

ACTIVITE...LOGIQUE ET CONTES DE FÉES

ALPHONSE ET LES LUTINS

Claude ROUSSIE
Quartier Castet – Monein

Dans une clairière de la forêt de Brocéliande trois lutins tenaient un bien curieux colloque.

Il y avait là :

- **Mento**, le lutin menteur qui ne dit que des phrases fausses.
- **Véri**, le lutin sérieux qui ne dit que des phrases vraies.
- **Ara**, qui dit une phrase vraie si celui qui a parlé avant lui a dit une phrase vraie ou bien une phrase fausse dans le cas contraire.

Alphonse le poilu, prince des chauves, errait dans cette forêt pour libérer Annabel victime d'un sortilège. Il devait résoudre trois énigmes.

Comme le brouillard rose qui cachait le paysage se levait, il aperçut les trois lutins, s'approcha et leur demanda de l'aider :

- Alphonse : "Pour première énigme, je dois trouver combien le prince Crapaud a de filles secrètes. "
- Mento : "Le prince Crapaud a plus de cinq filles ! "
- Véri : "Le prince Crapaud a plus de deux filles ! "
- Ara : "Le prince Crapaud a un nombre pair de filles ! "

Le pauvre Alphonse ne savait pas répondre.

1) Dis lui le nombre de filles du prince, et explique comment tu as trouvé.

- Alphonse : "Il faut ensuite que je me rende dans la ville du royaume où le prince est retenu prisonnier par l'enchanteur Merlin. "
- Véri : "Il y a exactement trois villes dans le royaume : Champ, Erhoi et Tourni. "
- Mento : "Le prince est dans Champ ! "
- Ara : "Le prince est dans Tourni ! "

2) Où se trouve le prince ? Pourquoi ?

- Alphonse : "Je dois aussi trouver le nombre de sujets du prince ! "
- Véri : "Dans les villes de Champ et d'Erhoi il y a en tout quarante cinq habitants. "
- Ara : "Dans celle de Champ il y en a douze ! "

- Véri : “Dans les villes de Tourni et de Champ il y a en tout cent vingt huit habitants. ”
- Mento : “ Il y a des sujets qui habitent hors des villes ! ”

Avec une baguette de coudrier, Alphonse écrivit sur la poussière du chemin l'opération suivante : $45 + 12 + 128 = 185$

3) Ce résultat va-t-il le faire progresser dans sa tentative de délivrer Annabel ? Pourquoi ?

A peine Alphonse eut-il répondu qu'il ressentit un violent coup derrière la nuque. Le brouillard rose retomba sur la forêt. Il n'était plus possible de voir à plus de trois pas.

Combien de temps s'écoula-t-il pendant l'évanouissement d'Alphonse, seuls les trois lutins le savaient. C'est d'ailleurs ce dont ils parlaient lorsque Alphonse retrouva ses esprits mais, à moitié endormi, il ne put reconnaître celui qui avait parlé en premier.

- X..... : “Le soleil se lèvera dans trente minutes. ”
- Ara : “Si le soleil se lève dans trente minutes alors Alphonse dort depuis deux jours. ”
- Mento : “Ara vient de dire un mensonge ! ”
- Véri : “Si Alphonse a dormi plus d'un jour, il doit aller vers le sud. ”

Echaudé par sa première expérience, Alphonse avait compris qu'il devait réfléchir avant d'agir. Il s'assit, prit sa tête entre ses mains, réfléchit intensément à ce que venaient de déclarer les lutins.

Il prit sa boussole et partit vers le sud.

Réponds aux trois questions suivantes :

4) Quel est le premier lutin qui a parlé ?

5) Alphonse a-t-il dormi plus de vingt quatre heures ?

6) Alphonse est-il parti dans la bonne direction ?

Alphonse marcha ainsi pendant trois jours dans la pénombre rose. Le brouillard était toujours aussi épais. A l'aube du quatrième jour il se trouva nez à nez avec Véri et Ara qui étaient en pleine forme. Ils déclarèrent sans attendre :

Véri : “En faisant trois pas à droite, tu trouveras un coffre ancien. Il contient vingt-deux vêtements. ”

- Ara : “Je les ai comptés, il y en a treize qui sont bleus et dix qui sont des robes. Ceux qui ne sont pas des robes sont tous bleus. ”
- Véri : “Tu dois y prendre la robe enchantée : c'est une robe bleue, et la porter dans la ville d'Erhoi où tu la déposeras devant la statue du roi Crapaud. ”
- Mento : “ Il y a un vêtement qui n'est pas une robe et qui n'est pas bleu. ”

- Ara : “ Fais bien attention. Tu ne dois prendre qu’une seule robe, et si tu te trompes de robe Annabel mourra. ”
- Véri : “Une fois le coffre ouvert, tu ne disposeras que de trois secondes pour choisir la robe !”

Un peu effrayé par une telle responsabilité, Alphonse prit beaucoup de temps pour résoudre cette énigme. Avec la pointe d’une baguette de châtaignier il dessina des espèces de ronds sur le sable puis écrivit de curieuses formules apprises avec Igor, l’ours savant qui lui avait servi de précepteur. Quand il eut fini, il partit sans hésiter vers la droite, ouvrit le coffre et se servit. Le brouillard se leva. Alphonse s’aperçut qu’il était près d’Erhoi. Il se dirigea vers la ville.

Quand il fut parti, voici ce que purent lire Véri et Ara sur le sol :

$$N(V)=22 \quad N(B)=13 \quad N(R)=10$$

7) Que signifie ce qu’a écrit Alphonse ?

8) Pourquoi Alphonse avait-il l’air si sûr de choisir la bonne robe ?

Après avoir traversé le pont-levis abaissé sur le profond fossé qui ceinturait la ville, Alphonse se trouva devant une lourde porte ferrée. Elle était close. Notre ami frappa des deux poings. Il entendit un grand remue-ménage. Des ordres furent lancés. C’était le général chargé de l’ouverture des portes qui donnait ses commandements :

- “Des hommes pour pousser les portes ! Qu’on m’amène des mousquetaires avec un casque à plumes et d’autres avec un sabre turc ! ”

Au bout d’un long moment on entendit de nouveau le général :

- “Alignez vous, que je vous compte !
D’abord ceux qui ont un casque à plume ! Vous êtes soixante treize.
Ceux qui ont un sabre turc maintenant ! Vous êtes cinquante six. ”

Le général monta ensuite jusqu’au sommet de la tour placée à droite de la porte. Il se pencha par dessus un créneau et cria vers Alphonse qui attendait :

- “J’ai là cent vingt trois hommes. Parmi eux, il y a les meilleurs gardes du roi Crapaud. Ils sont faciles à reconnaître, ce sont les seuls qui aient à la fois un casque à plume et un sabre turc. Devine combien il y en a et je t’ouvrirai la porte. ”

9) Quel est le nombre que doit donner Alphonse pour que la porte s’ouvre ?

Alphonse donna la bonne réponse au général, et la porte fut ouverte. Une rue étroite menait au centre de la ville. Elle était bordée à gauche de hautes maisons austères à la façade nue. Une d’entre elles avait l’air particulièrement sinistre. A droite au contraire : des balcons ornés de mille fleurs, des ornements de bois sculptés.

Tout en restant prudemment de l’autre côté du pont que venait de franchir

Alphonse, les trois lutins s'étaient approchés. Les mains en porte voix ils crièrent :

- Mento : " Il y a au moins une porte ouverte dans les maisons de droite ! "
- Véri : " Si toutes les maisons de droite sont fermées, tu dois aller chercher la clef qui se trouve dans la maison la plus sinistre ! "
- Mento : "Je pars ! "
- Ara : "Si tu entres dans la maison la plus sinistre alors tu verras le roi Crapaud ! "

10) Que peux-tu dire des maisons situées à droite de la rue ?

11) Que doit faire Alphonse ?

12) Alphonse va-t-il voir le roi Crapaud ?

Fort des conseils des trois lutins, Alphonse se dirigea vers la sinistre maison. La porte grande ouverte donnait sur un couloir aux pavés gluants. Un escalier de bois moisi menait à l'étage. De longues toiles d'araignées pendaient. Alphonse gravit les marches, le cœur battant.

Sur la pierre couverte de salpêtre, une inscription était gravée. C'était une longue inscription qui commençait près de la porte d'entrée, suivait l'escalier et s'arrêtait à l'entrée d'une niche creusée au plus épais du mur.

Cette niche était fermée par une porte de fer sur laquelle on avait écrit :
"QWXTG EGVVG RQTVG"

Un instant décontenancé, Alphonse se souvint que l'ours Igor lui avait parlé d'étranges messages codés. Il devina que l'inscription gravée sur le mur était la clef pour décoder le texte écrit sur la porte de fer. Il revint jusqu'à l'entrée et lut :

(a,c) ; (b,d) ; (c,e) ; (d,f) ; (e,g) ; (f,h) ; (g,i) ; (h,j) ; (i,k) ; ; (y,a) ; (z,b)

13) Cette inscription permet-elle d'obtenir exactement toutes les lettres de l'alphabet, chacune d'elle une fois et une seule ?

14) Quelle est l'image de a, de m, de u ?

15) Décode le message écrit sur la porte de fer.

16) Code le message suivant : "Alphonse est très près du but".

Tirant de toutes ses forces pour la faire tourner sur ses charnières rouillées, Alphonse ouvrit la porte de fer. Un animal hideux lui sauta au visage. C'était un énorme crapaud.

- "J'ai froid, dit-il à Alphonse, Couvre moi de cette robe bleue que tu portes dans ton sac ! "

Après une hésitation, Alphonse eut pitié de cet animal couvert de pustules et qui était parcouru de frissons. Il le couvrit de la robe enchantée.

Alors la lumière entra dans la maison, une chaude brise en chassa la poussière, emporta les toiles d'araignées, sécha les pavés et les boiseries.

Le crapaud se métamorphosa. Alphonse eut devant lui Aprudac, le père d'Annabel, disparu alors que sa fille avait douze ans.

- "Ainsi c'est toi que j'attends depuis si longtemps ! déclara Aprudac. Comment as-tu trouvé la force et la ruse nécessaires pour arriver jusqu'ici, et quelles raisons ont pu te déterminer à entreprendre une telle aventure ? "

Alphonse mit un genou en terre :

- "Sire Aprudac, j'ai quitté mon village pour délivrer votre fille Annabel. Mais je suis à cette heure bien triste. Malgré les conseils des trois lutins de la forêt, je ne sais toujours pas comment y parvenir. "
- "Sors de cette maison, répondit Aprudac, et peut-être pourras-tu me rendre le bonheur !"

Alphonse redescendit l'imposant escalier de pierre, poussa la porte de la maison.

Quelle ne fut pas sa surprise lorsqu'il en eût franchi le seuil. Les remparts de la ville avaient disparu, plus de gardes, le fossé était comblé.

N'ayant plus à craindre d'être agressés par les soudards, les trois lutins étaient entrés dans la cité. Assis sur un banc de pierre, en face de la maison d'où sortait notre ami, ils devisaient en se passant une souris bleue qu'il tenaient par la queue :

- Mento : "Ce n'est pas sa couleur naturelle. Cette souris est tombée dans un pot de peinture ! "
- Véri : "Si c'est sa couleur naturelle alors Alphonse doit boire un gobelet de l'eau de la fontaine de la place. "
- Ara : "Si Annabel n'est pas dans la maison bleue, alors Aprudac refusera qu'Annabel épouse Alphonse. "
- Mento : "Aprudac refusera qu'Annabel épouse Alphonse."

17) Quelle est la couleur naturelle de la souris ?

18) Alphonse doit-il boire un gobelet de l'eau de la fontaine ?

19) Aprudac acceptera-t-il le mariage d'Alphonse et d'Annabel ?

20) Où se trouve Annabel ?

Goguenards, les lutins regardaient Alphonse réfléchir intensément aux propos qu'ils venaient de tenir.

On entendait le bruit de l'eau dans la fontaine toute proche mais le filet qui coulait de la canule faiblissait. La source qui alimentait la ville était sur le point de tarir. Alphonse devait prendre une décision rapide mais difficile. Qu'il boive, alors qu'il ne devait pas le faire, et il pouvait provoquer une catastrophe pour Annabel !

Soudain son visage s'éclaira. Il avait résolu l'énigme des lutins. Il se précipita vers la fontaine. Un gobelet d'argent était posé sur le rebord de bois. Alphonse mit le gobelet sous le mince filet d'eau qui diminuait rapidement. Il tremblait d'émotion et de crainte. Il se voyait si près du but :

- "Pourvu que la source ne tarisse pas avant de l'avoir rempli ! " pensait Alphonse.

L'eau ne tombait plus que goutte à goutte lorsque le gobelet fut enfin plein.

Alphonse le porta aux lèvres.

La première gorgée lui brûla la langue et le palais. Alphonse ferma les yeux et grimaça de douleur.

La deuxième était amère et lui causa une nausée. Il fut sur le point de vomir.

A la troisième, sa vue se brouilla, un voile noir tomba, il était aveugle.

A la quatrième des bruits stridents lui vrillèrent les tympans.

La cinquième, par contre, lui fut douce comme le lait de sa lointaine enfance, comme le miel au fond des tasses de tilleul. Elle lui rendit la vue.

Alphonse vit alors que la ville entière avait disparu, les maisons s'étaient métamorphosées. Chacune était devenue un personnage. Parmi eux notre ami aperçut Annabel qui s'appuyait au bras de son père radieux. Elle souriait en regardant vers lui.

Alphonse intimidé, le cœur battant, marcha vers eux ...