Le mystère de Noël
Le mystérieux cadeau

Énigme

À partir de 4 joueurs/joueuses
1 organisateur·rice
1 heure

Manuel d'organisation

Un jeu créé par Arthur Lefebvre et claiRe

Téléchargé sur La Vie en Jeux (https://www.lavieenjeux.fr/)

Suivi de version :

Version :	Date :	Description :
1.1	05/04/2020	Modification du nom
1.0	07/08/2019	Création initiale du document

Principe du jeu

Ce jeu est une énigme, destinée à être résolue le jour de Noël par vos invité·es. Tout le monde ne veut pas jouer ? Aucun problème : elle est conçue pour permettre une implication différente de tou·tes les participant·es, car il s'agit d'un jeu coopératif.

Cette année, les cadeaux de Noël sont bien arrivés… mais l'un d'entre eux s'avère particulièrement compliqué à ouvrir ! Que se passe-t-il et comment ouvrir ce cadeau mystérieux ? Au tour des joueurs et joueuses de chercher à résoudre l'énigme !

Ce jeu correspond au Mystère de Noël que nous avons proposé en 2018. D'autres sont disponibles sur https://www.lavieenjeux.fr/.

Présentation du jeu

Parmi les cadeaux de Noël, les joueurs et joueuses vont trouver un mystérieux cadeau : il est destiné à tout le monde et semble impossible à ouvrir… Ils et elles vont devoir résoudre ensemble différentes énigmes pour trouver de nouveaux éléments, ouvrir le mystérieux cadeau, et finalement libérer les Gwirks (les fameux inventeurs de jeux du Père-Noël qui s'étaient par mégarde enfermés dans « leur nouvelle géniale énigme », selon eux) !

D'abord des idées !

N'hésitez pas à vous servir de ce Mystère de Noël comme d'une banque d'idées pour construire votre propre énigme d'ouverture de cadeau. En effet, les différentes idées d'énigmes et de fermeture de boîte sont indépendantes et peuvent être utilisées ou adaptées à différents contextes. De plus, la création de ce jeu est difficile à expliquer sans pouvoir manipuler les boîtes : ce manuel d'organisation est donc assez complexe, et peut demander d'importantes adaptations au lieu où vous ferez jouer le jeu et au matériel dont vous disposez.

Préparation

Détermination du moment et du lieu

Ce jeu a été conçu comme un jeu d'apéro… de Noël : il s'y prête bien car ceux et celles qui ne veulent pas particulièrement s'impliquer pourront toujours manger pendant le jeu !

Pour le lieu, choisissez de préférence une pièce avec une table autour de laquelle organiser les recherches, et quelques cachettes réparties autour. Une des énigmes demande de pouvoir accéder à un sapin et une autre à de la farine (donc a priori à une cuisine), mais elles peuvent être modifiées si besoin.

Préparation du jeu

La préparation du jeu est expliquée en partant de la fin pour des raisons pratiques (étant donné qu'il faut préparer l'intérieur des boîtes avant de les fermer et pouvoir ensuite préparer l'extérieur, et cacher ce qui permet de les ouvrir). Cela peut cependant rendre la compréhension de la préparation peu évidente : il est donc conseillé de lire entièrement le manuel d'organisation pour bien comprendre le déroulement du jeu avant de s'atteler à sa préparation.

De plus, le jeu demande quelques adaptations au lieu que vous aurez choisi, ce qui peut compliquer la préparation, et demande d'avoir bien compris l'ensemble du jeu et des énigmes avant de commencer à l'organiser, afin de pouvoir anticiper les modifications à effectuer.

Pour vous aider, vous pouvez regarder parallèlement le document « Tableaux récapitulatifs ». Si vous modifiez des énigmes en adaptant le jeu au lieu dont vous disposez, il est conseillé de modifier également ce document.

Les messages des Gwirks, imprimés et découpés

Ces messages sont là pour permettre aux joueurs et joueuses de comprendre l'histoire, le 1er leur expliquant rapidement le jeu, le 2nd leur permettant de comprendre ce qu'il s'est passé.

L'intérieur de la boîte du mystérieux cadeau

Choisissez une boîte en carton assez grande (au moins 20 x 30 x 40 cm) et une plus petite boîte, qui rentre dans la première et est à peu près deux fois moins haute. Procurez-vous également un cadenas cinq chiffres de couleur et un cadenas à clé avec deux clés, qui sera appelé ensuite le cadenas à clé « Lion ».

Prévoyez la fixation de la seconde boîte dans la première, mais ne le faites pas encore : l'objectif est de faire de cette seconde boîte une sorte de double fond sur la

moitié de la grande boîte.

Dans la petite boîte, créez la mise en scène de votre choix, incluant les Gwirks, qui peuvent être des petites figurines (comme ci-après), des dessins… ; ils peuvent être cachés avec des cadeaux, du chocolat, un gâteau, etc. Dans tous les cas, le 2nd message des Gwirks doit être placé avec eux. La boîte va être manipulée, faites attention à bien fixer les différents éléments à l'intérieur.

Fermez ensuite cette boîte (celle où les Gwirks se trouvent) à l'aide du cadenas cinq chiffres de couleur auquel le code 5 jaune, 8 rouge, 6 bleu foncé, 4 vert et 5 bleu clair a été attribué. L'ordre des couleurs et donc des chiffres n'a aucune importance. Si votre cadenas diffère, notez bien votre code (s'il n'a que quatre chiffres de couleur, retirez-en un de votre choix ; si les chiffres ne sont pas associés à des couleurs, accrochez directement sur le cadenas une légende indiquant la couleur de chaque chiffre – mais cela rendra l'énigme finale plus compliquée).

Créez ensuite comme ci-dessous une petite scène de Nöel sur le côté de la petite boîte, en intégrant nécessairement au moins un sapin, un cadeau et un traîneau. Pour cela, utilisez des chutes de carton et incisez le carton de la boîte pour fixer les différents éléments en les coinçant. Procédez de manière différente pour la lune : insérez une des clés du cadenas à clé « Lion » au milieu du carton, puis plantez la clé dans le carton pour faire tenir la lune.

Pour finir, fixez la seconde boîte dans la première (à l'aide de scotch double face par exemple). Vous devriez obtenir à peu près la même chose que sur l'image précédente.

L'intérieur de la boîte au cadenas à clé « Lion »

Vous aurez besoin d'une petite boîte transparente, de papiers vitraux rouge et vert, d'un morceau de carton blanc de la taille de la boîte transparente et de stylos rouge et vert.

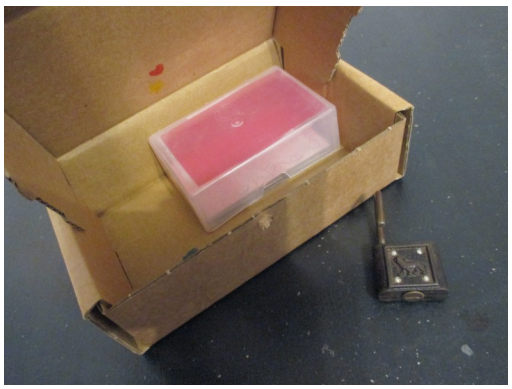
À l'intérieur de la boîte transparente, fixez d'un côté un morceau de papier vitrail rouge et de l'autre un morceau de papier vitrail vert. Sur le carton, faites ensuite une petite énigme permettant d'obtenir le mot « TABLE ». Pour cela, faites sur le carton blanc une sorte de dessin qui relie dans l'ordre « départ », « T », « A », « B », « L », et « E » : chaque élément est dans un cercle, relié au suivant par un trait. Ce dessin passera de chaque côté du carton, mais d'un coté en vert et de l'autre en rouge (si un trait vert arrive sur un bord en une couleur, continuez-le de l'autre côté de l'autre couleur, dans le prolongement).

Brouillez ensuite ce message pour qu'il ne soit pas immédiatement visible : pour cela, ajoutez du coté vert des lettres vertes reliées les unes aux autres ou à aucune (mais pas à l'enchaînement « table ») et des lettres rouges reliées aléatoirement, puis faites de même mais à l'inverse du côté rouge. Vous devriez obtenir quelque chose de proche de l'image ci-après.

Vérifiez que votre énigme fonctionne : placez le carton dans la boîte, le côté vert du côté du filtre vert et le côté rouge du côté du filtre rouge. Fermez la boîte et essayez de suivre le chemin en partant du « départ ». Normalement, vous devriez avoir besoin de changer de côté de boîte (c'est-à-dire de retourner la boîtes sans l'ouvrir) pour continuer

à lire, et finalement trouver le mot « table ». (Si vous n'y arrivez pas, vous avez peut-être placé le carton dans le mauvais sens, essayez en le retournant.)

Dès que vous êtes certain que votre énigme fonctionne, placez le carton dans le mauvais sens dans la boîte transparente, fermez-la et placez la dans le carton. Il ne contiendra que cela et peut donc être assez petit. Vérifiez qu'il peut être fermé par le cadenas à clé. Sur ce cadenas, dessinez ou collez un lion (d'où son nom, le cadenas à clé « Lion »).



L'intérieur de la boîte au cadenas à clé « classique 1 »

Vous aurez besoin d'une boîte assez grande pour contenir des ciseaux, d'un cadenas à clé « classique 1 » pour la fermer et d'un cadenas à clé pour coincer les ciseaux.

Coincez les ciseaux à l'aide du cadenas et placez-les dans la boîte. Gardez la clé de ce cadenas de côté.

L'intérieur de la boîte vissée

Cette boîte devra être assez grande pour contenir une lampe de poche à lumière bleue (qu'elle soit à lumière bleue est important pour la suite, sinon des adaptations d'énigmes devrons être faites).

La boîte doit pouvoir être fermée avec des vis. Pour rendre cela possible, il peut être nécessaire d'épaissir certains de ses bords, pour avoir de la prise pour les vis, et

donc qu'elles tiennent. (Ce qui est fait ici en collant des bandes de carton sur les bords.)

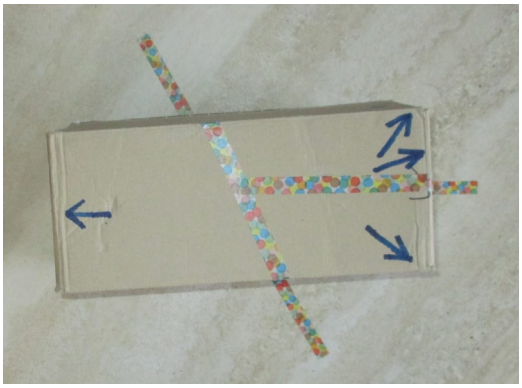
L'intérieur de la boîte cadenas à clé « classique 2 »

Cette boîte doit être assez grande pour pouvoir contenir le tournevis permettant d'ouvrir la boîte vissée (ci-dessous, avec un tournevis démontable). Elle doit pouvoir être fermée à l'aide du cadenas à clé « classique 2 ».

Cette boîte contient également un cache en carton en forme de boule de Noël, décoré selon votre goût d'un seul côté et percé de trois trous (ce cache doit être un peu plus petit que le plus grand côté de la boîte au cadenas à clé « Lion »).

L'extérieur de la boîte du mystérieux cadeau

Sur le dessus de la boîte, placer du scotch décoratif à peu près en forme de « T ». (Les autres éléments visibles sur la photo ci-dessous seront expliqués plus tard.)



Sur un petit côté de la boîte, placez un écriteau marqué « - Bon alors, comment es-tu arrivé ici ? - De la même façon que toi, en marchant. », puis écrivez dessus au feutre visible uniquement à la lumière bleue « On me déguste perdu quand je suis vieux dit mon second ».

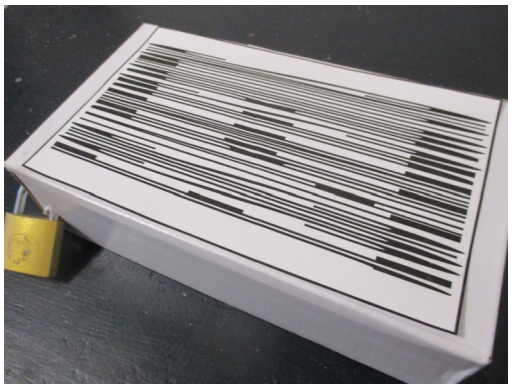
L'extérieur de la boîte au cadenas à clé « Lion »

Dessinez (ou découpez puis collez) sur un des grands côtés une boule de Noël de la taille du cache précédemment créé (en vous en servant comme modèle). Il sera expliqué plus tard comment décorer ce pochoir.

Sur un autre côté de la boîte, placez un écriteau marqué « Je sais ce que tu cherches… », puis écrivez dessus au feutre visible uniquement à la lumière bleue « Mon tout n'est pas bien loin ! ».

L'extérieur de la boîte au cadenas à clé « classique 1 »

Imprimez, découpez puis collez l'énigme du fichier « Lettres allongées » sur cette boîte.



Sur cette énigme, il est écrit « Je suis la reine des boutons », ce qui renvoie à une télécommande. Si vous n'en avez pas dans l'espace de jeu, ajoutez-en une discrètement ou modifiez l'énigme.

L'extérieur de la boîte vissée

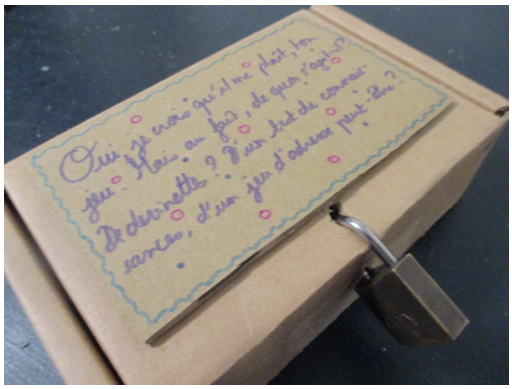
Pour cette énigme, vous aurez besoin d'un livre, qui fera intégralement partie de l'énigme ensuite. Choisissez une cachette facilement exprimable en un mot (frigo par exemple, mais pas sapin et table, utilisés pour d'autres énigmes). Repérez ensuite les lettres qui le composent dans votre livre, sur différentes pages et sur des premières lignes, en gardant la référence « numéro de la page/numéro de la lettre » pour chacune des lettre.

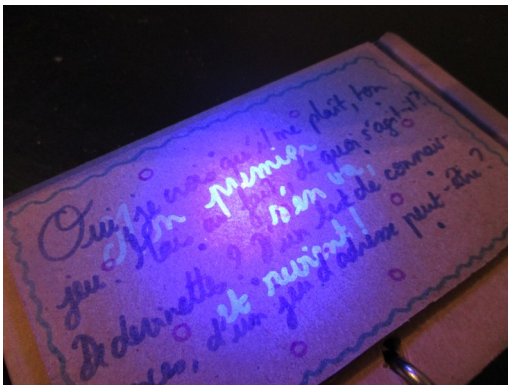
Écrivez ensuite votre énigme, en la commençant par la phrase « elle se mit à la page, et compta ses lettres, avant d'y remettre de l'ordre… » puis en y ajoutant les références de vos lettres, dans le désordre, en faisant précéder le numéro de la page par un « P » et le numéro de la lettre par un « L » (cela donnera par exemple P52 L12, P15 L2, P78 L21, P13 2L7, P22 L14). Collez ensuite l'énigme sur la boîte et garder le livre ayant servi à concevoir l'énigme.

L'extérieur de la boîte au cadenas à clé « classique 2 »

Sur un des côtés de la boîte écrivez l'énigme suivante : « Le SINGE grimpe dans le SAPIN, le CHEVAL a un CADEAU, le TAUREAU fait du TRAÎNEAU ».

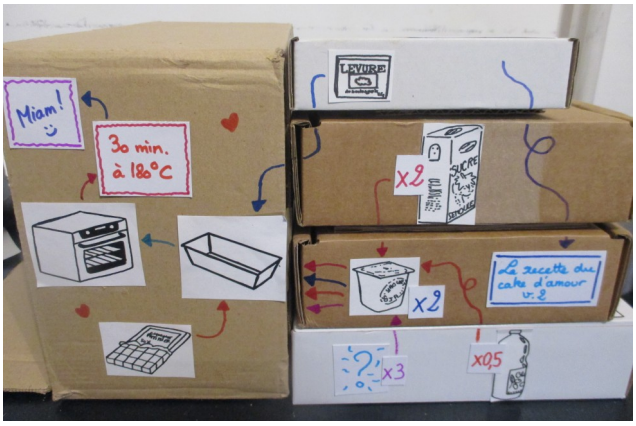
Sur un autre côté de la boîte, placez un écriteau marqué « Oui, je crois qu'il me plaît ton jeu. Mais au fait, de quoi s'agit-il ? De devinettes ? D'un test de connaissances, d'un jeu d'adresse peut-être ? », puis écrivez dessus au feutre visible uniquement à la lumière bleue « Mon premier s'en va, et revient ! ».





L'extérieur de toutes les boîtes

Créez cette énigme, qui doit être visible lorsque toutes les boîtes sont les unes à côté des autres. Une seule contrainte : que sur le côté où on trouve cette énigme, il n'y ait que celle-ci. Pour cela, procurez-vous les images nécessaires, collez-les et reliez-les de façon à créer une recette de gâteau où il ne manque que la farine (ici, il s'agit d'une recette de gâteau au yaourt de soja, connue de toutes les personnes qui jouaient au jeu).



L'énigme du message crypté

Il est assez probable que cette énigme ait besoin d'être adaptée. En effet, il faut pour la faire jouer en l'état un CD de Barbara sur les lieux et au moins quelques joueurs/joueuses qui connaissent sa chanson « Une petite cantate ». Car le message crypté permet, une fois décrypté à l'aide du cryptex, d'obtenir « si mi la ré, si mi la ré… si mi la ré, si mi la ré, si sol do fa », notes qui font partie des paroles de la chanson « Une petite cantate ».

Si vous conservez l'énigme du message crypté telle que proposée ici, imprimez le document « Cryptex ». Découpez le message et cachez-le dans le sapin. Fabriquez le cryptex, comme ci-dessous (à l'aide de carton et d'une attache parisienne), et cachez-le dans la cachette désignée par la solution de l'énigme du livre.

Si vous inventez votre propre énigme, il vous faut créer un message crypté indiquant une cachette et quelque chose permettant de le décrypter. Ensuite, cachez le message crypté dans le sapin, et ce qui permet de le décrypter dans la cachette désignée par la solution de l'énigme du livre.

À l'endroit où votre énigme renvoie (si vous avez utilisé l'énigme proposée ici, un CD de Barbara), cachez la clé du cadenas qui verrouille les ciseaux (qui sont dans la boîte au cadenas à clé « classique 1 »).

L'énigme finale

Cette énigme doit permettre d'ouvrir le cadenas à cinq chiffres de couleur. Le code de base, précisé au début, continue à être utilisé ici pour l'explication mais si votre cadenas est différent et que vous avez modifié ce code, il va vous être nécessaire d'adapter l'énigme et donc sa mise en place.

Le code à trouver est 5 jaune, 8 rouge, 6 bleu foncé, 4 vert et 5 bleu clair. Un symbole forme/couleur a été associé à chaque couleur : étoile jaune, cœur rouge, goutte bleu foncé, sapin vert et nuage bleu clair. Ensuite, 5 étoiles jaunes, 8 cœurs rouges, 6 gouttes bleu foncé, 4 sapins vert et 5 nuages bleu clair ont été répartis sur toutes les boîtes (intérieur et extérieur, comme vous avez pu le voir sur les photos ci-dessus). À vous de faire de même ! En faisant attention aux deux exceptions ci-dessous !

La première exception est liée au cache en forme de boule de Noël. La boule de Noël que vous avez dessinée (ou collée) sur la boîte au cadenas à clé « Lion » est en effet remplie de ces différents symboles, mais seuls doivent être comptabilisés ceux qui apparaissent une fois le cache mis. À vous de décorer la boule de Noël en prenant cet élément en considération !

La seconde exception est liée à l'énigme du filtre qui permet de trouver le mot « table » : sous la table de jeu, collez un petit morceau de papier après avoir dessiné dessus quelques symboles, qui devront être comptabilisés comme les autres.

Il est conseillé de ne pas placer de symboles sur le livre, même s'il fait partie du matériel de jeu.

Si votre cadenas est différent, gardez le principe des symboles forme/couleur dans la mesure du possible, mais n'hésitez pas les adapter et modifier leur nombre !

Pour ne pas vous perdre dans le dessin des symboles sur les boîtes, il est conseillé de garder une trace de l'emplacement de chaque symbole déjà dessiné. Cela permet de s'assurer en avoir dessiné le bon nombre et d'éventuellement aider les joueurs et joueuses pendant le jeu.

La fermeture des boîtes

C'est maintenant le moment de fermer les différentes boîtes ! Avant de fermer chacune d'entre elles, vérifiez qu'elles sont complètes.

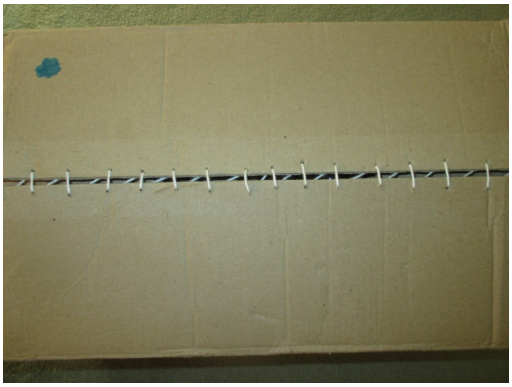
Fermez la boîte au cadenas à clé « Lion », et mettez cette clé de côté (la clé pour les joueurs et joueuses se trouve déjà cachée dans la boîte du mystérieux cadeau).

Vissez la boîte vissée (puis remettez le tournevis dans la boîte au cadenas à clé « classique 1 »).

Fermez la boîte au cadenas à clé « classique 1 » et cachez la clé sous un pot de farine (ou scotchez-la sur un côté).

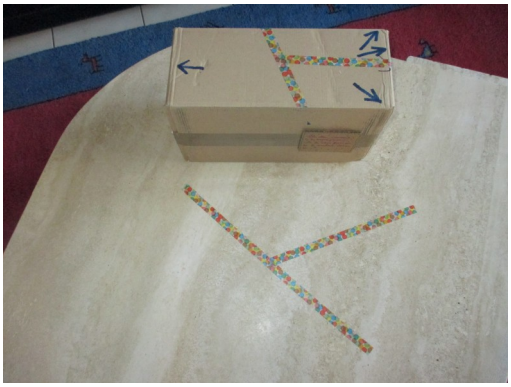
Fermez la boîte au cadenas à clé « classique 2 » et scotchez la clé sous la télécommande avec le plus de boutons qu'il y a dans l'espace de jeu (ou, si vous avez modifié l'énigme des lettres allongées, là où votre énigme renvoie).

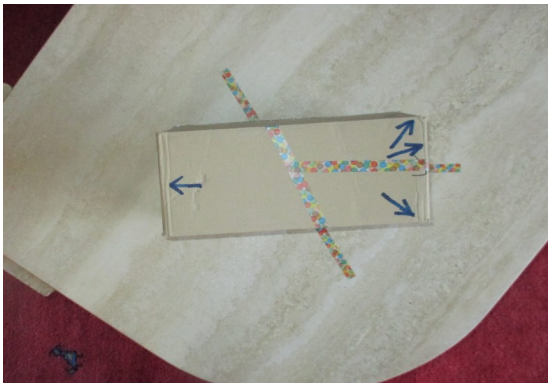
L'intérieur de la boîte du mystérieux cadeau est déjà fermé avec le cadenas à chiffres de couleur. Fermez l'extérieur de la boîte en la cousant (pour cela, une aiguille très solide est nécessaire, ou un autre outils permettant de faire les trous de passage du fil).



La fin de l'extérieur de la boîte du mystérieux cadeau et la cachette des boîtes

Pour cette énigme, le scotch collé sur la boîte du mystérieux cadeau va servir : créez la même forme sur la table de jeu avec le même scotch décoratif. Puis, positionnez la boîte sur la forme, de manière à faire coïncider le scotch de la table et celui de la boîte. Trouvez des cachettes pour les quatre autres boîtes, dans la même pièce, et placez-les y. Puis indiquez à l'aide de flèches directement sur la boîte du mystérieux cadeau (toujours positionnée selon les scotchs) les directions dans lesquelles chercher.





L'emballage de la boîte du mystérieux cadeau et du livre

Enfin, emballez dans du papier cadeau la boîte du mystérieux cadeau et le livre utilisé dans le jeu. Ajoutez dessus des étiquettes « Tout le monde », et placez coincé dans l'emballage de la boîte du mystérieux cadeau le 1er message des Gwirks. Placez le tout au pied du sapin, de préférence au milieu d'autres cadeaux.

Du brouillon et des stylos

Placez quelques feuilles et stylos sur la table de jeu : cela pourra être très utile aux joueurs et joueuses.

Déroulement du jeu

Explications

Si le mystérieux cadeau et le livre ne sont pas seuls sous le sapin, au moment de déballer les cadeaux, vos invité·es ne manqueront pas de découvrir le jeu et de se lancer dans la résolution du mystère… Sinon, à vous de donner envie de découvrir le contenu des étranges paquets seuls au pied du sapin !

Le 1er message des Gwirks sert à expliquer le jeu, vérifiez bien que tout le monde en prenne connaissance et n'hésitez pas à apporter quelques informations complémentaires.

Aide

Tout au long du jeu, n'hésitez pas à donner des indices supplémentaires aux joueurs et joueuses : le but du jeu est qu'ils et elles réussissent leur mission ! Aidez-vous pour cela de ce qui suit, l'explication des énigmes.

Explication des énigmes

La découverte des éléments du jeu : l'énigme des directions

Une fois le mystérieux cadeau déballé, la première énigme à résoudre consiste à placer la boîte sur la table, en faisant coïncider les lignes de scotch de la boîte avec celles placées sur la tables, puis à suivre les directions indiquées. Dans chacune d'entre elles, les joueurs et joueuses doivent trouver une des boîtes.

Les énigmes

L'énigme du livre

Grâce au livre et à l'énigme à l'extérieur de la boîte vissée, les joueurs et joueuses peuvent résoudre cette énigme. Pour cela, il leur faut, comme l'explique le texte, chercher aux numéros de pages indiquées par la lettre « P » (« elle se mit à la page ») la lettre indiquée par la lettre « L », en comptant les lettres à partir de la première de chaque page (« et compta ses lettres »). Les lettres obtenues, une fois remises dans l'ordre (« avant d'y mettre de l'ordre »), leur permettront de trouver l'endroit où est caché le cryptex (ou ce par quoi vous l'avez remplacé si vous avez modifié l'indice l'utilisant).

L'énigme du puzzle-recette

Assembler les boîtes permet de former le puzzle de la recette incomplète. Comme il manque de la farine au gâteau, il faut aller la chercher : sur ou sous la farine se trouve la clé qui permet d'ouvrir la boîte au cadenas à clé « classique 1 ». Des ciseaux coincés par un cadenas à clé se trouvent dans la boîte.

L'énigme des lettres allongées

Pour cette énigme, il faut essayer de lire le texte à l'extérieur de la boîte au cadenas à clé « classique 1 » : l'astuce est de mettre ses yeux au ras de la feuille, ce qui permet de voir « Je suis la reine des boutons » (sauf si vous l'avez modifiée). Cette énigme fait référence à une télécommande (l'objet avec le plus de boutons de la pièce), sous laquelle est collée la clé de la boîte au cadenas à clé « classique 2 ». Dans cette boîte se trouve un cache en carton en forme de boule de Noël ainsi qu'un tournevis.

Ce tournevis permet d'ouvrir la boîte vissée dans laquelle il y a la lampe à lumière bleue. Attention : cette boîte ne peut pas être ouverte en allant chercher un autre tournevis ! Dites aux joueurs et joueuses qui voudraient le faire que, si un tournevis est nécessaire, le jeu leur en fournira en temps voulu.

L'énigme de la charade cachée

Pour faire apparaître cette énigme, il est nécessaire d'utiliser la lumière bleue sur l'extérieur de la boîte au cadenas à clé « classique 2 », de la boîte du mystérieux cadeau et de la boîte au cadenas à clé « Lion ». Là où sont écrites des phrases en apparence inutiles se cache en réalité une charade (avec une partie visible sur chaque boîte) qui permet d'obtenir le mot « sapin » : « Mon premier s'en va, et revient ! (ça) On me déguste perdu quand je suis vieux dit mon second. (pain) Mon tout n'est pas bien loin ! (sapin) ». Dans le sapin se trouve l'énigme à résoudre avec le cryptex.

L'énigme du message crypté

Si vous avez utilisé l'énigme sans modification, le message crypté (trouvé dans le sapin) est à décoder avec le cryptex, qui permet de remplacer chaque lettre du message par une autre (à condition d'aligner les deux symboles flocons). L'étrange message « cinq juré… cinq jurées d'aplomb » devient ainsi « si mi la ré, si mi la ré… si mi la ré, si mi la ré, si sol do fa », ce qui renvoie à la chanson de Barbara « Une petite cantate ». Dans un de ses CDs se trouve ainsi la clé des ciseaux, permettant de les libérer et de s'en servir.

Les ciseaux permettent de découper les fils de la boîte du mystérieux cadeau, qui est cousue. Attention : cette boîte ne peut pas être ouverte en allant chercher d'autres ciseaux ! Dites aux joueurs et joueuses qui voudraient le faire que, si des ciseaux sont nécessaires, le jeu leur en fournira en temps voulu.

L'énigme du Lion

Pour décoder la phrase « Le SINGE grimpe dans le SAPIN, le CHEVAL a un CADEAU, le TAUREAU fait du TRAÎNEAU » (à l'extérieur de la boîte au cadenas à clé « classique 2 »), il est nécessaire de trouver la correspondance entre les animaux d'un côté et les mots relatifs à l'univers de Noël de l'autre. En fait, les deux mots commencent à chaque fois par la même lettre et comptent le même nombre de lettres. Il faut ensuite chercher quel pourrait être la correspondance du mot « LION », en s'aidant de la scène de Noël dans la boîte du mystérieux cadeau : il s'agit du mot « LUNE ». En tirant la lune de la scène, les joueurs et joueuses trouvent ainsi la clé de la boîte au cadenas à clé « Lion », dans laquelle se trouve la boîte avec les filtres verts et rouges.

L'énigme des filtres

En plaçant le carton dans le bon sens dans la boîte fermée (c'est-à-dire dans le sens qui permet de lire le mot « départ »), puis en suivant le dessin à partir du mot « départ », parfois en retournant la boîte pour lire de l'autre côté (mais sans jamais ouvrir la boîte), on trouve les lettres « T », « A », « B », « L » et « E », dans l'ordre. Sous la table qui sert au jeu depuis le début sont fixés quelques symboles qui serviront pour l'énigme finale.

L'énigme de la boule de Noël

En plaçant le cache en forme de boule de Noël sur la boule de Noël à l'extérieur de la boîte au cadenas à clé « Lion », seuls trois symboles sont visibles (parmi tous ceux qui remplissent la boule de Noël) : ils seront utiles pour l'énigme finale.

L'énigme finale

Pour cette dernière énigme, les joueurs et joueuses doivent compter tous les symboles de couleur présents sur les boîtes, sans oublier ceux sous la table et ceux mis en évidence par l'énigme de la boule de Noël. Ils et elles doivent trouver 5 étoiles jaunes, 8 cœurs rouges, 6 gouttes bleu foncé, 4 sapins vert et 5 nuages bleu clair : ainsi, en plaçant sur le cadenas à chiffres de couleur (dans la boîte du mystérieux cadeau) le 5 sur le jaune, le 8 sur le rouge, le 6 sur le bleu foncé, le 4 sur le vert et le 5 sur le bleu clair, ils et elles pourront enfin ouvrir ce cadenas !

Fin : Le sauvetage des Gwirks

Le dernier cadenas ouvert permet de libérer les Gwirks et de trouver leur 2ème message, qui permet de conclure l'histoire. Et c'est déjà la fin du jeu !