



Calendrier de l'Avent d'énigmes

SOLUTIONS DU CALENDRIER 2025

Sommaire

Solutions des énigmes	1
Solutions de l'énigme finale	13
Solutions des défis du bot	17

Solutions des énigmes

Enigme 01 : Une nuit bien occupée

Cette énigme présente une grille de 25 cases réparties sur 5 lignes et 5 colonnes. Chaque case comporte 5 pictogrammes. Après une analyse minutieuse, on remarque que la majorité des cases ne comportent que des pictogrammes dont le nom commencent par la même lettre (C pour la première case par exemple avec Cloches, Crevette, Cacao, Canard et Couronne).

On peut alors trouver les intrus dans les différentes cases (dans leur ordre d'apparition dans le texte d'introduction) :

- « **nuit** » parmi des mots commençant par **P** : poupée, paille, pain et pomme.
- « **Père Noël** » parmi des mots commençant par **I** : imprimante, iguane, ile, igloo.
- « **cheminée** » parmi des mots commençant par **S** : sucre d'orge, sucette, soleil, saumon.
- « **sapin** » parmi des mots commençant par **T** : traineau, tambour, tasse, tulipe.
- « **boule rouge** » parmi des mots commençant par **O** : ourson, oeuf, oie, orange.
- « **boule verte** » parmi des mots commençant par **L** : lune, lutin, laine, luge.
- « **cadeau** » parmi des mots commençant par **E** : écureuil, étoile, escargot, église.
- « **chaussette rouge** » parmi des mots commençant par **T** : tortue, timbre, toupie, tente.
- « **cookies** » parmi des mots commençant par **A** : âne, abeille, ancre, ange.
- « **bougie** » parmi des mots commençant par **E** : enveloppe, éponge, étoile de mer, éléphant.
- « **Moustache** » parmi des mots commençant par **A** : ampoule, avion, abricot, ananas.
- « **labrador** » parmi des mots commençant par **U** : urne, ukulélé, usine, USB.

On obtenait alors le mot de passe suivant : « **PISTOLET A EAU** ».

Enigme 02 : Conversions infuses

Pour commencer cette énigme, il fallait retrouver les portions du message qui allait ensemble (reformant donc 9 paires) :

- Une farde + dincie > Une **din**-de **far**-cie (DIN FAR)
- Le Rude + rennolphe > Le **renn**-e **Rud**-olphe (RENN RUD)
- Un raneau + traipide > Un **tra**-neau **ra**-pide (TRAI RA)
- Une glace + bucée > Une **bu**-che **gla**-cée (BU GLA)
- Un dépin + sacoré > Un **sa**-pin **dé**-coré (SA DE)
- Une dotoile + érée > Une **é**-toile **do**-rée (E DO)

- Des miets + par joulliers > Des **jou**-ets par **mi**-lliers (JOU MI)
- Une lumande + guirlineuse > Une **guirl**-ande **lum**-ineuse (GUIRL LUM)
- Un painhomme + en bon d'épice > Un **bon**-homme en **pain** d'épice (BON PAIN)

Finalement, on pouvait identifier chaque permutation grâce aux nombres de lettres qui était permuté pour compléter les trous :

DIN FAR BON PAIN GUIRL LUM E DO SA DE JOU MI TRAI RA RENN RUD BU GLA

Les lettres surlignées formaient le texte « **NOGIE DE MAEL** ».

En procédant à une dernière inversion, on obtenait la réponse « **MAGIE DE NOEL** ».

Enigme 03 : Maintenance urgente

Il fallait d'abord compléter la grille de l'anti-sudoku (chaque ligne, chaque colonne et chaque zone ne devait contenir qu'une seule fois chaque chiffre compris entre 0 et 9) :

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

On pouvait lire deux coordonnées dans la grille : 47.101495 en rouge (avec l'indication de la bordure verticale) et 6.664357 en vert (avec l'indication de la bordure horizontale).

En cherchant le lieu correspondant à la longitude 47.101495 et à la latitude 6.664357, on obtenait Noël-Cerneux. Après une petite recherche, on trouvait que ses habitants portaient le gentillet de « grelots ».

La réponse attendue était donc « **GRELOTS** ».

Enigme 04 : Tenir les rennes

Il fallait tout d'abord comprendre que le texte à trous comportait neuf vers à compléter chacun avec le nom d'un des rennes en fonction du contexte :

Cupidon essaie désespérément de former des duos

Pendant que le turbulent **Tornado** retourne tout ;

Les plans élaborés par **Comète** soigneusement [*tirer des plans sur la comète*]

Aident **Danseur** à garder le bon tempo ;

Soudain, tombe **Eclair** de façon foudroyante

Juste rattrapé par **Rudolphe**, ayant eu du nez ;

Choqué par ce vacarme, **Fringuant** prône la tenue

Énervant **Furie** par sa condescendance

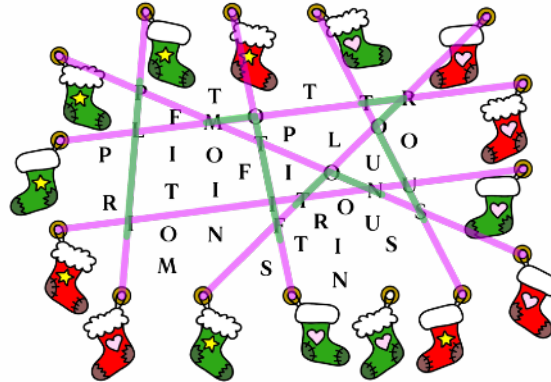
Avant que tous applaudissent la réussite de **Tonnerre** ! [*tonnerre d'applaudissement*]

On pouvait ensuite remarquer que chaque vers était composé d'autant de mots que de lettres dans le nom du renne associé. En utilisant la place du nom du renne dans la phrase, on pouvait donc extraire les bonnes lettres de chaque nom pour obtenir la réponse.

Soit la première de Cupidon (C), la cinquième de Tornade (A), la cinquième de Comète (T), etc
Cela donnait donc la réponse suivante : « **CATALOGUE** ».

Enigme 05 : L'anti-paire Noël

Il fallait comprendre qu'il était possible de réaliser 7 anti-paires de chaussettes parfaites (des chaussettes ne partageant aucun élément en commun) et les relier sur le schéma :



On pouvait alors repérer les mots TON, MOTIF, PLI et TROUS qui suivaient les schémas indiqués en bas à droite. Cela donnait l'ordre de saisie des différents critères à donner, à savoir : PLI, MOTIF, TON et enfin TROUS.

Il restait une chaussette isolée dans le tiroir, laissant deviner celle que l'Anti Père Noël avait déposé parmi celles des enfants (son anti-paire manquante).

Chaque critère étant associé à un emoji particulier, il fallait finalement rentrer le code suivant :

« »

Enigme 06 : Un vol plein d'adresse

Pour commencer, il fallait penser à utiliser la recherche d'adresse pour retrouver les huit éléments marqués en rouge et retrouver la double association de pictogrammes qui leur correspondait : le pays et le type de lieu.

- « Cheminée » renvoyait à Jersey et à l'île (7)
- « lutin » renvoyait à la Tchéquie et au village (1)
- « 2025 » renvoyait au Panama et à la montagne (5)
- « HoHoHo » renvoyait au Bénin et à l'église (3)
- « 12 » renvoyait à l'Egypte et à la pierre tombale (8)
- « Père Noël » renvoyait au Japon et au magasin (9)
- « guirlande » renvoyait à la France et à la rivière (4)
- « traineau » renvoyait au Canada et à la baie (2)

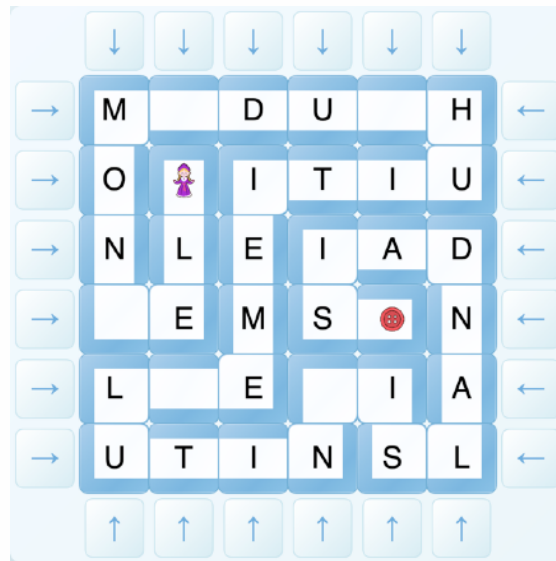
Finalement, en remplaçant les éléments par les chiffres dans le message du bas, on obtenait les coordonnées suivantes : 42.95218 ; -123.35728 qui menait à la « Riddle Library ».

La réponse attendue était donc « **42.95218 ; -123.35728** ».

Enigme 07 : Labyrinthe de glace

Ici, il fallait comprendre que la Reine de glace devait toujours rejoindre l'objet indiqué en un seul mouvement réalisé. Elle ramassait alors l'objet et cela devenait sa nouvelle place.

Les mouvements successifs à faire étaient donc les suivants : 4ème colonne poussée vers le haut, 2ème colonne poussée vers le bas, 4ème ligne vers la droite, 5ème colonne vers le haut, 3ème ligne vers la gauche, 6ème colonne vers le bas.



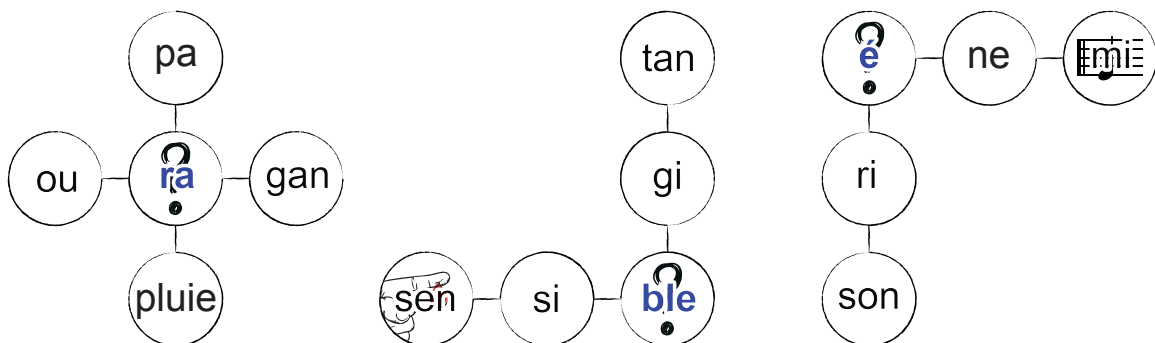
En parcourant le dernier chemin de la place actuelle de la Reine jusqu'au dernier élément à ramasser (le bouton), on peut lire la phrase suivante : « LE NOM DU HUITIEME LUTIN ISLANDAIS ».

Après une recherche sur internet, on tombe rapidement sur les lutins de Noël islandais (jólasveinarnir ou jólasveinar) et on obtient le nom du huitième : « Skyrgámur » ou « Gobeyahourt » (très approprié pour un bonhomme de neige).

Le code chiffré est donc « **Skyrgámur** » (« **Gobeyahourt** » aussi accepté).

Enigme 08 : Quelques siècles à la louche

Il fallait comprendre qu'il était possible de former des mots à partir des sons représentés visuellement sur le parchemin. On avait, de gauche à droite et de haut en bas : pluie, temps, houx, j, riz, gant, scie, noeud, pas, son. Ce qui permettait de compléter les schémas ainsi :



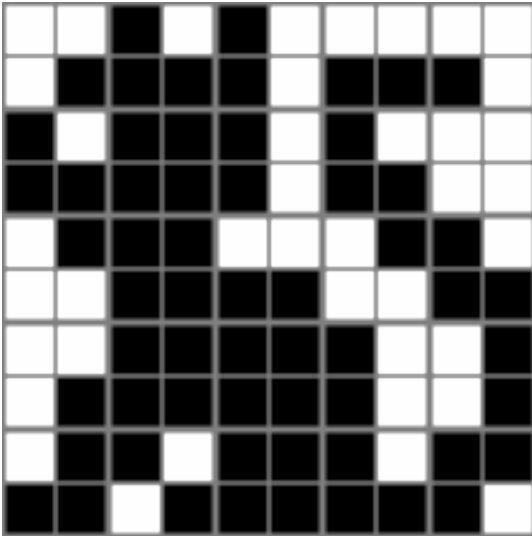
Le mot de passe se lisait de haut en bas en accolant les sons marqués des points d'interrogation et donnait donc « **ERABLE** ».

Enigme 09 : Un message opaque

Il fallait d'abord commencer par repérer que les initiales des prénoms des enfants prises les unes à la suite des autres donnait « FRIDERICI ».

Associé au mot « code » ou au mot « fenêtre », on tombait sur le code des fenêtres de Friderici (présent dans le guide de résolution).

Ensuite, il suffisait de remplacer chaque lettre du message contenu sur le post-it par sa représentation dans ce code pour obtenir une image en pixel art :

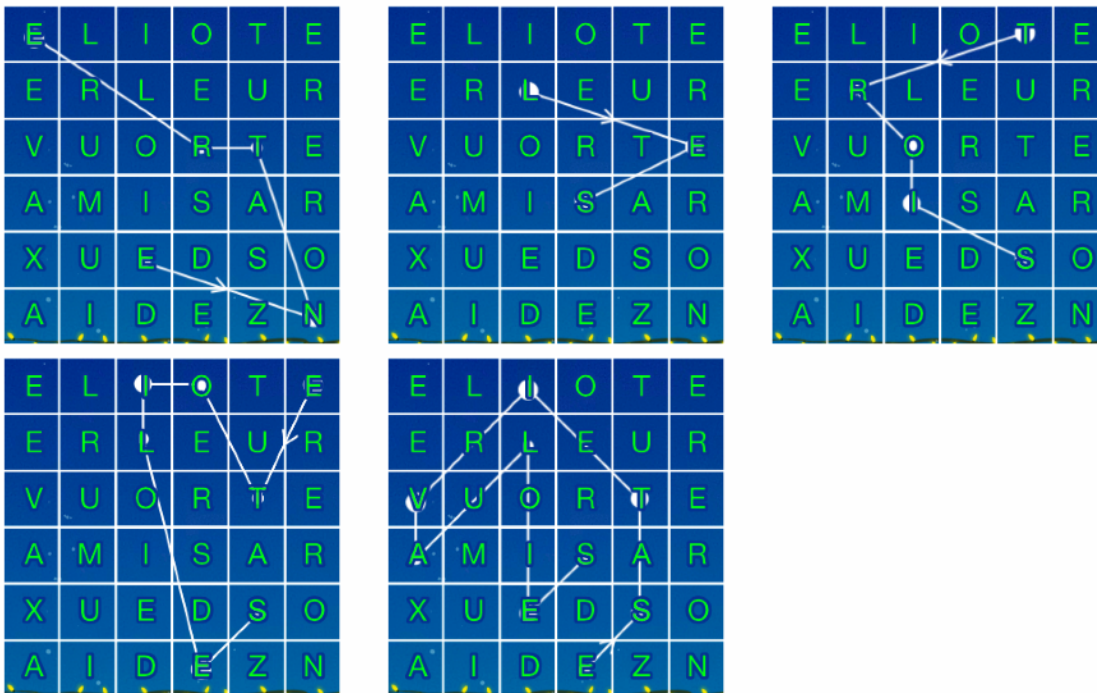


Le mot de passe à saisir était donc un « **CHAT** ».

Enigme 10 : L'étoile mystérieuse

Il fallait commencer par voir les similitudes entre la grille sur la gauche et le sapin sur la droite (chacun comportait une guirlande lumineuse qui partait du coin en bas à gauche). On pouvait ensuite repérer que la phrase soulignée par la guirlande comportait exactement le même nombre de lettres que de cases dans la grille. On pouvait donc remplir la grille avec ces lettres en suivant le chemin de la guirlande sur le sapin à droite (depuis le coin bas-gauche et en remontant en alternant les sens d'écriture).

Ensuite, il fallait superposer les constellations pour pouvoir lire des mots dans la grille (il n'y a qu'un seul placement possible dans la grille qui donnait un mot existant à chaque fois) :



On obtenait alors le texte « ENTRE LES TROIS EOILES ESTIVALES ». Une rapide recherche menait au Triangle d'été et on pouvait lire que la constellation du Renard était en son centre. En cherchant les étoiles qui composait la constellation du Renard, il n'en ressortait qu'une portant un nom (la principale) : Anser.

La réponse attendue était donc « **ANSER** ».

Enigme 11 : D'une piste à l'autre

Pour résoudre l'énigme, il fallait faire descendre les jetons dans la machine en inversant les positions des interrupteurs petit à petit. Il ne fallait pas remettre à zéro les positions après chaque parcours. On pouvait aussi remarquer que les jetons étaient numérotés de 1 à 9 mais donnés dans le désordre (important pour la suite).

- Le jeton n°2 tombait dans une case E en empruntant le tuyau bleu.
- Le jeton n°5 tombait dans une case T en empruntant le tuyau orange.
- Le jeton n°7 tombait dans une case N en empruntant le tuyau gris.
- Le jeton n°8 tombait dans une case O en empruntant le tuyau gris.
- Le jeton n°4 tombait dans une case I en empruntant le tuyau orange.
- Le jeton n°3 tombait dans une case T en empruntant le tuyau orange.
- Le jeton n°6 tombait dans une case S en empruntant le tuyau gris.
- Le jeton n°1 tombait dans une case L en empruntant le tuyau vert.
- Le jeton n°9 tombait dans une case M en empruntant le tuyau bleu.

En remettant les jetons dans l'ordre, on obtenait LETITSNOM mais ce n'était pas la réponse. Il fallait voir que l'ordre des tuyaux formait un message en prenant les lettres associées sur le post-it. Cela donnait « TOURNE LE M ».

On obtenait donc « LETITSNOW » (ce qui correspondait à la chanson « Let it snow »).

La réponse attendue était donc « **LET IT SNOW** ».

Enigme 12 : Sur le dancefloor

Pour commencer, il fallait repérer plusieurs choses dans le visuel. La première bulle du chef faisait référence au code Morse en associant les couleurs de la piste de danse à l'un des symboles (rouge = court, vert = long et bleu = espace). Les pas de danse en bas donnait l'ordre de lecture des cases sur chaque morceau de la piste de danse.

Avec tout cela, on pouvait repérer l'emplacement des objets apportés par le lutin sur la piste de danse (par association d'idées) et lire la lettre correspondante en Morse.

- Le cactus se posait à l'intersection du sapin et de la botte de paille (point commun : aiguille).

On lisait alors dans cette case « _ », correspondant à la lettre « **T** ».

- Les pâtes se posait à l'intersection du mouton et du renne (point commun : pattes).

On lisait alors dans cette case « . _ », correspondant à la lettre « **A** ».

- Le tronc se posait à l'intersection du sapin et du renne (point commun : bois).

On lisait alors dans cette case « _ . », correspondant à la lettre « **N** ».

- La pelote se posait à l'intersection du mouton et du pull (point commun : laine).

On lisait alors dans cette case « _ _ . », correspondant à la lettre « **G** ».

- La botte se posait à l'intersection de la chaussure et de la paille (point commun : botte).

On lisait alors dans cette case « _ _ _ » correspondant à la lettre « **O** ».

On obtenait alors TANGO qui est le nom de la danse que les danseurs doivent faire.

Les cases restantes prises dans l'ordre donnait en morse « **OTAN** » et la case située au coin donnait « **X** ». Le code OTAN est un code qui associe chaque lettre de l'alphabet à un mot. Tango en est la 20ème lettre. X représente 10 en chiffre romain. En suivant la dernière consigne, on divisait 20 par 10 et on obtenait 2. En regardant le mot correspondant à ce rang dans l'alphabet OTAN, on obtenait alors l'action du public, à savoir « **BRAVO** ».

La réponse attendue était donc « **BRAVO** ».

Enigme 13 : Chacun de son côté

L'énigme était composée d'une grille contenant des définitions que l'on pouvait compléter en associant deux dessins (l'un en ligne et l'autre en colonne). Les dessins choisis en colonne mettait en valeur certaines lettres de la grille :

- « Calendrier de » associe LA et VENT donnant la lettre R ;
- « Décore paquet » associe RUE et BANC donnant la lettre E ;

- « Mini créature » associe LUTTE et 1 donnant la lettre T ;
- « Pour la glace » associe PAS et THYM donnant la lettre R ;
- « Paquet offert » associe K et DO donnant la lettre O ;
- « Presque cerfs » associe RE et NOEUD donnant la lettre U ;
- « Véhicule tiré » associe TRAIT et NO donnant la lettre V ;
- « Pluie blanche » associe NEZ et JEU donnant la lettre A ;
- « Saison froide » associe I et VER donnant la lettre I ;
- « Arbre de Noël » associe CA et PAIN donnant la lettre L ;
- « Musique orale » associe CHAMP et SON donnant la lettre L ;
- « Une châtaigne » associe MAT et ROND donnant la lettre E ;
- « Des sucreries » associe PAPY et YATCH donnant la lettre S.

On obtenait donc la réponse « **RETROUVAILLES** ».

Enigme 14 : Le grand ménage

Il fallait commencer par résoudre le Takineo en suivant les consignes :

P		O	U		R	5		A	V	O	
B	6		I	7	E		N	O	R		5
E	I	R	E		A	P	P	E	L	G	I
U	A		D	E	M	A	L	1	2		R
Q	F	4		O			T	C	A	A	U
	X	E	T	R	1	A	Q		U	N	
	U	R	U	G	D	N	3		P	I	
3		E	E	L	U		A	U	O	E	5
E	I			P	4		M	L		E	N
H	M	4	R	F	T	I	T	1	2	E	E
T	A	R	D	U			A	V	L	I	B
O				I	1	L	B				I

Ensuite, on pouvait lire le texte caché suivant en spirale (en partant du coin haut gauche) :

« POUR AVOIR UNE BIBLIOTHEQUE BIEN ORGANISEE IL VAUDRA MIEUX FAIRE APPEL AU PETIT FRERE DE MALCOM PLUTOT QU AU GRAND ».

Cette phrase comportait un double sens. Elle faisait à la fois référence à la série télévisée Malcom (dont Dewey est l'un des petit frère de Malcom) mais aussi à la classification décimale de Dewey qui permet de classer l'ensemble du fond documentaire d'une bibliothèque.

La réponse attendue était donc « **DEWEY** ».

Enigme 15 : Association lettrée

Les paroles de la chanson cachait en fait six associations de lettres qui permettaient de déchiffrer le texte en gras :























- HLM : « H est l'M »
- est-ce Dona : « S donne A »
- effet galère : « F égal R »
- c'est pour elle : « C pour L »
- dévolu : « D vaut l'U »
- oeufs pourris : « E pour I »

En utilisant ces équivalences dans les deux sens, on trouvait alors la réponse attendue :

« **FAMILLE HEUREUSE** ».

Enigme 16 : Bataille de traîneaux

Il fallait commencer par résoudre la grille logique :

i	3	1	3	1	1	1	3	2	
									3
									2
									1
									5
									0
									2
									2

On pouvait ensuite compléter chaque ligne de la grille avec le nom des marchandises et remarquer que seules certaines lettres étaient chargées dans les traîneaux :

- ESCARGOT : E - O - T
- NOISETTE : N - I
- COURONNE : U
- TAPENADE : T - P - N - D - E
- CHEMINEE : -
- CONFETTI : O - F
- CHOCOLAT : L - A

Dans la bulle du Père Noël, il fallait alors remplacer les associations de pictogramme et de nombres par la lettre chargée correspondant à ce rang. Cela donnait : « FIAT PUNTO DE NOEL ». Après une rapide recherche sur Internet, on trouvait que Garage Italia avait imaginé une Fiat Punto de Noël (rose et rouge).

Le mot de passe est donc « **GARAGE ITALIA** » ou « **ITALIA** ».

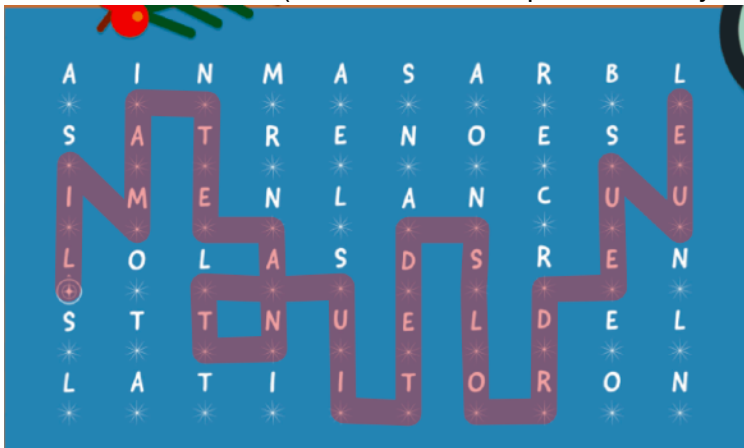
Enigme 17 : Correspondance céleste

Il fallait commencer par rechercher le nom des astéroïdes portant les numéros indiqués :

- 37117 : NARCISSE
- 345 : **TERCIDINA**
- 2819 : **ENSOR**

En relevant les lettres marquées, on parvenait à compléter « Nombres cisterciens ».

En recherchant ce code sur internet, il était possible de créer un chemin unique en traçant les nombres sur la carte (la hauteur de chaque nombre ayant été fixé à 2 espaces) :



Les lettres sur le chemin disait « LIS MAINTENANT LA SUITE DANS L ORDRE USUEL ». Cela invitait à lire le reste des lettres de gauche à droite et de haut en bas :

« AMAS ARBRE NOEL CONSTELLATION ».

Une rapide recherche amenait vers l'amas NGC 2264 situé dans la constellation de la Licorne, connu pour ressembler à sapin de Noël retourné verticalement.

La réponse attendue était donc « **LICORNE** ».

Enigme 18 : Une tradition en somme

Il fallait comprendre que la grille de logique était une grille dans laquelle il fallait sélectionner les bons nombres pour respecter les sommes en ligne et en colonne puis la résoudre :

	8	7	12	7	5	12	21	10
8		2	1				1	4
17	7			1		1	8	
9			3		1	5		
10		1	4				1	4
6				1	5			
13	1	3		1	3		5	
11		1	4			1	5	
8				5			1	2

En lisant les nombres de la grille dans l'ordre naturel, on obtenait « 21 ; 14 ; 7 ; 1 ; 18 ; 3 ; 15 ; 14 ; 14 ; 15 ; 13 ; 13 ; 5 ; 14 ; 15 ; 5 ; 12 ». Il suffisait alors de remplacer chaque nombre par la lettre correspondant à ce rang dans l'alphabet pour obtenir « UN GARCON NOMME NOEL », titre d'un livre pour jeune public très connu.

La réponse attendue était donc « **UN GARCON NOMME NOEL** ».

Enigme 19 : Père Noël malade

Le visuel de l'énigme était séparé en deux parties dans lesquelles on pouvait repérer les mêmes lutins (reconnaissables à leur bonnet) faire deux actions différentes. On comprenait alors que l'action correspondant au soir était phonétiquement la même que celle en journée à laquelle s'ajoutait une partie du corps :

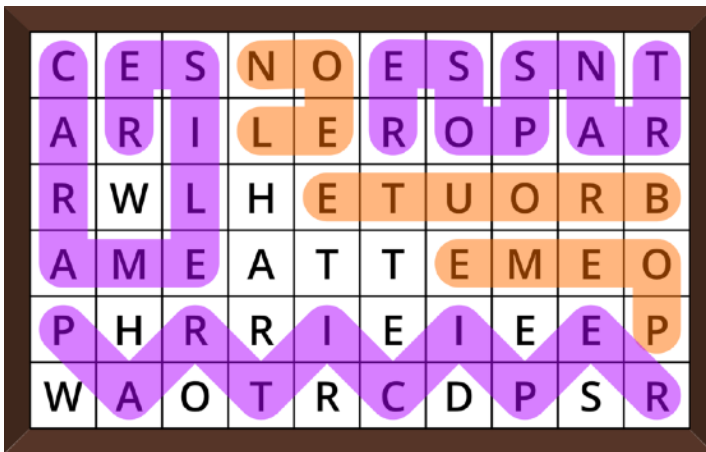
- CAR / OSCAR : OS
- PALE / NEPAL : NEZ
- VEAU / BRAVO : BRAS
- THON / PIETON : PIED
- SAINT / COUSSIN : COU
- LARD / DOLLAR : DOS
- VERRE / COUVERTS : COU
- HAIE / JOUETS : JOUE

La partie du corps qui revenait deux fois était « COU ». En les juxtaposant, on obtenait alors le mot magique à dire pour interpeler et saluer les lutins en allant récupérer le remède : COUCOU.

La réponse attendue était donc « **COUCOU** ».

Enigme 20 : Un cadeau à la carte

Il fallait d'abord remarquer que chaque cadeau était une mini-représentation de la grille de lettres et que les chemins dessinés dessus correspondaient à deux trios de mots :



Des flèches dessinées sur le sol donnaient un ordre pour ces deux séries de trois mots, à savoir : PARTICIPER ; CAMELISER ; TRANSPOSER et NOEL ; BROUTE ; POEME.

On pouvait ensuite remarquer que les lettres restantes formaient le texte WHAT THREE WORDS qui était le nom de l'outil à utiliser pour transformer les deux séries de mots en adresse :

- PARTICIPER.CAMELISER.TRANSPOSER menait vers la rue du Déluge
- NOEL.BROUTE.POEME menait vers la rue de l'Islande

Une rapide recherche avec « déluge Islande » nous menait vers la page Jólabókaflóðið, terme islandais signifiant « déluge de livres de Noël », utilisé pour qualifier la sortie annuelle des nouveaux livres durant le mois qui précède Noël.

Le mot de passe est donc « **déluge de livres de Noël** » ou « **Jólabókaflóðið** ».

Enigme 21 : La Vigne nez gâteaux

Il fallait comprendre que l'énigme était basée sur des approximations phonétiques et réussir à déchiffrer les éléments altérés.

Concernant l'introduction, on pouvait lire : « À vous de trouver le numéro du père Noël que les frères ont caché dans leurs films préférés à cette période de l'année. Bonne chance ! ». Cela permettait de comprendre que l'on va chercher des films de Noël.

On pouvait ensuite s'attaquer aux paroles de chaque personnage (les parties en gras étant constituées de synonymes juxtaposés) :

- Jean-Michel :

« Connaissez-vous **Quai Fine MC Calice Terre** ? Il n'a pas manqué d'idées pour se débarrasser des cambrioleurs qui l'embêtaient. »

Personnage cité (en gras) : **KEVIN MCCALLISTER**

Film correspondant : **MAMAN J'AI RATÉ L'AVION**

- John-Michael (particularité : il faut traduire l'anglais vers le français) :

« Dans mon film préféré, j'adore le personnage de **Pise Mot**. Dans ce film, du moment que les trois règles sont respectées (par exemple ne pas donner d'eau après minuit), tout va bien. »

Personnage cité (en gras) : **GIZMO**

Film correspondant : **GREMLINS**

- Ange-Chelmi (particularité : les syllabes sont inversées) :

« Quant à moi, c'est un grand classique de la comédie française et j'aime beaucoup le personnage de **Aire Pi Thèse Mort** »

Personnage cité (en gras) : **PIERRE MORTEZ**

Film correspondant : **LE PERE NOEL EST UNE ORDURE**

Enfin, en extrayant les lettres indiquées soit depuis le nom du personnage (texte en gras) soit depuis le nom du film (fond coloré rappelant les affiches), on obtenait le texte suivant : « UNE ROMANCE AVEC AMANDA ET IRIS ».

Une rapide recherche menait vers le film « THE HOLIDAY » qu'il fallait ensuite taper avec les touches du téléphone (les 10 lettres du nom du film correspondant chacune à un chiffre en T9).

La réponse attendue était donc « **84 34 65 43 29** ».

Enigme 22 : La signature du passé

Basé sur le jeu Dobble, il fallait commencer par trouver les symboles qui liaient les cartes indiquées par les paires de numéros. Extraire les lettres aux rangs indiquaient par les deux chiffres permettait de trouver le message caché :

- 13 : FOIE GRAS = **FI** (1ère et 3ème lettre de FOIE GRAS)
- 34 : PULL DE NOEL = **LL** (3ème et 4ème lettre de PULL DE NOEL)
- 54 : DINDE = **ED** (5ème et 4ème lettre de DINDE)
- 51 : SUCRE D ORGE = **ES** (5ème et 1ère lettre de SUCRE D'ORGE)
- 32 : RENNE = **NE** (3ème et 2ème lettre de RENNE)
- 12 : IGLOO = **IG** (1ère et 2ème lettre de IGLOO)
- 53 : TASSE = **ES** (5ème et 3ème lettre de TASSE)
- 42 : GUIRLANDE = **RU** (4ème et 2ème lettre de GUIRLANDE)
- 14 : SKIS = **SS** (1ère et 4ème lettre de SKIS)
- 25 : LIVRE = **IE** (2ème et 5ème lettre de LIVRE)

On obtenait alors « FILLE DES NEIGES RUSSIE » qui menait après une rapide recherche vers « Snegourotchka », la petite-fille du Grand-Père Gel (équivalent du Père-Noël en Russie).

La réponse attendue était donc « **Snegourotchka** ».

Enigme 23 : Décollage imminent

Il fallait commencer par voir que le code sémaphore était présent grâce aux indices présents dans l'énigme (« **c'est ma force** » et les drapeaux en bas à gauche). Pour l'utiliser, il fallait regarder la position des aiguilles correspondant à chaque horaire et on obtenait :

23h30 : \ C

23h45 : ^ O

00h30 : | D

01h30 : / E

23h40 : > I

20h30 : ^ A

23h00 : v T

20h30 : ^ A

On pouvait alors utiliser le code IATA des aéroports avec les villes indiquées et faire le lien avec le nom des rennes :

- Torrington : TOR (faisant référence à Tornade)
- Fort Riley : FRI (faisant référence à Fringuant)
- Coleman : COM (faisant référence à Comète)
- Danville : DAN (faisant référence à Danseur)
- El Charco : ECR (faisant référence à Eclair)
- Fuerteventura : FUE (faisant référence à Furie)
- Shahroud : RUD (faisant référence à Rudolphe)
- Tonu : TON (faisant référence à Tonnerre)

On remarquait alors qu'il manquait un renne à l'appel... Cupidon. En imaginant que le code IATA associé était « CUP », on tombait sur la ville de Carúpano, situé dans l'Etat du Sucre !

La réponse attendue était donc « **Carúpano** ».

Enigme 24 : Destination cadeaux

Il fallait compléter les associations avec des adjectifs correspondant à des nationalités. On obtenait dans l'ordre de haut en bas :

- CHOCOLAT **BELGE**
- CASSE-TÊTE **CHINOIS**
- ÉTÉ **INDIEN**

- TANGO **ARGENTIN**
- AUBERGE **ESPAGNOLE**
- POUPÉES **RUSSES**
- BERGER **ALLEMAND**
- I **GREC**
- PAIN **SUEDOIS**
- BONNET **PERUVIEN**
- CHAPEAU **MEXICAIN**
- COUTEAU **SUISSE**
- CAFETIÈRE **ITALIENNE**
- BRACELET **BRESILIEN**
- OMELETTE **NORVEGIENNE**
- BICHON **MALTAIS**
- DOUCHE **ECOSSAISE**
- CLÉ **ANGLAISE**

On pouvait alors lire à la verticale « BON NOEL REVEILLE TOI ».

Il s'agissait ensuite d'appliquer l'opération indiquée en bas à droite en utilisant les mots trouvés (et en remarquant que le 2 était retourné). On obtenait alors :

BON [REVEILLETOILEON - ETOILE]

En retirant finalement le mot « ETOILE » de « REVEILLETOILEON », on parvenait à « BON REVEILLON ».

La réponse attendue était donc « **BON REVEILLON** ».

Solutions de l'énigme finale

Au début du jeu, on apprenait que le Père Noël prenait sa retraite !

Sur les réseaux :



Sur le site :

Stupeur au Pôle Nord : après de longues années de bons et loyaux services, le Père Noël... prend sa retraite ! Eh oui, même le Père Noël y a droit et on peut dire qu'il l'a bien méritée. L'arbre tombé sur le traîneau l'an dernier ? C'était sans doute déjà l'année de trop. Après tout, il n'est plus tout jeune et distribuer des millions de cadeaux tous les ans, c'est quand même fatigant.

Mais avant de partir profiter du soleil chaud des îles, le Père Noël doit trouver son successeur. Pas question de choisir n'importe qui, bien sûr ! Il faut trouver quelqu'un qui sait résoudre les problèmes auxquels les lutins sont confrontés au moment de préparer les cadeaux. Et il faut une personne qui connaît parfaitement la Manufacture de Jouets : l'endroit où le Père Noël et les lutins préparent les cadeaux.

C'est un lieu particulier où le terme de magie de Noël prend tout son sens. En effet, la Manufacture n'a pas un plan fixe comme on peut l'attendre des bâtiments conventionnels. À chaque fois que l'on ouvre une porte dans cette Manufacture, on peut se concentrer très fort et décider quelle pièce apparaîtra derrière cette porte. Mais attention, on ne peut pas faire n'importe quoi. La Manufacture a ses règles propres qu'il faut respecter :

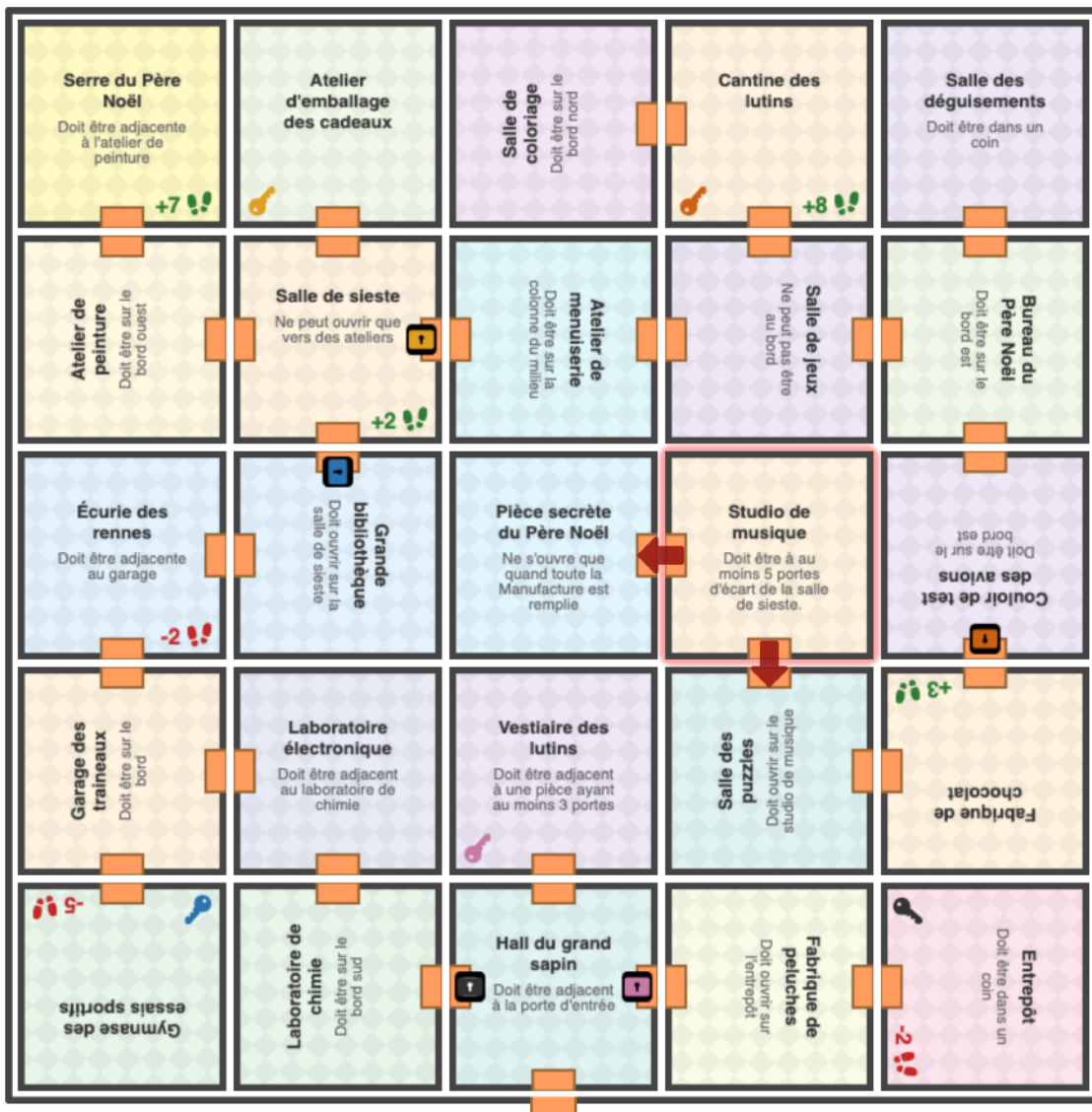
- Certaines pièces ont une contrainte à laquelle la Manufacture ne permet pas de déroger.

- Certaines portes sont verrouillées et vous devez avoir la clé correspondante pour les emprunter.
- Parcourir la Manufacture demande de l'énergie, vous avez donc un nombre de déplacements limités. Certaines pièces vous donnent un regain d'énergie tandis que d'autres vous fatiguent (seulement la première fois que vous y entrez).
- Il n'y a qu'une porte qui mène vers l'extérieur, celle en bas par laquelle vous entrez dans la Manufacture. Hormis celle-ci, toutes les portes doivent ouvrir sur une pièce et cette pièce doit également avoir une porte à cet endroit.
- Quand vous choisissez une nouvelle pièce à ouvrir, vous entrez toujours par la porte du bas.

Le Père Noël testera votre sagacité chaque jour de décembre jusqu'à Noël en vous proposant une énigme. Si vous parvenez à la résoudre, le Père Noël vous donnera accès à une nouvelle pièce de la Manufacture de Jouets. Et si vous atteignez le centre de la Manufacture... alors vous aurez prouvé que vous êtes digne de reprendre la mission du Père Noël ! Le centre de la Manufacture est une pièce à laquelle seul le Père Noël a accès. Les lutins vous ont confié qu'il s'y rendait de plus en plus souvent ces dernières années et ils sont d'ailleurs un peu inquiets du temps qu'il y passe, a priori seul. Que contient cette pièce ? Vous pouvez en profiter pour enquêter et le découvrir...

Solution :

En respectant les consignes des différentes pièces trouvées, on obtenait le plan suivant :



En entrant finalement dans la pièce secrète du Père Noël, le texte suivant s'affichait :
Tiens, le Père Noël est absent... Sans attendre, vous avancez vers le centre de la pièce. Vous y trouvez une machine sur laquelle repose un post-it contenant l'inscription suivante : « Pour activer ma machine à souvenirs, penser à toutes les pièces par lesquelles je suis passé pour arriver ici (dans l'ordre, une fois par pièce seulement). Dans la description de chaque pièce, prendre la lettre correspondant au numéro de la pièce. Le tout formera la commande vocale permettant l'activation de la machine. »

Il fallait alors refaire le parcours complet pour s'intéresser aux descriptions des pièces dans leur ordre de découverte (et extraire la lettre de cette description située à cette position) :

- Hall du grand sapin : Se dressant au milieu du hall, un immense sapin accueille les visiteurs de la Manufacture.
- Vestiaire des lutins : Pour fabriquer les cadeaux sans se salir, les lutins se changent ici et mettent des blouses. Abandonnée sur la porte d'un casier, vous trouvez une clé rose.
- Fabrique de peluches : Toutes les peluches sont présentes ici : les ours, les lapins, les hippos, les girafes... et même un yéti !
- Entrepôt : Une vaste salle remplie d'étagères qui montent jusqu'au plafond. Ici sont stockés tous les cadeaux fabriqués pendant l'année et qui attendent d'être livrés. Et manifestement, une clé noire perdue.
- Laboratoire de chimie : Entre les multiples kits d'expériences scientifiques, une lutine avec une blouse et des lunettes mélange deux fioles. BOUM ! Oups, mauvais réactifs...
- Laboratoire électronique : Des consoles de jeu, des drones, des bateaux télécommandés... Et deux lutines testent un nouveau circuit de train : il s'appelle "Trapointin".
- Garage de traîneaux : Les traîneaux du Père Noël sont alignés le long du mur. Il y a même une sorte de traîneau sous-marin ! Vous vous demandez bien pour livrer qui...
- Gymnase des essais sportifs : Votre arrivée sur le terrain multisport ne passe pas inaperçue et on vous invite directement à tester la conformité d'un ballon de basket. Après quelques ratés, vous marquez enfin un panier. Cela fait tomber une clé bleue que vous ramassez.
- Écurie des rennes : Les rennes du Père Noël sont au complet : Tornade, Danseur, Fringant, Furie, Comète, Cupidon, Tonnerre, Éclair, et Rudolphe. Passer tous les voir vous épuise un peu.
- Grande bibliothèque : Il y a là tous les livres qui peuvent être demandés au Père Noël, de T'choupi et la Patate Sacrée à Percy Jackson et les Dix Oeufs de l'Omelette.
- Salle de sieste : Une nuée de sofas moelleux fait tout le tour de la salle. Une petite sieste et vous voilà reboosté(e) !
- Atelier de peinture : Pots de peinture et pinceaux tapissent les étagères de cet atelier : il y a des centaines de couleurs différentes !
- Serre du Père Noël : Serait-ce le jardin secret du Père Noël ? Sous serre bien sûr, comme on est au Pôle Nord... Vous dégustez quelques légumes qui vous remettent d'aplomb.
- Atelier d'emballage des cadeaux : Les lutins vous invitent à découvrir tous les rubans et papiers cadeaux qu'ils ont en stock. Vous y dénicher une petite clé dorée !
- Atelier de menuiserie : Les lutins construisent ici tous les jouets en bois : les xylophones (qui seront ensuite testés dans le studio de musique), les Kapla, les circuits... Un test de Jenga géant est en cours.
- Salle de jeux : Les jeux de société sont testés dans cette salle : le MonoPôle, les Aventuriers du Traîneau, le Houx-No...

- Cantine des lutins : *Le lutin gourmand est attablé devant des petits sablés de Noël qui ont l'air délicieux. Vous en dégustez quelques uns, ils vous redonnent de l'énergie ! Un lutin a oublié sur une table une clé marron que vous récupérez.*
- Salle de coloriage : *Crayons et feutres à dessin sont éparpillés par terre. Un lutin a dû faire tomber un pot sans faire exprès.*
- Bureau du Père Noël : *Chuuuut ! Le Père Noël n'est pas là, passons discrètement et vite. Normalement on n'a pas le droit d'entrer dans son bureau.*
- Salle des déguisements : *Déguisements de forban, de princesse, de sorcière... il y a tout pour une super soirée costumée !*
- Couloir de test des avions : *Un couloir où les lutins font les essais des avions pilotables... et occasionnellement des concours d'avions en papier !*
- Fabrique de chocolat : *Il s'agit d'une pièce capitale dans la Manufacture ! Vous glissez un doigt dans une fontaine en chocolat et goûtez : succulent ! Voilà qui vous redonne des forces.*
- Salle des puzzles : *Une quinzaine de lutins sont en pleine réflexion sur ce qui semble être un puzzle de... 20 000 pièces ! Ils sont fous ces lutins !*
- Studio de musique : *Vous entendez le son des instruments avant même d'entrer dans le studio : c'est un concert privé des Luth'ins, le célèbre orchestre du Pôle Nord !*
- Pièce secrète du Père Noël : *Tiens, le Père Noël est absent... Sans attendre, vous avancez vers le centre de la pièce. [...]*

On obtenait alors la phrase suivante : « **SOUVENIRS SOURIRES D ENFANTS** ».

Conclusion :

Vous avez découvert ce que cachait la pièce secrète du Père Noël : une machine à souvenirs qui permet au Père Noël de revoir les sourires des enfants heureux au moment où ils reçoivent leurs cadeaux. C'est cette machine qui a donné le courage au Père Noël de continuer ses tournées malgré son âge très avancé.

Au moment où vous alliez ressortir de la pièce, le Père Noël, rajeuni de quelques centaines d'années, vous rejoint et vous dit :

« Ah ah, surpris ? J'imagine que vous me confondez avec mon grand ancêtre qui est parti en retraite après les événements compliqués de ces dernières années ! Félicitations d'avoir réussi à trouver notre pièce secrète... seulement quelques jours après moi ! Vous avez assisté à une partie de notre rituel de succession. Cela fait longtemps que j'étudie avec le Père Noël précédent et il m'avait appris toutes les ficelles du métier. Mais les compétences s'évaluent vraiment lorsque le défi est grand. C'est pourquoi mon cher ancêtre a choisi de me mettre en concurrence avec vous, les meilleurs spécialistes d'énigmes, pour voir qui terminerait le plan de la Manufacture et découvrirait la pièce secrète en premier. Même si vous avez été très bon, j'ai remporté ce défi et suis donc devenu le digne successeur du Père Noël. Peut-être travaillerons-nous ensemble à l'avenir ? »

Solutions des défis du bot

Soir du 30 novembre



ChocoCervo APP 30/11/2025 19:20

On va voir si vous avez bien révisé vos classiques...

TiTiTaTi TaTaTi Ta TaTaTa Ti TiTaTiTa Ta TiTiTaTi TaTaTi Ta TiTaTiTa Ta TiTaTiTa
TaTa TiTa Ta TaTaTa Ti TaTiTiTa TaTi TaTaTa ?

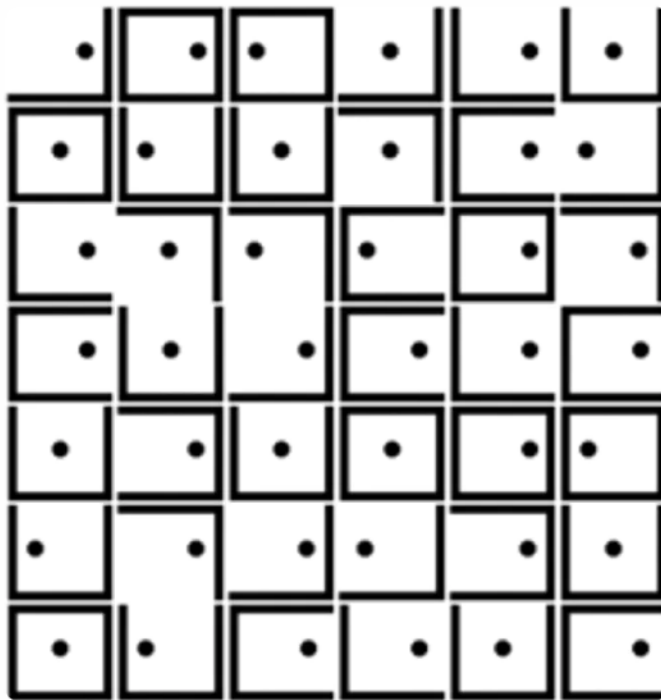
Répondre

Pour ce premier défi, il s'agit du code Morse où . = Ta et - = Ti. On décode ainsi QU'EST-CE QUE CECI N'EST PAS ? Il s'agit d'une référence au running gag des défis du soir de l'an dernier, initié par le premier défi qui était également en Morse et disait « Ceci n'est pas un indice ». La réponse est donc « **indice** » (ou « **un indice** »).

Soir du 1 décembre

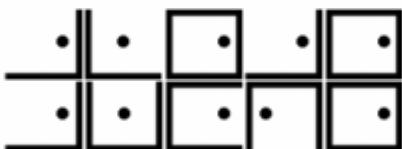


ChocoCervo APP 01/12/2025 19:11



Répondre

Il s'agit ici d'un code moins connu que certains autres codes qui lui ressemblent (Pig Pen, chiffre des Templiers) : le chiffre de la Rose-Croix. Il se trouve facilement sur dCode (entre autres). Le message décodé est « COMBIEN DE TRAITS POUR ECRIRE LE NOM DU CALENDRIER ». « ChocoCervo » est écrit sur l'image ci-dessous, en **29** traits :



Soir du 2 décembre



ChocoCervo APP 02/12/2025 19:19

Vous aimez le nombre 26 ? Avez-vous remarqué qu'un jeu de cartes, c'est 26 cartes noires (les trèfles et les piques) et 26 cartes rouges (les carreaux et les cœurs) ?



Répondre

Ce défi se compose de cartes à jouer. Il y a 26 cartes rouges et 26 noires, on peut en faire 2 alphabets. L'énoncé précise même l'ordre des couleurs pour les alphabets : trèfle puis pique, et carreau puis cœur. Ainsi, les as de trèfle et de carreau valent A, les rois de trèfle et carreau valent M, les as de pique et cœur valent N, et les rois de ces couleurs valent Z. On décode ainsi « QUEL ECRIVAIN A ECRIT LE ROMAN LE ROUGE ET LE NOIR ». Il s'agit de **Stendhal**.

Petit plus pour ce défi : chaque lettre peut donc être encodée par deux cartes différentes, une rouge et une noire. Notons A si la noire est utilisée, B si c'est la rouge. On a donc un deuxième cryptogramme : BAAAB BAABA AABAA ABBA A AABBB AABBB AAAAA ABABA, diligemment déjà découpé en groupes de 5 dans l'énoncé (ce qui servait également d'indice). Il s'agit du code Bacon, qui donne directement la réponse : STENDHAL.

Soir du 3 décembre



ChocoCervo APP 03/12/2025 19:08

L'autre jour, on m'a accusé d'être une IA. Alors j'ai demandé à ChatGPT une énigme, pour comparer. Voici ce qu'il m'a donné :

Fhwwh qxlw, xq wudlqhd x jolvvh vxu od qhjh; lo vxlw od oxhvu ghv
pdlvrqv looxplqhv. Txdqg ohv forfkvh vrqqhqw dx orlq, txl dssruwh
ohv fdghdxa ?

Répondre

Soir du 6 décembre



ChocoCervo **APP** 06/12/2025 19:17

Il y a quelques temps, j'ai fait une expérience avec ma machine à voyager dans le temps et j'ai envoyé un papillon dans le futur.

Initialement, je craignais qu'il soit mort en revenant, surtout étant donné que la machine a eu des ratés.

Mais malgré deux crashes consécutifs, le xanthie virevolte incessamment ici-bas



Tiens, j'y pense, savez-vous en quelle année je l'ai envoyé ?

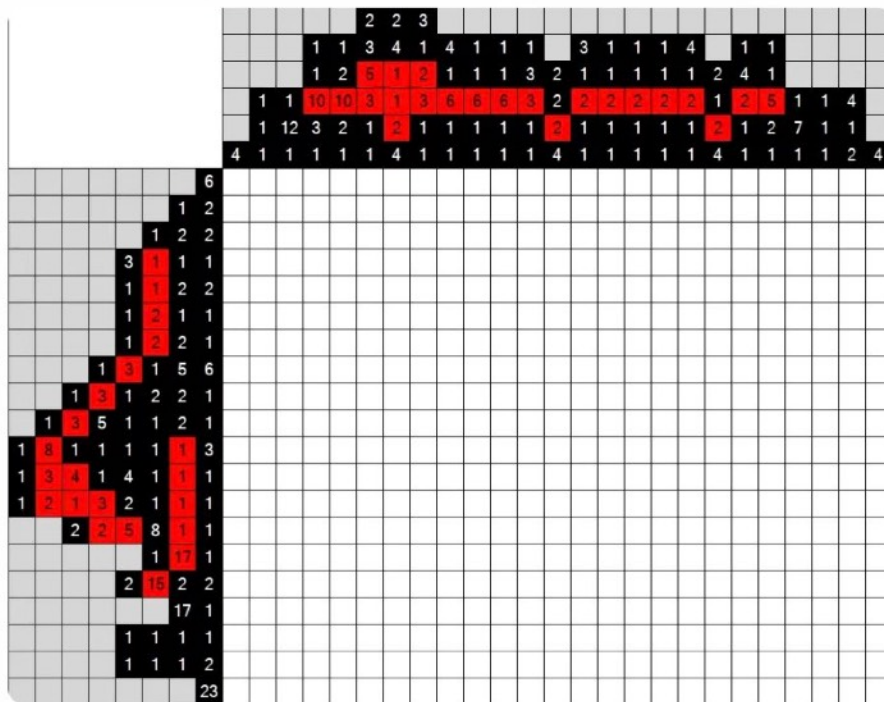
Répondre

Le mot « initialement » et la conception bizarre de la 3e phrase, avec le mot « xanthie » et une fin sans vrai sens, incitait à regarder les initiales de cette 3e phrase : « MMDCCCLXVII », une date en chiffres romains, qui correspond à **2767**.

Soir du 7 décembre

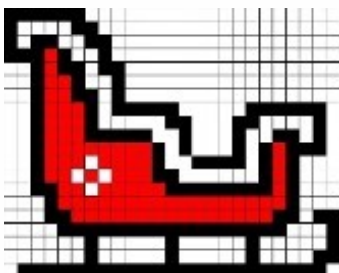


ChocoCervo **APP** 07/12/2025 19:00



Répondre

Deuxième défi graphique, il s'agit cette fois d'un picross, dont la solution est représentée ci-dessous :



La réponse à entrer était donc « **traîneau** ».

Soir du 8 décembre



ChocoCervo **APP** 08/12/2025 19:15

Daniel Sepon (5 2 4)

Hélène Pordrun (5 8)

Noémie Beghmonde (8 2 5)

Lucien Trufra (5 7)

3.7 4.7 2.6 4.9 4.6 1.2 2.7 4.3 4.11 3.3 1.10 (11)

Répondre

Une belle famille que voilà ! Comme l'indice le suggérait, il faut faire des anagrammes. Les nombres de lettres de chaque mot sont données entre parenthèses. On reconstitue ainsi « Sapin de Noël, Renne Rudolphe, Bonhomme de neige, Lutin farceur ». La petite extraction en-dessous donnait « Marc Fautune », qu'on anagramme de manière similaire pour obtenir la réponse : « **Manufacture** ».

Soir du 9 décembre



ChocoCervo **APP** 09/12/2025 19:14

<#...>

1420134379287740517 1420134298807177276 1420134623303962744

1420134298807177276 1420134426519535697 1420134247687262228

1420134527367512094 1420134454323838976 1420134454323838976

1420134402981367932

Répondre

Petit défi inusuel ce soir-ci. Lorsqu'on mentionne un salon sur Discord, en réalité, la chaîne de caractères qui se trouve derrière est <#XXX> avec XXX l'identifiant du salon mentionné. Le défi donnait donc une suite d'identifiants, qu'il fallait reconvertir en mentions de salons. Il s'agit des salons des énigmes du calendrier 2025, dans l'ordre les numéros « 12 9 22 9 14 7 18 15 15 13 », qu'on convertit en lettres pour obtenir « **living room** ».

Soir du 10 décembre



ChocoCervo **APP** 10/12/2025 19:13

Mon ami le @Père Noël m'a laissé une note : il a changé de téléphone (le précédent a cassé, bien qu'il **était neuf**) et voulait me faire deviner son numéro ! Comme j'ai réussi, il m'a donné le mot de passe de ce téléphone. Tiens, et vous, le trouverez-vous ? Voici ce qu'il m'a laissé :

09 37 60 24 67, 08 46 48 48 48, 07 64 92 68 30, 07 82 87 30 00, 08 73 49 30 00,

07 64 92 68 30, 03 49 06 38 30

<https://lockee.fr/o/ajw/avent-2025-defi-du-soir-n-11>

Répondre

Le défi aiguillait (via le gras) vers le code T9. Ces numéros de téléphone, convertis en T9, écrivent « ZERO CINQ VINGT-HUIT SOIXANTE-QUATRE TREIZE SOIXANTE-DIX-NEUF ». Ce numéro déverrouille le cadenas Lockee fourni avec ce défi, et on entend le Père Noël nous donner la réponse : « **Gaston** ».

Soir du 11 décembre



ChocoCervo APP 11/12/2025 19:15

Ce matin le @Père Noël m'a appelé avec son nouveau téléphone. Il m'a dit qu'il me donnait rendez-vous dans l'Aisne, mais la suite de la communication fut brouillée, et je n'ai rien compris. Après avoir raccroché, il m'a alors envoyé le SMS suivant :

Je t'attends dans une ville qui te correspond bien ! 34226 10387
09122 26113 34301

Pouvez-vous m'aider à trouver cette ville ?

Répondre

Pour déchiffrer ce code, il faut s'intéresser aux codes INSEE. On nous donne ici 5 codes INSEE, correspondant respectivement aux villes Quarante, Troyes, Foix, Die, et Sète. Le calcul ainsi dicté donne $43 \times 17 = 731$. En n'oubliant pas qu'on est attendus dans l'Aisne, on a le code 02731, qui représente la ville de « **Le Sourd** ».

Soir du 12 décembre



ChocoCervo APP 12/12/2025 19:00

11 10 11 10 10 10 11
00 11 10 10 11 00 01
00 01 10 11 10 00 11

Répondre

Ce message n'était pas chiffré en binaire, mais en Braille ! Un peu tordu à cause des largeurs inégales du 0 et du 1, mais du Braille tout de même, où les 1 sont les points allumés. Il ne reste qu'à lire la réponse : « **Coupvray** », ville de naissance de Louis Braille.

Soir du 13 décembre



ChocoCervo APP 13/12/2025 19:15



Répondre

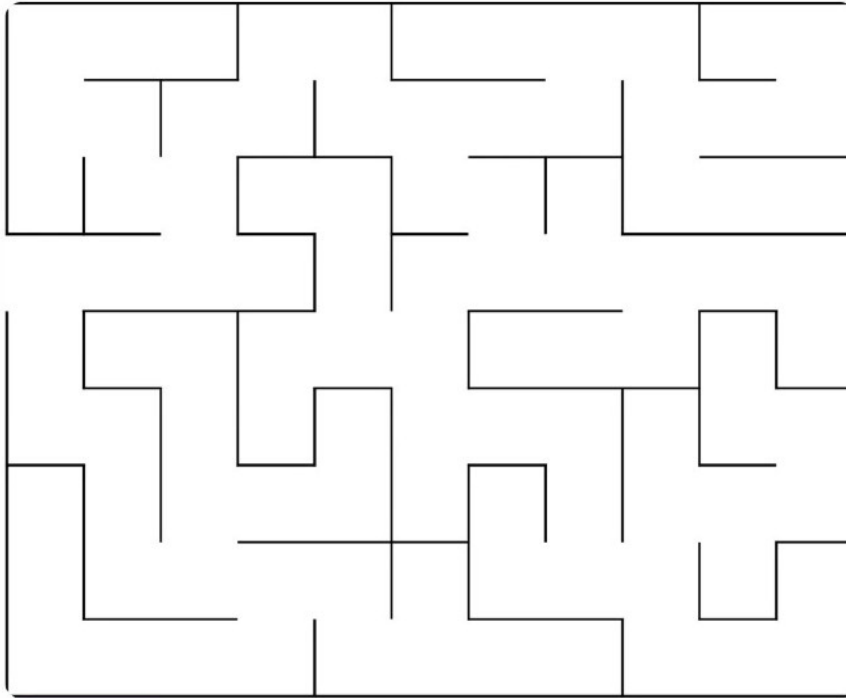
Ce défi fait appel aux codes ISO2 des pays, qui sont utilisés par Discord dans le nom des emojis drapeaux. En transcrivant les ISO2, on a donc : « NO MF IN NO ? SV IL LA GE PE RE NO ? ? SA PM ? », et « ? = IE LI ». On insère les quatre lettres des ? au bon endroit et on lit « NOM FINNOIS VILLAGE PERE NOEL SAPMI ». « Sapmi » est le mot pour Laponie dans la langue locale. Il s'agit donc du village situé à Rovaniemi, dont le nom finnois est « **Joulupukin Pajakylä** ».

Soir du 14 décembre



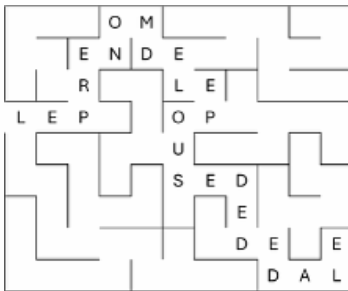
ChocoCervo APP 14/12/2025 19:00

IGNOMINIEUX AMENDEMENTS NARCOLEPSIE LEPIDOPTERE FLUCTUATION
DEPOSSEDEES FLAGORNERIE EMBARCADERE TRAPEZOIDAL



Répondre

En écrivant les mots dans les lignes du labyrinthe et en résolvant le chemin de ce dernier, on obtient l'image ci-dessous :



On peut y lire « LE PRENOM DE L'EPOUSE DE DEDALE ». La réponse est donc « **Naucrate** »

Soir du 15 décembre



ChocoCervo APP 15/12/2025 19:17



LLIZLYATOALEVTAEORSUDLIOSNDUEEVSEVUEAEGEPEOEUASCGMOVOSYGRS
QERMSANASUAL

Répondre

Ainsi qu'indiqué par les emojis et le drapeau anglais, ce code est du Railfence. En l'occurrence, avec une hauteur de 7. dCode le décode très bien et on obtient « LA REPONSE EST LOUVOYAGES D'AILLEURS SAVIEZ-VOUS QUE C'EST L'ANAGRAMME DE YUGOSLAVE ». Il fallait donc répondre « **louvoyages** ».

Soir du 16 décembre



ChocoCervo APP 16/12/2025 19:00

Je n'ai pas besoin de pendre mes chaussettes là sur _ cheminée
Tu ne verdis pas seulement en été, mais aussi en hiver quand il _

—
La malchance semblait _ sort, il s'est mis dans une congère
Dans son _ rouge et blanc
Je rêve d'un Noël _ juste comme ceux que je connaissais

Répondre

En cherchant sur Internet, on s'aperçoit qu'il s'agit de paroles de chansons de Noël connues (mais traduites), amputées d'un mot à chaque fois. On trouve dans l'ordre les chansons All I want for Christmas is you, O Tannenbaum, Jingle Bells, Petit garçon, et Noël blanc. Les mots manquants sont « La neige _ son manteau blanc », parole de Petit papa Noël. Le mot manquant, qui est la réponse, est donc « **étend** ».

Soir du 17 décembre



ChocoCervo APP 17/12/2025 19:13



Répondre

Lisons les notes en notation anglaise dans l'ordre : on a « BADGE DE GAG ». La réponse était donc le badge décrit comme une « farce » sur la page des badges ChocoCervo : « **Clown** ».

Soir du 18 décembre



ChocoCervo APP 18/12/2025 19:14

Ce que vous cherchez est

	T	L	U		A	E	R	
A								L
U			E		T			C
L		I				C		T
				I				
E		U				R		M
T			L		E			R
I								A
	E	A	I		M	L	T	

C	T	L	U	M	A	E	R	I
A	M	E	C	R	I	T	U	L
U	I	R	E	L	T	A	M	C
L	R	I	M	E	U	C	A	T
M	A	T	R	I	C	U	L	E
E	C	U	A	T	L	R	I	M
T	U	M	L	A	E	I	C	R
I	L	C	T	U	R	M	E	A
R	E	A	I	C	M	L	T	U

Répondre

Le Sudoku résolu est présenté ci-dessus. Les mots en jaune complètent la phrase : Ce que vous cherchez est écrit au milieu. La solution est donc le mot lisible sur la ligne centrale : « **matricule** ».

Soir du 19 décembre



ChocoCervo APP 19/12/2025 19:00

GCA ACT GAA CTA ATT GAA CGG GAC GAG AAC O GAG CTA

Répondre

Il s'agit de codons ADN, à convertir en protéines, et à lire avec le code associant une lettre à chaque protéine. dCode fait cela très bien et nous renvoie la réponse, « **atelier de Noël** », dont les initiales écrivent ADN.

Soir du 20 décembre



ChocoCervo APP 20/12/2025 19:11

M 3 ↑ 2 → 3 ↓ ↑ 2 ← 2 ↙ 4 ↑ ↘ ↙ (↘ 4 →) (←
 ↑) 2 ← 2 ↓ 2 → 2 ↙ 2 → ← 3 ↑ 2 → (2 ↓ 3 ←)
 ← 3 → 2 ↑ 3 ←

CMOET
 NAEIR
 RAUGE
 MOMAD
 XIUQR

Répondre

En partant du M ligne 4 colonne 3 (les autres ne permettent pas de finir le parcours correctement), il faut suivre la liste de déplacements. Deux déplacements rassemblés entre parenthèses sont à effectuer sans prélever de lettre entre les deux. Une double flèche signifie « aller au bout de la colonne ». Le message obtenu est « MOT DEUX CARRE MAGIQUE ROMAIN ».

Cela fait référence au très célèbre carré Sator, dont le texte est Sator Arepo Tenet Opera Rotas. La réponse est donc « **Arepo** ». On remarquera qu'en segmentant le parcours de manière appropriée (et en admettant l'approximation consistant à ne pas fermer le O), ce dernier écrit la réponse (voir ci-dessous).

C	M	O	E	T	C	M	O	E	T	C	M	O	E	T	C	M	O	E	T
N	A	E	I	R	N	A	E	I	R	N	A	E	I	R	N	A	E	I	R
R	A	U	G	E	R	A	U	G	E	R	A	U	G	E	R	A	U	G	E
M	O	M	A	D	M	O	M	A	D	M	O	M	A	D	M	O	M	A	D
X	I	U	Q	R	X	I	U	Q	R	X	I	U	Q	R	X	I	U	Q	R

Soir du 21 décembre

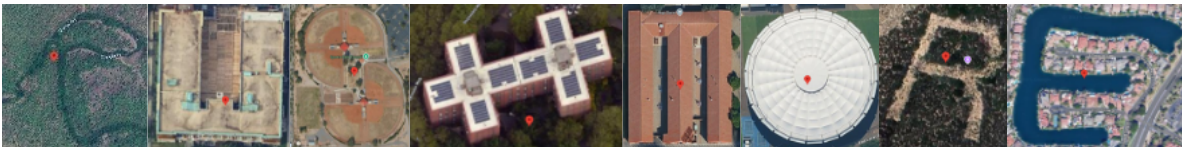


ChocoCervo APP 21/12/2025 19:21

8°01'53.8"N 20°27'37.2"E
40°51'09.8"N 73°51'58.5"O
32°19'56.1"N 111°03'53.6"O
40°43'55.1"N 73°58'36.0"O
32°13'48.0"N 110°56'59.6"O
33°51'18.3"S 151°04'20.2"E
34°11'00.6"N 117°06'18.1"O
33°22'30.8"N 111°45'27.5"O

Répondre

On a une série de coordonnées GPS qui correspondent à 8 lieux dont la forme vue du ciel dessine une lettre de l'alphabet :



La réponse est donc « **Rushmore** ».

Soir du 22 décembre



ChocoCervo APP 22/12/2025 19:00

Ce matin, j'alignais des dominos lettrés pour les faire tomber, et comme par magie d'un message crypté j'ai obtenu un message clair !

RVGQFUGXGABQHHXHBANSVHHHRAUVBGLHANFWWRHHRJTWA

Répondre

Défi le plus difficile du calendrier, il s'agit d'un chiffre autoclave sans clef. Plus prosaïquement dit, chaque lettre est la clef de décryptage de la suivante. Encore une fois, dCode fait cela très bien. On obtient le message « RECORD DU MONDE DU NOMBRE DE DOMINOS TOMBES EN UNE FOIS », ce qui correspond au record du Domino Day de 2009 : **4 491 863**.

Soir du 23 décembre



ChocoCervo APP 23/12/2025 19:17

Une fois n'est pas coutume, pour ce dernier défi, vous devrez faire appel au calendrier du matin !

4.1 18.8 10.3 7.5 19.4 8.1 13.5 16.2 1.7 14.4 9.9 11.1 20.6 6.3 21.4 12.8 22.5 15.8 3.5 2.6
23.4 5.5 17.6

Attendez... ai-je dit que ce défi serait le dernier ?

Répondre

Pour ce défi, il faut extraire des lettres dans les titres des énigmes du calendrier ChocoCervo 2025. Nous sont donnés à chaque fois un numéro d'énigme et un numéro de lettre. On obtient « TITRE QUATRE DE VINGT-TROIS ». La réponse est donc le titre de l'énigme 4 de 2023 : « **Noyeux Joël** » !

Soir du 23 décembre (défi final)



ChocoCervo **APP** 23/12/2025 19:17

Eh oui, c'est encore moi... vous ne pensiez tout de même pas que j'allais vous abandonner comme ça, sans méta-énigme comme sur le vrai calendrier ? 😊
Nous arrivons à la fin de notre aventure ensemble... il ne vous reste plus qu'un seul défi à résoudre, et il est sous vos yeux depuis le début ! Je ne suis jamais en retard, je suis même toujours en avance... d'une minute.



Répondre

Pour le défi final, il fallait s'intéresser aux heures de publication des différents défis. Le bot indique qu'il est toujours une minute en avance, on va donc ajouter 1 à tous les nombres de minutes des publications, et décoder en A1Z26 pour obtenir « **ULTIME REPONSE PERE NOEL VERT** ».