

## SOLUTION POUR L'ESCAPE BOOK RISK : POUR L'EMPEREUR

**CONSEILS** : mettre un post-it aux pages où on revient souvent : plan du chapitre en cour, Mes Objets (p.210), Mes Documents (p.214), Combinaisons (p.227), Conversations (p.235), Indices (p.256).  
Imprimer la table des Combinaisons (téléchargeable sur [lisez.com](http://lisez.com), en cliquant sur la ligne grise CONTENU ADDITIONNEL sous la couverture et le résumé) évite de faire trop d'allers-retours.

### ERRATA :

- page 128, barrer 4 pièces et inscrire 3 pièces.
- page 250, barrez **17 BIS** et inscrivez **22, DERNIÈRE BATAILLE**.

### INTRO

Voir solution p.256. Le but est double : familiariser le lecteur avec le « problème du cavalier » qui resservira dans le jeu, s'assurer que le lecteur a bien repéré où se trouvent les solutions et indices.

### CHAPITRE 1 : L'HÔPITAL

– **1** : ouvrir la table de chevet en combinant Stéthoscope + Table de chevet. Lire l'article de journal trouvé (p.214). Ouvrir la porte de la chambre en combinant Clé + Porte.

– **2** : consulter le PLAN p.30, il faudra y revenir.

Il ne sert à rien de retourner en **1**. Si on veut aller en **4** ou **5**, on est renvoyé vers **3** : la guérite de l'infirmière qui surveille l'étage. On peut visiter le **6** sans problème.

Pour la suite, on peut visiter les lieux dans l'ordre numérique, ou adopter l'ordre ci-dessous, les deux fonctionnent.

– **6** : la combinaison est... tout simplement le numéro de la chambre, sauf que la plaque est à l'envers, il ne faut pas lire 19 mais 61 et donc aller au **6,I**.

**6,I** > **6BIS**, lire le Message p.215 > Conversation **D** > retour au PLAN du **2**

!/ Pour la suite de la solution, on ne signale pas systématiquement le retour au PLAN.

– **3** : ce sont toutes les lettres de l'alphabet qui se lisent indifféremment à l'endroit et à l'envers (un H retourné se lit toujours H). Il ne manque que le O => aller en Conversation **O** (p.245) > **H**

NB1 : on peut montrer le journal à l'infirmière : combiner ses Initiales + Journal

NB2 : on peut soudoyer l'infirmière : combiner ses Initiales + Pièce, mais ça ne sert qu'à avoir un indice sur la liste de lettres à lire à l'envers. Mieux vaut garder son argent.

– **4** : la combinaison est indiquée par le jeu de morpion aperçu en bas du PLAN du **2** (même croix). Si on superpose les deux, on a une ligne de croix en diagonale qui recouvre **4=** autrement dit : quatre et deux barres donc **4,II** > **4BIS** > combiner Stéthoscope + Mur > Conversation **M**.

– **5** : la combinaison est indiquée par les mots croisés dans le journal reconstitué (en assemblant p.214 et 217). Plusieurs personnages y ont fait allusion dans le chapitre (voir **H** et **D**). La combinaison est indiquée par le mot 5 (puisque c'est la porte 5) : SEPT > lieu **7**.

PAGE DES JEUX – Dessin mystère : tracer un dessin en reliant les lettres dans l'ordre de l'expression-clé. Mots fléchés :

1. Bleu, d'encre ou froid.  
2. Instrument médical tranchant.  
3. Coupera un membre.  
4. Connut la passion.  
6. Vous le tenez dans vos mains.

2 s  
3 a  
4 a i m a  
l p  
u  
S E (p) T  
e  
n g h a u t  
1

– **7** : passer au chapitre 2, lieu **8**.

## CHAPITRE 2 : UN FORT SUR LA FRONTIERE

– **8** : se rapprocher du chalet > **9**.

– **9**. Bien noter les questions et réponses de la sentinelle.

Puis causer avec le camelot > Conversation **F**, vendre le Stéthoscope, puis le Cintre et la Clé de cuivre, acheter les Allumettes.

Puis tenter sa devinette au **9,III** > lire les noms à l'envers : l'aîné = NeufI, le cadet = SeptI, entre sept et neuf il y a huit, donc le frère entre les deux s'appelle Itiuh / HuitI > **8,I** > retour au **8**.

– **8** à nouveau : parler à la silhouette en Conversation **S** > si on dessine le chemin indiqué, on obtient la lettre Z > Conversation **Z** > **10**.

– **10** : le problème contient beaucoup de chiffres, mais tout ce qu'il faut retenir, c'est que les artilleurs travaillent en même temps. Il ne faut pas additionner les temps, le temps nécessaire est celui de l'opération la plus longue : combiner Chabert + 5 minutes > **10BIS,II** (attention, pas 10,II) > **10BIS**.

– **10BIS** : voir le PLAN p.67. On peut visiter le fort dans n'importe quel ordre, se heurter à des portes closes, remarquer qu'il nous manque une information, revenir plus tard... Ci-dessous, l'ordre le plus simple.

– **13** : le texte de la p.73 suggère lourdement d'aller voir en **13,II** : on trouve le Code Morse.

Puis appeler Chabert en **13,I** (comme nous y autorise la règle en gras p.66) et lire la description de l'Uniforme (p.212) pour trouver un Cavalier de bois dans la poche.

L'inscription gravée sur le Cavalier suggère qu'il sert à ouvrir le coffre. On combine Cavalier + symbole du coffre.

Coffre : sur la grille p.74, imaginer le Cavalier sur le A, puis exécuter le problème du cavalier (comme dans l'Intro) pour atteindre le symbole. Le Cavalier part de A et passe par T, F, L, E et atteint le symbole. Table de combinaisons : symbole + TFLE > contenu du coffre au **8,III**.

– **12** : le titre du *Livre du fort* indique \_ pour E et . pour T, alors que normalement c'est pile l'inverse (voir code Morse trouvé dans le bureau **13**). Il faut donc exécuter le code indiqué sur la porte en remplaçant chaque trait par un point, et chaque point par un trait, ce qui en Morse donne G > Conversation **G**.

– **14** : l'ennemi arrive ! Le plus urgent n'est pas de remettre le canon en service, mais de remettre en service la tour Chappe pour prévenir.

NB : il est possible de mettre le canon en service en combinant Levier + Boulets, puis en utilisant les Allumettes. Le lecteur croit pouvoir passer au chapitre 3, mais en fait... il est renvoyé au chapitre 2 pour remettre en service la tour Chappe, avec un malus sur les troupes obtenues pour le chapitre suivant.

– **11** : combiner Levier + Télégraphe > **11,II**. Composer un message en utilisant les mots appris dans le *Livre du fort* et sur la boîte d'allumettes déchirée en deux (assembler infos des p.219+p.221+p.241 et aussi p.211+p.76). Plusieurs messages de trois mots sont possibles, le meilleur utilise ce qui était écrit sur les deux parties de la boîte d'Allumettes :

CANON / EN PANNE / FRONTIERE > **11,III**, on se fait rembarrer.

(Un canon en panne dans un poste-frontière : on oublie de signaler l'essentiel...)

CANON / FRONTIERE / SUISSE > Conversation **P**, on obtient +2 régiments, passer chap.3, lieu **16**.

(Des canons à la frontière suisse, sous-entendu : une armée nous envahit, mais ce n'est pas clair.)

INVASION / FRONTIERE / PRUSSE > Conversation **I**, on obtient +4 régiments, passer chap.3, lieu **16**.

(C'est grave : la Prusse nous envahit !)

INVASION / FRONTIERE / SUISSE > Conversation **P**, on obtient +2 régiments, passer chap.3, lieu **16**.

(Ça a l'air grave, mais les Suisses sont neutres, qu'est-ce que c'est que cette histoire ?)

INVASION / PRUSSE / TRES URGENT > Conversation **K**, on obtient +6 régiments, passer chap.3, lieu **16**.

(C'est grave : la Prusse nous envahit ! Le TRES URGENT permet d'obtenir plus de troupes.)

INVASION / FRONTIERE / TRES URGENT > Conversation **I**, on obtient +4 régiments, passer chap.3, lieu **16**.

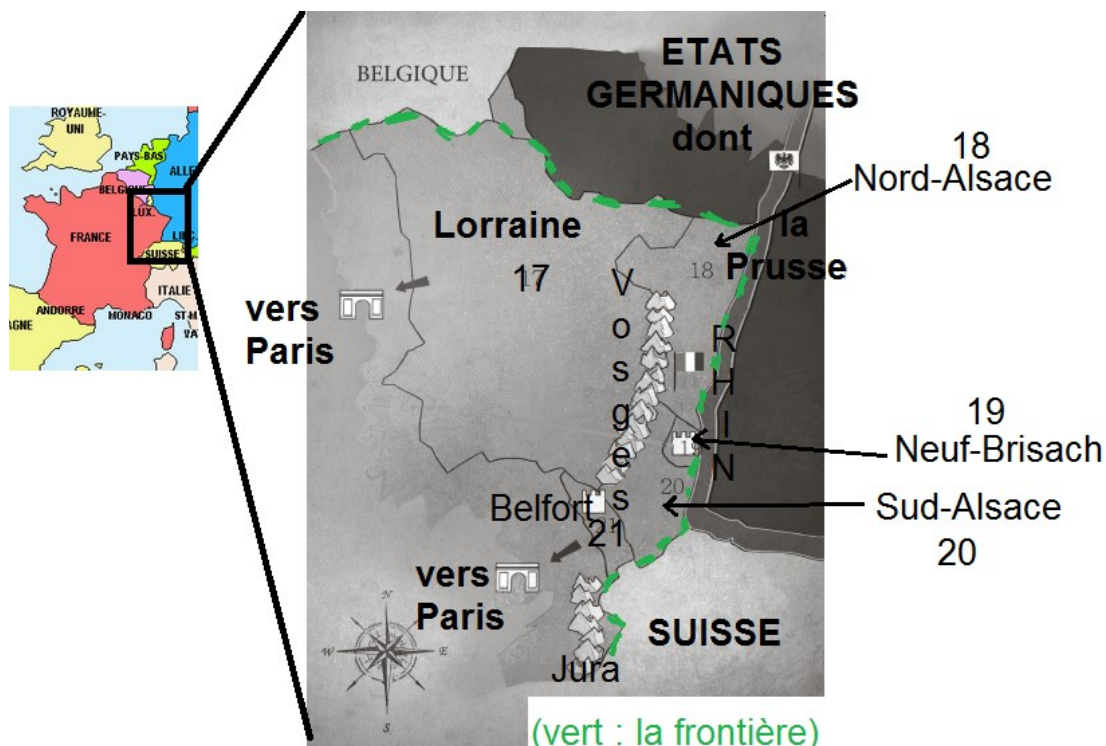
(C'est grave, mais quel envahisseur, où ?)

### CHAPITRE 3 : LA BATAILLE DE LA FRONTIERE

NB, réparer le canon du **14** au lieu de se servir de la tour Chappe, renvoie à ce chapitre au lieu **15**. Mais ça ne donne rien et on est réexpédié en arrière au chap.2 avec un malus -1 régiment sur les troupes qu'on obtiendra.

- **16** : pour localiser la **PREMIÈRE BATAILLE** il faut compléter la carte muette en se rappelant des paroles de Chabert, p.64-65, ce qui donne ceci. On a passé la frontière suisse en marchant en gros vers le nord, et le poste-frontière permet d'apercevoir les Etats germaniques à l'est, on est donc dans le Sud-Alsace > **20**.

BONUS CACHÉ : si on se trompe et qu'on croit que la PREMIÈRE BATAILLE a lieu au **21**, on reçoit en renfort +2 régiments. NB, le retard pris nous empêche de recevoir un bonus +1 régiment au **20**.



- **20** : section **PREMIÈRE BATAILLE**. Si trouvé du premier coup, on lit **20,II** : gain +1 régiment.

Le code secret se lit de haut en bas, phonétiquement :

*scie vin qu'une où ire rond hâta quai plus eau nos re*

SI VAINCUS, NOUS IRONS ATTAQUER PLUS AU NORD

L'ennemi ne tente donc pas de passer la trouée de Belfort.

UN PEU DE STRATEGIE : poursuivre tout de suite l'ennemi vers le nord, ou chercher d'abord à se renforcer et se renseigner sur la région ? Dans ce chapitre on a encore peu de troupes : au mieux on est à égalité avec l'ennemi (d'après chiffres p.79). Le mieux est donc de faire les tours des citadelles et villes pour avoir du renfort. Belfort au sud (**21**) n'a pas besoin de ses troupes, puisque l'ennemi est parti au nord, c'est là bas qu'on va demander du renfort en premier avant de tourner vers le nord.

- **21** : section **POURSUITE**. Il manque le U d'Austerlitz, lettre qui dans la statuare romaine s'écrit V, permettant aussi de former le VV de Waterloo > Conversation **V**. Gain de 2 régiments. Puis demi-tour vers le nord : rien à lire en **20**, aller au **18**.

- **18** : section **POURSUITE**. Si on note les renseignements, on devine une régularité dans les suites de chiffres (3 boulets de moins à chaque nouveau bastion, I canon de moins tous les deux bastions) ce qui permet de reconstituer ce qui manque (en couleur) :

1er bastion : **18** boulets, **III** canons > aller au **18,III**

2ème bastion : **15** boulets, **III** canons

3ème bastion : **12** boulets, **II** canons

4ème bastion : **9** boulets, **II** canons

5ème bastion : **6** boulets, **I** canon

6ème bastion : **3** boulets, **I** canon

**18,III** : on apprend que les ennemis, qui allaient vers le nord, ne sont pas passés ici. Ils ont donc bifurqué en chemin. Le bourgmestre nous conseille de faire demi-tour au **19** pour éclaircir ce mystère.

– **19** : section **POURSUITE**, chaque voyelle a été remplacée par la lettre précédente dans l'alphabet (en minuscules). Les consonnes restent (en majuscules).

Comment le deviner ? Soit on remarque le *hhh* à la fin du message et on se doute que ça nous renvoie au **III** d'un des lieux (iii). Soit on reconnaît NEUF BRISACH dans la deuxième ligne du message grâce au trait d'union.

Message décodé : ILS ONT CONTOURNÉ NEUF-BRISACH ET ONT TRAVERSÉ LES VOSGES VERS L'OUEST PAR LE COL SEIZE III > **16,III**, gain de 2 régiments > **17**.

– **17** : section **POURSUITE**. En suivant cette solution, on arrive avec 11 régiments (6 reçus en envoyant le meilleur message Chappe + 1 en identifiant de suite le lieu de la PREMIÈRE BATAILLE + 2 en cherchant du renfort à Belfort pour la POURSUITE + 2 en franchissant le col secret des Vosges), ou même 12 régiments si on a utilisé le bonus caché (voir plus haut, encadré au **16**).

On peut au contraire n'avoir que quelques régiments (si on a cafouillé avec le message Chappe et le code à Neuf-Brisach, et accumulé les retards) ou même avoir perdu la totalité de ses troupes ! (0 régiment = échec).

Avec 1 à 4 régiments > **17,I**, à l'heure du « thé » > Conversation **T** > **22**, section DERNIÈRE BATAILLE

Avec 5 à 10 régiments > **17,II** > **22**, section DERNIÈRE BATAILLE

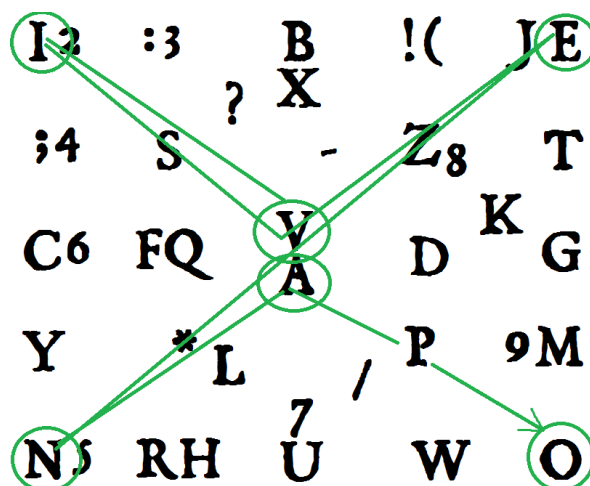
Avec 11 ou 12 régiments > **17,III** > **22**, section VICTOIRE

– **22** : section **DERNIÈRE BATAILLE**, voir les règles d'échecs p.218. Deux solutions pour empêcher (en un seul coup) le Roi Blanc d'atteindre la case marquée d'un point :

Situation de départ :	Soit placer la Tour Noire en 15,II pour qu'elle menace la case marquée d'un point. > aller en <b>15,II</b> > <b>VICTOIRE</b>	Soit placer le Cavalier Noir en 21,III pour qu'il menace la case marquée d'un point. Il prend la Tour Blanche. > aller en <b>21,III</b> > <b>VICTOIRE</b>

– **22** : section **VICTOIRE**, noter le nombre de régiments dont on dispose.

Pour traduire enfin le message chiffré de la p.215, il faut lire attentivement la p.117 (l'agent double crie VIVE NAPO) et se rappeler du jeu du « Dessin mystère » évoqué p.214. Si on relie les lettres de V-I-V-E-N-A-P-O, on lit la lettre X > Conversation **X** > passer au chap.4, lieu **23**.



## CHAPITRE 4 : LE BATEAU SECRET

– **23** > **24** : même système de mot de passe que celui du chalet **9** (p.57) : le garde crie un nombre, la personne qui approche doit donner en réponse le nombre de lettres qu'elle compte dans ce nombre. Comme S-E-C-H-S a 5 lettres, il faut répondre cinq en allemand : combiner Sentinelle + FÜNF > **23,II** > **25**.

NB1, les chiffres en allemand sont indiqués dans le lexique p.220.

NB2, si on n'a pas compris le code ou pas lu le **9**, on peut combiner Sentinelle + Pièces et détourner son attention en lançant 3 pièces en argent (**ERRATA** : le livre dit 4 pièces mais c'est 3), mais il n'est pas sûr qu'on en ait autant à ce stade.

NB3, toutes les autres solutions impliquent de tirer sur le garde, ce qui complique la tâche sur le bateau plus tard.

– **25** : le PLAN du navire. On peut visiter dans n'importe quel ordre, en voici un possible (ci-dessous).

– **26** : deux possibilités.

> si on a assommé la sentinelle au **23**, on passe au **26,BIS**

> si on a tué la sentinelle au **23**, il faut se rendre au **29**, lire la lettre et utiliser les informations pour déduire le nom du machiniste : lequel parmi BENNETT, BRIGGS et ATKINS ? C'est celui qui n'est pas sourd (car il a entendu le coup de feu) mais qui est allergique au charbon (sinon il travaillerait à la machine avec les deux autres).

Le sourd est BRIGGS (son nom commence par B et il travaille « comme plusieurs » donc avec un -S de pluriel à son nom). Le non-allergique est ATKINS (il a aussi un -S à son nom). Il ne reste que BENNETT. Combiner Porte à hublot + son nom > **26,II** > **26BIS**.

**26BIS** : on trouve 4 carrés dont on ne peut rien faire pour le moment.

– **28** : sur l'illustration p.142, on aperçoit 2 autres carrés, on en a donc 6 en tout. L'enveloppe qui les contenait porte l'inscription BUCE, l'anagramme de CUBE. On utilise les 6 carrés pour assembler ce cube (il faut assembler en mettant ensemble les coins qui portent le même symbole, triangle noir, blanc ou carré) :



En lisant du début (*Anfang* en allemand, voir lexique p.220) vers la droite, on obtient : ↘↗↙↓

Pour faire démarrer le bateau il me manque un élément du transmetteur d'ordres (mettre le levier sur *Langsam* ou *Schnell* en Conversation **L** ou **C** ne donne rien). Je le cherche ailleurs. Il ne me reste que le **27** (en effet le **29**, la casemate du canon, ne peut être ouverte d'aucune manière. Un piège est tendu au lecteur tricheur en **29,I**).

– **27** : la combinaison pour ouvrir le cadenas est indiquée par les flèches du cube ci-dessus. Soit on combine Cadenas + ↘↗↙↓. Soit on remarque que, si on trace un dessin en suivant les directions indiquées, on obtient la forme d'un Y > Conversation **Y** dans les deux cas. On trouve la pièce manquante du transmetteur, retour au **28**.

– **28** : on superpose la pièce détachée visible p.213 sur le transmetteur de l'illustration p.142, et on utilise le lexique p.220 pour éliminer les mauvaises solutions (halte, arrière). Pour avancer c'est VORNE > **28,III** > **30** > chapitre 5, lieu **31**.

## CHAPITRE 5 : COMBATTRE L'ANGLETERRE OU BIEN L'ALLEMAGNE

– **31** : pour attaquer l'Angleterre, aller au **32**. Pour attaquer la Prusse, aller au **33**. Les deux sont faisables et en cas de victoire on peut revenir au début de ce chapitre pour tenter l'autre possibilité. L'énigme finale pour l'Angleterre est plus facile.

Nombre de régiments, qu'on avait noté à la fin du chap.3 : on en a le double à présent.

### ATTAQUE DE L'ANGLETERRE

– **32** : comme on est de l'autre côté du bureau on voit le message à l'envers. Si on retourne la feuille, le message en code Morse ordinaire dit : 32UN > **32,I** > papier jaune ORCHESTRE.

#### UN PEU DE STRATEGIE :

Un joueur qui dispose de 20 à 24 régiments a assez pour attaquer Londres tout de suite au **40**, avec éventuellement un détour rapide par Paris pour gagner encore 1 régiment.

Un joueur qui a moins de 20 régiments doit se chercher des renforts et des alliés, mais le temps est crucial : chercher des troupes à Paris puis des alliés en Irlande et en Ecosse demande trop de temps, sauf à résoudre sans erreur du premier coup l'énigme poser à chaque lieu.

Le PLAN tactique est p.265.

– **34** : le trajet ne coûte aucun jour. La liste des formations météo est alphabétique (ce que suggéraient les drôles d'initiales du professeur, XYZ), l'intrus est le seul mal classé. Combiner Cumulonimbus + Paris > **34,III** : -1 jour, +1 régiment > retour PLAN p.265.

– **38** : le trajet coûte -1 jour (voir -2 si troupe nombreuse). Première partie du calcul :

- la p.190 dit de manière un peu compliquée que 12 hommes = 1 t de pain.

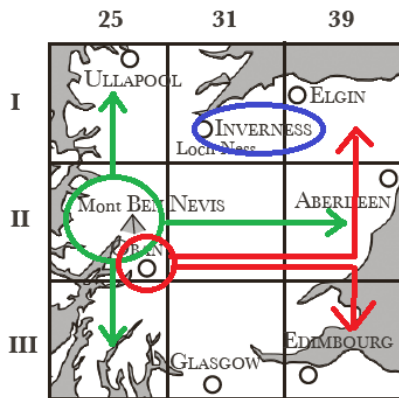
- les Irlandais mangent 528 t de pain, pour nourrir  $528 \times 12 = 6336$  hommes.

Deuxième partie du calcul, les Irlandais ont besoin de :

- 6 canons x le nombre de régiments anglais ( $51-46 = 6$ ) donc 36 canons

- 1 fusil pour chacun des 6336 hommes, moins 1 pour chacun des 36 canons

Soit :  $6336 - 36 = 6300$  fusils > combiner Croix + 6300 > **38,II** : papier jaune MÉLANGE CUVIER, +1 allié, -1 jour.



– **39** : le trajet compte -1 jour. Le nom et les paroles de chacun des trois Ecosais indique quelles cases éliminer :

- le mont Ben Nevis se comporte comme la Tour aux échecs, il interdit 5 cases.

- Oban se comporte comme le Cavalier aux échecs, il interdit 2 cases.

- Inverness est l'anagramme de « n'inverses » et « n'revinse », à éliminer.

Il ne reste que la case **31,III** > papier jaune VER...GRIS, +1 allié, +4 régiments, -1 jour.

– **40** : le trajet coûte :

En venant de FRANCE

-1 jour  
-3 régiments

En venant d'IRLANDE

-1 jour  
-2 régiments

En venant d'ECOSSE

-2 jours  
-1 régiment

- Avec 1 à 14 régiments : défaite sauf si on a 2 alliés > papier jaune HÂLE > **40,II** ci-dessous.

- Avec 15 à 20 régiments : **40,II** > papier jaune AIR1. Les papiers jaunes récoltés en chemin indiquent : MÉLANGE CUVIER (anagramme de cuivre), VER (de) GRIS, ORCHESTRE, HÂLE, AIR1 (airain). Tous ces mots suggère le CUIVRE (ou bronze ou airain, qui rouille en faisant du ver de gris, un orchestre compte des cuivres, un teint bronzé ou cuivré est hâlé), à combiner avec le symbole indiqué > **30,I** > ÉPILOGUE N°1

- Avec 21 ou + régiments : victoire automatique > ÉPILOGUE N°1



## ATTAQUE DE LA PRUSSE

### UN PEU DE STRATEGIE :

Un joueur qui dispose de 20 à 24 régiments a assez pour attaquer Berlin tout de suite au **37**, avec éventuellement un détour rapide par Paris pour gagner encore 1 régiment.

Un joueur qui a moins de 20 régiments doit se chercher des renforts et des alliés, mais le temps est crucial : chercher des troupes à Paris puis des alliés en Hanovre et en Bavière demande trop de temps, sauf à résoudre sans erreur du premier coup l'énigme posée à chaque lieu.

Le PLAN tactique est p.265.

– **33** : c'est le moment d'aller chercher du renfort à Paris au **34** car une fois passé le Rhin c'est trop tard. Les canonnières passent par des villes avec un nombre croissant de lettres, de 7 lettres jusqu'à 12 lettres, avec un oubli : il manque une ville de 10 lettres > combiner Rhin + SAINT-LOUIS > **33BIS,III** > **33BIS**. Une autre explication, fantaisiste mais qui fonctionne, est donnée en **33,I** pour les tricheurs.

– **34** : le trajet ne coûte aucun jour. La liste des formations météo est alphabétique (ce que suggéraient les drôles d'initiales du professeur, XYZ), l'intrus est le seul mal classé. Combiner Cumulonimbus + Paris > **34,III** : -1 jour, +1 régiment > retour PLAN p.265.

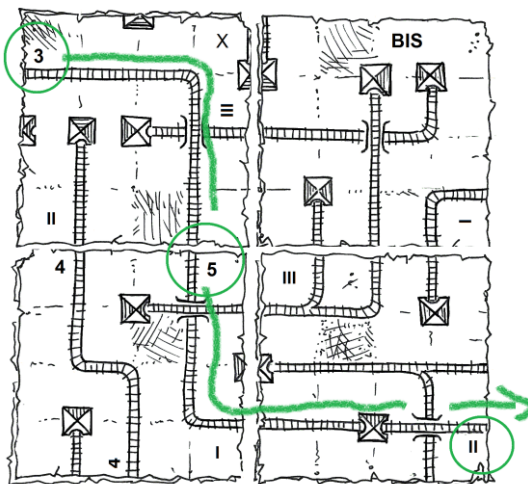
– **33BIS** : le trajet coûte -1 jour (voir -2 si troupe nombreuse). Retour sur Paris impossible à présent. Le papier rouge p.169+p.225 n'est pas un vrai message Chappe. Il faut le retourner et regarder de loin, les bâtons forment en fait distinctement des lettres :

LALONGUEURE

STREVELEEPA

RLENOMBR'DOR > « la longueur est révélée par le nombr' d'or » (voir plus bas au **37**).

– **35** : le trajet coûte -2 jours et rapporte +1 allié. Voici le plan reconstitué pour obtenir un trajet continu :



**35,II** : -1 jour (sauf si troupe nombreuse).

– **36** : le trajet coûte -2 jours. Le truc est de ne pas chercher à mettre trois calibres différents. Combiner Canon + 4,4,12 > **36,II** : papier rouge p.182, +1 allié, +4 régiments.

– <b>37</b> : le trajet coûte :	En venant de FRANCE	En venant de BAVIERE	En venant du HANOVRE
	<u>-2 jours</u>	<u>-2 jours</u>	<u>-1 jour*</u>
	<u>-3 régiments</u>	<u>-2 régiments</u>	<u>-1 régiment</u>
			*ou 0 jour avec le train.

- Avec 1 à 14 régiments > défaite sauf si on a 2 alliés > papier rouge p.188 > **37,II** ci-dessous.

- Avec 15 à 20 régiments > papier rouge p.188. Les papiers rouges récoltés en chemin forment un poème :

*Alberich sur ses doigts comptait l'or volé  
Ce qu'il comptait, c'était les sons d'un trésor  
La longueur est révélée par le nombr' d'or  
Tous les vers sonneront la même quantité*

Ce poème parle de compter des sons sur ses doigts, les -e manquant servent à économiser les syllabes ; tout cela met la puce à l'oreille : le chiffre secret est indiqué par le nombre de syllabes par vers, soit 11 (Al / be / rich / sur / ses / doigts / com / ptait...). Combiner Cible + 11km > **32,III** > **ÉPILOGUE N°2**

- Avec 21 ou + régiments > victoire automatique > **ÉPILOGUE N°2**