

UNE AVENTURE HISTORIQUE À ÉNIGMES

Le mystère d'Aalholm

À la recherche de la clé disparue du château



Pour les lecteurs curieux de 7 à 11 ans environ

Le mystère d'Aalholm

À la recherche de la clé disparue du château.

Dix chapitres d'histoire, quarante énigmes et un message secret. Pour les enfants de 7 à 11 ans environ ; les plus jeunes peuvent lire avec un adulte.

Adaptation de l'édition danoise révisée. Les jeux de lettres, les codes et le message final ont été reconstruits en français. Chaque énigme contient toutes les informations nécessaires.

Histoire et imagination

Aalholm est un véritable château danois. Alfred, l'ombre, les jetons de laiton et nos rencontres avec le passé sont imaginaires. Les dialogues ne sont pas des citations de personnages historiques.

Les nombres de fenêtres, bougies, patients et caisses, ainsi que les variations de température, sont inventés pour les énigmes. Les cartes, labyrinthes et emblèmes ne reproduisent ni plans anciens ni véritables armoiries.

Une légende est un récit transmis au fil du temps. Un récit de fantôme écrit ne prouve pas l'existence d'un fantôme. Un tunnel non confirmé n'est ni un tunnel prouvé ni forcément une invention démontrée.

Toute l'aventure se déroule dans le livre. Ne va pas sous un vrai pont, sur la glace ou dans des pièces fermées. La couverture est une illustration imaginaire, pas une vue exacte d'Aalholm.

Dix jetons, une seule clé

La clé des archives a disparu. Avec Alfred, tu dois trouver dix jetons de laiton dans dix époques. La dernière énigme de chaque chapitre donne un mot et indique quelles lettres conserver.

Les lettres révèlent la cachette de la clé. Ce sont les indices que tu rassembles, pas les morceaux d'une clé cassée.

L'ombre essaie d'effacer les noms et les souvenirs. Chaque énigme résolue sauve une trace et ouvre la suite du récit.

Tu ne peux pas changer le passé, mais tu peux aider à en garder le souvenir.

Lis, résous, continue

1. Lis une page de récit, puis tourne la page et résous l'énigme. Continue ensuite l'histoire.

2. Suis la consigne pour dessiner, compter, écrire ou entourer. Dans les codes et les cases, écris les mots en majuscules sans accents : É devient E, par exemple. Le tableau donne A = 1, B = 2, etc.

3. Pour la quatrième énigme de chaque chapitre, compte les lettres du mot depuis la gauche. Exemple : la lettre 2 de CHAT est H. Recopie les lettres demandées dans les cases indiquées, page 6.

4. Le repère 3a désigne la première case du chapitre 3. À la page 87, recopie les lettres selon ces repères, et non dans l'ordre des chapitres.

5. Les indices et les solutions expliquées commencent page 92. Lis d'abord l'indice. Tu as le droit de demander de l'aide.

PDF : imprime le livre ou utilise une application de dessin. EPUB : écris sur une feuille à part ; le livre n'enregistre pas les réponses.

Garde les lettres découvertes

01 Le château dans l'eau

Début page 7



1a

02 Le traité dans la tour

Début page 15



2a

03 Le château des reines

Début page 23



3a

04 Les troubles à la porte

Début page 31



4a

05 La porte derrière la tapisserie

Début page 39



5a

06 La glace et le registre des prisonniers

Début page 47



6a

07 Le code secret du comte

Début page 55



7a

08 L'ours et le train royal

Début page 63



8a

09 Des sabots dans la salle vide

Début page 71



9a

10 Le dernier coup de marteau

Début page 79



10a

Le château dans l'eau

La pluie fouette les murs d'Aalholm. Dans cette histoire, tu as l'autorisation de visiter les anciennes archives. Mais un petit veilleur de nuit t'attend devant la porte. Ses bottes flottent au-dessus du sol.

« Je m'appelle Alfred. Je veille sur les souvenirs du château. Quelqu'un a pris ma clé. » Derrière lui, une tache noire glisse sur un panneau. Les lettres disparaissent.

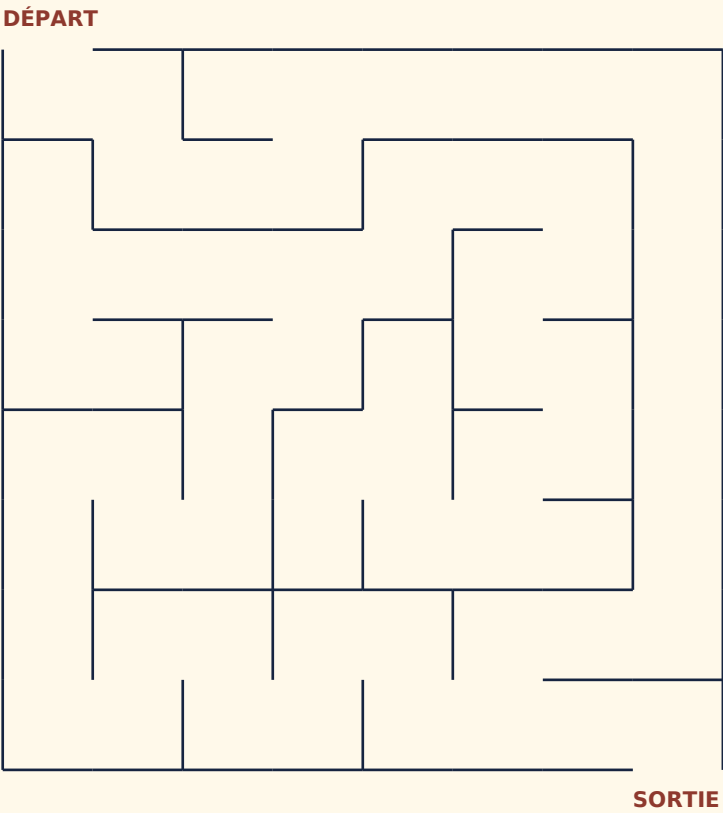
Alfred déplie une carte. « Dix époques, dix jetons de laiton. Leurs lettres nous montreront la cachette. Nous pouvons visiter les souvenirs, pas changer ce qui s'est réellement passé. »

Des couloirs imaginaires apparaissent. Trois coups résonnent au bout. « D'abord, le cachot. Tu nous guides ? »

Page suivante : énigme 1 - Le chemin du cachot.

Le chemin du cachot

Trace un chemin du DÉPART à la SORTIE. Reste dans les couloirs sans traverser les murs.



Indices et solutions : page 92. Essaie d'abord tout seul.

La chaîne de fer

Tu sors des couloirs dessinés. Dans un souvenir, le roi déchu Christoffer II est prisonnier. Les maillons d'une chaîne imaginaire brillent de calculs. « Les nombres d'abord, les lettres ensuite, dit Alfred. Nous pouvons déchiffrer le code sans changer le destin du roi. »

Une goutte traverse son chapeau. Il remarque ton regard. « Garde le papier au sec. Moi, je ne risque rien. » Tu glisses la carte sous ta veste.

Page suivante : énigme 2 - La chaîne du roi.

La chaîne du roi

Calcule chaque résultat. Trouve sa lettre dans le code alphabétique. Lis les lettres de haut en bas.

CODE ALPHABÉTIQUE · Exemple : 3 = C

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26

17 + 1 =

Lettre:

22 - 7 =

Lettre:

27 ÷ 3 =

Lettre:

TA RÉPONSE

1

2

3

Indices et solutions : page 92. Essaie d’abord tout seul.

La cire de la lettre

La chaîne libère un indice de papier. Vous trouvez une lettre datée de 1330. Alfred explique qu'une lettre de cette année est une source importante pour l'histoire d'Aalholm. Sur votre lettre d'énigme figurent une grille et des coordonnées. La cire qui cache une inscription ne ramollira que lorsque le mot sera lu.

L'ombre tend la main. Tu approches la lanterne ; elle recule. Alfred attend que tu trouves toi-même ton chemin entre les cases.

Page suivante : énigme 3 - La lettre de 1330.

La lettre de 1330

Lis les coordonnées dans l'ordre indiqué. La lettre désigne la colonne ; le nombre désigne la ligne. Écris une lettre par coordonnée.

	A	B	C	D
1	M	F	I	Y
2	U	E	S	I
3	C	H	F	A
4	E	S	D	W

LIS DANS CET ORDRE

B4 → A3 → A4 → D3 → A2

TA RÉPONSE

1	2	3	4	5

Indices et solutions : page 92. Essaie d'abord tout seul.

La devinette du mur

Le mot fait briller un sceau. Derrière, tu aperçois un jeton. Trois phrases gravées autour décrivent le matériau du mur. « Utilise les trois indices, dit Alfred. Puis garde les lettres demandées. »

La pierre est chaude sous ta main. Un petit déclic retentit derrière elle, comme une serrure qu'on essaie. « Il y a quelque chose de l'autre côté », murmures-tu. Alfred montre la devinette.

Page suivante : énigme 4 - Le matériau qui parle.

Le matériau qui parle

Résous la devinette. Écris un mot de six lettres.

Je suis un morceau de roche.

On peut me tailler pour construire un mur.

Je suis dure, mais je ne suis pas une brique.

TA RÉPONSE

--	--	--	--	--	--

1 2 3 4 5 6

Compte les lettres en partant de la gauche. Prends la ou les lettres aux positions 1, dans cet ordre. Recopie-les dans les cases 1a de ta carte, page 6.

Indices et solutions : page 92. Essaie d'abord tout seul.

Le traité dans la tour

Le premier jeton te réchauffe la main. Tu recopies sa lettre sur la carte. Une ligne lumineuse rejoint une tour, où une porte s'ouvre.

Trois scribes sont assis avec un roseau, un fusain et une plume d'oie. Ils conservent un accord important entre hommes puissants : un traité.

L'ombre passe sur la table. Les noms s'effacent. «
Trouvons le scribe qui a écrit le traité, dit Alfred. Sinon, nous sauverons le mauvais papier. »

Trois indices attendent près de l'encrier. Tu les lis pendant qu'un doigt noir s'approche du parchemin.

Page suivante : énigme 5 - Qui a écrit le traité ?.

Qui a écrit le traité ?

Lis les trois indices. Entoure le scribe qui a écrit le traité.

1. Le traité a été écrit avec la plume d'oie.
2. Esben n'a utilisé ni le roseau ni le fusain.
3. Mikkel a utilisé le roseau. Chaque scribe a un outil différent.

☐ MIKKEL

☐ ESBEN

☐ JENS

Indices et solutions : page 93. Essaie d'abord tout seul.

Un sceau en trois morceaux

Tu désignes le bon scribe. Il ne le remarque pas, mais son document redevient net. L'ombre frappe la cire. Le sceau se brise en morceaux portant 1300, 60 et 6. «

Additionne-les, dit Alfred. Rends son année à l'accord. »

Tu poses les morceaux sur la table. Une cloche sonne dehors ; les scribes relèvent la tête. Tu restes concentré sur le souvenir à sauver.

Page suivante : énigme 6 - L'année dans le sceau.

L'année dans le sceau

Le sceau est brisé en trois morceaux numérotés. Additionne les nombres. Écris l'année sans espace.

$$1300 + 60 = \underline{\hspace{2cm}}$$

$$\underline{\hspace{2cm}} + 6 = \underline{\hspace{2cm}}$$

TA RÉPONSE

Indices et solutions : page 93. Essaie d'abord tout seul.

Le messenger à la porte

L'année est reconstituée. Un petit cheval de papier bondit sur la carte. Il doit porter un message à travers quatre années, mais les cartes sont mélangées. « Il ne peut qu'avancer dans le temps, dit Alfred. Commence par la plus ancienne. »

Le cheval piaffe. Quand tu soulèves une carte, il baisse la tête pour regarder. « Il est aussi curieux que toi », sourit Alfred.

Page suivante : énigme 7 - Le messenger du temps.

Le messager du temps

Numérote les cartes de 1 à 4, de l'année la plus ancienne à la plus récente. Écris ensuite les années dans cet ordre.

1366

1359

1394

1362

TA RÉPONSE

Indices et solutions : page 93. Essaie d'abord tout seul.

Sous le couvercle

Le cheval atteint un coffre et pousse son couvercle. Des lettres dorées sont posées dedans. Ce sont des pièces de jeu, pas des objets historiques, mais l'ombre en a fait une serrure. « Trouve ce qu'un roi peut porter sur la tête », dit Alfred. Un jeton tinte à l'intérieur.

Le couvercle se soulève un peu, puis retombe. Tu éloignes les lettres du bord pour qu'aucune ne soit coincée.

Page suivante : énigme 8 - Le coffre doré.

Le coffre doré

Utilise les huit lettres une fois chacune. Trouve ce qu'un roi peut porter sur la tête.

R N N C O O U E

TA RÉPONSE

--	--	--	--	--	--	--	--

1 2 3 4 5 6 7 8

Compte les lettres en partant de la gauche. Prends la ou les lettres aux positions 2, dans cet ordre. Recopie-les dans les cases 2a de ta carte, page 6.

Indices et solutions : page 93. Essaie d'abord tout seul.

Le château des reines

Le deuxième jeton tombe dans ta main. Une porte lumineuse montre une jeune reine. Elle a quinze ans lorsqu'elle épouse Christoffer de Bavière.

« Un souvenir peut montrer des personnes d'une époque, dit Alfred. Cela ne signifie pas que tout s'est passé dans cette pièce. » Tu comprends : c'est un récit, pas une photographie.

Un corbeau saute sur un coffre. Il cache quatre mots parmi d'autres lettres, puis s'envole avec une plaque nominative.

« D'abord le coffre, ensuite le nom. » Une grille de lettres attend dans le couvercle. Les mots trouvés ouvriront la prochaine porte.

Page suivante : énigme 9 - Les mots du coffre nuptial.

Les mots du coffre nuptial

Trouve MARIEE, BAGUE, COUR et CHATEAU. Entoure-les. Ils se lisent horizontalement de gauche à droite, sans accents. Écris leur numéro de ligne.

1	Z	O	M	A	R	I	E	E	W
2	M	G	Z	D	K	Z	S	X	Z
3	C	H	A	T	E	A	U	J	B
4	Y	C	K	O	T	J	L	E	P
5	D	G	L	R	F	L	L	K	O
6	F	Q	C	T	A	E	Y	O	P
7	X	F	Y	T	B	A	G	U	E
8	F	U	S	R	C	O	U	R	X

MARIEE · ligne: ____

BAGUE · ligne: ____

COUR · ligne: ____

CHATEAU · ligne: ____

Indices et solutions : page 94. Essaie d'abord tout seul.

Des lettres sur la route

Les mots sont trouvés. Quatre lettres royales s'envolent du coffre, chacune avec un nom et une année. « La cour voyageait, explique Alfred. Une lettre émise à Aalholm peut nous dire quand un roi était ici. » Range les cartes avant que le vent les emporte.

Tu rattrapes la dernière lettre à deux mains. Le vent tire dessus, puis se calme quand tu la poses près des autres. Chaque date brille comme une petite porte vers le passé.

Page suivante : énigme 10 - Les rois en voyage.

Les rois en voyage

Numérote les cartes de 1 à 4 selon l'année, de la plus ancienne à la plus récente. Écris ensuite les noms des rois dans cet ordre.

1516 · Christian II

1454 · Christian Ier

1526 · Frederik Ier

1503 · Le roi Hans

TA RÉPONSE

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

Indices et solutions : page 94. Essaie d'abord tout seul.

Les emblèmes perdus

Le vent s'arrête. Quatre personnages d'une carte de jeu ont perdu leurs objets. « Je les ai dessinés pour l'énigme, précise Alfred. Ce ne sont pas de vraies armoiries. » Une plume, une clé, une couronne et une bague doivent retrouver leur propriétaire.

Un personnage tend une main vide. Tu lis les descriptions tandis qu'Alfred tient le plateau pour empêcher les objets de tomber.

Page suivante : énigme 11 - Les quatre emblèmes.

Les quatre emblèmes

Lis chaque description. Relie la personne à l'objet qui lui convient. Utilise chaque objet une seule fois.

Le roi porte un objet sur la tête. • • PLUME

La mariée porte un objet au doigt. • • CLÉ

Le gardien ouvre la porte. • • COURONNE

Le scribe trempe son outil dans l'encre. • • BAGUE

Indices et solutions : page 94. Essaie d'abord tout seul.

Le retour du corbeau

Les objets sont à leur place. Le corbeau laisse tomber la plaque devant toi, mais ses lettres sont cachées dans une grille. « Huit coordonnées donnent huit lettres, dit Alfred. Une case peut servir plusieurs fois. » Le nom rendra sa reine au souvenir.

Le corbeau bat des ailes. « Tu vas récupérer ta plaque », promets-tu. Il penche la tête et suit ton crayon d'un œil brillant.

Page suivante : énigme 12 - Le nom volé par le corbeau.

Le nom volé par le corbeau

Lis les coordonnées de gauche à droite. Écris les huit lettres du nom. Réutilise une case si sa coordonnée revient.

	A	B	C	D
1	E	L	H	A
2	M	E	L	H
3	O	Q	D	T
4	R	X	A	Z

LIS DANS CET ORDRE

C3 → A3 → A4 → A3 → D3 → C1 → B2 → C4

TA RÉPONSE

1	2	3	4	5	6	7	8

Compte les lettres en partant de la gauche. Prends la ou les lettres aux positions 2, dans cet ordre. Recopie-les dans les cases 3a de ta carte, page 6.

Indices et solutions : page 94. Essaie d’abord tout seul.

Les troubles à la porte

Le nom retrouvé libère le troisième jeton. Des cris et des cloches résonnent derrière la porte suivante. Nous sommes en 1533, pendant des troubles autour d'Aalholm.

Alfred t'arrête. « C'est une histoire triste. Le bailli y a perdu la vie. Cet officier percevait notamment des redevances. Nous protégeons la trace d'un être humain ; nous ne rejouons pas la violence. »

Une sacoche est posée sur une table. Dans notre aventure, elle contient un code chiffré. Chaque nombre peut devenir une lettre. Tu lèves la lanterne avant que l'ombre efface la rangée.

Page suivante : énigme 13 - Le code du bailli.

Le code du bailli

Utilise le code alphabétique. Lis de gauche à droite. Le mot désigne l'officier à qui appartenait la sacoche.

CODE ALPHABÉTIQUE · Exemple : 3 = C

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26

2 1 9 12 12 9

TA RÉPONSE

1	2	3	4	5	6

Indices et solutions : page 95. Essaie d'abord tout seul.

À travers la porte

Le mot apparaît sur la sacoche. L'année devient 1534. Les habitants de Nysted prennent Aalholm pendant l'absence du gouverneur. Vous n'êtes que spectateurs d'un souvenir. Alfred montre un labyrinthe dessiné. « Notre chemin est sur le papier, pas au milieu des combattants. »

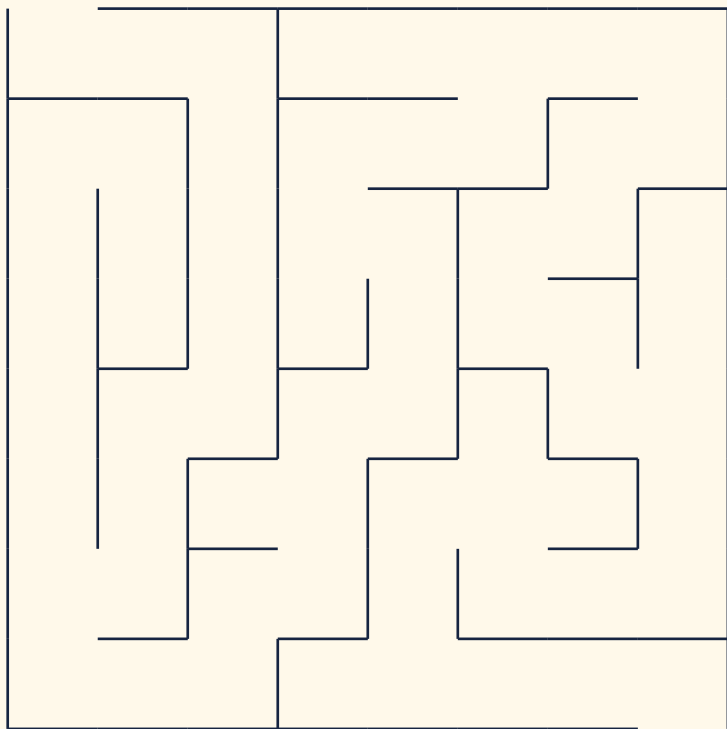
Le bruit s'éloigne. Devant toi, il n'y a que des traits sur une page. Ton doigt suit le premier couloir et s'arrête devant un mur.

Page suivante : énigme 14 - À travers la porte du château.

À travers la porte du château

Trace le chemin du DÉPART à la SORTIE. Tu peux tourner dans les couloirs, mais pas traverser les murs.

DÉPART



SORTIE

Indices et solutions : page 95. Essaie d'abord tout seul.

Trois lieux possibles

Vous arrivez près d'un pupitre. Trois cartes demandent où se trouvait le gouverneur. Deux indices éliminent chacun un lieu. Tu tiens la première carte tandis qu'Alfred maintient la seconde. Un seul lieu doit rester.

L'ombre pousse un coin. Tu le bloques du doigt. « Tu ne déplaceras pas les indices. » Alfred éclaire les deux messages pour que tu puisses les relire.

Page suivante : énigme 15 - Où était le gouverneur ?.

Où était le gouverneur ?

Il n'y a que trois lieux possibles. Utilise les deux indices et entoure le seul choix restant.

1. Le gouverneur n'était pas en ville.
2. Le gouverneur n'était pas dans la cour du château.

☐ EN VILLE

☐ DANS LA COUR

☐ EN VOYAGE

Indices et solutions : page 95. Essaie d'abord tout seul.

Les lettres sur la porte

Tu trouves le seul lieu possible. Une porte apparaît, couverte de lettres mobiles. Il faut compléter le nom de la guerre du Comte. « Le mot manquant désigne le conflit », dit Alfred. Le quatrième jeton attend derrière la porte.

Le bois craque quand tu touches une lettre. Tu peux les déplacer, pas en enlever. Tu les rassembles au milieu et essaies d'entendre le mot dans ta tête.

Page suivante : énigme 16 - Un mot pour le conflit.

Un mot pour le conflit

Utilise les six lettres une fois chacune. Complète le nom du conflit danois : la _____ du Comte.

R U R E G E

TA RÉPONSE

--	--	--	--	--	--

1 2 3 4 5 6

Compte les lettres en partant de la gauche. Prends la ou les lettres aux positions 2, dans cet ordre. Recopie-les dans les cases 4a de ta carte, page 6.

Indices et solutions : page 95. Essaie d'abord tout seul.

La porte derrière la tapisserie

Le quatrième jeton referme la porte sur les troubles. Dans le souvenir suivant, un maçon soulève son chapeau. Des échafaudages longent une aile du château.

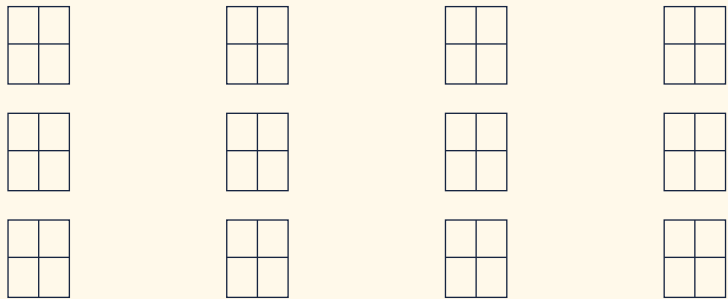
« Il y a eu des travaux ici dans les années 1580, dit Alfred. Les artisans ont laissé des traces dans les murs. Ce petit dessin, je l'ai inventé pour que tu aides notre bâtisseur. »

Le papier montre quatre groupes de trois fenêtres. Le total a été oublié. Sans lui, la porte de papier reste fermée. Tu prends ton crayon pendant qu'Alfred protège le dessin de l'ombre.

Page suivante : énigme 17 - Le dessin du bâtisseur.

Le dessin du bâtisseur

Ce plan imaginaire montre quatre groupes de trois fenêtres.
Compte toutes les fenêtres ou calcule le total.



TA RÉPONSE

Indices et solutions : page 96. Essaie d’abord tout seul.

Les bougies de la reine

Le total ouvre la porte. Vous entrez dans une pièce où l'on tient les comptes de la maison de la reine. Alfred pose un plateau. « Notre calcul est inventé, mais il fallait vraiment surveiller les réserves. » Deux pièces ont reçu des bougies. Combien en reste-t-il ?

Une petite flamme vacille au-dessus du registre. Tu la protèges avec la main pendant que tu suis les deux changements de quantité.

Page suivante : énigme 18 - Des bougies pour la reine.

Des bougies pour la reine

Il y a 24 bougies. Sept vont dans la salle et cinq dans la chambre. Combien en reste-t-il ?

$$24 - 7 = \underline{\hspace{2cm}}$$

$$\underline{\hspace{2cm}} - 5 = \underline{\hspace{2cm}}$$

TA RÉPONSE

Indices et solutions : page 96. Essaie d'abord tout seul.

La porte dans le papier rouge

Les comptes sont terminés. La tapisserie rouge se détache et révèle un passage. « Avant d'entrer, distinguons les connaissances des rumeurs », dit Alfred. L'escalier existe ; les récits de tunnels ne sont pas prouvés. Quatre phrases attendent leurs lettres.

Tu aperçois la première marche, puis le noir. « Ne pas voir quelque chose n'est pas une preuve », rappelle Alfred. Tu relis le repère historique.

Page suivante : énigme 19 - Que sait-on du passage ?.

Que sait-on du passage ?

Lis le repère historique. Écris D pour documenté ou N pour non confirmé devant chaque phrase. N signifie qu'il manque des preuves, pas que la phrase est forcément fausse.

REPÈRE HISTORIQUE: L'escalier en colimaçon caché, qui passe par la Chambre rouge du roi vers la cave, est connu. Aucun tunnel vers Nysted ou l'église n'est documenté.

☐

Il existe un escalier en colimaçon caché.

☐

Il existe un tunnel vers Nysted.

☐

L'escalier caché mène vers la cave.

☐

Il existe un tunnel vers l'église.

Indices et solutions : page 96. Essaie d'abord tout seul.

Des marches dans le noir

Tes réponses séparent les légendes de tunnels du passage connu. La porte s'ouvre. Les marches descendent en tournant. Un jeton attend derrière des lettres sur la dernière marche. « Trouve le mot pour une suite de marches, dit Alfred. La serrure saura que tu as reconnu le bon chemin. »

Tu presses la carte contre la porte. Les lettres tremblent comme si quelqu'un marchait derrière. « Une marche à la fois », murmures-tu.

Page suivante : énigme 20 - Le chemin qui tourne.

Le chemin qui tourne

Utilise les huit lettres une fois chacune. Trouve le mot qui désigne une suite de marches permettant de monter ou de descendre.

S L R A E C I E

TA RÉPONSE

--	--	--	--	--	--	--	--

1 2 3 4 5 6 7 8

Compte les lettres en partant de la gauche. Prends la ou les lettres aux positions 2, dans cet ordre. Recopie-les dans les cases 5a de ta carte, page 6.

Indices et solutions : page 96. Essaie d'abord tout seul.

La glace et le registre

Le cinquième jeton tinte contre les autres. Une porte se ferme et un couloir froid apparaît. En 1628, la guerre a amené des prisonniers à Aalholm.

Un livre repose sur un tonneau. « Les noms comptent aussi quand les gens sont captifs, dit Alfred. L'ombre veut les effacer. »

Dans cette aventure, des coordonnées verrouillent la première page. Chacune désigne une case. Tu connais le principe ; l'ordre est nouveau.

Alfred pose la lanterne sur le tonneau. Une porte de fer se ferme derrière vous. Pour continuer, il faut trouver le mot dans le livre.

Page suivante : énigme 21 - Les cases du registre.

Les cases du registre

Suis les coordonnées dans l'ordre indiqué. Écris une lettre par case, puis lis le mot de gauche à droite.

	A	B	C	D
1	I	E	W	R
2	W	Z	Z	R
3	O	O	S	O
4	N	Y	R	P

LIS DANS CET ORDRE

D4 → D1 → A1 → C3 → A3 → A4 → A4 → A1 → B1 → D1

TA RÉPONSE

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Indices et solutions : page 97. Essaie d'abord tout seul.

Un refus sur le papier

Le mot ouvre le registre. Le souvenir passe à une autre affaire, en 1634. Une femme a été condamnée pour sorcellerie. Le gouverneur refuse d'appliquer la peine. Alfred pose une lettre. « Lis exactement ce qu'il refuse. Ce n'est pas la même chose que ce qu'il fait ensuite. »

Personne ne te juge ici : tu dois seulement comprendre une lettre. Alfred reste près de toi pendant que tu relis la décision.

Page suivante : énigme 22 - La lettre au gouverneur.

La lettre au gouverneur

Lis la lettre. Quelle action le gouverneur refuse-t-il ? Entoure A, B ou C.

Un ordre exige l'exécution de la femme condamnée. Le gouverneur refuse d'appliquer cette peine. Il transmet son objection.

- ☐ A · Exécuter la femme.
- ☐ B · Transmettre son objection.
- ☐ C · Lire la lettre.

Indices et solutions : page 97. Essaie d'abord tout seul.

Les douves gèlent

Tu choisis la bonne action. La lettre se replie. Un souvenir glacé des guerres contre la Suède, en 1658, prend forme. Seize cases de glace numérotées apparaissent sur la carte. « Dans cette énigme seulement, les nombres pairs indiquent des cases sûres, dit Alfred. Ne juge jamais la vraie glace ainsi. »

Une fissure traverse l'image, mais s'arrête au bord du papier. Tu restes sur le sol avec ton crayon. Ce sont les nombres que tu examines.

Page suivante : énigme 23 - Des nombres sur la glace.

Des nombres sur la glace

C’est une énigme imaginaire, pas une règle pour la vraie glace.
Entoure tous les nombres pairs : 2, 4, 6, etc. Combien de cases
as-tu entourées ?

1	6	7	2	14
2	4	3	16	12
3	9	11	13	8
4	15	1	5	10

TA RÉPONSE

Indices et solutions : page 97. Essaie d’abord tout seul.

Le mot des murailles

Tu as compté les nombres pairs. La carte devient un passage sous une porte du souvenir. Des lettres y forment le nom du lieu occupé par les soldats. L'ombre les mélange, mais le sixième jeton brille derrière elles. Utilise chaque lettre une fois.

Une lumière s'allume au-delà de la porte dessinée. Tu ne vois pas qui la tient. Elle attend. Les lettres suffisent pour avancer.

Page suivante : énigme 24 - Les murailles autour de nous.

Les murailles autour de nous

Utilise les dix lettres une fois chacune. Complète : Les soldats occupaient la _____.

O E E E T R F R S S

TA RÉPONSE

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Compte les lettres en partant de la gauche. Prends la ou les lettres aux positions 8, dans cet ordre. Recopie-les dans les cases 6a de ta carte, page 6.

Indices et solutions : page 97. Essaie d'abord tout seul.

Le code secret du comte

Le sixième jeton ouvre la bibliothèque. Vous êtes aux siècles de la famille Raben à Aalholm. Une plume court sur une page.

« Otto Ludvig Raben a tenu un journal pendant 42 ans, dit Alfred. Voilà pourquoi nous connaissons bien ses journées. D'autres personnes ont laissé très peu de mots. »

Une fiche indique que, dans le jeu, vous avez déjà lu 17 années. Le nombre d'années restantes verrouille les autres volumes.

Un bord noir envahit le papier. « Vite, dit Alfred. Il faut atteindre les livres avant qu'ils deviennent blancs. »

Page suivante : énigme 25 - Les journaux non lus.

Les journaux non lus

Les journaux couvrent 42 années. Dans le jeu, vous en avez lu 17. Combien d'années restent à lire ?

$$42 - 17 = \underline{\hspace{2cm}}$$

TA RÉPONSE

Indices et solutions : page 98. Essaie d'abord tout seul.

Le livre dans l'armoire

Le nombre ouvre l'armoire. Une page porte un nouveau code. « Nous l'avons inventé pour l'aventure, dit Alfred. Ce n'est pas une copie du vrai code privé du comte. » Les nombres donnent un mot pour des manœuvres secrètes.

Une page tourne toute seule. L'ombre couvre les chiffres, mais tu tires la carte vers la lumière. Alfred pose une petite pierre sur le coin.

Page suivante : énigme 26 - Le code supplémentaire.

Le code supplémentaire

Ce code a été inventé pour le livre. Utilise le tableau pour découvrir un mot de huit lettres qui désigne une manœuvre secrète.

CODE ALPHABÉTIQUE · Exemple : 3 = C

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26

9 14 20 18 9 7 21 5

TA RÉPONSE

1	2	3	4	5	6	7	8

Indices et solutions : page 98. Essaie d’abord tout seul.

La salle d'histoire naturelle

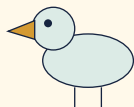
Le code est lu. Les collections apparaissent derrière la bibliothèque. Alfred évoque l'intérêt de Frederik Christian Raben pour la nature. Neuf oiseaux sont dessinés. « Regarde leurs becs. Combien regardent à droite ? » Un grand pingouin du souvenir rappelle que les collections gardent des traces de ce qui a disparu.

Tu observes un oiseau après l'autre. L'ombre saute entre eux. « Tu ne me feras pas compter deux fois le même », lui dis-tu.

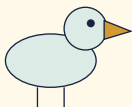
Page suivante : énigme 27 - Les oiseaux sur l'étagère.

Les oiseaux sur l'étagère

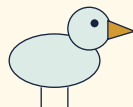
Le bec indique la direction du regard. Entoure les oiseaux tournés vers la droite. Combien sont-ils ?



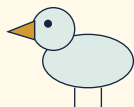
1



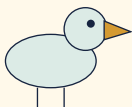
2



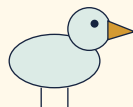
3



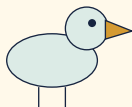
4



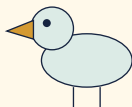
5



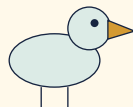
6



7



8



9

TA RÉPONSE

Indices et solutions : page 98. Essaie d'abord tout seul.

Un nom de cinq lettres

Tu comptes les oiseaux. L'armoire voisine s'entrouvre sur le septième jeton. Cinq nombres cachent le nom. « Le même code alphabétique, dit Alfred. Cette fois, lis le nom de famille. » Le papier noircit sur les bords.

Le tiroir menace de se fermer. Alfred le bloque avec sa lanterne. Tu tiens la plaque à deux mains. Quand le nom sera lu, le tiroir pourra se refermer tranquillement.

Page suivante : énigme 28 - Le nom sur l'armoire.

Le nom sur l'armoire

Déchiffre les cinq nombres avec le code alphabétique. Ils donnent le nom de famille inscrit sur l'armoire.

CODE ALPHABÉTIQUE · Exemple : 3 = C

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26

18 1 2 5 14

TA RÉPONSE

1	2	3	4	5

Compte les lettres en partant de la gauche. Prends la ou les lettres aux positions 5, dans cet ordre. Recopie-les dans les cases 7a de ta carte, page 6.

Indices et solutions : page 98. Essaie d'abord tout seul.

L'ours et le train royal

Le septième jeton vous transporte en 1864. Une salle est remplie de lits. Aalholm servait d'hôpital militaire pour soigner les blessés.

« Restons discrets », dit Alfred. Une personne passe entre les lits. Dans cette scène inventée, il y a douze patients. Quatre rentrent chez eux ; deux autres partent ailleurs.

Il faut savoir combien resteront. Alfred retire son bonnet pendant que tu comptes.

Un sifflement de train retentit derrière la porte. Il ne semble pas appartenir à cette salle. Le souvenir suivant vous attend déjà.

Page suivante : énigme 29 - Les lits de la salle.

Les lits de la salle

Dans cette scène imaginaire, il y a 12 patients. Quatre rentrent chez eux. Deux autres partent ailleurs. Combien restent ?

$$12 - 4 = \underline{\hspace{2cm}}$$

$$\underline{\hspace{2cm}} - 2 = \underline{\hspace{2cm}}$$

TA RÉPONSE

Indices et solutions : page 99. Essaie d'abord tout seul.

Le sifflement derrière la porte

Ta réponse aide à préparer les lits. Vous suivez le sifflement vers un autre récit : celui du comte dit fou, de l'ours et du train spécial. « Nous sommes maintenant dans une légende », dit Alfred. Un ours grogne doucement derrière vous. La sortie attend au-delà des couloirs dessinés.

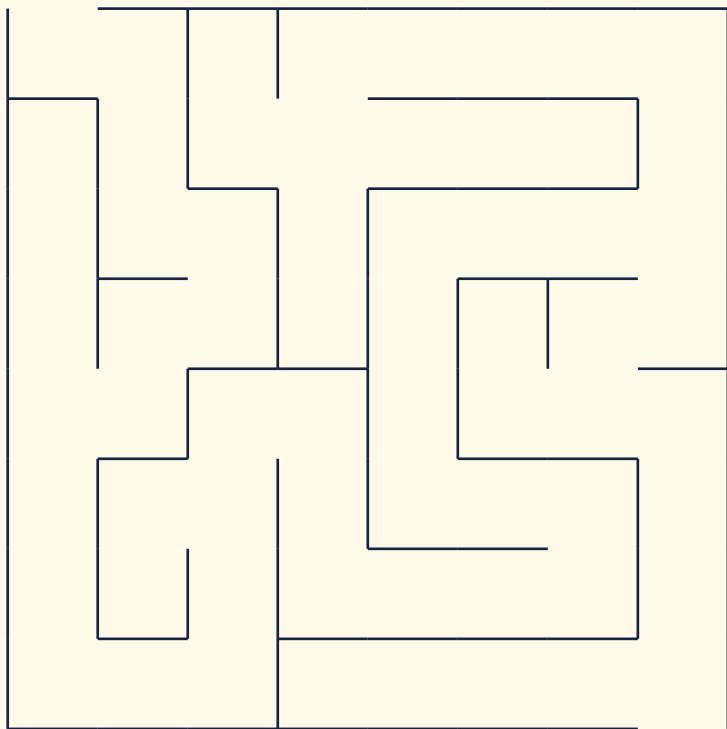
Sa silhouette glisse sur le papier. « Il cherche peut-être aussi la sortie ? » demandes-tu. Alfred montre le chemin sinueux.

Page suivante : énigme 30 - Le chemin près de l'ours.

Le chemin près de l'ours

Tu es dans une légende. Trace un chemin du DÉPART à la SORTIE sans traverser les murs.

DÉPART



SORTIE

Indices et solutions : page 99. Essaie d'abord tout seul.

Trois cartes de visite

Tu traverses le labyrinthe. Le grondement de l'ours devient le souffle d'une locomotive. Le train s'arrête près de trois années de visites royales. « Ces dates correspondent à des visites documentées, dit Alfred. Range-les. Tous les récits anciens de visiteurs célèbres ne sont pas aussi sûrs. »

Les roues ralentissent. Quand tu touches la première carte, la locomotive répond par un petit souffle.

Page suivante : énigme 31 - Trois visites royales.

Trois visites royales

Numérote les cartes 1, 2 et 3, de l'année la plus ancienne à la plus récente. Écris ensuite les années dans l'ordre.

1933

1906

1913

TA RÉPONSE

Indices et solutions : page 99. Essaie d'abord tout seul.

La porte aux lettres

Les cartes sont en ordre. Une maquette avec murs, toits et tours se dresse devant vous. Les lettres mélangées sur sa porte forment le nom du lieu visité. Alfred tient la lumière pendant que tu les déplaces. Le huitième jeton attend derrière.

Les fenêtres sont sombres. Une mince lumière passe sous la porte. Tu rassembles toutes les lettres tandis qu'Alfred empêche l'ombre d'en pousser une au loin.

Page suivante : énigme 32 - Le lieu aux tours.

Le lieu aux tours

Utilise les sept lettres une fois chacune. Complète : Le roi a visité le _____. Écris sans accent.



TA RÉPONSE

--	--	--	--	--	--	--

1 2 3 4 5 6 7

Compte les lettres en partant de la gauche. Prends la ou les lettres aux positions 4, dans cet ordre. Recopie-les dans les cases 8a de ta carte, page 6.

Indices et solutions : page 99. Essaie d'abord tout seul.

Des sabots dans la salle vide

Tu poses le huitième jeton. Des sabots résonnent au-dessus de ta tête. Tu lèves les yeux : aucun cheval, seulement un plafond fermé.

« Nous visitons une légende, dit Alfred. On racontait qu'un cheval fantôme hantait Aalholm. L'existence d'un récit ne prouve pas celle d'un fantôme. »

Cinq traces apparaissent dans la poussière. Certaines sont sombres, d'autres blanches à contour foncé. Un écriteau demande leur nombre.

Tu te penches. Chaque trace brille quand tu la comptes. La salle vide semble retenir son souffle.

Page suivante : énigme 33 - Les traces de sabots.

Les traces de sabots

Compte seulement les traces blanches. Une trace blanche a un contour foncé et un intérieur blanc. Écris le nombre.



1



2



3



4



5

TA RÉPONSE

Indices et solutions : page 100. Essaie d'abord tout seul.

Quatre récits différents

Le nombre de traces blanches fait taire les sabots. Un tableau apparaît avec quatre affirmations. Deux concernent des fantômes ; deux, des voitures et un train qui ont réellement existé. « Lis d'abord le repère historique, dit Alfred. Tu n'as pas à deviner ce que je pense. »

Le bruit s'est arrêté, mais tu le sens encore. Certaines traces appartiennent aux récits transmis, d'autres à ce qui se trouvait vraiment ici.

Page suivante : énigme 34 - Légende ou histoire ?.

Légende ou histoire ?

Lis le repère historique. Écris L pour légende ou H pour histoire documentée devant chaque phrase.

REPÈRE HISTORIQUE: Le musée automobile et le train à vapeur ont existé. La Dame blanche et le cheval fantôme sont des légendes : des récits transmis, pas des fantômes prouvés.

☐

La Dame blanche apparaît au château.

☐

Aalholm avait un musée automobile.

☐

Un cheval fantôme traverse la salle.

☐

Un train à vapeur traversait le parc.

Indices et solutions : page 100. Essaie d'abord tout seul.

Les lumières du garage

Tu as séparé légende et histoire. Des phares s'allument dans un garage. Le temps du musée automobile d'Aalholm apparaît. Dans ce jeu inventé, trois voitures doivent se garer. « Tous les indices sont sur la page suivante, dit Alfred. Commence par la voiture dont la place est certaine. »

Trois rectangles lumineux découpent le sol. Tu montres la première place. Alfred reste à la porte pour te laisser organiser le plan.

Page suivante : énigme 35 - Les voitures au garage.

Les voitures au garage

Lis les trois indices. Écris FORD, BENTLEY et ROLLS-ROYCE dans les places. Utilise chaque nom une fois.

1. La Ford est tout à gauche.
2. La Bentley est juste à côté de la Ford.
3. La Rolls-Royce n'est pas au milieu.

GAUCHE

MILIEU

DROITE

Indices et solutions : page 100. Essaie d'abord tout seul.

Le fer à cheval

Les voitures sont garées. La boîte à gants de la Rolls-Royce s'ouvre sur un petit fer à cheval portant des lettres. Les sabots reviennent de la légende. « Forme le nom de l'animal qui fait ce bruit, dit Alfred. Puis prends la lettre du neuvième jeton. »

Le fer repose dans ta main. Quand tu bouges une lettre, un bruit lointain résonne. Tu écoutes un instant, puis reprends le mot.

Page suivante : énigme 36 - Qui faisait ce bruit ?.

Qui faisait ce bruit ?

Utilise les six lettres une fois chacune. Complète : Dans la légende, le bruit des sabots vient d'un ____.



TA RÉPONSE

--	--	--	--	--	--

1 2 3 4 5 6

Compte les lettres en partant de la gauche. Prends la ou les lettres aux positions 3, dans cet ordre. Recopie-les dans les cases 9a de ta carte, page 6.

Indices et solutions : page 100. Essaie d'abord tout seul.

Le dernier coup de marteau

Neuf jetons sont sur la carte. Une dernière porte descend vers une cave fraîche qui sent la pierre et le vieux bois. Des bouteilles sont alignées.

« Nous voici dans les souvenirs récents, dit Alfred. Des objets vont être emballés et changer de propriétaires. Sans leur histoire, il devient difficile de savoir d'où ils viennent. »

Un thermomètre bloque la porte. Dans l'énigme, il indique treize degrés. L'ombre le refroidit de deux degrés, puis la lanterne le réchauffe d'un.

« Quel est le résultat ? » Tu suis la colonne avant qu'elle disparaisse.

Page suivante : énigme 37 - Le thermomètre de la cave.

Le thermomètre de la cave

Le thermomètre indique 13 degrés. Il baisse de 2 degrés, puis monte de 1 degré. Que montre-t-il à la fin ?

$$13 - 2 = \underline{\hspace{2cm}}$$

$$\underline{\hspace{2cm}} + 1 = \underline{\hspace{2cm}}$$

TA RÉPONSE

Indices et solutions : page 101. Essaie d'abord tout seul.

Les chariots de la vente

Le thermomètre s'arrête sur ton nombre. La porte s'ouvre au son du marteau d'une vente aux enchères. Des objets changent de mains. Dans cette scène inventée, 24 caisses doivent être réparties sur six chariots. « Autant sur chacun, dit Alfred. N'en oublions aucune. »

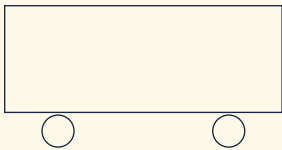
Un chariot roule ; tu le bloques du pied. Dans le jeu, tu déplaces des caisses dessinées sans rien soulever de lourd.

Page suivante : énigme 38 - Des caisses sur les chariots.

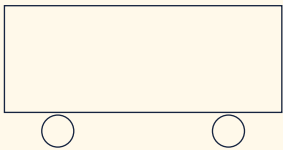
Des caisses sur les chariots

Répartis 24 caisses également entre six chariots. Dessine le même nombre de petites caisses sur chacun. Combien chacun en reçoit-il ?

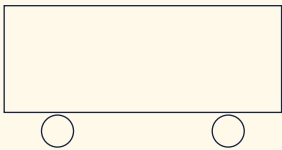
Chariot 1



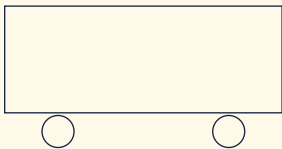
Chariot 2



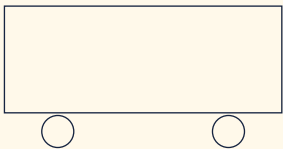
Chariot 3



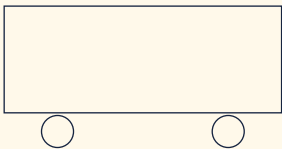
Chariot 4



Chariot 5



Chariot 6



TA RÉPONSE

Indices et solutions : page 101. Essaie d'abord tout seul.

Les années mélangées

Les caisses sont réparties. Sous la dernière, quatre cartes évoquent une vente, trois sœurs, le départ des voitures et une nouvelle restauration. L'ombre a mélangé les dates. « La plus ancienne d'abord, dit Alfred. Tu connais la règle. »

Les cartes ne t'échappent plus. L'ombre rétrécit et ses bords tremblent. Tu continues à regarder les années plutôt que de deviner.

Page suivante : énigme 39 - Les dernières dates.

Les dernières dates

Numérote les cartes de 1 à 4, de l'année la plus ancienne à la plus récente. Écris ensuite les années dans l'ordre.

2012 · Vente des voitures

1996 · Grande vente aux enchères

2019 · Nouvelle période de restauration

2008 · Trois sœurs prennent la suite

TA RÉPONSE

Indices et solutions : page 101. Essaie d'abord tout seul.

Le dernier jeton

Les années sont rangées. L'ombre essaie de les reprendre, mais n'y arrive plus. « Je grandis quand personne ne pose de questions », murmure-t-elle. Alfred montre ta carte presque pleine. Le dernier jeton attend derrière les lettres de l'objet encore disparu. Encore un mot, et vous pourrez trouver la cachette.

Tu poses la carte près des lettres. Il ne reste qu'une case vide. Alfred retient son souffle, même s'il n'en a pas besoin. Cette fois, c'est toi qui lui souris.

Page suivante : énigme 40 - La dernière serrure.

La dernière serrure

Utilise les trois lettres une fois chacune. Trouve l'objet qui ouvre la serrure des archives. Écris sans accent.



TA RÉPONSE

--	--	--

1 2 3

Compte les lettres en partant de la gauche. Prends la ou les lettres aux positions 2, dans cet ordre. Recopie-les dans les cases 10a de ta carte, page 6.

Indices et solutions : page 101. Essaie d'abord tout seul.

Où est la clé ?

Chaque case porte un repère, par exemple 3a. Retrouve la case qui porte le même repère sur ta carte, page 6, et recopie sa lettre. Lis chaque ligne de gauche à droite, puis passe à la suivante. Les lignes forment trois mots.

--	--	--	--

5a

2a

4a

6a

--	--

10a

9a

--	--	--	--

1a

3a

7a

8a

Essaie de lire le message avant de tourner la page.

La serrure cède

SOUS LE PONT. Tu lis le message à voix haute. Un petit pont de papier se dresse sur la carte d'Alfred. « Seulement ici, dans le livre », dit-il en soulevant la maquette. La clé disparue est dessous.

Tu tournes la clé dans la serrure des archives. Les noms réapparaissent. L'encre revient dans les lettres. Pendant un instant, la pièce résonne de pas, de plumes, de trains et de moteurs.

L'ombre rétrécit. « Elle est partie pour toujours ? » demandes-tu. Alfred secoue la tête. « L'oubli revient quand personne ne veille sur les traces. Mais cette nuit, tu nous as aidés. »

Il range les dix jetons dans une petite boîte. « L'histoire ne parle pas seulement de rois et de grandes dates. Elle parle aussi de ceux qui écrivaient, bâtissaient, travaillaient et attendaient. Tu sais maintenant comment commencer à les retrouver. »

Dehors, la pluie a cessé. Tu rentres avec ta carte. Une petite lumière clignote une fois à une fenêtre du château.

Gardien de la clé

Ce diplôme est décerné à

pour avoir résolu 40 énigmes et aidé à sauver les souvenirs d'Aalholm.

Date : _____ Signature : _____

L'histoire derrière le jeu

Ce livre reprend des thèmes de la collection historique d'Aalholm : captivité royale, traités, rois voyageurs, guerre du Comte, travaux, maison d'une reine douairière, prisonniers de guerre, famille Raben, collections, légendes, musée et ventes aux enchères.

Les thèmes historiques sont distincts des détails du jeu. Aucune énigme n'est présentée comme un véritable code médiéval. Une rencontre inventée ne prouve pas qu'une personne se trouvait dans une pièce précise.

L'ours et le train spécial appartiennent à un récit transmis. L'escalier caché connu est distingué de la légende non confirmée du tunnel. Les fantômes du livre sont imaginaires.

La source est la rubrique historique existante d'Aalholm. Cette édition adapte le récit et les énigmes ; ce n'est pas une nouvelle recherche en archives.

Petit lexique

Château fort : bâtiment conçu pour résister aux attaques.

Bailli : officier chargé de tâches administratives, notamment de percevoir des redevances.

Gouverneur : ici, personne qui dirige un territoire au nom du souverain.

Traité : accord officiel. Sceau : empreinte, souvent dans la cire, qui indique l'origine d'un document.

Légende : récit transmis au fil du temps. Non confirmé : pour lequel il manque des preuves solides.

Hôpital militaire : lieu où l'on soigne les malades et les blessés en temps de guerre.

Intrigue : manœuvre secrète entre plusieurs personnes.

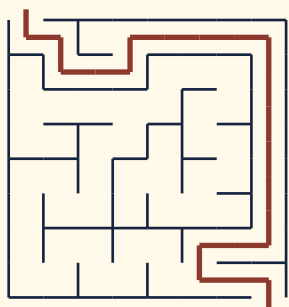
Coordonnée : adresse d'une case. B2 signifie colonne B, ligne 2.

Commence par un indice

1. Le chemin du cachot

Indice: Une impasse oblige à revenir au dernier croisement.

DÉPART



SORTIE

Solution: Le trait rouge relie les deux ouvertures.

2. La chaîne du roi

Indice: Commence par le premier calcul, puis cherche son résultat dans le tableau.

Solution: ROI. Les nombres donnent R, O et I.

3. La lettre de 1330

Indice: Cherche d'abord la colonne, puis descends jusqu'à la bonne ligne.

Solution: SCEAU. Les cases donnent SCEAU.

4. Le matériau qui parle

Indice: Le mot commence par P.

Solution: PIERRE. Une pierre est un morceau de roche qui peut servir à construire un mur. 1a = P.

Commence par un indice

5. Qui a écrit le traité ?

Indice: Élimine les deux outils qu'Esben n'a pas utilisés.

Solution: Esben n'a ni le roseau ni le fusain. Il a donc la plume d'oie.

6. L'année dans le sceau

Indice: Additionne les deux premiers nombres, puis ajoute 6.

Solution: $1300 + 60 = 1360$; $1360 + 6 = 1366$.

7. Le messager du temps

Indice: Toutes commencent par 13. Compare les deux derniers chiffres.

Solution: Les cartes reçoivent, de haut en bas : 3, 1, 4, 2.

8. Le coffre doré

Indice: Le mot commence par C.

Solution: COURONNE. C O U R O N N E donne COURONNE. 2a = O.

Commence par un indice

9. Les mots du coffre nuptial

Indice: Cherche la première lettre, puis lis vers la droite.

Solution: MARIEE: ligne 1, colonne 3; BAGUE: ligne 7, colonne 5; COUR: ligne 8, colonne 5; CHATEAU: ligne 3, colonne 1.

10. Les rois en voyage

Indice: Christian Ier a la date la plus ancienne.

Solution: Les années sont 1454, 1503, 1516, 1526. Les cartes reçoivent 3, 1, 4, 2.

11. Les quatre emblèmes

Indice: Cherche ce qui permet d'ouvrir une serrure.

Solution: De haut en bas : couronne, bague, clé et plume.

12. Le nom volé par le corbeau

Indice: Une coordonnée répétée donne toujours la même lettre.

Solution: DOROTHEA. Les cases donnent DOROTHEA. 3a = O.

Commence par un indice

13. Le code du bailli

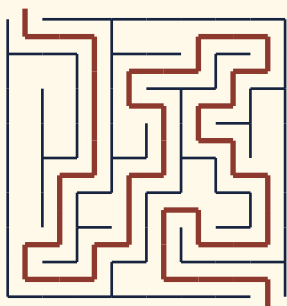
Indice: Cherche le premier nombre dans le tableau.

Solution: BAILLI. Les six nombres donnent BAILLI.

14. À travers la porte du château

Indice: Essaie une autre direction quand un couloir se termine.

DÉPART



Solution: Le trait rouge relie les deux ouvertures.

SORTIE

15. Où était le gouverneur ?

Indice: Barre chaque lieu éliminé par un indice.

Solution: La ville et la cour sont éliminées. Il reste EN VOYAGE.

16. Un mot pour le conflit

Indice: Il faut deux R.

Solution: GUERRE. G U E R R E donne GUERRE. 4a = U.

Commence par un indice

17. Le dessin du bâtisseur

Indice: Compte un groupe à la fois.

Solution: $3 + 3 + 3 + 3 = 12$, ou $4 \times 3 = 12$.

18. Des bougies pour la reine

Indice: Fais deux soustractions.

Solution: $24 - 7 = 17$; $17 - 5 = 12$.

19. Que sait-on du passage ?

Indice: La phrase parle-t-elle de l'escalier ou d'un tunnel ?

Solution: L'escalier est connu. Les deux tunnels ne sont pas documentés.

20. Le chemin qui tourne

Indice: Le mot commence par E.

Solution: ESCALIER. E S C A L I E R donne ESCALIER. 5a = S.

Commence par un indice

21. Les cases du registre

Indice: La lettre de colonne vient avant le numéro de ligne.

Solution: PRISONNIER. Les cases donnent PRISONNIER.

22. La lettre au gouverneur

Indice: Cherche ce qu'il refuse, pas ce qu'il fait.

Solution: Il refuse d'exécuter la femme. Il transmet bien son objection.

23. Des nombres sur la glace

Indice: Un nombre pair se partage en deux nombres entiers égaux.

Solution: Il y en a huit : 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14 et 16.

24. Les murailles autour de nous

Indice: Le mot commence par F.

Solution: FORTERESSE. F O R T E R E S S E donne FORTERESSE. $6a = S$.

Commence par un indice

25. Les journaux non lus

Indice: Retire d'abord 10, puis 7.

Solution: $42 - 17 = 25$. Vérification : $25 + 17 = 42$.

26. Le code supplémentaire

Indice: Un même nombre donne toujours la même lettre.

Solution: INTRIGUE. Les nombres donnent INTRIGUE.

27. Les oiseaux sur l'étagère

Indice: Observe le bec pointu.

Solution: Les oiseaux 2, 3, 5, 6, 7 et 9 regardent à droite : six oiseaux.

28. Le nom sur l'armoire

Indice: La première lettre est R.

Solution: RABEN. 18, 1, 2, 5, 14 donnent RABEN. $7a = N$.

Commence par un indice

29. Les lits de la salle

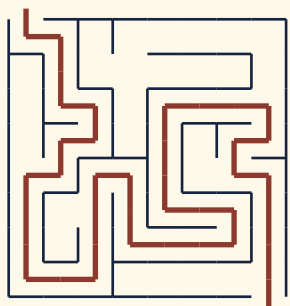
Indice: Les deux qui partent ailleurs ne font pas partie des quatre premiers.

Solution: $12 - 4 = 8$; $8 - 2 = 6$.

30. Le chemin près de l'ours

Indice: Essaie de partir de la SORTIE.

DÉPART



SORTIE

Solution: Le trait rouge relie les deux ouvertures.

31. Trois visites royales

Indice: 1906 est avant 1913.

Solution: De haut en bas, les cartes reçoivent 3, 1, 2.

32. Le lieu aux tours

Indice: Il possède des murs et des tours.

Solution: CHATEAU. C H A T E A U donne CHATEAU, c'est-à-dire château. 8a = T.

Commence par un indice

33. Les traces de sabots

Indice: Observe une trace numérotée à la fois.

Solution: Les traces 2, 3 et 5 sont blanches : trois traces.

34. Légende ou histoire ?

Indice: Classe l'événement, pas le fait qu'un récit a été écrit.

Solution: Les fantômes sont des légendes. Le musée et le train sont documentés.

35. Les voitures au garage

Indice: Place d'abord la Ford.

Solution: Ford occupe la place 1, Bentley la place 2 et Rolls-Royce la place 3.

36. Qui faisait ce bruit ?

Indice: Le mot commence par C.

Solution: CHEVAL. C H E V A L donne CHEVAL. 9a = E.

Commence par un indice

37. Le thermomètre de la cave

Indice: Baisser signifie soustraire ; monter signifie ajouter.

Solution: $13 - 2 = 11$; $11 + 1 = 12$ degrés.

38. Des caisses sur les chariots

Indice: Donne une caisse à chaque chariot, puis recommence.

Solution: $24 \div 6 = 4$. Six groupes de quatre font 24.

39. Les dernières dates

Indice: Une année qui commence par 19 précède ces années qui commencent par 20.

Solution: De haut en bas : 3, 1, 4, 2.

40. La dernière serrure

Indice: Le mot commence par C.

Solution: CLE. C L E donne CLE, c'est-à-dire clé. $10a = L$.

La carte expliquée

1. PIERRE: $1a = P$
2. COURONNE: $2a = O$
3. DOROTHEA: $3a = O$
4. GUERRE: $4a = U$
5. ESCALIER: $5a = S$
6. FORTERESSE: $6a = S$
7. RABEN: $7a = N$
8. CHATEAU: $8a = T$
9. CHEVAL: $9a = E$
10. CLE: $10a = L$

SOUS LE PONT. La cachette se trouve sous le pont de papier du récit. Il ne s'agit pas d'une chasse au trésor réelle au château.

Laissez l'enfant expliquer son raisonnement. En cas de difficulté de lecture ou d'écriture, les réponses peuvent être données oralement. La solution reste la même.

Retrouver les vraies histoires

Histoire du château d'Aalholm :

<https://aalholmslot.dk/slot/historie/>

Les sujets comprennent la lettre de 1330, le traité d'Aalholm, les lettres royales, la guerre du Comte, les comptes de la reine douairière, les prisonniers, le journal du comte, les collections naturelles, les légendes, le musée automobile et les enchères.

Ce récit pour enfants propose une sélection, pas un résumé de tous les articles. Vérifiez les sources avant de présenter une histoire incertaine comme un fait établi.

Adaptation française, octobre 2026. Les versions PDF et EPUB contiennent les mêmes récits, énigmes et solutions.

Des questions pour plus tard

Quel souvenir aimerais-tu mieux connaître ? Écris ou dessine ici.

Ouvriras-tu les archives ?

Une clé a disparu. Une ombre efface les noms. Dix jetons de laiton sont cachés dans les souvenirs d'Aalholm.

Suis Alfred au fil de dix chapitres. Lis les indices, déchiffre les codes, trouve ton chemin et rassemble les lettres du dernier message.

40 énigmes · 10 chapitres · Indices et solutions expliquées

Une aventure historique originale à énigmes, à partir de 7 ans environ.