

Les énigmes de **BLETCHLEY**PARK



DÉFIS LOGIQUES ET MATHÉMATIQUES

A B X G K D R G O Z H B X N X 8 G K D B G
4 S K A Q R B 4 K A R G Z D S G 8 Q N 5 H
K B 6 G 9 4 P R U 8 N 9 S G B 6 A 9 H 2 N
P 5 R 4 K A 2 B 4 N 2 R K O 5 N D G 8 4 B
A U K 9 G B R 9 D R A 4 D A U G 9 A B N 9
R 4 B K E 4 A N S 4 B U 8 N H B G E H 8 O
B K Q 4 G D 4 6 8 U R K 5 B D Q H A R H 6
E R G 9 K R A E A 8 B G R E N A 9 G N 2 B
4 U N G R 8 A G P 4 Q A R H U O A N 4 8 A
R 9 A D 5 G B D R B G K A N 9 8 R D A U R
P 4 B R 4 S 4 B G U 8 4 2 O H B N D S D B
A B N K N 8 9 K B R 4 K A 8 B O 2 O 4 9 G
G 4 R B U 5 K 4 N S 8 B G A D N B U 5 G H
4 R D G K B D G 8 Z 4 N R H N R A G B R A
H S K O Q X R N U D B A Z N S K 8 Q X B N
U E 6 G H N P X K O E D S K D 6 G 9 N P R
P 5 B H K E O D H 4 2 B K P 5 X N K D 8 D
B K U E D R B E O X O N R X U K 9 G B X 9
X 4 B N S H R H 8 R N D K E 4 A N
D 3 4 6 O N X K 5 D 4 Q 4 A B 4 6
9 K B R D 8 R G 2 E R G 9 K R X B



GREMESE

Les énigmes de **BLETCHLEY**PARK

DÉFIS LOGIQUES & MATHÉMATIQUES

BLETCHLEY PARK

Bletchley Park Trust
The Mansion, Bletchley Park, Milton Keynes, MK3 6EB
www.bletchleypark.org.uk

Titre original : *Number and Mathematical Puzzles / Brain Training Puzzles*
Copyright © Arcturus Holdings Limited

Traduction : Ada Morello

Impression : Perrier Pre-Press & Print

Copyright de l'édition française :
Publié pour Gremese par les Éditions de Grenelle s.a.s.
Propriété intellectuelle réservée
2025 © Éditions de Grenelle s.a.s. – Paris

Tous droits réservés. Aucune partie de ce livre ne peut être reproduite, enregistrée ou transmise, de quelque façon que ce soit et par quelque moyen que ce soit, sans le consentement préalable de l'éditeur.

ISBN : 978-2-36677-413-9

Dépôt légal : août 2025
(Imprimé en France)

TABLE DES MATIÈRES

<i>Introduction</i>	4
<i>Énigmes</i>	6
<i>Solutions</i>	207
<i>Tableaux</i>	239

INTRODUCTION

Pendant la Seconde Guerre mondiale, Bletchley Park fut le lieu de travail de milliers de personnes chargées de déchiffrer les messages cryptés des ennemis.

Vers la fin de l'année 1941, le *Daily Telegraph* lança un concours d'énigmes. Le but était de compléter une grille de mots croisés en moins de 12 minutes. M. Gavin, président de l'Eccentric Club, s'engagea à donner 100 livres sterling au Fonds Démineurs si le déroulement de la compétition était bien contrôlé. Nombre des participants au concours ont ensuite été invités à prendre part au travail de l'*Intelligence* de Bletchley Park : ce qui – après que les succès obtenus par la structure sont tombés dans le domaine public – contribua à créer une passerelle entre les jeux d'énigmes et l'activité de décryptage auprès du public de passionnés.

Le décryptage incarne l'apogée du processus de *problem solving*, et les codes utilisés sont semblables aux formes les plus communes de jeux d'énigmes, tels que les mots croisés ou le sudoku. La plupart du temps, les decrypteurs de Bletchley Park cherchaient dans le code qu'ils avaient sous les yeux des « schémas » récurrents, comme le font aujourd'hui les passionnés d'énigmes. Et comme eux, les decrypteurs basaient leur solution sur des indices déterminés. Par exemple, un code qui représente des mots à travers autre chose, notamment des séries de chiffres, est un code assez simple. Dans ce cas, l'indice peut être la fréquence à laquelle reviennent certains chiffres dans le message crypté. Dans une grille de mots croisés classique, les indices sont tout simplement les définitions des réponses. Dans un cryptogramme plus complexe, les lettres du message ont pu être remplacées par d'autres lettres d'un double alphabet, selon ce qu'on appelle un « double chiffrement ». Le principe est presque le même dans les mots croisés cryptiques, dans lesquels chaque indice représente à son tour une énigme à résoudre.

Pendant la Seconde Guerre mondiale, les messages chiffrés des ennemis étaient en général transmis par groupe de lettres, 4 ou 5 la plupart du temps. Donc, même quand une chaîne était déchiffrée, d'autres lettres manquaient encore.

La mission des décrypteurs était celle de rassembler les mots du message, en remplissant les trous de façon semblable à ce que l'on fait avec des mots croisés lorsque dans la définition certaines lettres sont remplacées par des espaces vides.

La capacité de résoudre des énigmes était ce qui caractérisait les esprits brillants enrôlés à Bletchley Park – dont le travail incessant, selon de nombreux historiens, a contribué à raccourcir la guerre de presque deux ans. Dans le sillage de cette longue tradition, le Bletchley Park Trust a réalisé aujourd'hui ce passionnant recueil de tests de QI grâce auquel chaque lecteur pourra se mettre à l'épreuve. Et pourquoi pas, découvrir si en temps de guerre, il aurait pu faire partie des précieuses ressources humaines de Bletchley Park.

Note pour le lecteur :

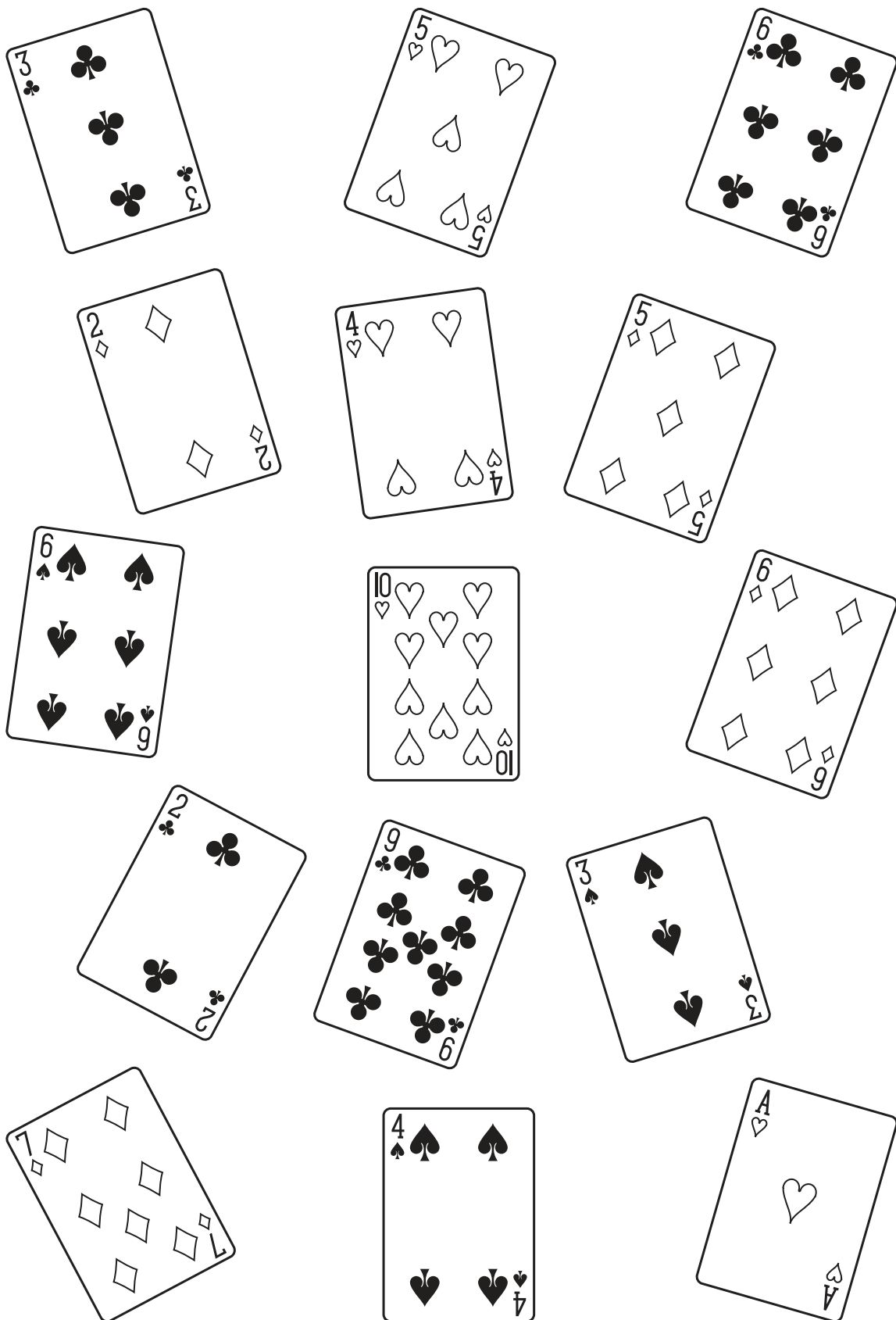
Pour les énigmes qui se basent sur l'utilisation de lettres, l'alphabet de référence est celui latin, qui comprend les lettres : j, k, w, x, y.

Donc : a, b, c, d, e, f, g, h, i, j, k, l, m, n, o, p, q, r, s, t, u, v, w, x, y, z.

Pour la résolutions des énigmes qui utilisent les unités de mesures anglaises, vous trouverez la table de conversion dans la section des annexes du livre.

Jeu de cartes

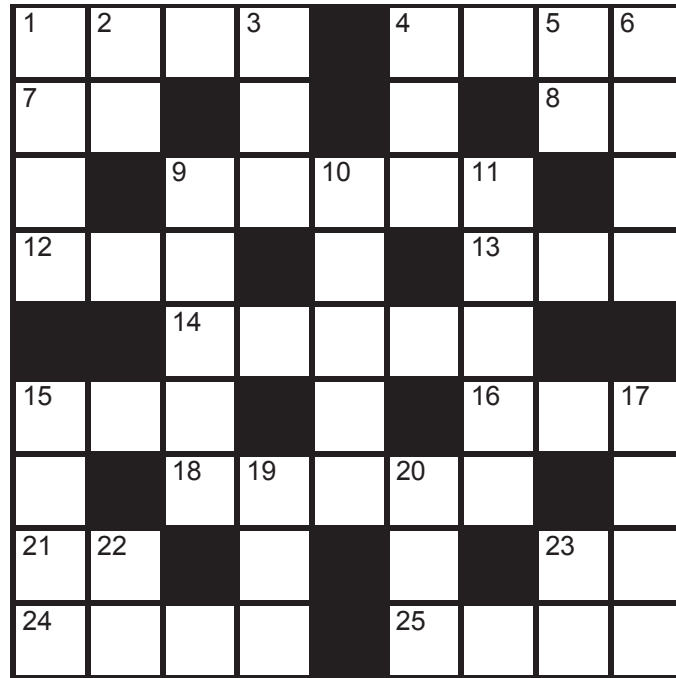
Une carte manque à l'appel : laquelle ?



Mots croisés numériques

2

La réponse à chacune des définitions est constituée d'un nombre, dont les chiffres devront être insérés dans la grille ci-dessous comme dans des mots croisés classiques.



Horizontalement

- 1 24 horizontal moins six (4)
- 4 4 vertical multiplié par 9 (4)
- 7 Nombre de pieds dans sept yards (2)
- 8 7 horizontal plus la moitié du 23 horizontal (2)
- 9 24 horizontal plus 3 vertical plus 17 vertical plus 72 (5)
- 12 16 horizontal plus 4 (3)
- 13 Nombre de pouces dans dix pieds (3)
- 14 6 verticale multiplié par 3 (5)
- 15 Cinq au cube (3)
- 16 19 vertical plus 77 (3)
- 18 14 horizontal moins 1864 (5)
- 21 22 vertical plus 9 (2)
- 23 Un douzième du 3 vertical (2)
- 24 4 horizontal plus 3 vertical moins 7 horizontal (4)
- 25 64% de 3200 (4)

Verticalement

- 1 6 vertical plus 137 (4)
- 2 5 vertical plus un cinquième du 15 horizontal (2)
- 3 16 horizontal plus 258 (3)
- 4 12 horizontal moins 32 (3)
- 5 2/3 du 21 horizontal (2)
- 6 4 horizontal plus 15 horizontal moins 31 (4)
- 9 18 horizontal moins 465 (5)
- 10 116 au carré (5)
- 11 226 au carré (5)
- 15 3 vertical plus 137 (4)
- 17 25 horizontal plus deux tiers du 22 vertical (4)
- 19 15 horizontal multiplié par 5 (3)
- 20 Nombre de livres dans 8 *stone*¹ (3)
- 22 2 vertical moins 1 (2)
- 23 Nombre de pouces dans sept pieds (2)

1. Unité de mesure de masse utilisée dans l'Empire Britannique correspondant à 14 livres (6,35 kg). [N.d.T.]

Dominologique

Une série de dominos doit être disposée sur quatre lignes. Les nombres indiquent respectivement les points sur les pièces de chaque colonne et ceux sur les pièces de chaque lignes (moitié supérieure et moitié inférieure). Remettez les chiffres au bon endroit pour former les dominos, en confrontant attentivement les lignes et les colonnes pour établir les positions possibles des pièces : par exemple, si une colonne ne possède qu'un seul numéro 6, alors le domino 6/6 ne s'y trouve pas. Deux dominos ont déjà été placés.

La série de dominos est ainsi composée :

0/0, 0/1, 0/2, 0/3, 0/4, 0/5, 0/6, 1/1, 1/2, 1/3, 1/4, 1/5, 1/6, 2/2, 2/3, 2/4, 2/5, 2/6, 3/3, 3/4, 3/5, 3/6, 4/4, 4/5, 4/6, 5/5, 5/6, 6/6.



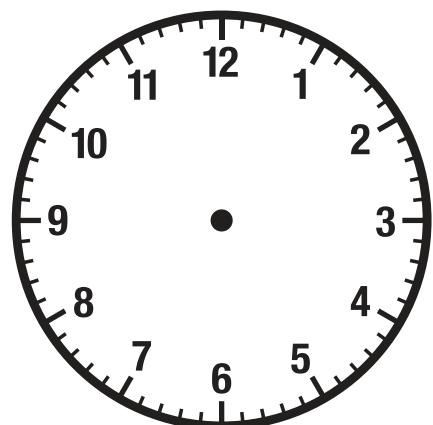
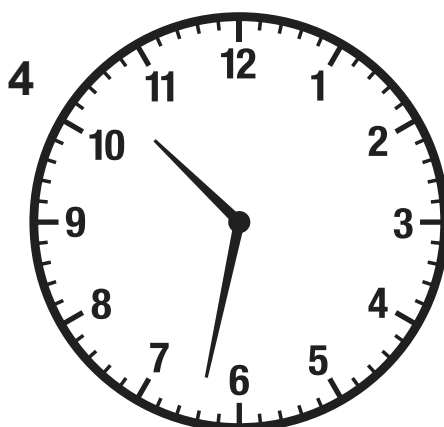
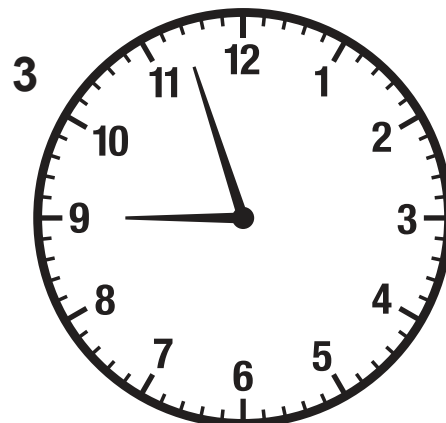
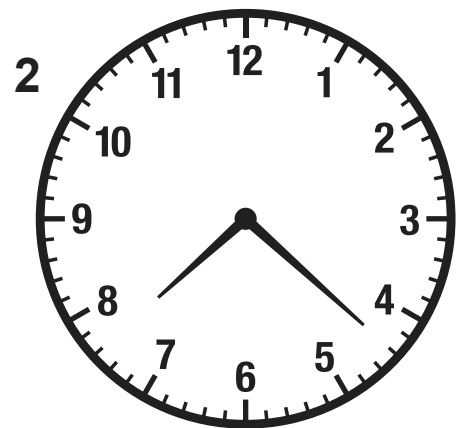
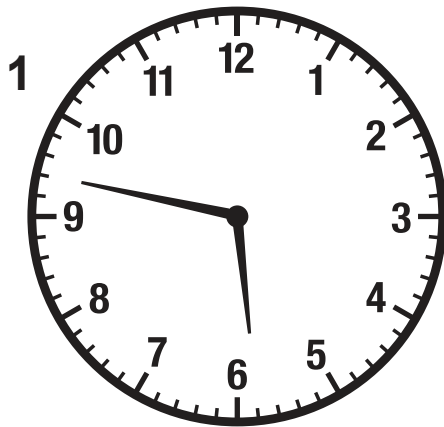
0, 1, 2, 4, 5, 5, 6, 6.	0, 0, 2, 4, 4, 5, 5, 5.	0, 0, 1, 1, 1, 2, 2, 4.	0, 2, 2, 2, 3, 3, 4, 4.	0, 2, 3, 3, 5, 6, 6, 6.	1, 1, 3, 4, 4, 5, 6, 6.	0, 1, 1, 3, 3, 3, 5, 6.
----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------

1, 1, 1, 3, 4, 5, 6.	2, 3, 3, 4, 4, 6, 6.	4						
		6						
0, 0, 2, 3, 3, 4, 6.	0, 0, 1, 1, 4, 5, 5.							
0, 0, 1, 5, 5, 5, 6.	0, 1, 2, 3, 5, 6, 6.							
1, 2, 2, 3, 3, 4, 4.	0, 2, 2, 2, 4, 5, 6.					3		
						2		

Cadrant incomplet

4

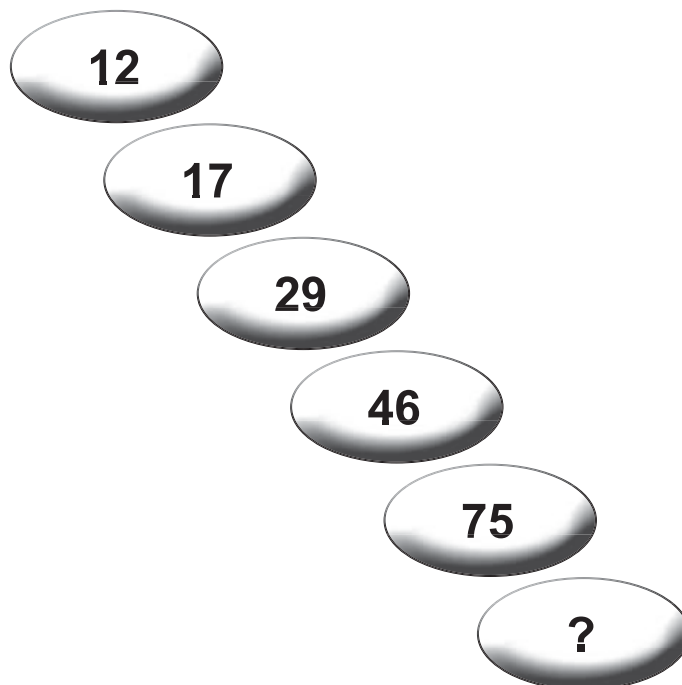
Dessinez les aiguilles manquantes dans le dernier cadran.



5

Nombre manquant

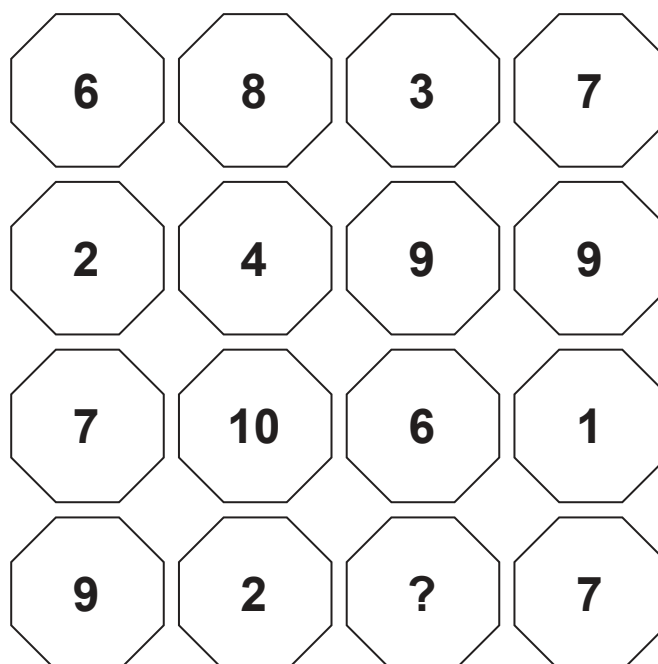
À quel nombre correspond le point d'interrogation ?



6

Nombre manquant

À quel nombre correspond le point d'interrogation ?



Insérez dans chacune des cases un chiffre de 1 à 7. Un chiffre ne peut apparaître qu'une seule fois dans chaque ligne et chaque colonne.

Les cercles dans la grille suggèrent les chiffres cachés dans les cases attenantes. Si le cercle est noir, les chiffres des quatre cases attenantes sont pairs ; s'il est gris, les chiffres des quatre cases attenantes sont impairs.

Les cercles blancs contiennent un numéro et un symbole mathématique (addition +, soustraction −, division /, multiplication x). Le numéro est le résultat de l'opération mathématique indiquée dans le cercle et effectuée entre les deux chiffres contenus dans les cases diagonales attenantes ; par exemple, le cercle « 2 / » indique que lorsqu'un chiffre contenu dans une case adjacente est divisé par le chiffre indiqué dans la case en diagonale, le résultat est 2.

		5	6	4		7
5						6
	3 −					
6		2		5		4
	●			4 −		
		6				2
		12 x				
			3			1
			2 /			
		5				
	●					7 +
3		1		6		5

Sudoku classique

Remplissez chaque case vide avec un chiffre différent de 1 à 9.
Aucun chiffre ne peut apparaître deux fois dans une même ligne,
une même colonne, ou au sein d'un des carrés de neuf cases.

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

Pendant la Seconde Guerre mondiale, Bletchley Park fut le site de cryptanalyse le plus important du Royaume-Uni. C'est là qu'Alan Turing révéla les codes de la machine allemande Enigma, contribuant ainsi à la résolution du conflit. Dans le sillage des grands décrypteurs du passé, le Bletchley Park Trust propose aujourd'hui une nouvelle collection extraordinaire de livres grâce auxquels vous pourrez mettre à l'épreuve vos aptitudes pour la logique et la déduction.

Relevez le défi et découvrez si, en temps de guerre, vous auriez été enrôlé parmi les analystes et décrypteurs de Bletchley Park !

A B X G K D R G O Z H B X N X 8 G K D B G
4 S K A Q R B 4 K A R G Z D S G 8 Q N 5 H
K B 6 G 9 4 P R U 8 N 9 S G B 6 A 9 H 2 N
P 5 R 4 K A 2 B 4 N 2 R K O 5 N D G 8 4 B
A U K 9 G B R 9 D R A 4 D A U G 9 A B N 9
R 4 B K E 4 A N S 4 B U 8 N H B G E H 8 O
B K Q 4 G D 4 6 8 U R K 5 B D Q H A R H 6
E R G 9 K R A E A 8 B G R E N A 9 G N 2 B
4 U N G R 8 A G P 4 Q A R H U O A N 4 8 A
R 9 A D 5 G B D R B G K A N 9 8 R D A U R
P 4 B R 4 S 4 B G U 8 4 2 O H B N D S D B
A B N K N 8 9 K B R 4 K A 8 B O 2 O 4 9 G
G 4 R B U 5 K 4 N S 8 B G A D N B U 5 G H
4 R D G K B D G 8 Z 4 N R H N R A G B R A
H S K O Q X R N U D B A Z N S K 8 Q X B N
U E 6 G H N P X K O E D S K D 6 G 9 N P R
P 5 B H K E O D H 4 2 B K P 5 X N K D 8 D
B K U E D R B E O X O N R
X H D K 9 4 B N S H R H 8
D 4 Q 4 A B 4 6 O N X K 5
9 B D E K X B R D 8 R G 2 E R G 9 K R X B

13,90 € (TTC)

978-2-36677-413-9



782366

774139