

UNLOCK!

MYTHIC ADVENTURES

LES SOLUTIONS



ATTENTION : NE LISEZ PAS CES PAGES AVANT D'AVOIR JOUÉ.

NE CONSULTEZ CE DOSSIER QUE SI VOUS ÊTES COMPLÈTEMENT BLOQUÉS DANS L'AVENTURE, QUE VOUS AVEZ DÉJÀ ESSAYÉ LES INDICES ET SOLUTIONS DE L'APPLICATION OU QUE VOUS AVEZ FINI L'AVENTURE.

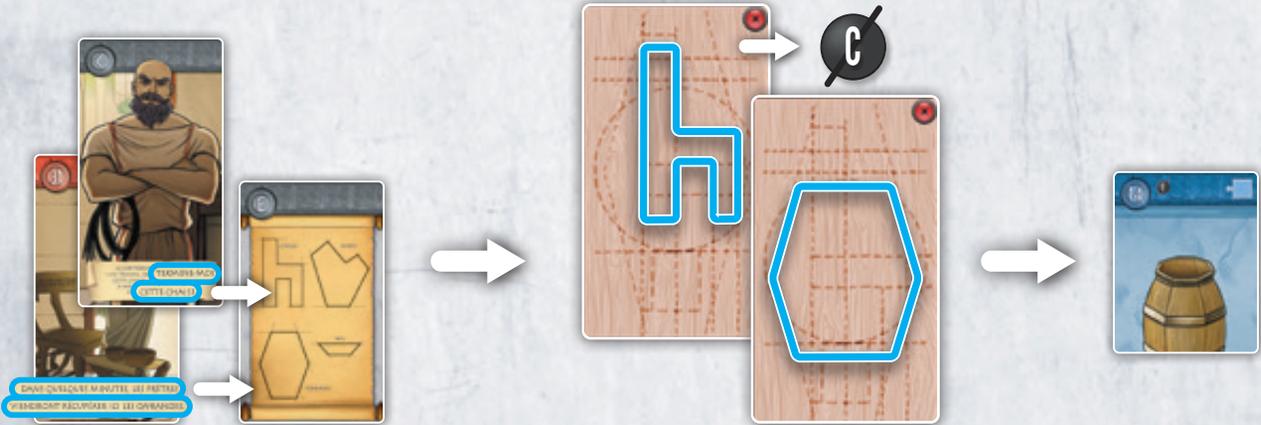
DANS LES GRIFFES D'HADÈS	2
L'ANIMAL-O-MATIC DU PROFESSEUR NOSIDE	8
LE TOUR DU MONDE EN 80 MINUTES	14

DANS LES GRIFFES D'HADÈS

Difficulté :   

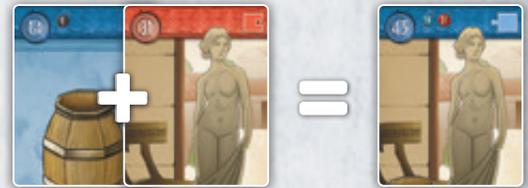
LA FUITE

- ▶ Pour espérer retrouver et sauver votre maître Ariclès, vous devrez d'abord trouver un moyen de vous enfuir d'ici. Et si vous vous cachez dans un tonneau, parmi les offrandes qui seront évacuées dans quelques minutes  ? Bonne idée, mais tant que le contremaître sera sur votre dos , vous ne pourrez pas mettre votre plan à exécution. Commencez par lui fabriquer sa chaise pour qu'il vous laisse tranquille. Entrez dans la machine  et tracez une chaise en suivant le patron . Le contremaître s'en va : défaissez . Faites la même chose en traçant à présent un tonneau. Prenez la carte .



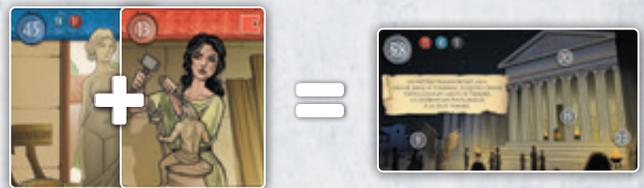
- ▶ Avant de vous y cacher, prenez soin de placer le tonneau parmi les offrandes :

 +  = .
Prenez la carte .



- ▶ Glissez-vous discrètement dans le tonneau, afin que les prêtres vous emmènent loin de cet atelier :  +  = .

Prenez la carte .



LE TEMPLE

- ▶ Vous voilà loin de l'atelier, au temple où aura lieu la cérémonie pour Ariclès. À peine sortie de votre tonneau, vous remarquez une étrange lumière provenant du fronton du temple . Bien qu'Icare  soit une carte grise, il « transgresse les règles aisément ». Demandez-lui alors de vous porter dans les airs jusqu'au fronton :

 +  = . Prenez la carte .



- ▶ Les dieux semblent exprimer leur colère envers Icare à travers ces étoiles menaçantes. Demandez au vieil homme de vous en dire plus sur ces étoiles et les constellations :

 +  = .

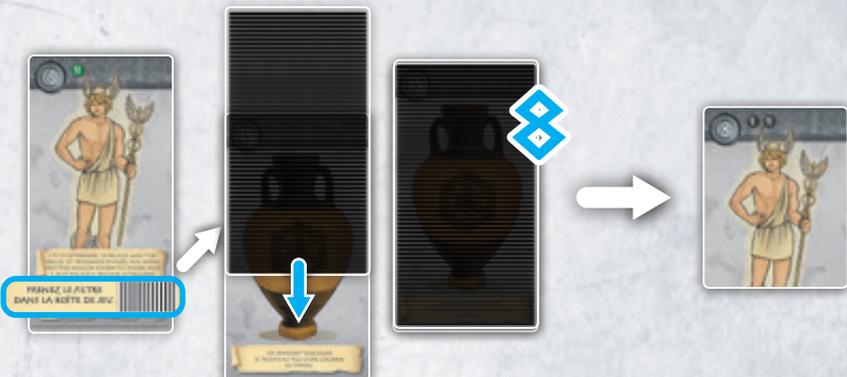
Prenez la carte .



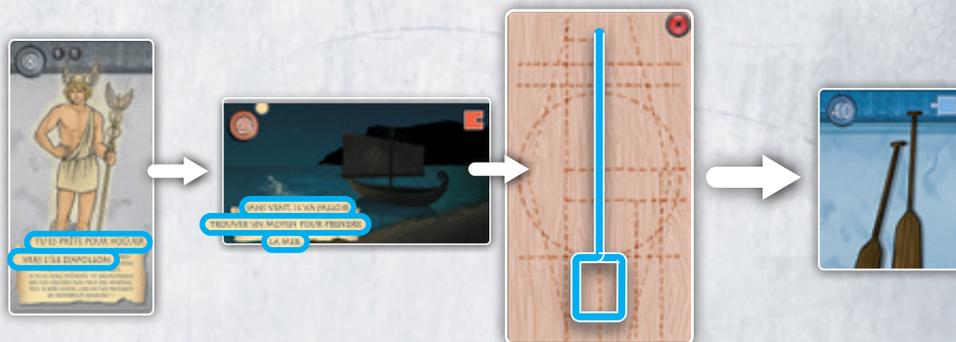
► Le message sur le fronton signifie que ces créatures mythologiques sont liées entre elles. Le minotaure est un homme à tête de taureau ; le centaure, un homme à croupe de cheval ; le pégase, un cheval ailé ; le griffon, un lion ailé à tête d'aigle. Entrez dans la machine **65**, puis en partant du taureau (déjà allumé), appuyez sur le minotaure, le centaure, le pégase, le griffon et enfin le lion. Prenez la carte **6**.



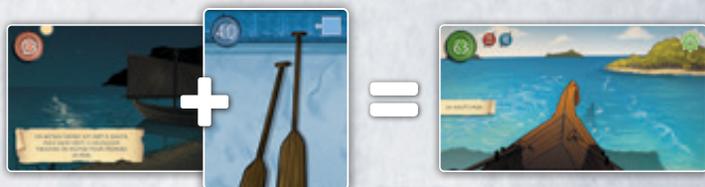
► Vous apprenez que votre cher Ariclès est retenu par Hadès. Hermès, pour vous aider, vous octroie le pouvoir de vision divine. Ce filtre vous permet de voir des éléments qui sont normalement invisibles aux yeux des mortels. Passez votre vision divine sur le vase **15**, en faisant glisser le filtre de haut en bas. Vous voyez un 8 tourner sur lui-même. Prenez la carte **8**.



► Hermès aux sandales ailées vous conseille de voguer jusqu'à l'île d'Apollon pour demander l'aide du plus beau des dieux. Mais sans vent, difficile de naviguer. Faites usage de vos compétences d'artisan pour fabriquer des rames. Entrez dans la machine **90** et tracez une rame. Prenez la carte **40**.



► Prenez le large en donnant de généreux coups de rame : $23 + 40 = 63$. Prenez la carte **63**.



► Vous voilà au large sans une île à l'horizon. Faites comme Hermès vous l'indiquait **8** : placez-vous au milieu de l'océan et patientez. Pour cela, entrez dans la machine **63** et maintenez votre doigt appuyé quelques secondes au milieu de l'écran. Des îles apparaissent alors. Pour trouver celle d'Apollon, remémorez-vous ce que vous a enseigné le vieux sage **76** et remarquez qu'une île possède la même forme que la constellation d'Apollon. Cliquez sur cette île. Prenez la carte **76**.



- ▶ Apollon vous offrira son aide si vous relevez son défi. Pour trouver l'emplacement de l'arbre, servez-vous de Gaïa, ou du moins de sa constellation. En effet, les différents lieux sur le plan de l'île (82) forment les étoiles de Gaïa (76). Remarquez que l'une d'entre elles est plus lumineuse que les autres. Elle correspond à la localisation de l'arbre. Foncez-y avec le char : 61 + 20 = 81. Prenez la carte (81).



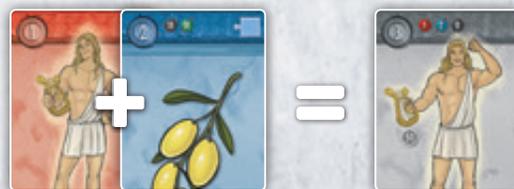
- ▶ Vous vous rendez en hâte vers l'arbre aux olives, mais quelque chose ne tourne pas rond. Utilisez votre vision divine pour en savoir plus. En passant le filtre de gauche à droite sur le char (81), vous vous apercevez qu'une roue est en train de se briser. Fabriquez-en une nouvelle. Entrez dans la machine (90) et tracez un cercle. Prenez la carte (17). Remplacez la roue du char pour enfin rejoindre l'arbre aux olives d'or : 81 + 17 = 98.



- ▶ Comme indiqué par Apollon (1), Gaïa (38) vous révélera les olives empoisonnées. Pour cela, passez votre vision divine sur la carapace de la tortue. Dans la position tête et pattes sorties, vous verrez toutes les olives passer en violet, sauf un paquet. Entrez dans la machine (98) et sélectionnez ces olives. Prenez la carte (2).



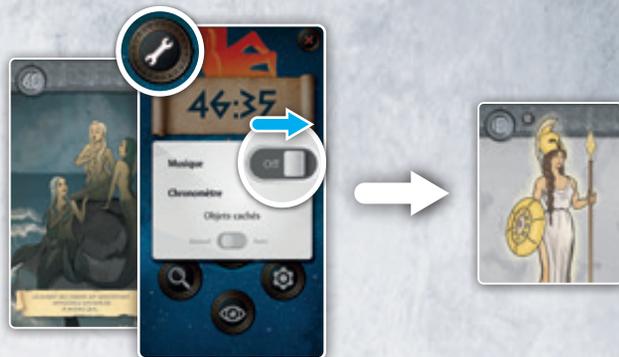
- ▶ Les fameuses olives d'or sont maintenant en votre possession. Ramenez-les sans plus attendre à Apollon afin qu'il vous apporte son aide précieuse : 1 + 2 = 3. Prenez la carte (3).



- ▶ Apollon tient parole et vous fait don de sa lyre. Malheureusement, il ne peut vous dévoiler l'emplacement des Enfers. Il vous indique néanmoins qui pourra vous le révéler : la déesse aux yeux de lumière, Athéna. Elle est située à la pointe du trident de Poséidon. Cela fait référence au trident formé par les îles. Entrez dans la machine (63) et cliquez sur celle qui se trouve à l'extrémité. Prenez la carte (60).



- ▶ Ce curieux chant est envoûtant, et tant que vous l'entendrez, vous ne pourrez pas sauver Ariclès des griffes d'Hadès. Comment faire taire ce chant ? Dans l'application, cliquez sur le bouton réglage  en haut à gauche et coupez la musique du jeu, en la passant sur OFF. Prenez la carte .



L'ÎLE D'ATHÉNA

- ▶ Pour obtenir l'emplacement des Enfers, il vous faut d'abord aider Athéna à se débarrasser des créatures envoyées par Hadès. Commencez avec cet ogre bicéphale. Remarquez que les deux têtes  et  de cet ogre n'ont pas l'air d'être souvent d'accord. Montez-les l'une contre l'autre pour faire diversion et continuer votre route : $34 + 34 = 68$. Prenez la carte .



- ▶ Un puissant torrent vous barre la route. Comment rejoindre l'autre rive ? Une simple planche de bois devrait vous permettre de traverser. Entrez dans la machine  et tracez un long rectangle. Prenez la carte . Placez maintenant cette planche au-dessus des rapides pour les franchir : $10 + 68 = 78$. Prenez la carte .



- ▶ Voilà une hydre terrifiante ! Mais Zeus, qui rassemble les nuages, semble être avec vous. Ses éclairs vous indiquent dans quel ordre couper les têtes. Observez l'hydre  avec la vision divine, en passant le filtre de haut en bas. Une séquence d'éclairs frappant les têtes vous est alors révélée : 2^e tête, 4^e tête, 1^{re} et 3^e tête **simultanément**, 2^e tête, 4^e tête, etc. Entrez dans la machine  et coupez les têtes selon cette séquence en commençant par n'importe quelle étape. Prenez la carte .



- ▶ Athéna, comme convenu, vous indique l'emplacement du royaume d'Hadès. L'entrée des Enfers se situe entre l'île d'Apollon, que vous avez déjà visitée, et le grand temple d'où vous avez pris la mer. Entrez dans la machine  et cliquez dans l'eau entre ces deux points. Prenez la carte .



LES ENFERS

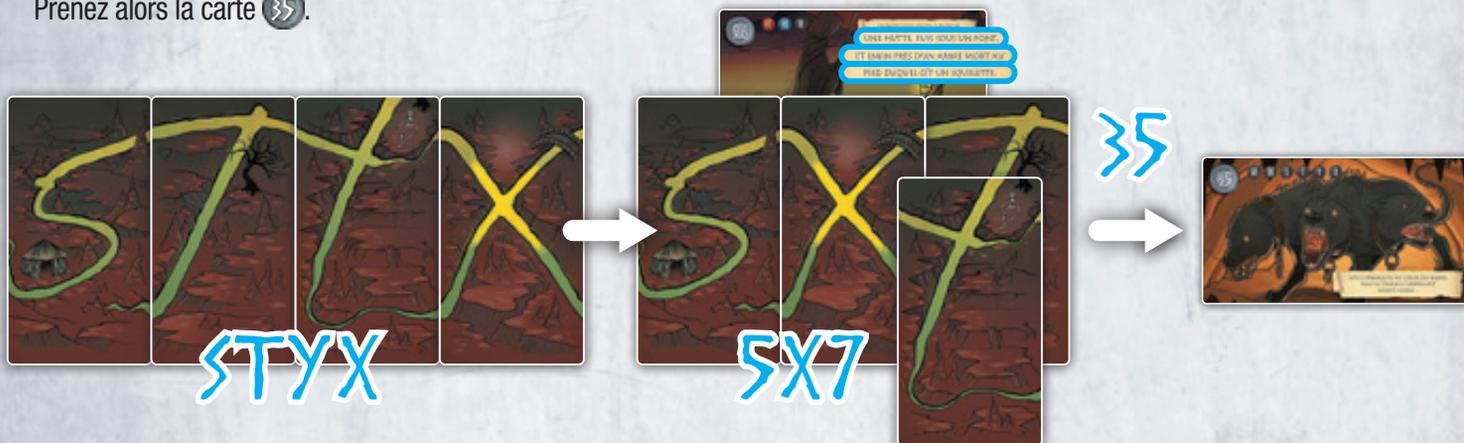
- ▶ Ariclès est retenu derrière ces portes, quelque part dans les Enfers. Mais comment y entrer ? Utilisez votre vision divine pour révéler l'accès. Passez le filtre sur la porte 74. Vous voyez alors apparaître un crâne de feu. Celui-ci vous est familier, c'est le même symbole que sur le bouton Pénalité de l'application. Osez appuyer dessus pour vous aventurer dans le royaume des morts. Prenez la carte 66.



- ▶ Vous voilà dans le royaume d'Hadès, au bord du Styx, et il est maintenant trop tard pour faire demi-tour... Vous rencontrez Charon, le passeur des Enfers. Sa main tendue semble signifier qu'il attend une obole avant de pouvoir vous faire monter sur sa barque. Offrez-lui alors la pièce que vous aviez ramassée : 47 + 49 = 96. Prenez la carte 96.



- ▶ Le Styx est le fleuve qui vous mènera au trône d'Hadès. Mais encore faut-il ne pas vous y perdre. Suivez à la lettre l'itinéraire emprunté par Charon 96. Réagencez les différentes parties du Styx de la manière suivante : placez d'abord la hutte S, puis le pont X, l'arbre mort T et enfin au pied de cet arbre le squelette Y. Le nouveau fleuve ainsi formé dessine « 5x7 ». Prenez alors la carte 35.



- ▶ Hadès ne se laisse pas approcher aussi facilement. Il faudra d'abord vous débarrasser du terrible Cerbère. Apollon vous a fait don de sa lyre pour vous aider à vaincre Cerbère, mais comment en jouer ? Les notes de la lyre 51 changent selon le sens dans lequel elles sont jouées. Observez aussi les décorations des montants : une orange et une violette. La décoration orange vous indique de gratter les cordes vers la droite, et la violette vers la gauche. Remarquez à présent la couleur des yeux de Cerbère, ce sont les mêmes que sur la lyre : violet / orange / orange / orange / violet / orange. Entrez dans la machine 51 et jouez gauche, droite, droite, droite, gauche puis droite. Prenez la carte 33.



- Pour sauver Ariclès, vous devez vaincre Hadès. Mais une mortelle comme vous ne saurait rivaliser seule avec le dieu des Enfers. Ariclès **β** vous donne la clé pour triompher. Les dieux qui vous ont soutenue durant cette aventure vous aideront. Prenez les cartes d'Apollon **⋄**, Athéna **||** et Hermès **8**, puis regardez leur « face cachée » (le dos des cartes). Reconstituez la constellation d'Hadès **76**. Vous obtenez $3 = 8$. Ainsi pour vaincre Hadès **⋄**, 33 devient 88. Prenez la carte **88**.



- Hadès est vaincu. Ariclès et Icare sont quant à eux sains et saufs. Mais vous êtes bloquée dans le monde souterrain. Icare décide alors de vous aider à son tour en vous offrant ses ailes. Elles vous permettront de vous sauver des Enfers et enfin de retrouver votre liberté. Entrez dans la machine **41** puis saisissez le téléphone dans votre main et agitez-le de haut en bas en mimant des ailes.



Alix s'envole vers la lumière, sauvant les deux hommes des enfers. De retour au temple, une fête somptueuse est organisée en l'honneur de l'héroïne. Des années durant, le peuple se souviendra de son épopée merveilleuse et racontera ses plus grands défis.





L'ANIMAL-O-MATIC du Professeur Noside

Difficulté :

LA CUISINE

▶ N'attendez pas une minute de plus pour enfin tester votre nouvelle invention : l'animal-O-matic. Passez votre téléphone ou votre tablette sur la carte d'introduction. Placez correctement votre viseur en direction du chat et tirez. Vous pouvez à présent retourner la carte.



▶ Les plombs ont sauté et la pièce est plongée dans l'obscurité. Mais ça tombe bien, vous êtes à présent dans le corps de votre chat Fourme d'Ambert, et les chats voient dans le noir. Entrez dans la machine **7** et passez votre appareil au-dessus de la cuisine **C**.

Prenez les cartes **0**, **23** et **88**.



▶ Votre seule issue vers l'extérieur de la cuisine est la serrure de la porte. Mais il faudrait être tout petit pour pouvoir y passer. Utilisez votre animal-O-matic en appuyant sur le bouton et visez en direction de la nuée de mouches **88**. Prenez la carte **1**. Profitez de votre petite taille pour vous échapper de la cuisine en vous faulant à travers la serrure de la porte : **1** + **23** = **24**. Prenez la carte **24**.



▶ Votre vue de mouche est plutôt déroutante, mais comme toutes les mouches vous êtes attiré par les choses lumineuses. En vous concentrant, vous discernerez un 10 formé par la répétition de la lampe. Prenez la carte **10**.



LE SÉJOUR

▶ Le séjour est sur le point d'être inondé. Il faut que vous sortiez au plus vite de la maison. Commencez par passer dans le corps de l'ours qui ronfle en appuyant sur le bouton . Prenez la carte **20**. Utilisez vos forces pour ouvrir la porte de la cuisine :

20 + **58** = **78**. Prenez la carte **78**.

Utilisez l'animal-O-matic pour passer à nouveau dans le corps de Fourme d'Ambert. Prenez la carte **6**. Il ne vous reste plus qu'à passer par la chatière pour rejoindre le jardin :

6 + **74** = **80**. Prenez la carte **80**.



LE JARDIN

- Vous êtes dans le jardin **80**. Mais la pile atomique est au grenier. Il va donc falloir trouver un moyen d'y monter. Remarquez la présence du poisson dans le bocal de la vache. Une fois dans son corps, vous pourriez affronter les eaux. Saisissez donc l'animal-O-matic  et tirez sur la vache. Prenez la carte **18**.



Vous apprenez que le poisson, Maurice, gonfle lorsqu'il est effrayé. Mâchez donc un chewing-gum pour commencer à faire une bulle : **18** + **72** = **90**. Prenez la carte **90**.

- Entrez dans la machine **90** et gonflez la bulle en soufflant dans le micro de votre appareil jusqu'à l'explosion. Remarquez qu'un **+8** se cache dans le **BOOM!**. Profitez de cette bruyante explosion pour effrayer Maurice : **65** + **8** = **73**. Prenez la carte **73**.

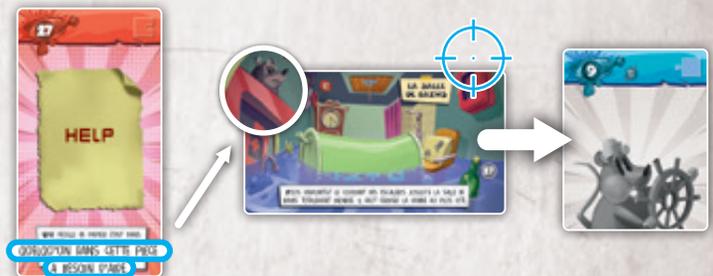


- Dégainez vite votre animal-O-matic  et passez dans le corps de Maurice. Prenez la carte **15**. Avec votre nouveau corps de poisson, vous pouvez à présent remonter la cascade des escaliers : **15** + **40** = **55**. Prenez la carte **55**.



LA SALLE DE BAINS

- Vous voilà dans la salle de bains **55**. Il faut couper l'eau, mais dans ce corps de poisson, difficile d'atteindre la vanne. D'après le message trouvé dans la bouteille **27**, vous n'êtes pas seul dans cette pièce. Repérez effectivement la présence de James, la souris. Mais d'ici, c'est son reflet que vous apercevez. Appuyez sur le bouton  et visez donc à droite, au-dessus de l'armoire à pharmacie. Prenez la carte **9**.



- Vous êtes maintenant dans un corps adapté pour atteindre la vanne. Mais celle-ci est de l'autre côté de la pièce. Vous allez donc devoir naviguer pour l'atteindre. Fabriquez un bateau en papier : **27** + **64** = **91**. Prenez la carte **91**. Mettez ensuite ce magnifique navire **91** à l'eau en le plaçant sur la surface de l'eau de la salle de bains **55**. Vous pourrez ainsi lire **45+8**. Prenez alors la carte **53**.



- ▶ Embarquez à bord de votre navire pour sillonner la salle de bains jusqu'à la vanne : $9 + 53 = 62$. Prenez la carte 62 . Entrez dans la machine 62 et fermez la vanne en tournant simplement votre appareil dans le sens des aiguilles d'une montre. Prenez alors la carte 5 .



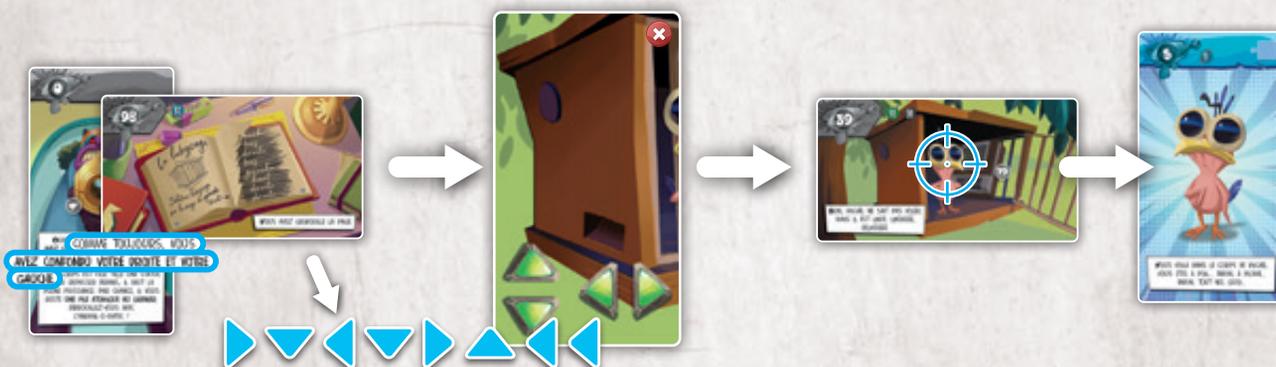
- ▶ L'eau est évacuée ! La pile n'est plus très loin. Taillez à présent le crayon à papier avec vos dents de rongeur : $9 + 4 = 13$. Prenez la carte 13 .



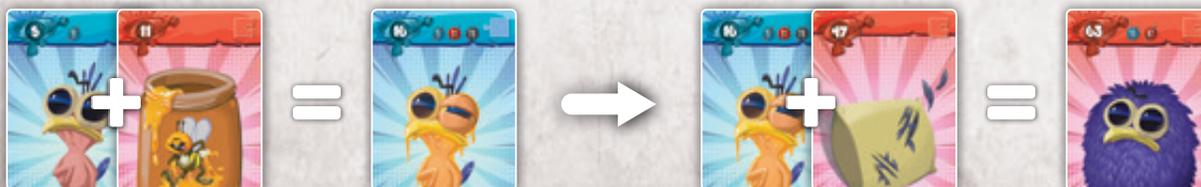
- ▶ Vous pouvez désormais récupérer la solution de la labycage. Observez que le papier de la page de droite a été marqué par la pression du stylo. Il suffit donc de griffonner le papier pour révéler la solution. Notez cependant que le numéro 82 de la carte fait référence au numéro de la page 82 . Or c'est bien la page 85 que vous souhaitez griffonner. Faites alors $85 + 13 = 98$. Prenez la carte 98 .



- ▶ Voilà la solution de la labycage 98 . Mais rappelez-vous comment vous en êtes arrivé là : vous aviez encore confondu votre droite et votre gauche 9 . Ne faites plus l'erreur et inversez les gauches (\blacktriangleleft) et les droites (\blacktriangleright) de la solution. Entrez dans la machine 46 et saisissez la séquence : droite / bas / gauche / bas / droite / haut / gauche / gauche. Prenez la carte 39 . Visez 🎯 alors Michel, le bébé pie, pour vous transférer dans son corps. Prenez la carte 5 .



- ▶ Bon, vous voilà dans Michel, un oiseau. Mais sans plumes, vous ne pourrez jamais voler. Remédiez à cela en commençant par vous enduire de miel : $5 + 11 = 16$. Prenez la carte 16 . Il ne reste ensuite plus qu'à vous rouler dans les plumes de cet oreiller : $16 + 47 = 63$. Prenez la carte 63 .



- Réalisez un de vos plus grands rêves en vous envolant ! N'oubliez pas d'en profiter pour voler jusqu'à la trappe du grenier :

$14 + 63 = 77$.
Prenez la carte **77**.



LE GRENIER

- Entrez dans la machine **79**. La bande audio semble être arrivée au bout, mais la touche « rembobiner » est cassée. Éjectez alors la cassette en appuyant sur . Prenez la carte **57**. Rembobinez manuellement la bande avec le crayon : $57 + 13 = 70$. Prenez la carte **70**.



- Pour réinsérer la cassette, suivez simplement les instructions : entrez dans la machine **79** et maintenez les touches et enfoncées, puis appuyez 3 fois sur . Une fois la cassette en place, appuyez sur pour mettre l'audio en marche. Cette douce mélodie rendrait Josy, la plante affamée **48**, totalement folle. Survolez-la alors avec votre appareil (la caméra de votre téléphone ou tablette doit être orientée vers la carte **48**). Prenez la carte **55**.



- Reformez correctement le papier peint tentaculaire **48** et **49**, et superposez correctement la nouvelle forme de Josy **55** sur son pot. Chacune des 4 langues vous pointe une couleur du papier peint en arrière-plan. C'est la combinaison du coffre à répulsion radioactive **30**. Entrez dans la machine **30** et changez la couleur des boutons. De haut en bas : . Prenez la carte **12**.



- Observez le squelette du T. rex **77**, le numéro 38 y est dissimulé. Prenez la carte **38**. Utilisez cet os pour attirer Lucien hors de sa niche : $28 + 38 = 66$. Prenez la carte **66**.



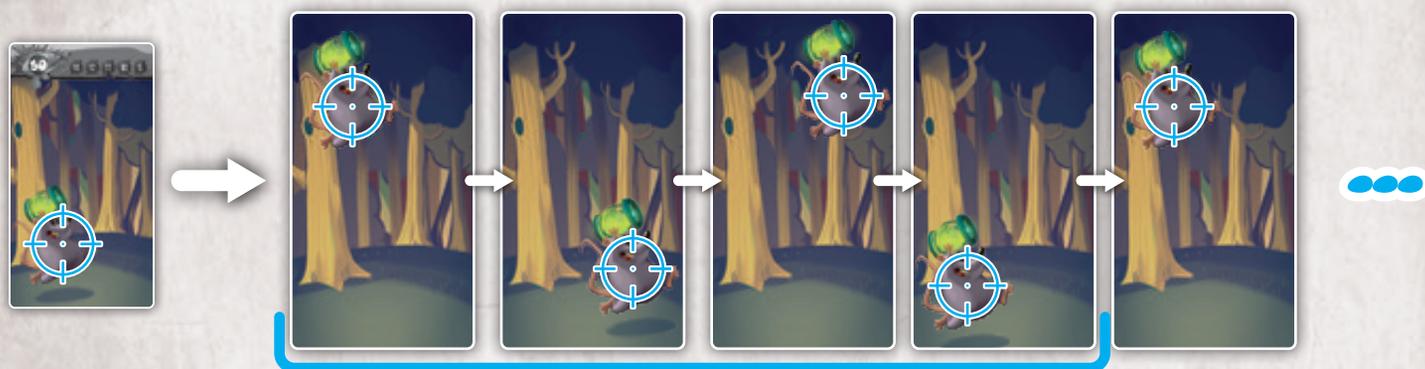
- La pile n'est plus dans le coffre à répulsion atomique **12**. Mais avec un bon odorant vous pourriez sans doute suivre sa trace et la retrouver. Vous allez donc avoir besoin de Lucien. Prenez votre animal-O-matic  et tirez sur Lucien **66**. Prenez la carte **3**.



- Entrez dans la machine **3** et reniflez l'odeur qui se dégage de la tache de liquide atomique **12** en passant la caméra de votre appareil au-dessus. Suivez l'odeur en déplaçant la caméra dans le grenier **77**. L'odeur s'échappe par la trappe menant à la salle de bains **5**, descend ensuite vers le séjour **10** et sort enfin dans le jardin **80**. Passez la caméra de votre appareil sur ces cartes dans cet ordre pour obtenir la carte **50**.

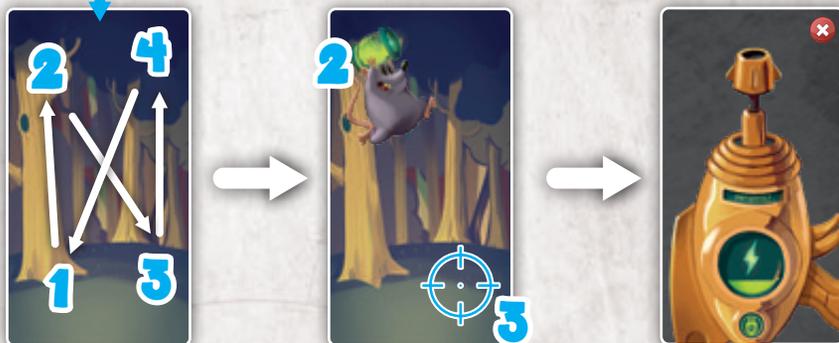


LA PILE ATOMIQUE



- Récupérer la pile ne tient plus qu'à un tir d'animal-O-matic  bien placé. Mais ce filou de James **50** esquive chacun de vos tirs. Il semble toujours avoir un coup d'avance sur vous... Observez bien les déplacements de James. Il enchaîne toujours les mêmes 4 positions. Anticipez alors en tirant là où l'entraînera son prochain déplacement :

- Si James est en position **1**, tirez en **2**.
- Si James est en **2**, tirez en **3**.
- Si James est en **3**, tirez en **4**.
- Si James est en **4**, tirez en **1**.



► La charge de l'animal-O-matic est assez lente. Vous pouvez patienter le temps de la recharge ou bien repérer le symbole clignotant qui vous indique de brancher votre chargeur. Cela aura pour effet de charger instantanément votre animal-O-matic.

Patience pendant la recharge (1 minute et 30 secondes)



Brancher votre téléphone / tablette (instantané)



► Une fois l'arme chargée, faites votre ultime transfert . Visez votre corps de professeur , puis tirez !



ZAP !

Un gigantesque éclair sort de l'animal-O-matic et l'instant suivant vous voilà dans votre corps de Professeur, soulagé. Alors que vous reprenez vos brillants esprits, vous vous félicitez et vous dites que vous avez cette fois-ci bien mérité un bon bain.



LE TOUR DU MONDE EN 80 MINUTES

Difficulté : 



- ▶ Vous voilà au beau milieu de la jungle indienne, dans la peau de Passepartout. La chute vous ayant bien sonné, vous voyez double. Ainsi les numéros **99** et **33** sont en réalité **9** et **3**. Prenez les cartes **9** et **3**.



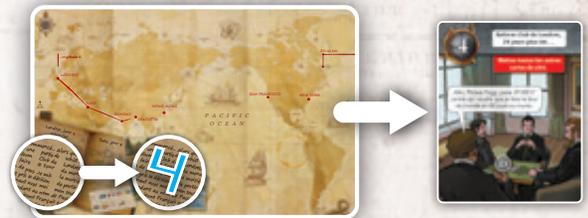
- ▶ La banane **3** est l'association d'une carte bleue et d'une carte rouge. Le résultat de cette association est 3. L'unique façon d'obtenir 3 en combinant une carte bleue et une carte rouge est d'additionner **2c** + **1r**. Ainsi pour retirer la peau de la banane, prenez les cartes **2c** et **1r**.



- ▶ Les hommes qui vous poursuivent sont sur un terrain escarpé. Jetez-leur la peau de banane pour les faire chuter : **9** + **2** = **11**. Prenez la carte **11**.



- ▶ Vous échappez aux hommes armés. Mais la chute vous a fait perdre la mémoire. Comment êtes-vous arrivé ici ? Saisissez-vous du carnet de voyage pour retrouver le point de départ de votre aventure. Lisez le Jour 1 de votre périple. Entre les lignes de ce texte est dissimulé le chiffre 4. Prenez la carte **4**.



LONDRES

- ▶ Sur la tranche du paquet de cartes **D**, la lettre « D » semble être inscrite. En coupant le paquet, la moitié inférieure (bas du « D ») va passer au-dessus de la moitié supérieure (haut du « D »). Une fois inversées, les 2 parties du paquet formeront une nouvelle lettre : un « K ». Prenez la carte **K**.



- ▶ Pour calculer les scores de cette partie de whist **K**, il vous faut d'abord trouver qui remporte cette 13^e manche. Vous possédez le roi de pique (K). Chacun des autres joueurs trahit sa carte en parlant. Et en suivant le fil de la conversation, vous pouvez déduire le prénom des différents personnages. Ainsi, Flanagan possède un valet et Stuart une reine. Fallentin est donc celui qui possède un as. Il remporte cette dernière manche. Calculez à présent les scores **L** : l'équipe 1 totalise 5 points, contre 8 pour l'équipe 2. Prenez alors la carte **58**.



- ▶ Mr. Fogg **58** est très à cheval sur la ponctualité et vous donne 100 £ pour vous acheter une montre. Repérez dans le journal **88** l'annonce de la montre à vendre. Celle-ci coûte 73 £. Comme réclamé par Fogg, ramenez la monnaie, soit 27 £. Prenez la carte **27**.



- ▶ Grâce à votre carnet de voyage, vous savez que Suez est votre prochaine destination. Consultez les horaires des différents trains sur le panneau d'affichage **0**. Le train pour Suez part à 20h45, dans 5 minutes selon Mr. Fogg. Il est donc 20h40. Entrez dans la machine **77** et profitez de cette information pour régler votre montre **27** sur 20h40. Prenez la carte **8**.



SUEZ

- ▶ Pour attester de votre passage dans la ville du Suez, vous vous rendez au consulat. Présentez alors votre passeport au consul pour qu'il puisse le tamponner : **8** + **13** = **21**. Prenez la carte **21**.



- ▶ À quelle date régler le tampon ? Vous êtes partis de Londres (Jour 1) le 2 octobre 1872 selon le journal **88**. Grâce à votre carnet de voyage, vous savez que votre passage à Suez a eu lieu le Jour 8, soit 7 jours après votre départ. La date de votre passage au consulat est donc le 9 octobre 1872. Entrez dans la machine **21** et réglez le tampon à cette date. Prenez la carte **62**.

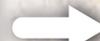


- ▶ Commencez par appuyer sur le bouton dédié **3** pour apprendre que l'inspecteur Fix vous épie et pourrait nuire à votre pari. Débusquez-le tout au long de l'aventure. Il ne vous a peut-être pas échappé qu'il vous espionnait déjà au consulat **21**. Appuyez alors sur le bouton **3** et entrez le numéro **21**.



- ▶ Repérez les deux drapeaux attachés au mât du bateau qui accoste (62). Selon le code maritime présent dans votre carnet de voyage, ils correspondent aux chiffres 1 et 4.

Prenez la carte (14).



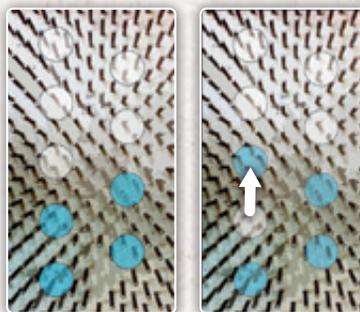
BOMBAY

- ▶ Vous voilà à présent en Inde, à Bombay. Mais vous n'êtes pas les seuls à avoir rejoint la colonie anglaise.

Repérez Fix dans la foule et appuyez sur le bouton (62) pour entrer le numéro (14).



- ▶ Traversez cette planche à clous pour obtenir l'aide du fakir. Pour ne pas se blesser, il faut répartir son poids sur la planche. Entrez dans la machine (14) et commencez par toucher simultanément les 4 premiers points d'appui. Déplacez ensuite uniquement un appui (doigt) à la fois sur le point suivant jusqu'à atteindre l'autre côté de la planche. Prenez la carte (16).



- ▶ Malgré la barrière de la langue, quelque chose vous semble familier dans ce que vous ordonne cet homme.

Le numéro 56 est dissimulé dans ce texte sanskrit.

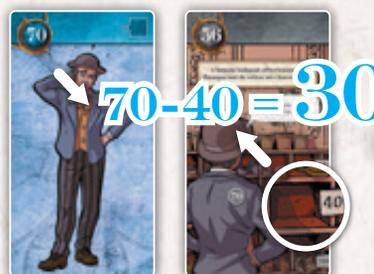
Prenez la carte (56).



- ▶ Vous l'aurez compris, l'homme à l'entrée du temple demande à Passepartout de retirer ses chaussures. Il ne reste qu'une place libre qui correspond à la peinture de Passepartout (70).

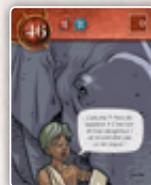
Il chausse donc du 40. Pour lui ôter ses chaussures (40), retirez 40 à Passepartout : $70 - 40 = 30$.

Prenez la carte (30).



- ▶ À présent pieds nus, vous devriez pouvoir pénétrer sans encombre dans le temple sacré : $16 + 30 = 46$.

Prenez la carte (46).



- ▶ Cet homme refuse de vous faire traverser la jungle jusqu'à Calcutta. Mais vous avez un argument de taille.

Tentez de le convaincre en le soudoyant : $7 + 46 = 53$.

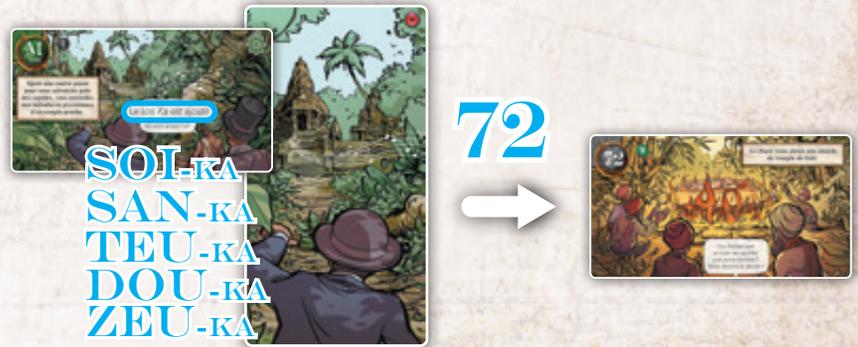
Prenez la carte (53).



▶ Vous voilà traversant la jungle à dos d'éléphant. Mais celui-ci n'en fait qu'à sa tête et ne suit pas la route **18**. Le nombre 25 formé par le tracé de la route ne vous est d'aucune utilité. Quel chemin aviez-vous alors suivi ? Les photos présentes dans votre carnet de voyage témoignent de votre itinéraire. En reportant chaque photographie sur le plan, vous tracez un M. Prenez la carte **M**.



▶ Alors que vous vous désaltérez aux rapides de Brahma, vous entendez au loin un curieux chant. Le guide vous informe que le son « Ka » est ajouté pour Kâli. Entrez dans la machine **100/M** et retirez les sons « Ka » pour suivre le chant jusqu'au temple : SOI-SAN-TEU-DOU-ZEU. Prenez la carte **72**.



▶ Pour sauver la jeune femme prise dans les flammes, il vous faut éteindre le feu, et donc acheminer de l'eau jusqu'ici. Repérez le **+36** dissimulé dans l'eau sur la photo des rapides de Brahma. Vous y étiez il y a encore quelques instants. Retournez-y avec l'éléphant pour qu'il y remplisse sa trompe : **18 + 36 = 54**. Prenez la carte **54**.



▶ Il ne vous reste plus qu'à projeter l'eau récupérée par l'éléphant sur le feu. Pour cela, observez bien les flammes **72**, elles forment un **+40**. Éteignez le brasier : **54 + 40 = 94**. Prenez la carte **94**.



▶ Alors que le guide explique son plan pour fuir les fidèles, vous remarquez que Passepartout est sur le point de trébucher sur un caillou. Sans doute responsable de la chute ainsi que de la perte de mémoire de notre héros, ce maudit caillou dissimule le numéro **37**. Voilà votre mémoire recouvrée, prêts à poursuivre l'aventure. Mais ne vous laissez pas distraire et repérez l'intraitable Fix caché dans la végétation. Appuyez sur le bouton  pour entrer le numéro **37**.



- ▶ Il vous faut à présent retrouver votre guide en grimpant à un arbre afin de repérer son signal. Pour cela, reconstituez le panorama des arbres en plaçant la carte 10 au-dessus de la 11. Le tronc forme à présent un Y. Prenez la carte Y pour grimper à l'arbre et placez-la au-dessus de la 10 pour compléter le panorama. Il ne vous reste plus qu'à trouver la bonne direction du signal. Le soleil couchant vous indique l'ouest. En vous aidant de la boussole, vous en déduisez que le signal de fumée se situe au nord-ouest. Entrez alors dans la machine 48 et orientez votre boussole vers le nord-ouest avant d'appuyer sur OK. Prenez la carte 42.

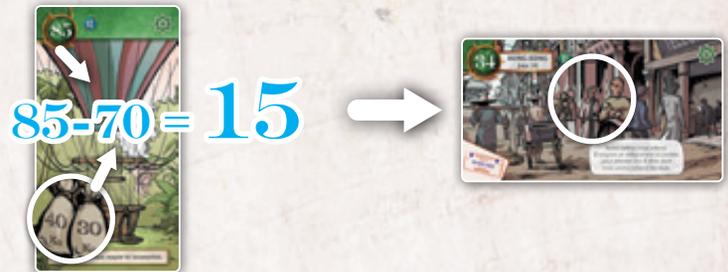


CALCUTTA

- ▶ Vous voilà enfin sortis de la jungle. Vous allez maintenant pouvoir quitter l'Inde et poursuivre votre aventure à condition de retrouver les clefs de ce pauvre majordome. À y regarder de plus près, vous remarquez la présence de singes. Aurait-ils quelque chose à voir avec cette mystérieuse disparition de clefs ? Tendez-leur une banane pour le savoir : $42 + 1 = 43$. Prenez la carte 43. Et voilà les clefs ! Donnez-les vite au majordome afin qu'il vous ouvre les grilles : $42 + 43 = 85$. Prenez la carte 85.



- ▶ Pour que la montgolfière 85 puisse s'élever dans les airs, il faut retirer les 70 kilos de lest (30+40) : $85 - 70 = 15$. Entrez alors la machine 15 (au lieu de 85) dans l'application. Prenez la carte 34 et repérez Fix en appuyant sur le bouton 34 et en y entrant le numéro 34.



HONG-KONG

- ▶ 34 jours depuis votre départ de Londres, et vous voilà à Hong-Kong. Il est temps d'informer vos collègues du Reform Club de votre progression. Le télégramme à envoyer se compose des 4 étapes de votre trajet et plus précisément des visas. La forme de chacun des visas vous donne soit un point soit un trait. Dans l'ordre de votre trajet : Suez 62 (●), Bombay 14 (—), Calcutta 42 (—) et Hong-Kong 34 (—). Entrez dans la machine 34 et saisissez ● — — — dans le télégraphe. Prenez la carte T.



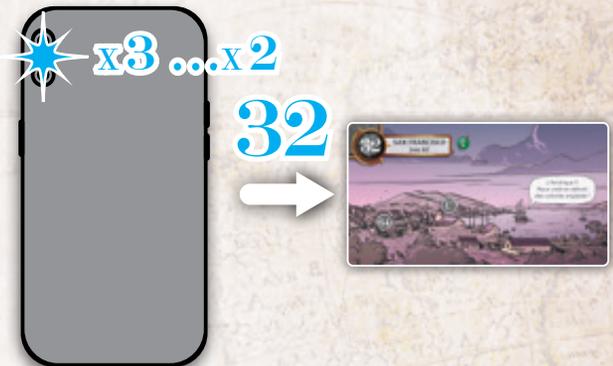
► Même sur le navire, vous êtes épiés par ce maudit inspecteur. Appuyez sur le bouton  pour entrer le numéro .



► Vous êtes pris dans une violente tempête et êtes complètement perdus au milieu de l'océan Pacifique. Pour retrouver votre localisation, commencez par remettre les événements dans l'ordre. En observant l'état du mât ainsi que les réserves de riz, vous déduisez que l'ordre est ,  puis . Retournez à présent ces 3 cartes pour reconstituer votre itinéraire. Partez de Hong-Kong et placez les 3 cartes dans le même ordre que précédemment, les unes à la suite des autres, en prenant soin de les orienter à l'aide de l'aiguille de la boussole vers le nord. Ainsi se forme le tracé de votre navigation qui vous mène jusqu'à la lettre C. Prenez la carte .

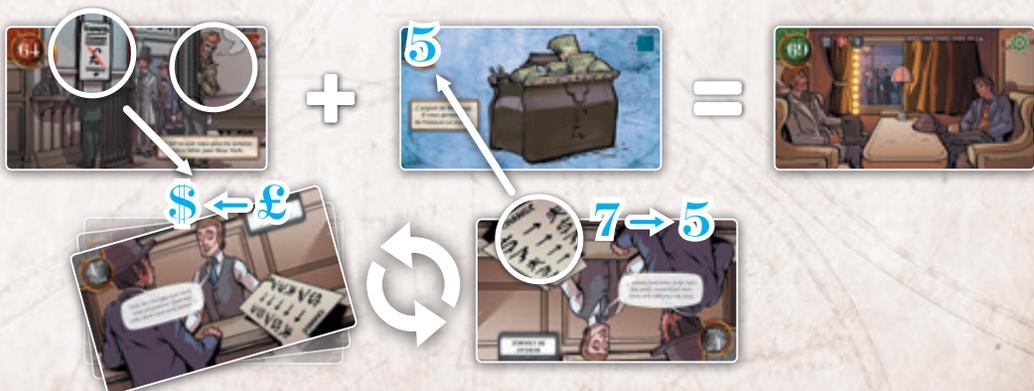


► Un phare tente de vous guider /  pour que vous évitiez les rochers. Soyez attentifs au rythme de sa lumière : il clignote 3 fois consécutivement, puis 2 fois. Prenez la carte .

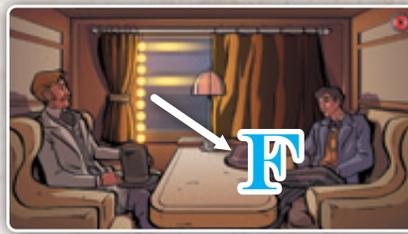


SAN FRANCISCO

► Prêts à entamer une traversée de l'Amérique par la voie ferrée, vous vous rendez à la gare de San Francisco pour y acheter vos billets de train . Débusquez d'abord Fix  en entrant le numéro  dans l'application. Remarquez ensuite qu'il n'est pas possible de payer avec des livres sterling. Il vous faut des dollars. Allez donc d'abord faire du change . Repérez la ligne \$ ← £ et retournez le panneau afin de lire dans le bon sens. Vous lisez à présent 7 → 5. Payez alors le vendeur de la gare de San Francisco  en lui ajoutant  (\$) et non pas  (£) : $64 + 5 = 69$. Prenez la carte .



- ▶ Avant de vous reposer dans le train, observez par la fenêtre pour repérer l'inépuisable Fix. Appuyez sur le bouton pour entrer le numéro . Entrez ensuite dans la machine pour mettre le train en marche. Une fois celui-ci lancé à toute allure, observez les luminaires : ceux de l'intérieur du train ainsi que les lampadaires sur le quai forment un F. Prenez la carte .



NEW YORK

- ▶ C'était inévitable, Fix a fini par passer à l'action. Vous devez au plus vite le retrouver et le forcer à lever son injonction. Pour cela, il faudra que vous ayez, à ce stade, repéré au moins 5 Fix (sur les 7 possibles) : , , , , , et . Entrez ensuite dans la machine / pour le débusquer une dernière fois. Il se cache sur la gauche, cliquez dessus. Prenez la carte .



- ▶ C'est la dernière traversée. De l'autre côté de l'océan Atlantique se trouve l'Angleterre. Alors que vous touchez au but, le sort vous joue un mauvais tour : plus un morceau de charbon. Vous tentez de convaincre le capitaine du navire de vous aider en lui narrant votre folle aventure, mais celui-ci n'en croit pas un mot.



Montrez-lui votre passeport pour lui prouver la véracité de vos dires : $\text{66} + \text{13} = \text{79}$. Prenez la carte .

- ▶ Le capitaine vous autorise à brûler tout ce qui peut brûler sur le navire pour remplacer le charbon manquant. Repérez alors sur le plan toutes les parties en bois. La poupe, les deux mâts, ainsi que la coque supérieure représentent 29 tonnes ($4+7+7+11$) sur les 90 au total. Une fois tout le bois brûlé, il restera : $90 - 29 = 61$. Prenez la carte .



► Pour réellement faire le tour du monde, votre bateau doit relier New York à votre point de départ : Londres. Pour cela, repliez les 2 côtés du carnet de voyage vers l'arrière afin de connecter les 2 extrémités de la carte. Placez ensuite le bateau **61** au bon endroit pour faire apparaître le nombre **81**. Prenez la carte **81**.

Vous avez fait le tour du monde, mais à en croire votre montre, c'est aujourd'hui le dimanche 22 décembre, soit 81 jours depuis votre départ de Londres. Remarquez cependant l'affiche du théâtre **81** : ce soir, c'est la dernière représentation d'*Hamlet*. Or le journal **88** mentionnait qu'elle devait avoir lieu le samedi 21 décembre. Se pourrait-il que vous n'avez en fait mis que 80 jours pour accomplir le tour du monde ? Entrez dans la machine **77** et remontez les aiguilles de votre montre de 24h pour le savoir...



En effet, en progressant vers l'est, vous allez au-devant du soleil, et par conséquent les jours diminuaient pour vous d'autant de fois 4 minutes que vous franchissiez de degrés dans cette direction, soit 24h pour un tour complet. En faisant le tour de la Terre par l'est, vous avez vu le soleil passer 81 fois au méridien, alors que vos collègues du Reform Club à Londres ne l'ont vu que 80 fois. Ainsi vous remportez votre pari : accomplir le tour du monde en 80 jours. Félicitations.

UNLOCK!

ESCAPE ADVENTURES

ESSAYEZ DE SORTIR À TEMPS !



Le jeu de société d'escape rooms : 8 boîtes,
24 aventures disponibles

Essayer **UNLOCK!** en téléchargeant les démos gratuites
sur www.spacecowboys.fr/unlock-demos

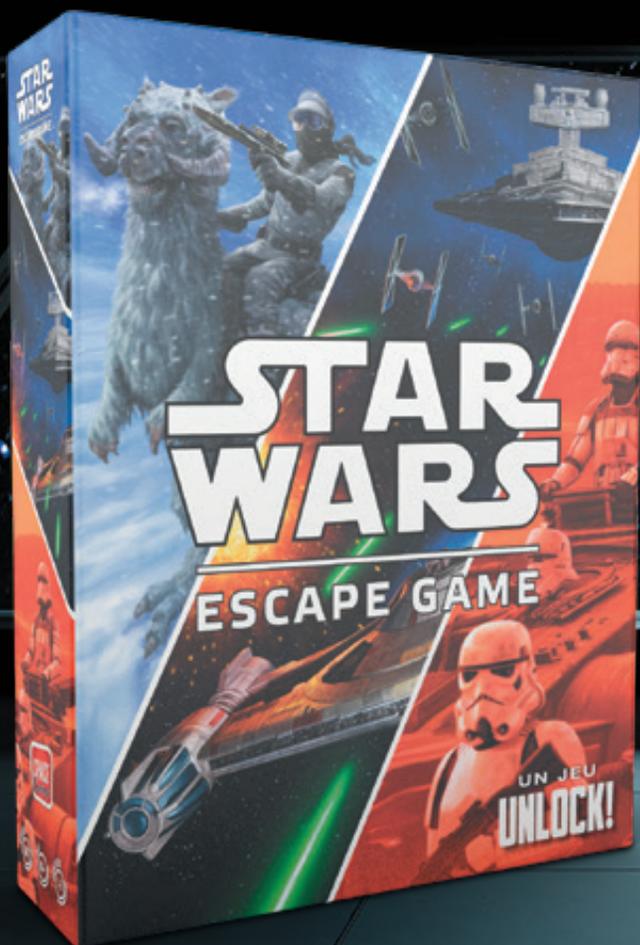


UNLOCK!

Fort de ses 24 aventures déjà disponibles, le jeu à succès embarque pour 3 épopées inédites dans une galaxie lointaine, très lointaine....

STAR WARS

ESCAPE GAME



Incarnez des Rebelles,
des contrebandiers
et des agents Impériaux !



UN JEU COOPÉRATIF D'ESCAPE GAME !

Explorez les lieux, découvrez les cartes, combinez les objets et résolvez les énigmes !

Immergez-vous dans la galaxie *Star Wars*™ avec l'appli gratuite et ses machines, musiques et sons.



www.spacecowboys.fr



**ATTENTION :
NE LISEZ PAS CES PAGES AVANT D'AVOIR JOUÉ.**



**NE CONSULTEZ CE DOSSIER QUE SI VOUS ÊTES COMPLÈTEMENT BLOQUÉS
DANS L'AVENTURE, QUE VOUS AVEZ DÉJÀ ESSAYÉ LES INDICES ET SOLUTIONS
DE L'APPLICATION OU QUE VOUS AVEZ FINI L'AVENTURE.**