

Mes chers amis et confrères, commandants britanniques,
Ces jours-ci, nous ne cessons de subir
les attaques des combattants clandestins en Terre d'Israël.
Ce mardi, nous allons effectuer une opération
de grande envergure, au cours de laquelle
nous nous emparerons des sliks des
combattants clandestins.

Nous savons où se trouve chaque slik,
et nous sommes prêts à l'attaquer.

Préparez bien tous vos soldats,
et venez au quartier général britannique à 17h00.

De là partira notre convoi !

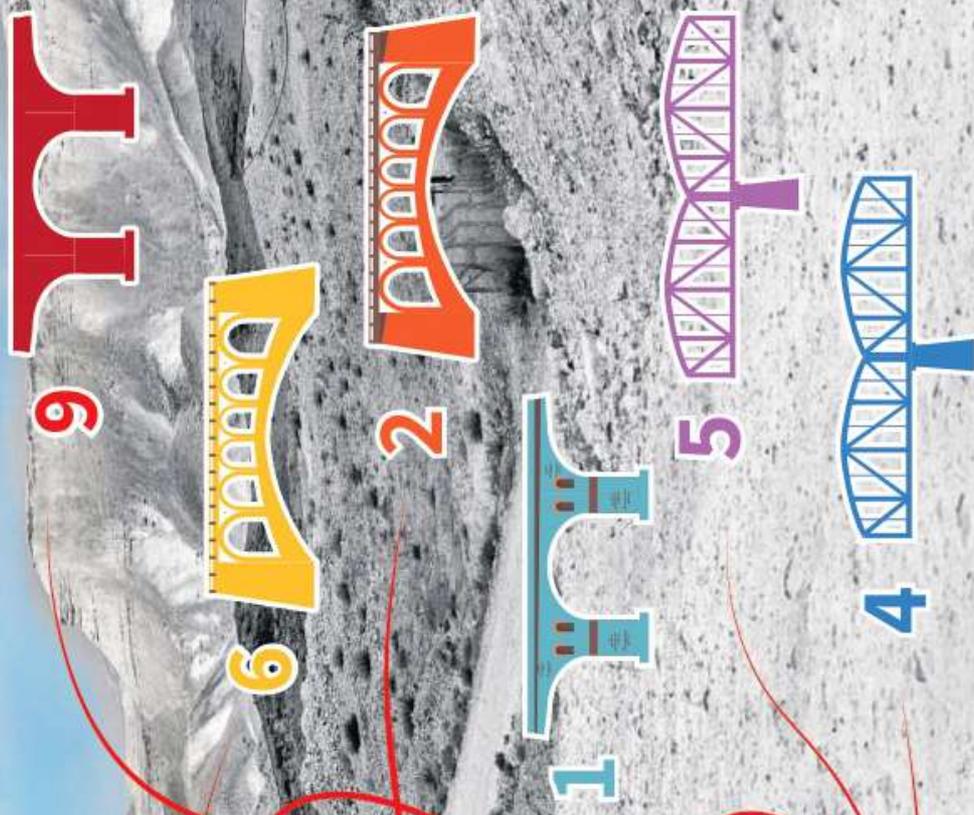
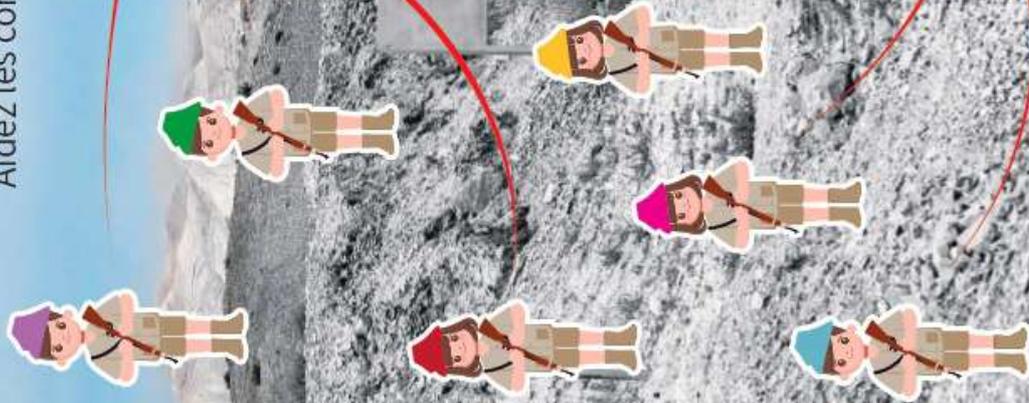
Cette lettre ne doit pas tomber entre les mains
des combattants clandestins ! Gardez-la précieusement !

Bonne chance dans cette opération!
Le commandant britannique.

La Nuit des Ponts

Afin d'endommager les principales voies d'approvisionnement des Britanniques, les combattants clandestins planifièrent une opération appelée " Leil Haguécharim " (" la Nuit des Ponts ").

Cette nuit-là, 11 ponts furent attaqués simultanément sur toutes les frontières de la Terre d'Israël. Aidez les combattants à arriver à leur destination, et à faire sauter les ponts au moment prévu.



Les bateaux des immigrants clandestins

Le mouvement de l'Alyah Bet (Haapala) fut créé pour permettre l'entrée illégale des Juifs en Terre d'Israël, principalement par voie maritime et terrestre. Ce mouvement fut créé par les habitants juifs du Yichouv à l'époque du mandat britannique. Les différents mouvements de combattants clandestins jouèrent un rôle central dans l'Alyah Bet.

Tous les bateaux cherchaient à atteindre les côtes israéliennes avec les passagers sains et saufs. Tout à tour, selon un certain ordre, chaque navire s'approcha du rivage.

Le premier bateau fut attaqué par les Britanniques.

Le bateau suivant fit naufrage.

Le bateau qui le suivait portait le nom d'une célèbre parachutiste, connue pour son héroïsme.

Puis vint le bateau portant le nom d'une date importante pour l'État juif.

Le bateau suivant portait le nom de celui qui entra le premier dans la mer Rouge.

Le dernier bateau qui s'approcha du rivage, portait le nom d'un héros d'origine italienne.



L'Évasion de la Prison d'Acre

L'évasion de la prison d'Acre fut une opération menée par l'Irgoun, le 4 mai 1947. Au cours de cette opération, des membres de l'Irgoun déguisés en soldats britanniques appartenant au "Corps des Ingénieurs Royaux" firent irruption dans la prison d'Acre, et permirent à de nombreux détenus de s'échapper. Voici le plan de la prison, ainsi que de la vieille ville d'Acre.

Aidez les prisonniers à s'échapper



L'heure (sans les minutes) à laquelle l'effraction de la prison a été effectuée



La date du mois de mai où a eu lieu l'effraction



Le nombre de combattants qui ont fait irruption dans la prison



Le numéro du mois où était initialement prévue l'effraction



L'heure à laquelle les combattants de l'Irgoun sont sortis pour effectuer l'effraction

Le nombre de prisonniers de l'Irgoun et du Lehi qui se sont évadés



Le nombre de prisonniers arabes évadés



— — — — — + — — — — — = — — — — —

Le Mouvement de Rébellion Hébraïque

Afin de coordonner les actions de résistance contre les Britanniques, tous les combattants clandestins décidèrent de s'unir sous une seule organisation appelée " Tenouat Haméri Haïvri " (" Le Mouvement de Rébellion Hébraïque ").
Ajoutez les valeurs numériques correspondant aux symboles des différents mouvements clandestins, afin d'aider le Mouvement de Rébellion Hébraïque à atteindre son but.

$$\begin{matrix} \text{כנמח} & + & \text{כנמח} & = & 8 \end{matrix}$$

$$\begin{matrix} \text{כנמח} & + & \text{כנמח} & = & 9 \end{matrix}$$

$$\text{○} + \text{כנמח} + \text{לח"י} = 19$$

$$\text{לח"י} + \text{כנמח} + \text{אצ"ל} = 21$$

$$\text{כנמח} + \text{כנמח} + \text{אצ"ל} = ?$$

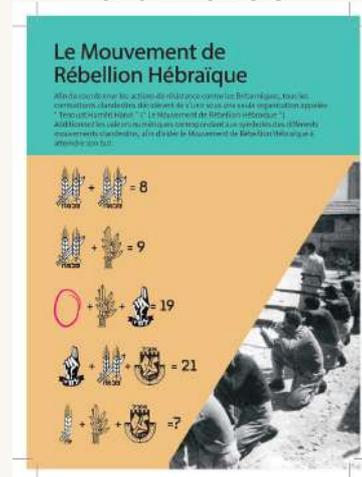


Comment joue-t-on ?

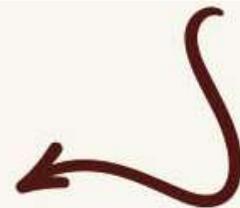
Commencez au début de la page des indices



Prenez l'énigme correspondant à l'indice



Solution de l'énigme précédente



Après avoir résolu l'énigme, recherchez la solution qui se trouve dans une autre case de la page des indices



Indice pour l'énigme suivante



Emplacement de l'énigme suivante

Résolvez une énigme après l'autre, jusqu'à ce que vous trouviez la solution de la grande énigme :

Quelle est la bonne lettre ?

Énigme pour les organisations clandestines

Page de réponses (Attention ! C'est une page « spoiler ». Évitez de la regarder, sauf si vous êtes vraiment coincés...)

Les réponses apparaissent selon l'ordre de leur résolution exacte :

Slik: Pour résoudre cette énigme, vous devez compter les grenades, les mitrailleuses, et les armes longues. Les autres armes sont là pour vous induire en erreur. Dans le tableau des indices, vous trouverez des armes supplémentaires que vous devrez ajouter au décompte en les classant dans la catégorie correspondante. Le bon ordre est le nombre de grenades (8), suivi du nombre d'armes longues (6), et suivi enfin du nombre de mitrailleuses (4).

L'Évasion de la Prison d'Acre : pour résoudre cette énigme, vous devez trouver sur la carte les éléments qui figurent sur le tableau d'indices. À côté de chaque élément de la carte, figurera une phrase liée à l'épisode de l'évasion de la prison. Le fait de mettre dans l'ordre les indices selon la clé fournie avec le tableau d'indices, va constituer une opération mathématique. La solution de cette opération est la réponse que vous cherchez. Le nombre de prisonniers de l'Irgoun et du Lehi qui se sont évadés (41) (moins) le nombre de combattants qui ont fait irruption dans la prison (34) (plus) la date du mois de mai où a eu lieu l'effraction (4) = 11

Le Mouvement de Rébellion (" Tenouat Hamérl "). Afin de résoudre cette énigme, vous devrez comprendre, en vous aidant des chiffres, quelle est la valeur numérique de chaque image, pour que les opérations mathématiques soient correctes. L'une des illustrations est manquante ; vous la trouverez dans la page des indices, et vous la placerez à l'endroit approprié. Chaque ligne est basée sur la solution de la ligne précédente. Vous comprendrez ainsi que les symboles des différents organismes clandestins ont les valeurs numériques suivantes :

 Palma'h = 4,  Haganah = 5,  Lehi = 7,  Irgoun = 10,  la moitié du symbole de Palma'h = 2

Ainsi, la dernière opération mathématique sera $2 + 5 + 10 = 17$. La réponse est donc 17

Les bateaux d'Immigrants illégaux : pour résoudre cette énigme, placez sur le tableau des indices les noms des bateaux que vous avez reçus, en fonction de l'endroit où ils figurent sur le tableau. Identifiez ensuite quel est chaque bateau, en vous aidant des indications, ainsi que des fiches explicatives se trouvant dans la salle. Puis reliez les bateaux dans le bon ordre. Si vous ne vous êtes pas trompés, vos traits formeront le chiffre 5.

La Nuit des Ponts : (" Leil Haguecharim ") : Pour résoudre cette énigme, il faut traverser le labyrinthe, et voir quel personnage mène à quel pont. Les trois personnages qui figurent sur le tableau d'indices constitueront la solution dans le bon ordre - 914

Contrebande: Pour résoudre cette énigme, il faut mélanger les couleurs des différentes confitures, et relier les numéros correspondants qui y figurent. Dans le tableau d'indices, vous trouverez une série de pots de couleurs – vous devrez créer ces couleurs en mélangeant les couleurs des confitures sur la page des énigmes. Mélanger les couleurs de deux confitures revient à additionner les chiffres (le prix) qui y figurent. Le bon ordre des chiffres correspond à l'ordre dans lequel figurent les pots de confiture sur la page d'indices :

Orange (= 9. Constitué du mélange du jaune = 2 et du rouge = 7). Bleu clair (= 6. Constitué du mélange du bleu = 5 et du blanc = 1) Violet (= 12. Constitué du mélange du rouge = 7 et du bleu = 5)

Vert (= 7. Constitué du mélange du jaune = 2 et du bleu = 5).

Mot clandestin: Mot clandestin- pour résoudre cette énigme, vous devrez d'abord comprendre que cette énigme est écrite en miroir. Il faut tenir la feuille devant un miroir où va se refléter le texte. Vous devrez alors essayer de résoudre l'énigme qui est écrite sur la feuille. Les mots qui manquent sur la page de l'énigme figureront sur la page des indices, et compléteront ainsi l'énoncé de l'énigme. À l'aide des fiches d'informations se trouvant dans la salle, vous pourrez découvrir les informations qui vous aideront à résoudre l'énigme. L'énoncé complet de l'énigme est le suivant : Je suis un Rabbin de Jérusalem. Pendant 25 ans j'ai rendu visite aux combattants clandestins incarcérés dans les prisons, et je leur faisais même parvenir clandestinement des petites lettres écrites par leurs proches. C'est la raison pour laquelle je suis surnommé " le Père des Prisonniers ". Qui suis-je ? La réponse est bien sûr : le Rav Aryeh Levin.

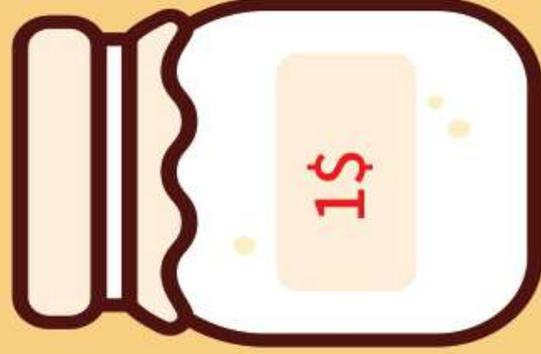
Après avoir trouvé la réponse « Rav Arié Levin , cherchez-la dans le tableau des indices, et découvrez quelle lettre vous devez prendre dans le bureau du commandant britannique.

C'est la bonne lettre!



Contrebande

La communication entre les combattants clandestins et les prisonniers se faisait en secret. Les combattants faisaient passer clandestinement des explosifs que les prisonniers utilisaient plus tard pour s'échapper de prison. Pour cela, les combattants clandestins utilisaient des pots de confiture à double fond dans lesquels ils plaçaient les explosifs.



Mot clandestin

« Qui suis-je
surnommé " le Père des Prisonniers
la raison pour laquelle je suis
lettres écrites par leurs proches. C'est
parvenir clandestinement des petites
dans les prisons, et je leur faisais
combattants clandestins incarcérés
Pendant 25 ans, j'ai rendu visite aux
Je suis un Rabbini de Jérusalem.
: Écriture en miroir

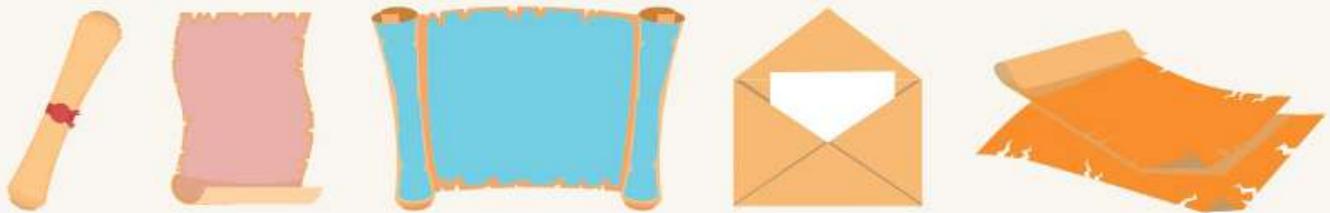
Énigme pour les organisations clandestines

Vous êtes des combattants clandestins en Terre d'Israël avant la création de l'État. Votre objectif est d'expulser les Britanniques du pays et d'y établir un État juif. En vue d'une opération que vous prévoyez prochainement, vous devez entrer dans le bureau du commandant britannique, et prendre sur son bureau une lettre contenant des informations importantes pour préparer votre opération.

Faites attention ! Il y a 5 lettres sur la table, mais vous ne pouvez en prendre qu'une pour ne pas éveiller les soupçons.

Pour savoir quelle lettre vous devez prendre, d'autres combattants clandestins vous ont laissé des indices et des énigmes, afin que vous ne vous trompiez pas. Chaque énigme porte sur un événement ou sur un thème majeur de la vie des combattants clandestins.

Lorsque vous aurez trouvé la bonne lettre, vous pourrez l'ouvrir et découvrir son contenu. Allez-y ! Les combattants clandestins comptent sur vous.



Grâce aux énigmes ci-dessous, vous pouvez résoudre le mystère, et découvrir quelle est la bonne lettre. Voici les fiches d'énigmes. Chaque énigme a son propre titre qui vous aidera à passer à l'énigme suivante.

Instructions :

1. Commencez par la page des indices, à l'endroit où est écrit – “ Début ”.
2. Chaque énigme vous mènera à la page suivante, mais seulement si vous y répondez correctement! Si vous faites une erreur, vous arriverez à la mauvaise page. Les indices et le renvoi à des pages qui ne correspondent pas à la bonne réponse, vous induiront inévitablement en erreur.
3. Après avoir résolu chaque énigme, vous obtiendrez une réponse que vous devrez chercher dans la page d'indices ci-jointe.

Chaque réponse sera accompagnée de deux éléments importants :

- a) Un indice pour résoudre l'énigme suivante.
 - b) Un renvoi à la page correcte suivante.
4. En résolvant la dernière énigme, et en la trouvant sur la page des indices, vous découvrirez quelle est la lettre que vous devez prendre dans le bureau du commandant britannique !

Que contient le kit ?

7 énigmes, une page d'indices et une page de réponses

Slik

Un "slik" est une cachette souterraine où sont dissimulés des armes et des documents secrets. À l'époque du mandat britannique, les combattants clandestins juifs construisirent des sliks dans tout le pays, afin de stocker des armes permettant de protéger les différents endroits du Yichouv (le peuplement juif en Terre d'Israël). Chaque Yichouv dans le pays avait un slik contenant une certaine quantité d'armes. Aidez les combattants clandestins à compter le stock d'armes dissimulées dans le slik.

