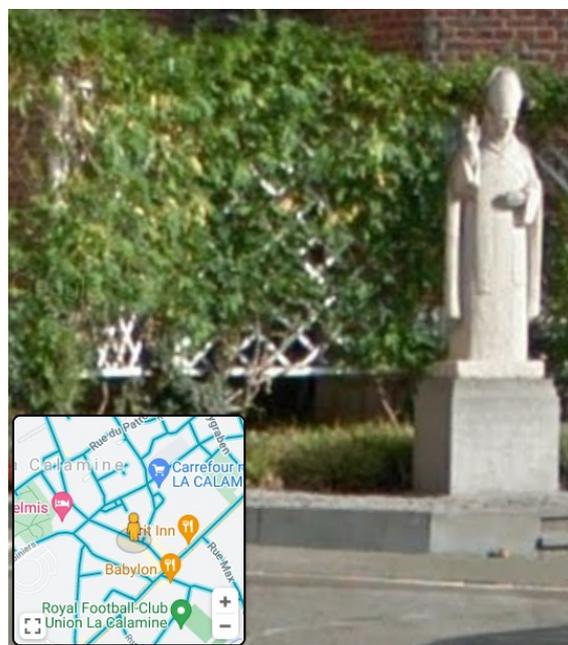
Pour résoudre cette énigme, il fallait d'abord se servir des doigts de la main pour modifier les lettres. Ceux pointés vers le haut sont au nombre de trois, et ceux pointés vers le bas sont au nombre de deux.

En baissant chaque lettre du haut (MHDQ) de 3 rangs par rapport à leur ordre alphabétique, on obtient « JEAN », et en augmentant chaque lettre du bas de 2 rangs (DPWLQ), on obtient « FRYNS ».

En cherchant qui était Jean Fryns, on trouve qu'il s'agit d'un évêque relié à la commune de La Calamine.

Une statue de Jean Fryns se trouve à côté de l'église Maria Himmelfahrt. La main du dessin laissait peu de doutes lorsqu'on trouvait la statue. Pour finaliser cette énigme, il fallait aussi situer l'emplacement de cette statue.

Solution : JEAN FRYNS + emplacement de la statue



QUATRIÈME ÉNIGME



La cloche, associée au point d'interrogation inversé, permettait d'avoir l'idée de la faire bouger et de la mettre la tête à l'envers. En faisant cela, on obtient le résultat suivant :

+ SMOPN
. O E . . E
1651

Une chapelle assez célèbre de La Calamine contient une cloche portant l'inscription « **1651 + S. Maria Ora Pro Nobis** ». Cette information peut se trouver sur Wikipédia, mais aussi sur quelques sites spécialisés.

Exemples /: http://www.viagulia.be/FR/fiches_fr/fichechapellesai.html
[https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Kappelle_St._Rochus_\(Neu-Moresnet\)](https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Kappelle_St._Rochus_(Neu-Moresnet))

En rassemblant ces trouvailles, on pouvait aisément compléter les pointillés de la ligne centrale. Ce qui donnait le nom de la chapelle : **Rochuskapelle**.

Solution : ROCHUSKAPELLE

CINQUIÈME ÉNIGME



La première étape de résolution de cette énigme consistait à reconnaître l'hôtel de ville de La Calamine. En effet, sa devanture avait été reproduite, hormis la date figurant en haut qui avait été modifiée, passant de 1952 à 1XYZ.



On déduit alors que $X = 9$, $Y = 5$ et $Z = 2$.

La première étape pour résoudre cette énigme consistait à résoudre le nonogramme (picross). Le principe est de remplir chaque ligne et chaque colonne avec le nombre inscrit :

	2 1	1 2	1 2	10	1 2	1 2	2 1
1							
1							
1 1 1							
1 1 1							
5							
1							
1							
1							
1							
3							
1 1							
1 1							
2 2							

Ensuite, il fallait se servir du bâtiment dessiné sur l'énigme pour retrouver cette silhouette. Le bâtiment en question est le PATRONAGE SAINT-LOUIS, dont le mot « PATRONAGE » avait été effacé.



Il ne restait plus qu'à partir du Patronage Saint-Louis et à suivre la direction donnée par la flèche de l'énigme.

En remontant la rue du Patronage direction nord-est, on finissait par arriver devant un bâtiment comportant des silhouettes nous rappelant notre nonogramme, le bâtiment se nommant SPORTZENTRUM, en 12 lettres (nombre de tirets en bas de l'énigme), et la solution était trouvée !



Solution : SPORTZENTRUM

SEPTIÈME ÉNIGME



Solution pour aller du début à la fin du parcours :

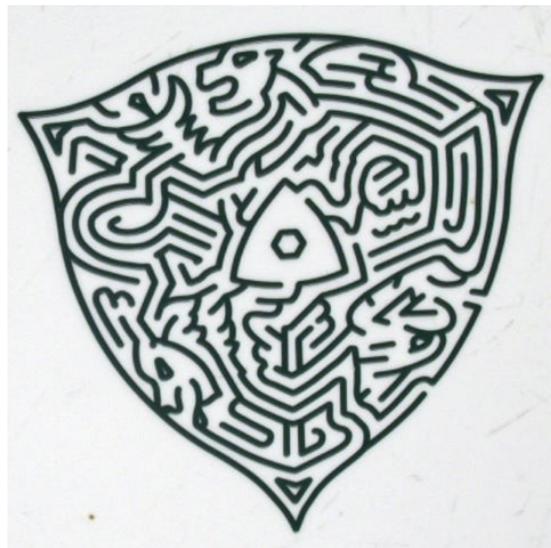


Une fois que les chasseurs avaient effectué le parcours dans le labyrinthe, ils se retrouvaient avec la suite de lettres suivante : DSREILAPINDENEPLPULANTTZ.

Cette série de lettres mélange en réalité deux mots : « DREILANDENPUNT » et « SPIELPLATZ ».

D S REILA PI NDEN E P LP U LA NT TZ

Pour trouver ce mélange de mots, il fallait retrouver un labyrinthe situé non loin de La Calamine : le Drielandenpunt Labyrinth. En voici le plan officiel :



Au-delà des chemins modifiés pour n'obtenir qu'un seul chemin possible pour atteindre la sortie, les chasseurs pouvaient remarquer une **feuille de chêne** au centre, à la place de l'hexagone.

En enlevant le nom « DRIELANDENPUNT », on obtenait « spielplatz ». Pour les joueurs français, on trouvait que « spielplatz » désignait une aire de jeu, mais cela ne pouvait pas être la solution finale. En effet, pourquoi obtenir un lieu situé en dehors de La Calamine, et comment expliquer la présence d'une feuille de chêne ?

En cherchant des « spielplatz » à La Calamine et alentour, on en trouve trois ou quatre, dont une nommée **Spielplatz An den Eichen**, que l'on peut traduire par « aire de jeux au chêne ». Et pour les Français qui n'auraient pas traduit, le nom de la rue entourant le parc est justement « aux chênes ».

La feuille de chêne confirmant ce parc, on a notre solution... à laisser de nouveau en allemand, ce qui se confirme par les lettres du labyrinthe qui donnaient « spielplatz ».

Solution : SPIELPLATZ AN DEN EICHEN

HUITIÈME ÉNIGME



La difficulté de cette énigme était de savoir par où commencer. En premier, il fallait identifier l'enfant présent sur le visuel. Il s'agit de Heintje Simons, dans le clip de sa chanson *Mama* : <https://www.youtube.com/watch?v=PDBDtIOxUsI>.

C'est un chanteur dont l'histoire est rattachée à la ville de La Calamine.

La bulle qui sort de sa bouche est là pour évoquer les paroles de la chanson. Les nombres dans la bulle vont par deux : le premier indique un mot à aller chercher dans les paroles, et le deuxième, la lettre du mot à retenir.

31-3 signifie donc qu'il faut retenir la troisième lettre du 31^e mot des paroles. Le mot est **auf** → on retient la lettre F. En poursuivant ainsi, on traduit la bulle de cette manière : **DO FA LA**.

Pour les francophones, il était facile de reconnaître le nom des notes. Et pour les autres, il fallait de toute façon les retraduire via le système de notation germanique évoqué sur l'orgue par les lettres ABCDEFGH : do = C, fa = F, la = A.

On obtient ainsi **CFA**. En recherchant « CFA » en lien avec la ville de La Calamine, on trouve immédiatement l'établissement scolaire César Franck Athenäum. Et qui était César Franck ? Un

compositeur célèbre né en Belgique, qui était aussi organiste. L'orgue de l'énigme confirmait la réponse CESAR FRANCK ATHENAUM.

Solution : CESAR FRANCK ATHENAUM

NEUVIÈME ÉNIGME



Cette énigme était la plus difficile en termes de décryptage, car elle utilisait des techniques plus avancées ainsi qu'un système de double cryptage. Les chasseurs expérimentés étant favorisés pour décrypter rapidement le texte de l'énigme, il restait une dernière étape très interprétative qui rendait cette énigme difficile, et rien ne permettait d'être certain de la réponse finale tant que l'énigme finale n'était pas publiée.

Le drapeau allemand est un élément très important pour appréhender cette énigme. En effet, il permettait de retrouver les deux méthodes de cryptage utilisées, et aussi de savoir que la réponse attendue serait en langue allemande.

Les deux méthodes de cryptage sont : l'*Ave Maria* de Trithème ainsi que la variante allemande du chiffre de Beaufort. Même si la méthode de cryptage qu'il a créée repose sur une fausse prière écrite en latin, l'abbé Trithème était de nationalité allemande.

Résolution : l'image reproduite se retrouve assez facilement. Il s'agit d'un monument aux morts se trouvant dans l'église principale de La Calamine. Dans l'article Wikipédia, cette photo sert même d'illustration à l'article :

Histoire [modifier | modifier le code]



Plaque commémorative placée sur le côté droit dans le portail principal de l'église Notre-Dame-de-l'Assomption. Elle répertorie les fils belges et allemands du village, qui sont tombés sur les deux fronts pendant la Première Guerre mondiale, ce qui est probablement un cas unique de présentation.

Le territoire autour de Vieille Montagne (mine de zinc) était une zone neutre entre 1816 et 1919 sous le nom de *Moresnet neutre*. En effet, lors du traité de limites d'Aix-la-Chapelle de 1816, la Prusse et les Pays-Bas ne purent se départager sur l'appartenance de ce territoire et créèrent sous leur autorité commune un condominium connu sous le nom de Moresnet neutre⁹. Bien que plusieurs tentatives locales furent faites pour transformer ce territoire en micro-État indépendant, aucune ne fut couronnée de succès et Moresnet neutre ne fut jamais autonome, ni même semi-autonome. Il sera finalement rattaché en 1919 à la Belgique, au même titre que les Cantons de l'Est, accaparé par la Belgique par le Traité de Versailles, art. 32, en compensation des pertes subies lors de la Première Guerre mondiale. En effet, ces territoires avaient été exigés par la Prusse en dette de guerre lors des Traités de Paris (1814), de Vienne (1815) et d'Aix-la-Chapelle (1818).



en

l'Ave
main, et
dCode

Traduction de la prière
latin :

De nombreux articles
permettent de décoder
Maria de Trithème à la
un logiciel web tel que
le permet également.

La solution

intermédiaire est : **YIPXIUZINDGPRNZPQUYMYAS.**

Bien entendu, cette série de lettres ne veut rien dire. C'est là que la clé dessinée sur l'énigme prend tout son sens. En effet, là où se trouve la clé figure normalement le texte « IM TEDE VEREINT RIP ». En utilisant cette clé avec la variante allemande de Beaufort sur notre série de lettres, on obtient : **GUILLYUMEHOCKEHEYGRABEN.**

Une lettre est fautive dans cette solution, car l'*Ave Maria* de Trithème traite de façon égale les lettres U, V et W. Or, le premier « U » du cryptogramme intermédiaire aurait dû être un « W » (d'où l'indication « W = U » dans l'escalier).

Pour la suite, il est assez facile de trouver où mène la solution. En effet, une des rues de La Calamine se nomme **RUE GUILLAUME HOCKÉ** (ou Guillaume Hocké Strasse en allemand), et l'autre se nomme **HEYGRABEN** dans les deux langues. Ces deux rues encerclent le cimetière de la ville, ce qui est confirmé par le thème religieux et le monument aux morts de l'énigme.

L'ultime astuce consistait donc à choisir le mot « cimetière » comme point de chute, soit « FRIEDHOF », confirmé par le thème de l'énigme.

Solution : FRIEDHOF

DIXIÈME ÉNIGME

Il était nécessaire d'avoir résolu toutes les énigmes précédentes pour résoudre cette énigme finale.

Les chiffres dans chaque case servent à effectuer une extraction dans les réponses des énigmes précédentes. Le fonctionnement est le même que pour le cryptage de l'énigme 8 : premier chiffre = numéro d'énigme, deuxième chiffre = lettre à extraire.

Exemple: 0103 = première énigme → VIEILLE MONTAGNE → troisième lettre → E

RAPPEL DES SOLUTIONS :

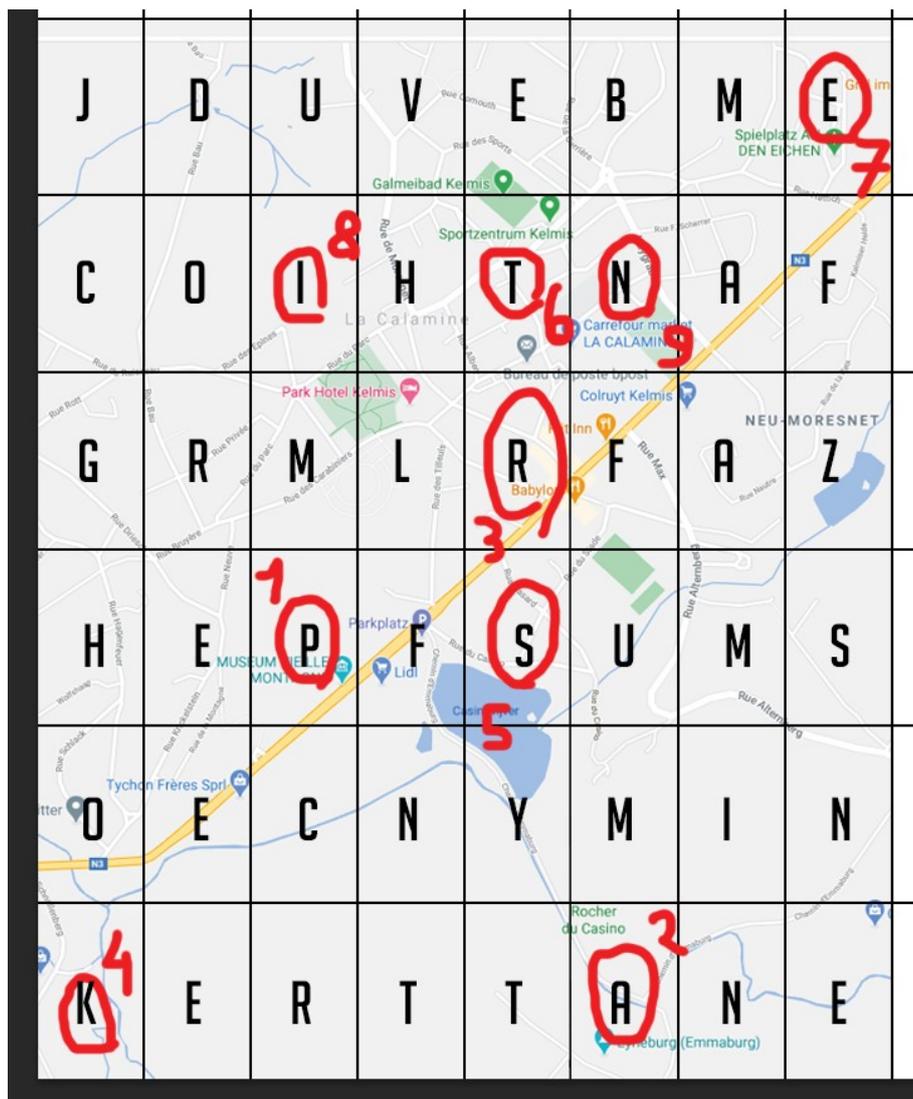
1. VIEILLE MONTAGNE
2. EMMABURG
3. JEAN FRYNS
4. ROCHUSKAPELLE
5. CASINO WEIHER
6. SPORTZENTRUM
7. SPIELPLATZ AN DEN EICHEN
8. CESAR FRANCK ATHENAUM
9. FRIEDHOF

La carte complétée en réalisant les extractions donnait la grille suivante :



Pour trouver la solution finale, il n'y avait plus qu'à retenir les lettres qui se trouvaient sur les lieux indiqués par les énigmes, **dans l'ordre des énigmes** (en prenant l'emplacement géographique des lieux dans l'ordre où on les a trouvés) :

1. Museum Vieille Montagne
2. Emmaburg
3. Statue de Jean Fryns
4. Rochuskapelle
5. Point GPS dans le lac du Casino
6. Sportzentrum
7. Spielplatz An den Eichen
8. Athénée César Franck
9. Cimetière de La Calamine



Il y avait un moyen de savoir que tous les lieux étaient bons sans transformer les binômes en lettres. En effet, en reprenant les lieux dans l'ordre de résolution des énigmes, on trouvait les binômes suivants : 0409, 0204, 0610, 0811, 0309, 0111, 0904, 0509, 0715.

La suite des premiers chiffres de chaque binôme donnait ainsi 4 2 6 8 3 1 9 5 7, c'est-à-dire tous les chiffres allant de 1 à 9 dans le désordre. On pouvait en déduire que la piste était bonne et que le premier nombre représentait très probablement le numéro d'énigme.

SOLUTION FINALE

PARK STEIN

Il ne restait plus qu'à aller chercher le trésor, à la manière d'une géocache, dans le seul parc vraiment notable de la ville, et trouver la pierre (« stein ») elle-même vraiment notable dans ce parc. Les symboles présents sur le monument rappelaient certaines illustrations des précédentes énigmes.

**Le coffre était caché dans une pierre, ce qui donnait une saveur particulière au «
stein ».**

