



## LA CITÉ D'ÉMERAUDE (suite)

- ▶ Dans cette rue, chaque combinaison donne la somme de 91. Associez au choix Toto au chien, l'épouvantail au paysan, le bûcheron au garde ou le lion au dompteur. Prenez la carte **91**.



- ▶ Sur la carte **91**, les pattes de l'oiseau cachent le nombre 44. Prenez la carte **44**. Lisez cette carte qui vous incite à utiliser le miroir de vérité. En le superposant sur la carte **91**, les trous laissent apparaître 4 chiffres. Les couleurs des bijoux du miroir sont les mêmes que l'arc-en-ciel. Entrez les chiffres dans l'ordre du bleu vers le rouge, **3412**, et prenez la carte **36**.



- ▶ Placez les quêtes sous les personnages puis traversez la forêt interdite (C) : en partant du coin supérieur droit, répétez le cycle des 3 types d'arbres. Le fin, le feuillu, le vert foncé, le fin... Il n'y a qu'un chemin et il forme le nombre 45 jusqu'à aboutir au coin supérieur gauche de la carte. Prenez la carte **45**.

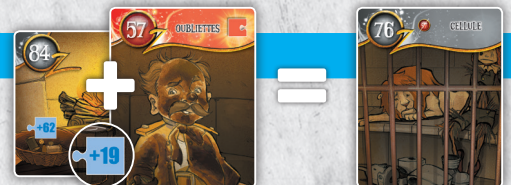


- ▶ Poursuivez l'histoire en démarrant du loup au dos de la carte **80**. Cheminez comme vous l'avez déjà fait jusqu'aux deux chaînes : la première mène au chiffre 1 et la seconde au chiffre 5. Prenez la carte **15**.

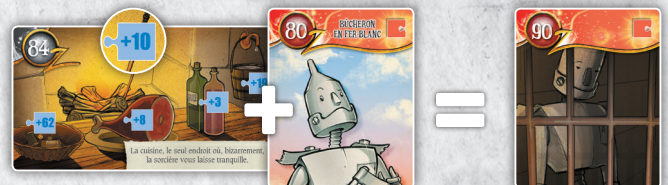


## LES PICS ARIDES **15**

- ▶ Offrez d'abord de l'eau (**84**) au garde couvert de suie :  $-19 + 57 = 76$ . Retenez que la Sorcière de l'Ouest craint l'eau. Prenez la carte **76**.



- ▶ Puis combinez le tisonnier et le bûcheron :  $-10 + 80 = 90$ . Prenez la carte **90**.



- ▶ Puis ajoutez l'huile :  $-3 + 90 = 93$ . Prenez la carte **93**.



- ▶ Recoupez l'épouvantail :  $-62 + 8 = 70$ . Prenez la carte **70**.



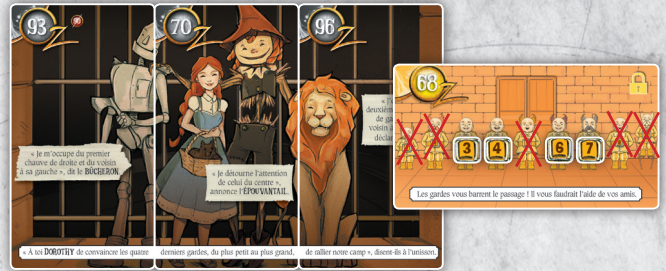
## LES PICS ARIDES (suite)

Enfin, donnez le gigot au lion :  $8 + 88 = 96$ .

Prenez la carte **96**.



Maintenant, accolez les cartes **93**, **70** et **96** pour comprendre quels gardes de la carte **68** sont éliminés par le bûcheron, l'épouvantail et le lion. Le premier élimine le 8 et le 9, le deuxième élimine le 5 et le troisième élimine le 2 et le 1. Ordonnez les valeurs des 4 gardes restants de la plus petite à la plus grande pour franchir la carte **68** : **3467**. Entrez le code dans l'application.



► Pour vaincre la sorcière, servez-vous de son point faible.

Jetez-lui de l'eau :  $19 + 24 = 43$ . Prenez la carte **43**.



► Sur la carte **85**, le terme "Vérité" est indiqué pour vous aiguiller.

Placez alors 4 fois le miroir de vérité sur la bibliothèque.

Dans l'ordre des chiffres romains sur la gauche de la carte, vous pourrez lire : DEUX

HUIT (miroir sur l'envers)

NEUF (miroir tête en bas)

CINQ (miroir sur l'envers et tête en bas)

**2895** est le bon code ! Entrez-le dans l'application.



Ensuite, prenez le grimoire parmi les cartes mises de côté en début de partie. Lisez un mot sur deux de chaque côté de la carte :

"La magie noire pour personne profane demande juste la bonne formule. Pour les singes ailés, summez les deux chiffres du bonnet pour vous faire obéir."

Additionnez donc le 3 et le 9 du bonnet (carte **39**) puis prenez la carte **12**.



## LE MAGICIEN OZ **74**

► Procédez de la façon suivante pour les 4 personnages. Ajoutez 9 au numéro rouge du personnage et emparez-vous du miroir de vérité. Vous pourrez le placer sur chacune des 4 cartes en faisant correspondre les couleurs des joyaux : bleu, rouge, jaune et vert.

Dorothy : sur la carte **9**, le joyau vert est en dehors de la carte. Le miroir désigne la montagne, qui renvoie au numéro 6 sur la carte **0**.



Le bûcheron : sur la carte **89**, le miroir désigne la sorcière, qui renvoie au numéro 8 sur la carte **0**.



## LE MAGICIEN OZ (suite)

L'épouvantail : sur la carte **17**, le miroir pointe vers la sorcière, qui renvoie au numéro 8 sur la carte **0**



Le lion : sur la carte **97**, le miroir désigne la cigogne, qui renvoie au numéro 7 sur la carte **8**.



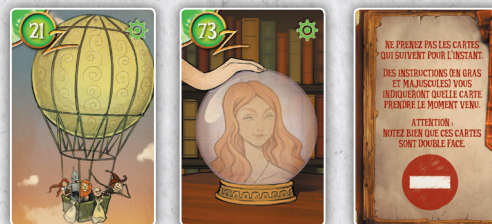
► Entrez le code **6887** pour obtenir la carte **21**.

À présent, regardez la machine **73** dans l'application : le cycle violet, jaune, violet, rouge, bleu, violet, rouge et bleu correspond aux couleurs de la carte du pays d'Oz. Violet pour le nord, jaune pour l'ouest, etc.

Entrez donc **NONSENSE** dans la machine **21** pour rejoindre Glinda.

Comment suivre le conseil de la sorcière et braver "l'interdit" ?

En retournant la carte avec le sens interdit.



► Il faut maintenant claquer des talons 3 fois pour rentrer au Kansas grâce aux souliers d'argent :  $53 + (14 \times 3) = 95$ . Prenez la carte **95**.

Vous pouvez maintenant terminer sans aider vos amis (code **1111**) ou résoudre les quêtes optionnelles.



## LES QUÊTES OPTIONNELLES

► Il vous manque 3 médailles avant de pouvoir aider vos amis :

- Placez le miroir de vérité sur la carte du pays.

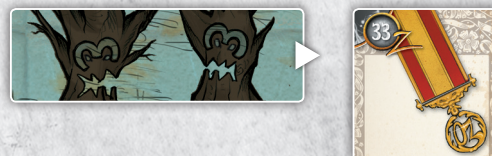
En ajustant les emplacements vert, jaune et rouge sur les reflets brillants, vous trouverez le nombre 59 dans lac bleu. Prenez la carte **59**.

- À côté, observez les arbres frappeurs et détectez le nombre 33.

Prenez la carte **33**.

- "OZ" à l'envers, dans le coin de la carte donne le nombre 20 !

Prenez la carte **20**.



Vous avez les 6 médailles : les cartes **31**, **77**, **87**, **59**, **33** et **20**.

## LES QUÊTES OPTIONNELLES (suite)

### L'épouvantail :

Comparez les dos des médailles. À chaque emplacement (haut, gauche, droite, bas gauche et bas droite), une couleur de gemme est absente. Par exemple, aucune n'a de joyau vert en haut, et ainsi de suite. La seule carte dans la pile de cartes restantes avec un dos correspondant est la **50**.



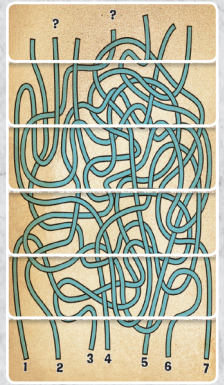
### Le bûcheron :

Dans l'application, cliquez sur les numéros de carte des 6 médailles et des 4 amis qui forment alors un cœur. Prenez la carte **66**.



### Le lion :

Faites se chevaucher les médailles pour constituer le labyrinthe et suivez les deux chemins : vous obtenez la carte **75**.



► L'ensemble des quêtes vous donne donc le dernier code : **1939**. Bravo, vous êtes arrivés au bout de cette grande aventure !

