

# **CHASSE AU TRÉSOR LA CALAMINE – KELMIS, 2024**

## **SOLUTIONS DES ÉNIGMES**

*Une chasse au trésor grand public pour faire découvrir La Calamine.*

## Énigme n°1



Il faut commencer par reconstituer le puzzle. On découvre alors un monument de La Calamine. La solution est tout simplement le mot remplaçant les points d'interrogation qu'on retrouve sur le puzzle.



**SOLUTION : DIRECTION**

---

## Énigme n°2



Les points et traits sur les masques rappellent le morse. Il faut donc traduire chaque masque et obtenir pour chacun d'eux : deux lettres en morse : MO, KE, HE, NE. Avec une rapide recherche, on retrouve l'ordre correct de ces « syllabes » : il s'agit de « KeNeHeMo ».

**SOLUTION : KENEHEMO**

---

### Énigme n°3



Pour trouver la solution de cette énigme, il faut commencer par replier le bout de papier avec les lettres en forme de Bretzel. En ordre de lecture, les lettres ainsi obtenues sont : S A I/N N/K T, ce qui permet d'écrire **SAINT** en français ou **SANKT** en allemand. Une tradition de la commune est liée à la Saint-Martin, durant laquelle une marche est effectuée pour terminer par une distribution de bretzels aux enfants.

**SOLUTION : MARTIN**

Remarque : La solution fonctionne bien en allemand et français. Le nom « Martin » reste le même dans les deux langues.

## Énigme n°4



Les carreaux cassés sont en réalité un alphabet braille. En les traduisant, on obtient : 3F 4H 8Z 7T 2O 1H 6R 5I. Il n'y a plus qu'à remettre les lettres dans l'ordre des numéros digitaux qui apparaissent grâce aux barreaux des fenêtres : **HOF HIRTZ**, une ferme connue à La Calamine.

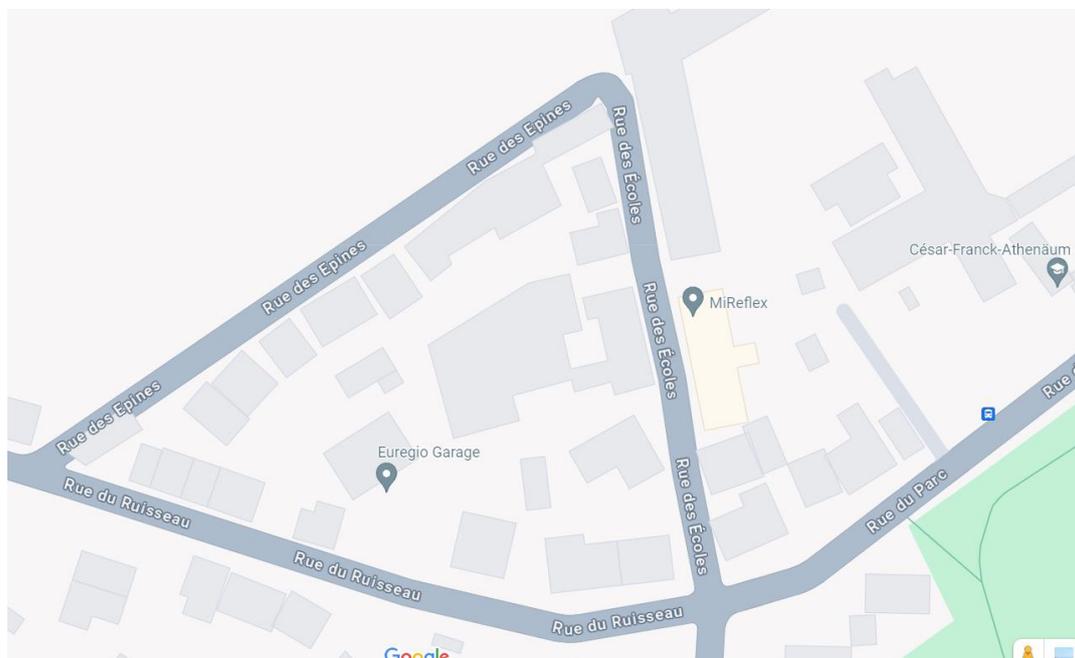
**SOLUTION : HOF HIRTZ**

---

## Énigme n°5



La boussole sur un bout de papier évoque une carte géographique. En effet, pour trouver la solution de cette énigme, il faudra utiliser une carte de Kelmis. Les trois segments du triangle désignent trois rues : la rue des Épines, la rue du Ruisseau et la rue des Écoles. Ce triangle correspond parfaitement à la disposition des rues (même taille, même orientation). On cherche ce qui est à l'emplacement de la croix : il s'agit du **César Franck Athenäum**.

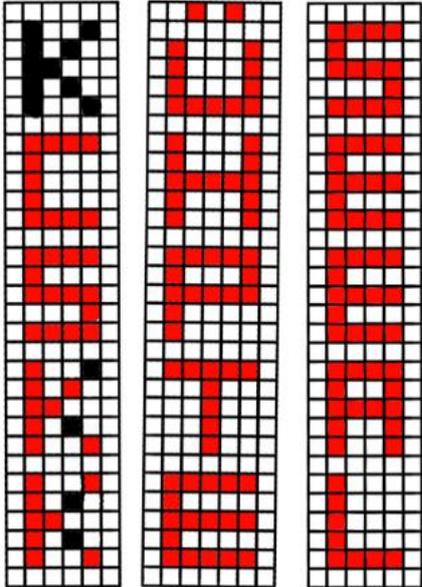


**SOLUTION : CÉSAR FRANCK ATHENÄUM**

# Énigme n°6



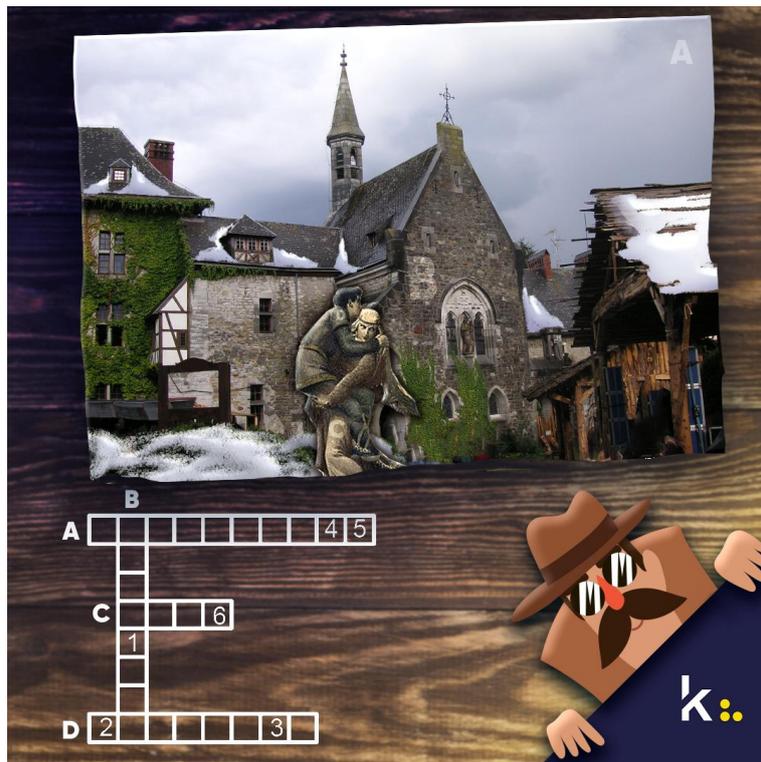
Cette énigme est un ensemble de trois picross (nonogrammes) à remplir. En le faisant, on se rend compte qu'ils forment chacun des lettres. Il n'y a qu'à associer les bandes correctement pour voir la solution apparaître.



**SOLUTION : KÜSCHESPEKTAKEL**



## Énigme n°7



Cette énigme demande de faire dans un premier temps des recherches sur les légendes liées aux différents lieux de La Calamine. On retrouve celle d'Emma, qui aurait prétendument porté sur son dos Eginhard (neveu de Charlemagne) vers l'Eyneburg (aussi appelé Emmasburg à cause de cette légende). L'Eyneburg se situe sur la commune de Hergenrath. Les quatre mots pour remplir la grille sont donc : A. HERGENRATH, B. EYNEBURG, C. EMMA, D. EGINHARD. En prenant les lettres correspondantes, dans l'ordre de 1 à 6, on obtient la solution finale.

**SOLUTION : BERTHA**

Remarque : Cette histoire est tirée d'une légende. Une des origines possibles de celle-ci vient d'une autre fille de Charlemagne : Bertha !

---

## Énigme n°8



En reliant les objets directement sur l'image, on forme des lettres en code sémaphore.



L'ensemble donne les lettres **FITHE**, une compagnie de théâtre de marionnettes, liée à la commune.

**SOLUTION : FITHE**

## Énigme n°9



Avec quelques recherches sur les lieux notables de La Calamine, on reconnaît la Chapelle Saint-Roch sur l'image. Le drapeau allemand est là pour dire d'utiliser son nom allemand : **Rochuskapelle**. En se servant de ce nom et en faisant une extraction grâce aux chiffres du haut, on peut traduire le cryptogramme par **S ( \_ \_ \_ \_ ?) ORA**.

Quelques recherches sur le lieu permettent de trouver une cloche associée à la chapelle, sur laquelle est inscrite : **S MARIA ORA PRO NOBIS**. Le mot **MARIA** complétant parfaitement les tirets, il s'agit de la solution de cette énigme.

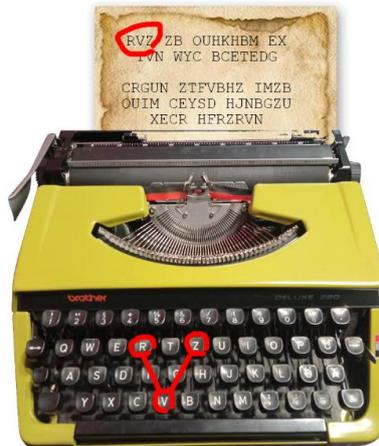
**SOLUTION : MARIA**

---

## Énigme n°10



Pour traduire le cryptogramme écrit sur la feuille, il faut relier les lettres sur le clavier. Par exemple, **RVZ** fait dessiner la lettre **V**.



En poursuivant ainsi, on obtient **VIEILLE MONTAGNE**, la solution de l'énigme. Bien que français, ce nom fonctionne dans les deux langues, puisqu'il s'agit du nom de la société liée à l'extraction du zinc, ainsi que du musée de la commune.

**SOLUTION : VIEILLE MONTAGNE**

---

## Énigme n°11



Toute cette énigme se décrypte grâce à la **numération maya** : un point vaut 1, une barre vaut 5. De la même façon, les pépites valent 1 et les lingots valent 5. En procédant ainsi, on peut traduire chaque wagon ainsi (premier nombre = pépites / lingots, deuxième nombre = valeur écrite sur le wagon) : 4 3, 2 8, 7 4, 12 9, 10 9, 6 9, 1 1, 9 1, 11 9, 5 1, 3 4, 8 8.

On remarque que les valeurs données forment un ensemble parfait de tous les nombres allant de 1 à 12. Il faut donc reclasser les wagons de 1 à 12, pour lire les valeurs écrites dessus. La bonne idée est de les classer en deux lignes de 4 :

**1 1, 2 8, 3 4, 4 3**

**5 1, 6 9, 7 4, 8 8**

**9 1, 10 9, 11 9, 12 9.**

Trois dates sont obtenues : 1843, 1948 et 1999. Avec une recherche associée à la commune, on découvre que ces dates sont liées à la construction, la reconstruction et la rénovation du **Hammerbrücke**, un pont sur lequel circulent des trains, et dont le nom signifie littéralement « pont marteau » (le marteau est donc un confirmateur).

**SOLUTION : HAMMERBRÜCKE**

---

## Énigme n°12



La première étape consiste à reprendre les solutions de toutes les énigmes précédentes et à reclasser les lettres correspondant aux ABCDEFGHIJKL :

1. DIRECTION (F = D), 2. KENEHEMO (L = N), 3. MARTIN (B = A), 4. HOF HIRTZ (A = F), 5. CESAR FRANCK ATHENÄUM (C = U), 6. KÜSCHESPEKTAKEL (D = U), 7. BERTHA (E = R), 8. FITHE (G = F), 9. MARIA (I = M), 10. VIEILLE MONTAGNE (J = V, H = N, K = G).

L'ensemble donne une suite de lettres incompréhensibles : **FAUERDFNMVGN**.

La deuxième étape, qui donne la solution finale, consiste à utiliser la solution de l'énigme 11 comme clé de décryptage de cette suite de lettres incompréhensibles. Le nombre de lettres étant le même (12 lettres au total), c'est un bon signe ! La méthode de cryptage est le chiffre de Beaufort, d'où la présence de Sir Francis Beaufort dans l'énigme.

Chiffre de Beaufort : **FAUERDFNMVGN** (cryptogramme) + **HAMMERBRÜCKE** (clé – solution énigme 11) = **CASINO WEIHER**.

**SOLUTION FINALE : CASINO WEIHER**

## Énigme n°12 bis : SOUS LE REGARD DU CIEL

Lors de la dernière publication, une phrase énigmatique précisait « Sous le regard du ciel ». Cette phrase pouvait faire allusion à plusieurs emplacements autour du lac.

Il fallait se diriger vers le monument **Nellessen Wappen** qui représente un aigle. En suivant le regard de l'aigle, une zone se dessinait à gauche du monument. La pierre était initialement cachée sous une touffe d'herbe. Une indication supplémentaire précisait à quoi ressemblait la cache.



## Anecdotes et fin

- La pierre a été cachée aux alentours de 5h30 le 19 juin 2024.
- Le 23 août 2024, pendant la nuit, la cache a été vérifiée, elle n'avait pas bougé.
- Le 09 septembre à 4h du matin, surpris qu'elle n'ait pas encore été trouvée, la cache a été vérifiée. Elle avait bougé d'environ 30 cm par rapport à son emplacement initial et s'était enfoncée d'un bon centimètre dans le sol.
- La cache a été trouvée le lundi 16 septembre à 11h33. Le gagnant a contacté Sylvie Fabeck en donnant le mot de passe « **MONTAGNE** » et en envoyant une photo de la découverte.



**MERCI À TOUS D'AVOIR PARTICIPÉ !**