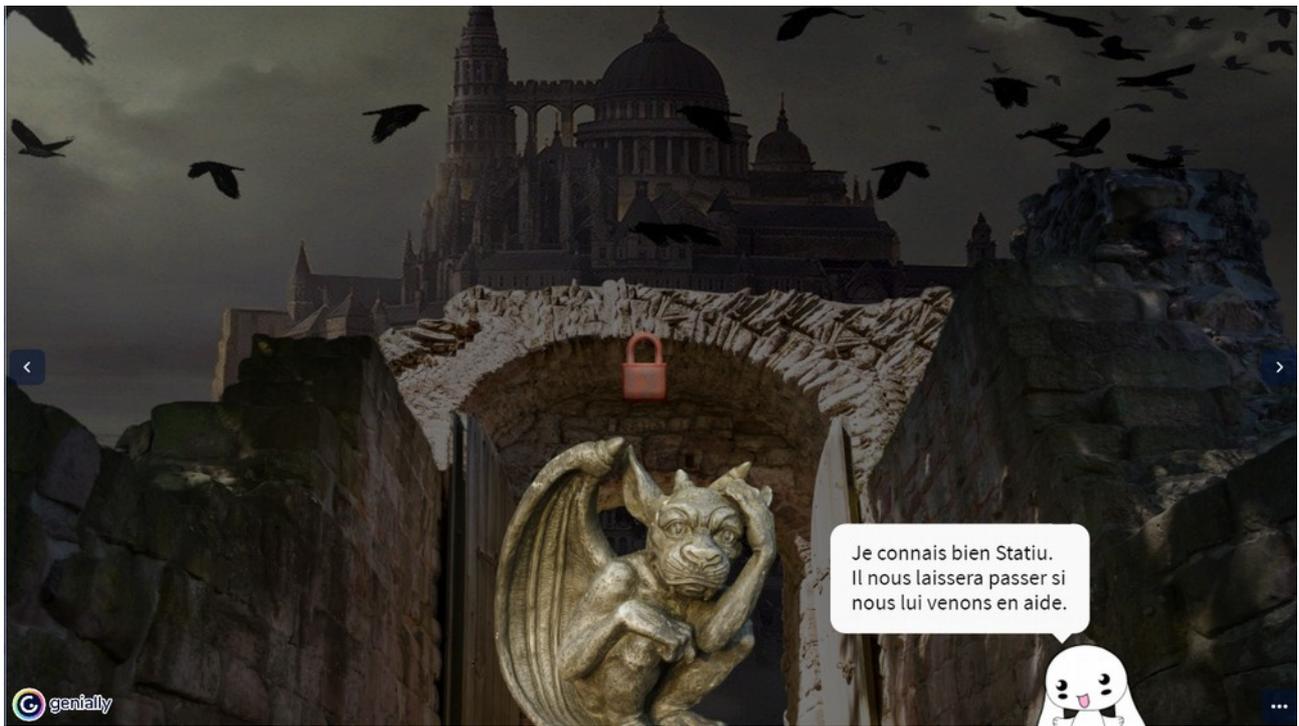


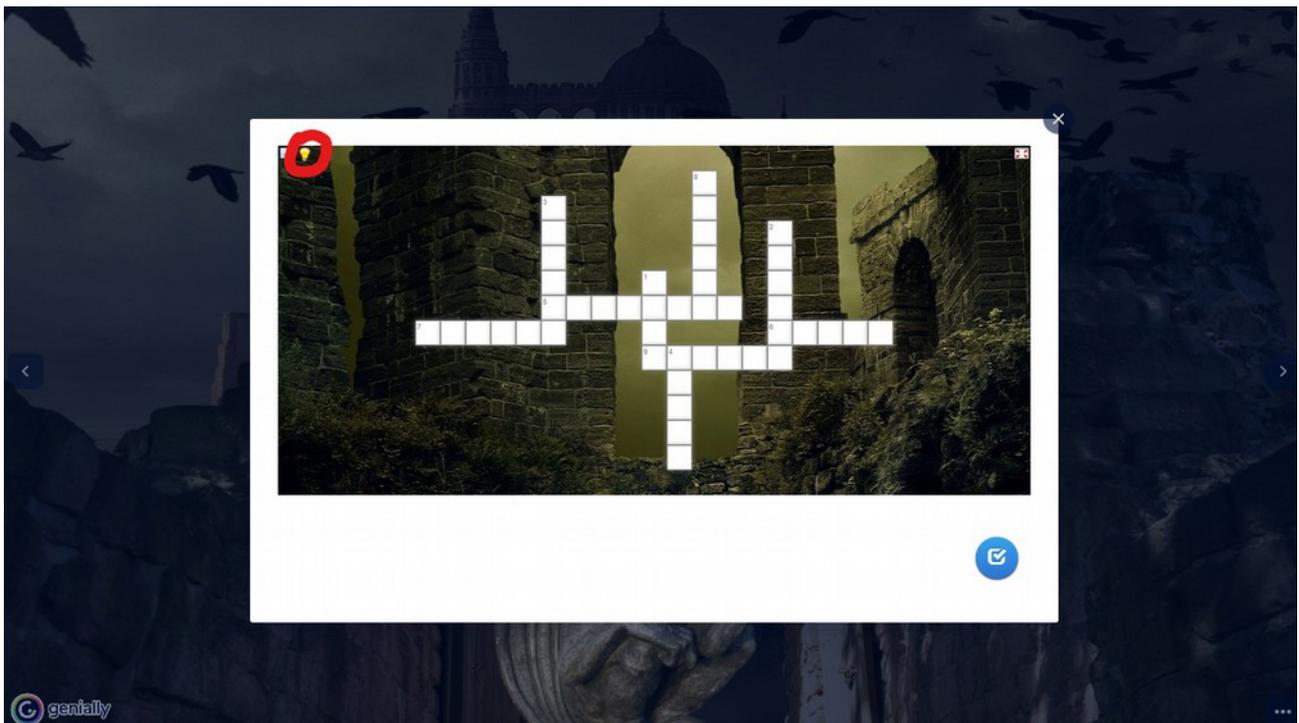
Bonjour,

Voici le livre des solutions. Si vous ne parvenez pas à résoudre une énigme, vous êtes au bon endroit.

On commence à la page 2 pour ne pas se faire spoiler en cas d'ouverture accidentelle.



Commencez par cliquez sur Statiu



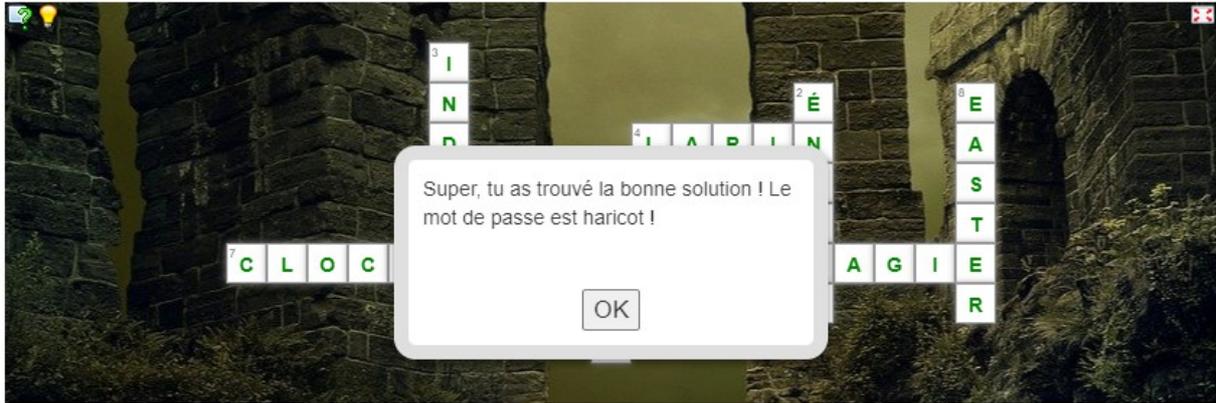
La petite ampoule rassemble les indices.

Voici les réponses :

N'oubliez pas les accents et les majuscules !

- 1: La poule nous pond : oeufs
- 2: Il y en a beaucoup dans cet escape game : énigmes
- 3: Je suis utile si on ne parvient pas à les résoudre : indice

- 4: Je suis une icône de Pâques et j'adore les carottes : lapin
5: Nous sommes présentes dans l'arc-en-ciel mais pas que... : couleurs
6: Si un lapin se cache dans le chapeau de cet homme alors ce dernier me pratique. : magie
7: Je chante par tous les temps abritée sous un chapeau pointu : cloche
8: Pâques en anglais (avec majuscule) : Easter
9: Vous en aurez sûrement besoin pour résoudre les énigmes du château. Pour m'avoir, il faut se servir de votre nez. Avoir du ... : flairer





Tapez le mot de passe haricot et ensuite cliquez sur la flèche verte.

Vous devez compter vous-mêmes le nombre d'œufs sur lesquels vous cliquez (cela est dû à un bug désolé).

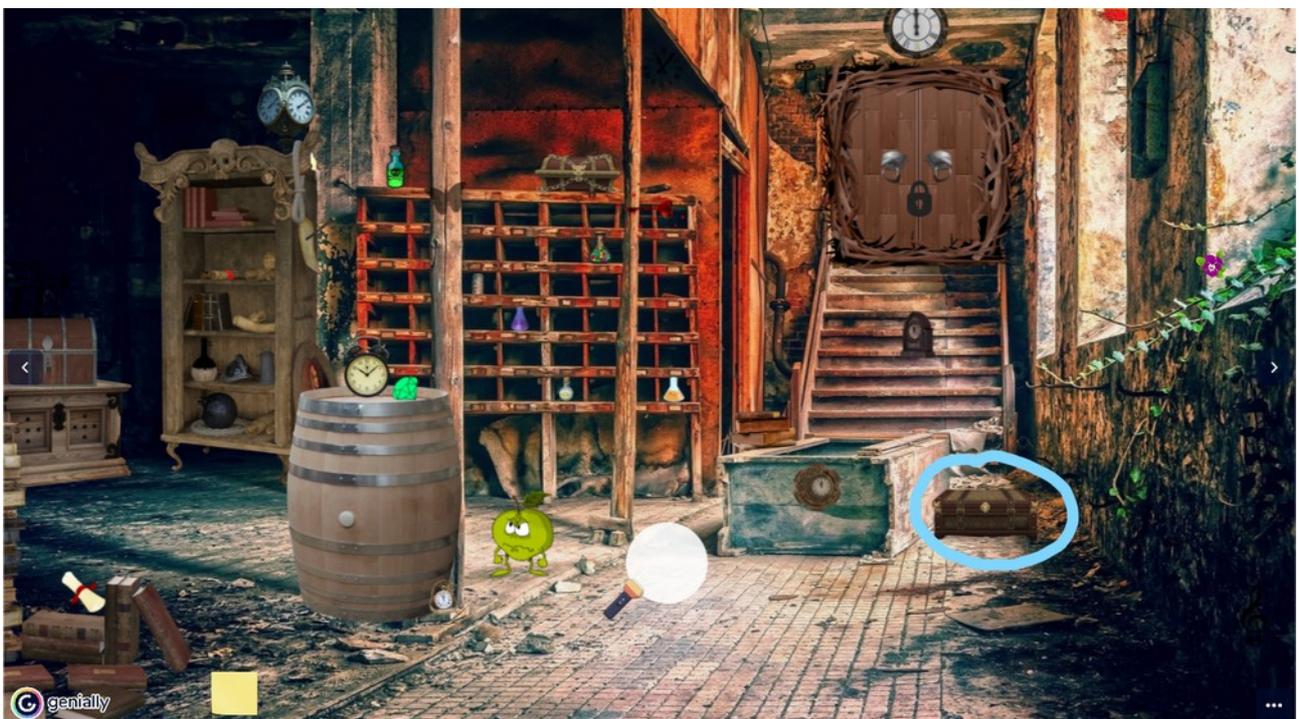
Vous devez en attraper entre 10 et 15. Si vous en attrapez 16 par exemple, cliquez sur un bleu ou un vert et vous retomberez à 15 rouges. En effet, les bleus et les verts comptent comme des erreurs.

Une fois les 45 secondes terminées, cliquez sur le bouton au centre de la page pour arriver à cette page.



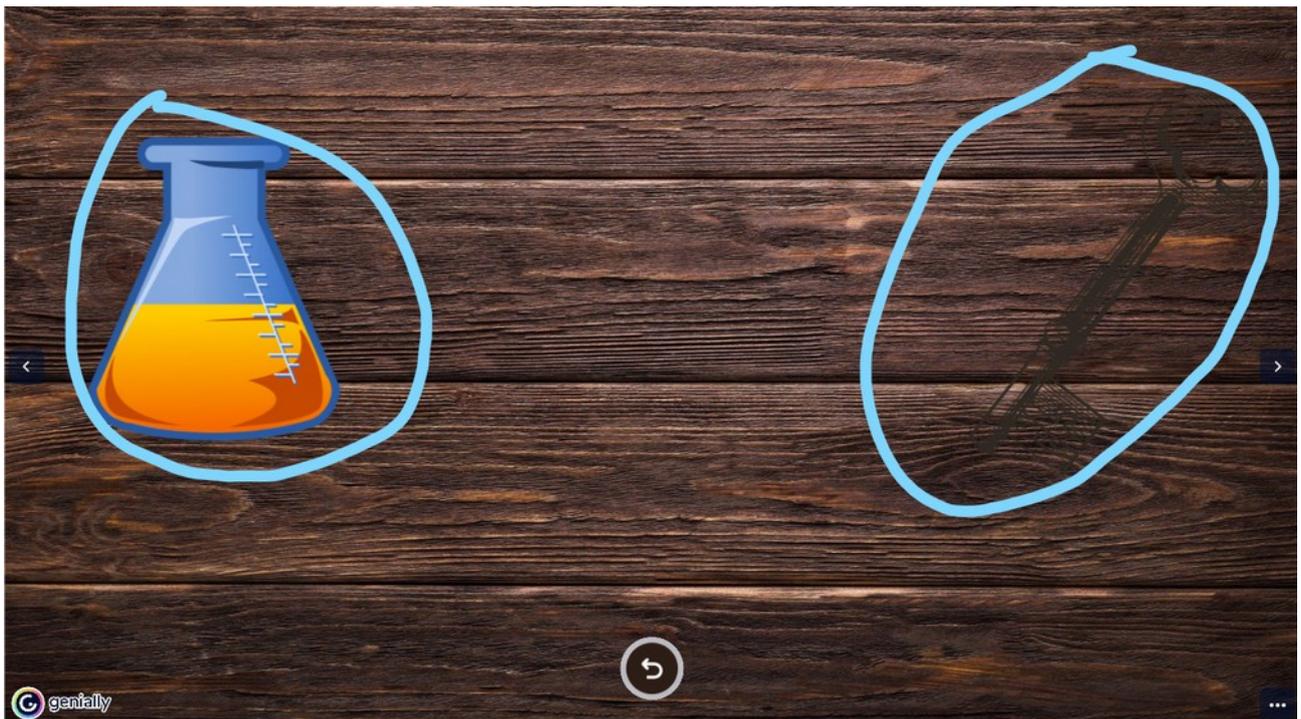
Le code du coffre va dépendre du nombre d'œufs récoltés. Si vous en avez attrapé 10 à 15, la vignette sera rose avec le nombre 10 écrit dessus.

Vous pouvez ainsi aller ouvrir le coffre au sol.





Le code est 10 mais vous n'avez que des lettres à disposition. Cliquez sur D I X.
Cliquez ensuite sur le coffre en bas à droite.



Vous trouvez une fiole et une clé supplémentaire.
Cliquez ensuite sur le bouton retour.

Énigme rose : le coffre caché :

Cette énigme est plus complexes pour les plus petits et demandera l'aide des parents ou autres.



Petit cours de mathématique pour les débutants.

On commence toujours par faire les calculs qui sont entre les parenthèses.

Ordre de calcul:

Pour calculer on fait les multiplications "x" et les divisions "/" en premier. Ensuite, on fait les additions "+" et les

Mathématique du fruit

 = 8	 = 18
 = ?	 = 25
 = 64	 = 7

$(\text{lemon} - \text{strawberry} \times \text{oranges}) + \frac{\text{lemons}}{\text{lemons}} \times \text{strawberry} + \text{banana}$

= 41

1	2	3	4	5
6	7	8	9	0

The image shows a math worksheet titled "Mathématique du fruit" with a grid of numbers from 1 to 0. The worksheet includes a word problem involving fruit and a calculation. The grid is used for the answer. The game logo "genially" is visible in the bottom left corner.

soustractions "-". Cela est aussi valable dans les parenthèses.

Comment résoudre ce calcul ?

La fraise vaut 0.

Deux cerises valent 18. Donc, une cerise vaut 9.

Deux oranges et une demie orange valent 25. Donc une demie orange vaut 5. En effet, si une orange = 10, deux oranges valent 20 et une demi vaut 5.

Les abricots valent 7 (l'image est la même).

Les poires valent 64.

Calculons en remplaçant dans le calcul.

$$(64 - 9 \times 7) + 5/5 \times 8 + \text{banane} = 41$$

$$\text{Cela veut dire que } (64 - 63) + 5/5 \times 8 + \text{banane} = 41$$

$$1 + 1 \times 8 + \text{banane} = 41$$

$$9 + \text{banane} = 41$$

$$\text{banane} = 32.$$

Mais sur la photo nous voyons qu'il y a 4 bananes. Donc $32 \times 4 = \mathbf{128}$

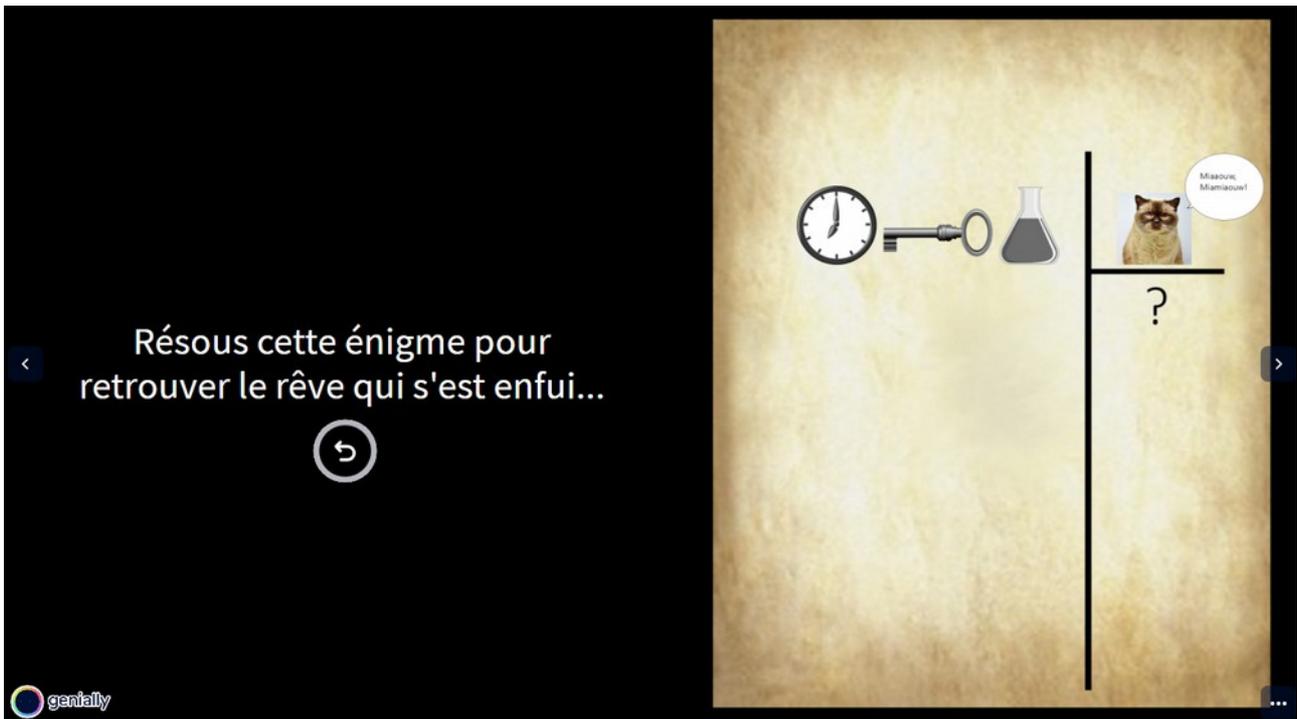
C'est le code que vous devrez introduire sur l'autre page du livre.

Cliquez sur 1 2 8 et ensuite sur le ninja.

Vous arrivez à cette page :

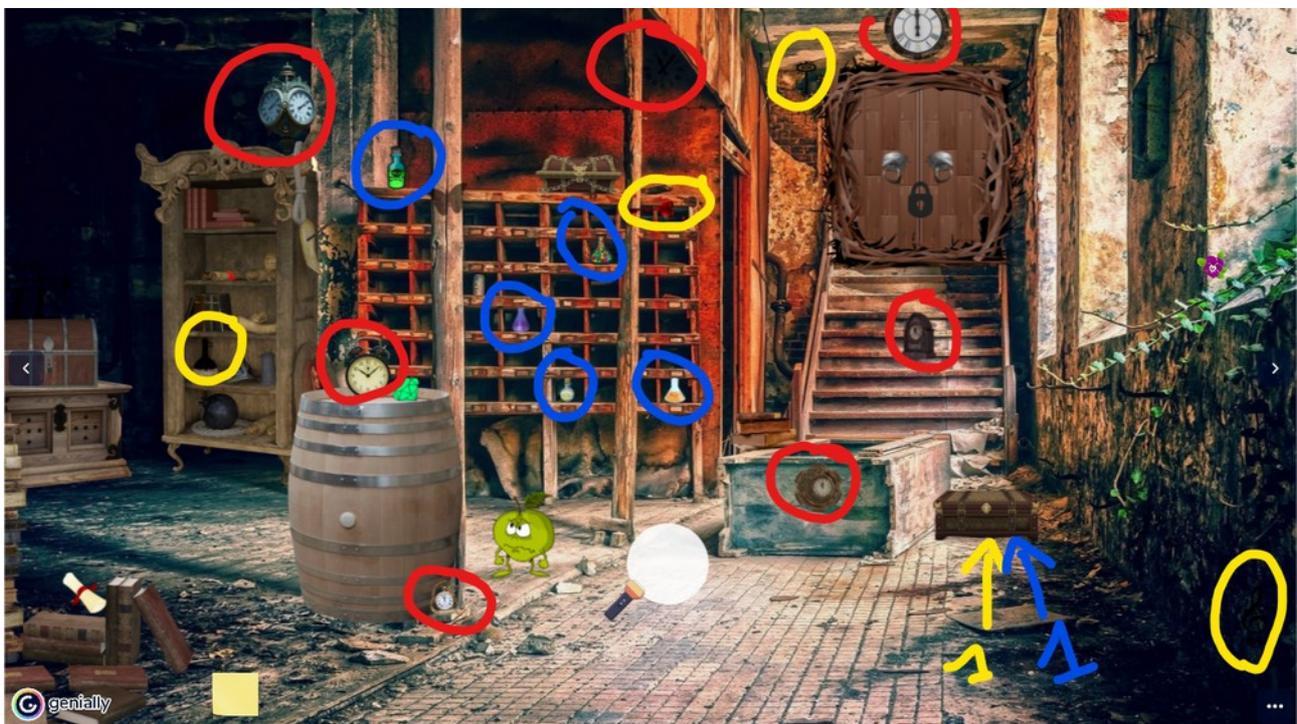


Cliquez sur le parchemin pour arriver à cette page :



Pour retrouver le rêve qui s'est échappé, vous devez prendre le nombre d'horloges présentes dans la pièce, le nombre de clés et le nombre de fioles puis diviser par ce que vous dit le chat.

Voici la liste des éléments :



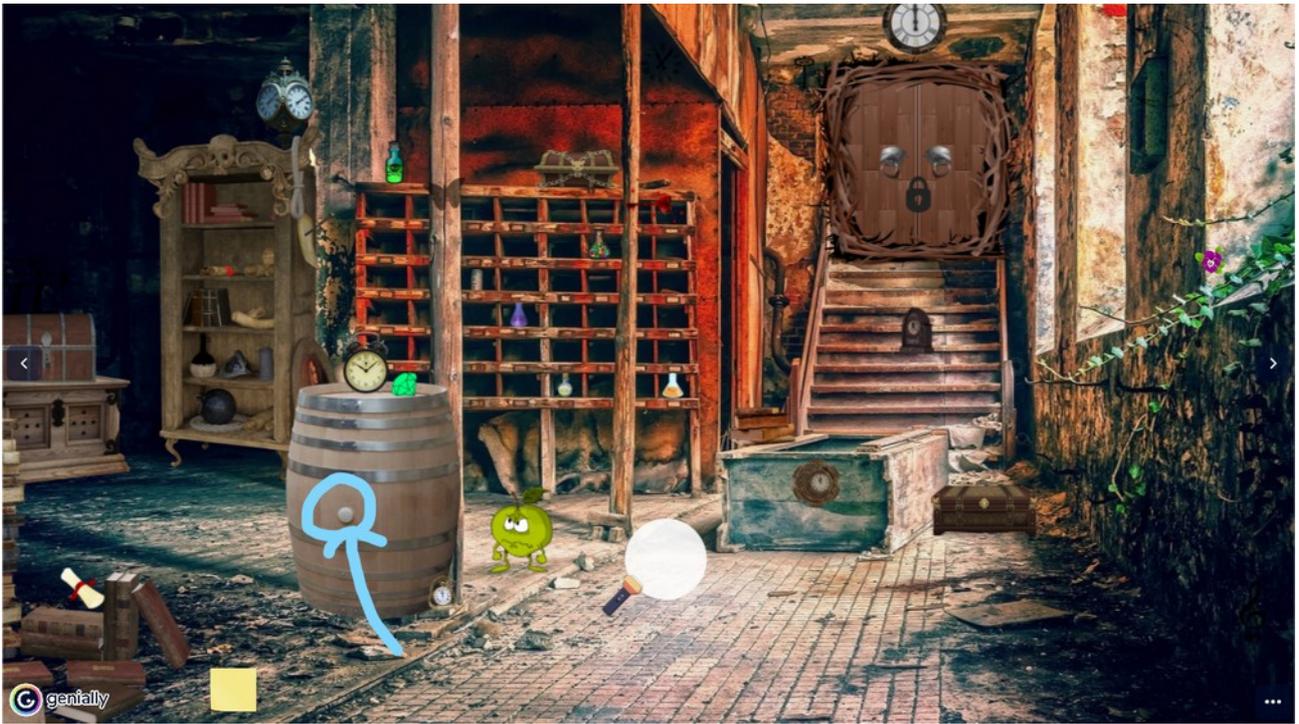
En rouge, vous avez les 7 horloges.

En jaune, les 5 clés (4 dans la salle et 1 dans la valise).

En bleu, les 6 fioles (5 dans la salle et 1 dans la valise).

Selon le message précédent, il faut diviser 756 par ce que vous dit le chat.

Le chat se trouve ici :



Cliquez dessus. Sur le bouton.

Vous arrivez à cette page :

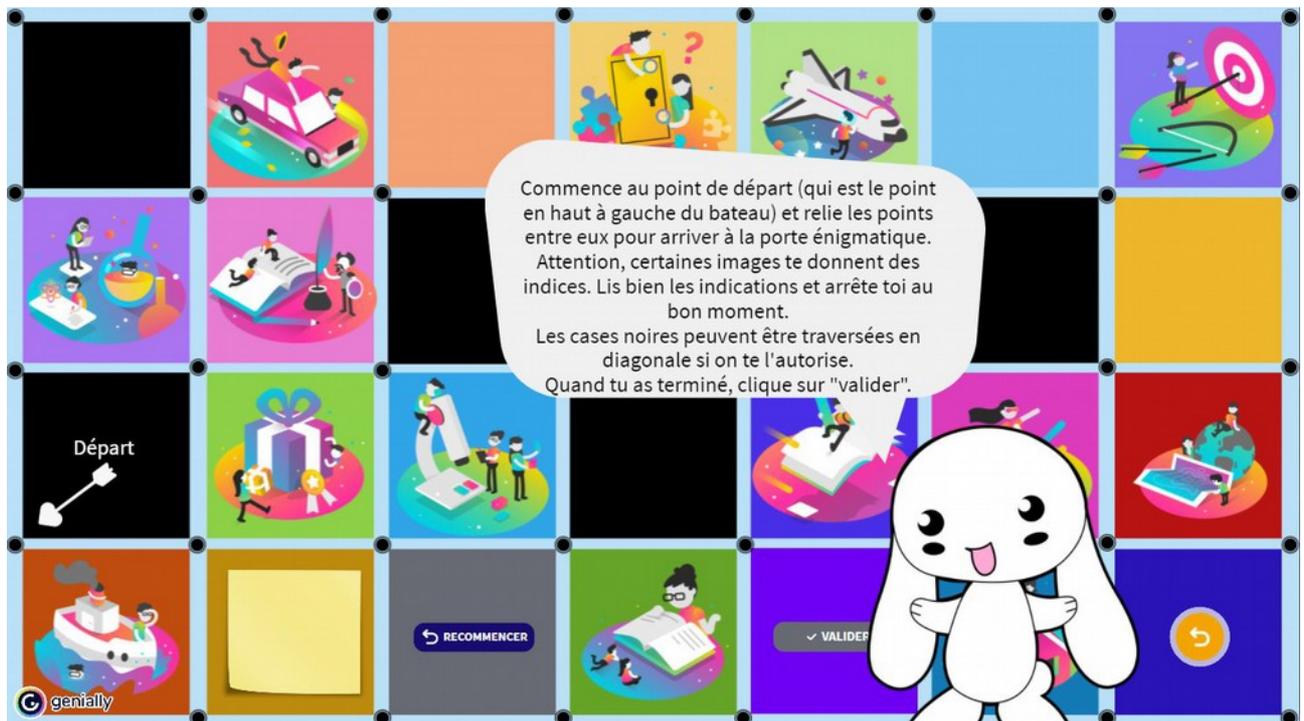


Vous devez donc diviser 756 par 9 : 84

Énigme rose : le coffre au cochon et énigme bleu : la pensée :



Cliquez sur la fleur pour arriver à ce mini jeu :



Vous débutez au point désigné par la flèche.

Le bateau sur la case orange vous dit d'aller 2 fois à droite, 1 fois en bas et une deux fois à droite. Vous êtes censé arriver au point en bas à droite de l'image verte (le lecteur).

Le lecteur vous dit deux droite, haut, deux gauche (écrit à l'envers) vous vous retrouvez en bas à gauche de la vignette bleu (le livre volant).

Le livre vous dit N E E N O donc nord, est, est, nord, ouest. Vous arrivez sur le point en haut à

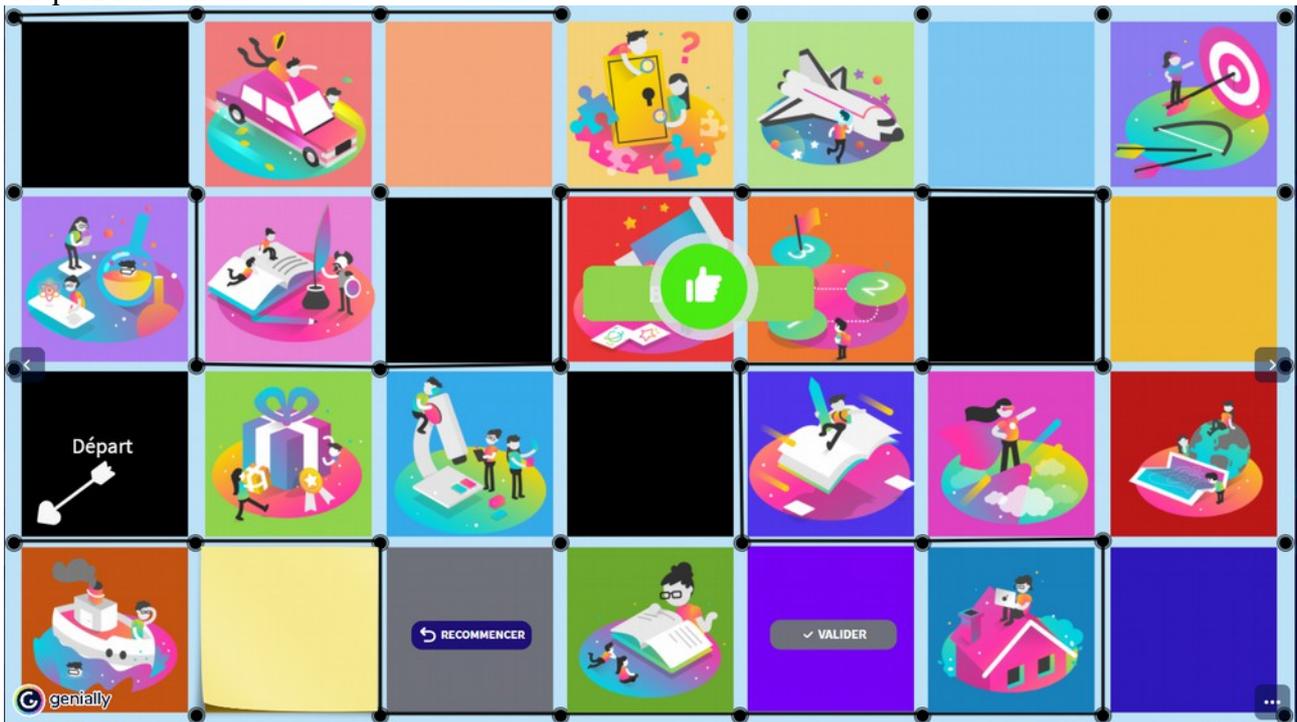
droite de la vignette orange minigolf.

Vous devez passer le télescope (l'observateur) donc deux gauche et arriver au microscope donc 1 bas. Vous êtes en haut à droite de la vignette bleu microscope.

Passez l'écrivain et en voiture Simone. Vous devez faire deux gauche et un haut. Vous êtes en bas à gauche de la vignette avec la voiture.

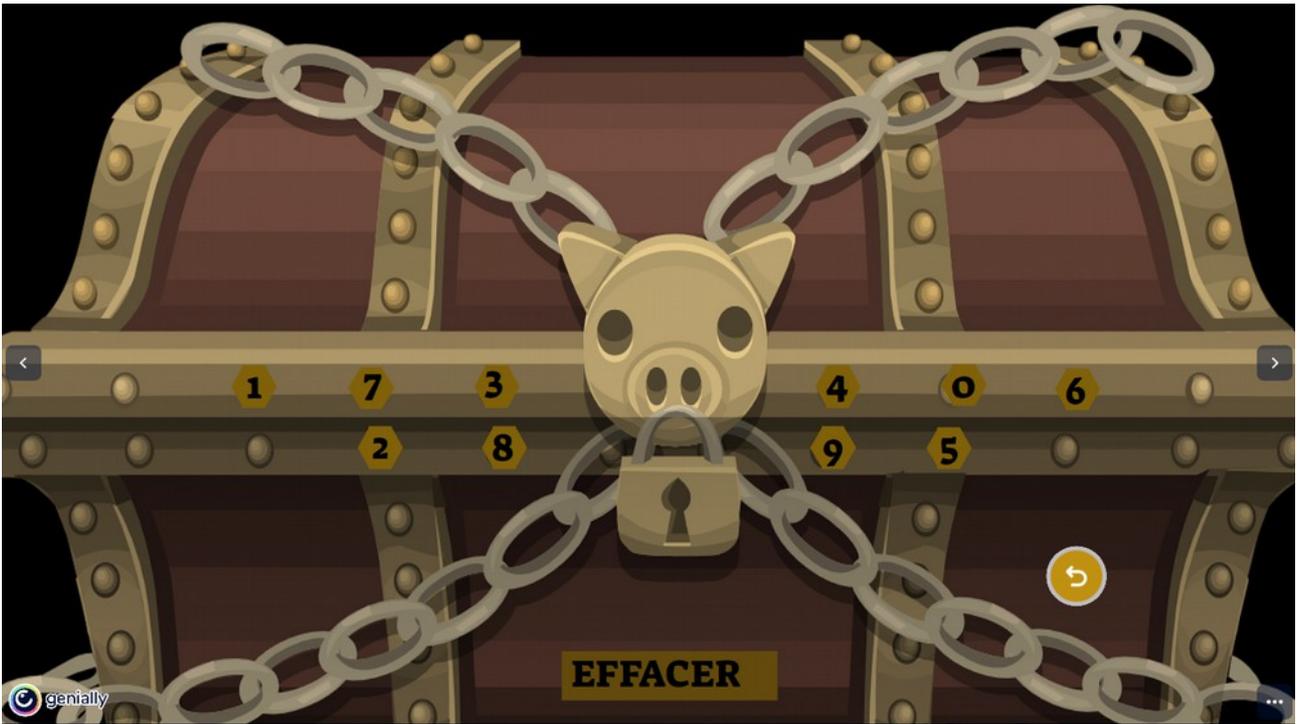
\ puis . . . vers la droite. Vous devez passer la case noire en diagonale et puis avancer de 3 points vers la droite.

Cliquez sur valider.



Appuyez ensuite sur le pouce vert.

Le code du coffre au cochon est 397.



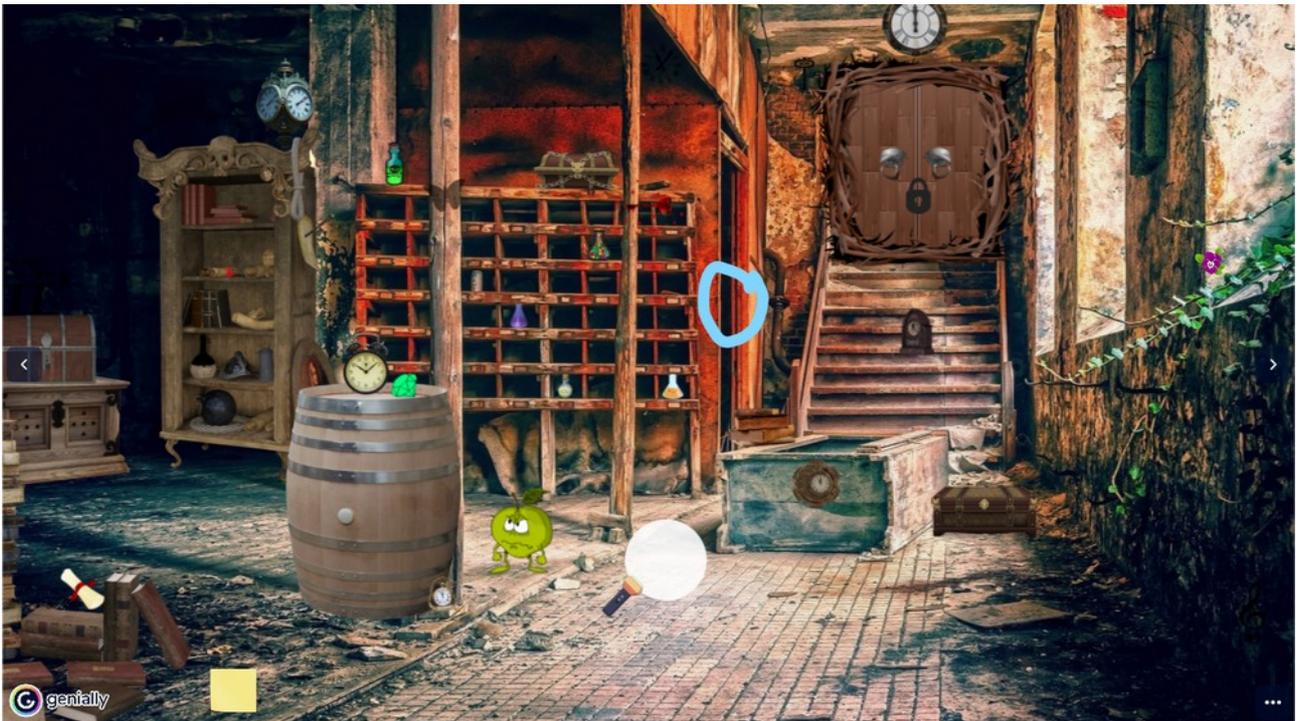
Cliquez sur 3 9 7 et ensuite sur le « wham » qui apparaît.

Vous arrivez à cette page

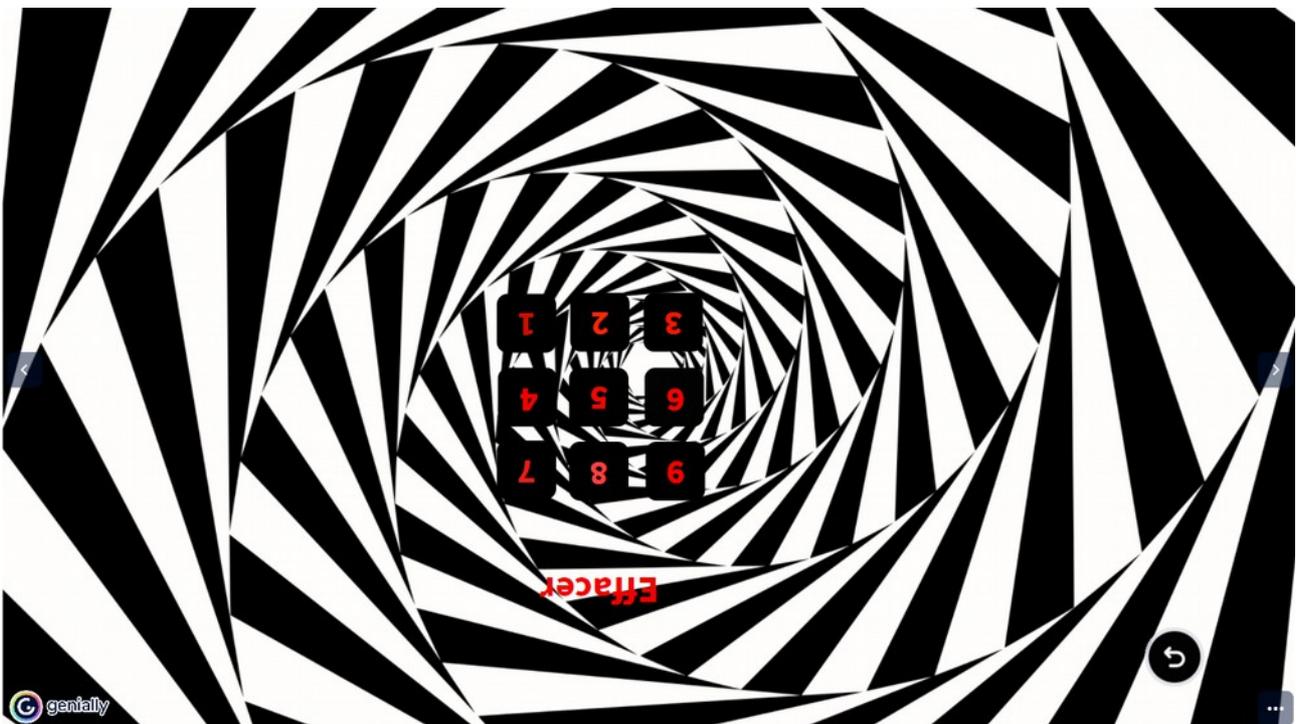


Pour continuer, vous devez aller retrouver le rêve qui s'est échappé.

Cliquez sur le bouton noir situé ici. Le cadenas est un leurre... pour l'instant.



Vous arrivez à cette page :



Ici le clavier est inversé : si vous cliquez sur 1 le nombre affiché sera 9.
Entrez le code 84 et cliquez sur la fenêtre blanche qui apparaît au centre de l'écran.

Le rêve échappé :



Dans cette pièce, une boussole tourne. L'énigme est donc orientée sur les points cardinaux.

Vous pouvez déplacer presque tous les objets de cette pièce. Mais, ATTENTION, vous pouvez aussi cliquer sur certains objets pour avoir des indices.

L'OUEST :

Pour trouvez la valeur de l'ouest, déplacez le nounours blanc. Une inscription O = 2 s'y trouve.
 Ouest = 2



La baguette sert seulement pour le dénouement de l'histoire.

La petite fille vous parle de la Petite Ours (la constellation). L'étoile que raccroche son frère est l'étoile Polaire qui indique le nord.

L'ours vous dira de compter ceux en peluche ; les ours en peluche.

Vous en trouverez 7 comme le nombre d'étoile dans la constellation.

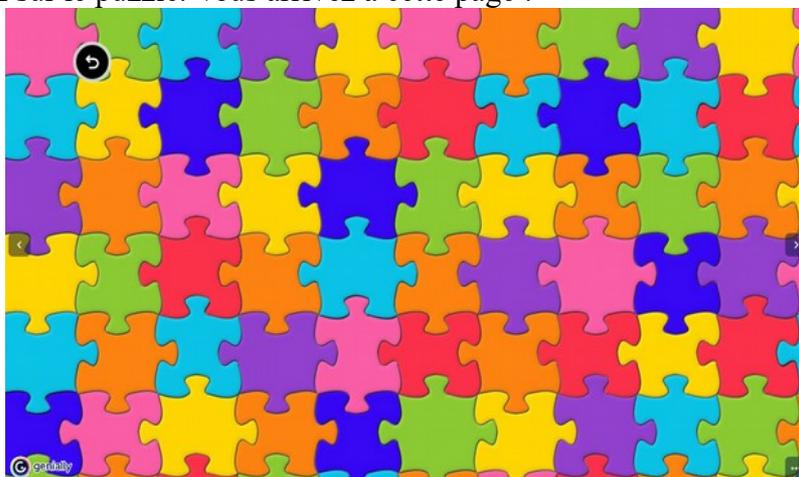


7 ours dont un dans le tableau. Vous pouvez cliquer sur celui-ci (il s'affiche en grand).

Nord = 7.

Le SUD :

Pour le sud, cliquez sur le puzzle. Vous arrivez à cette page :





Cliquez et maintenez pour faire descendre le puzzle. Vous arrivez au vrai mini jeu.



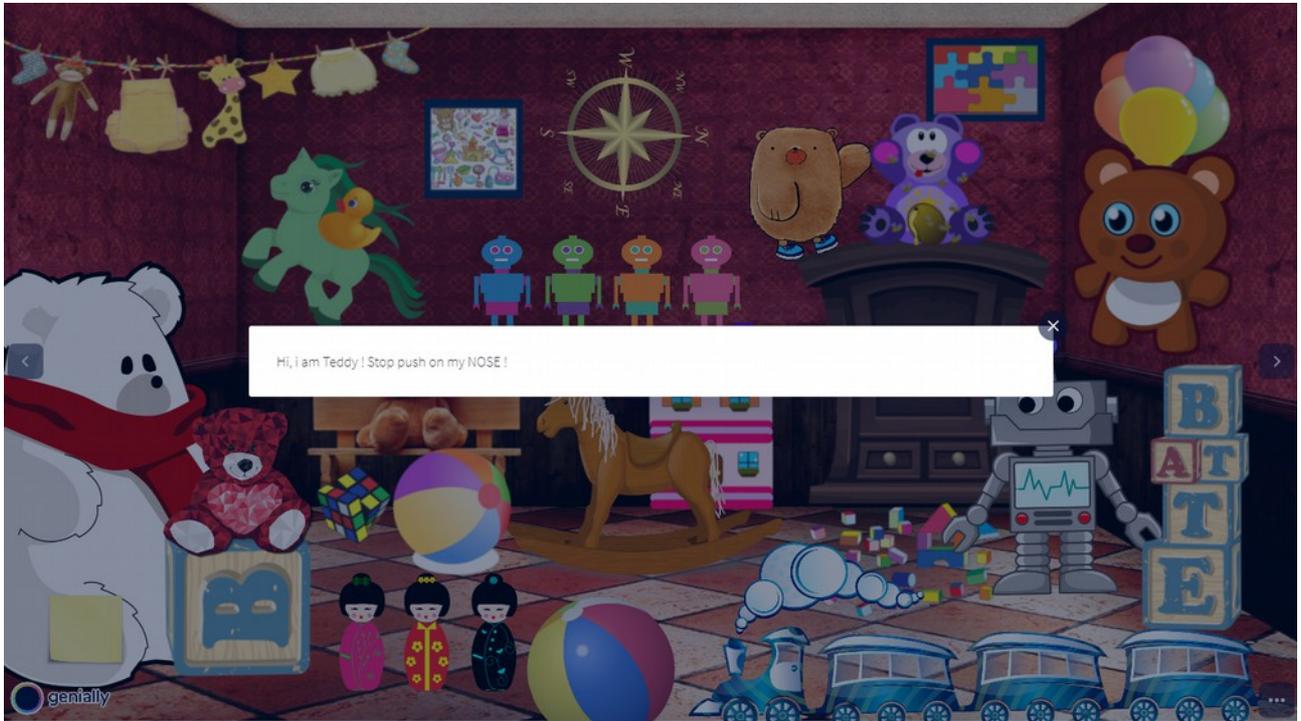
Résolvez le puzzle. $S = E - N$. Donc Sud = Est - Nord.
 Sud = $9 - 7 = 2$.

Résolution de la pièce :

Pour trouver dans quelle ordre mettre les chiffres obtenus, vous devez avoir un indice important.

Vous devez cliquer sur le nez de l'ours sur le banc.

Il vous dit en anglais :



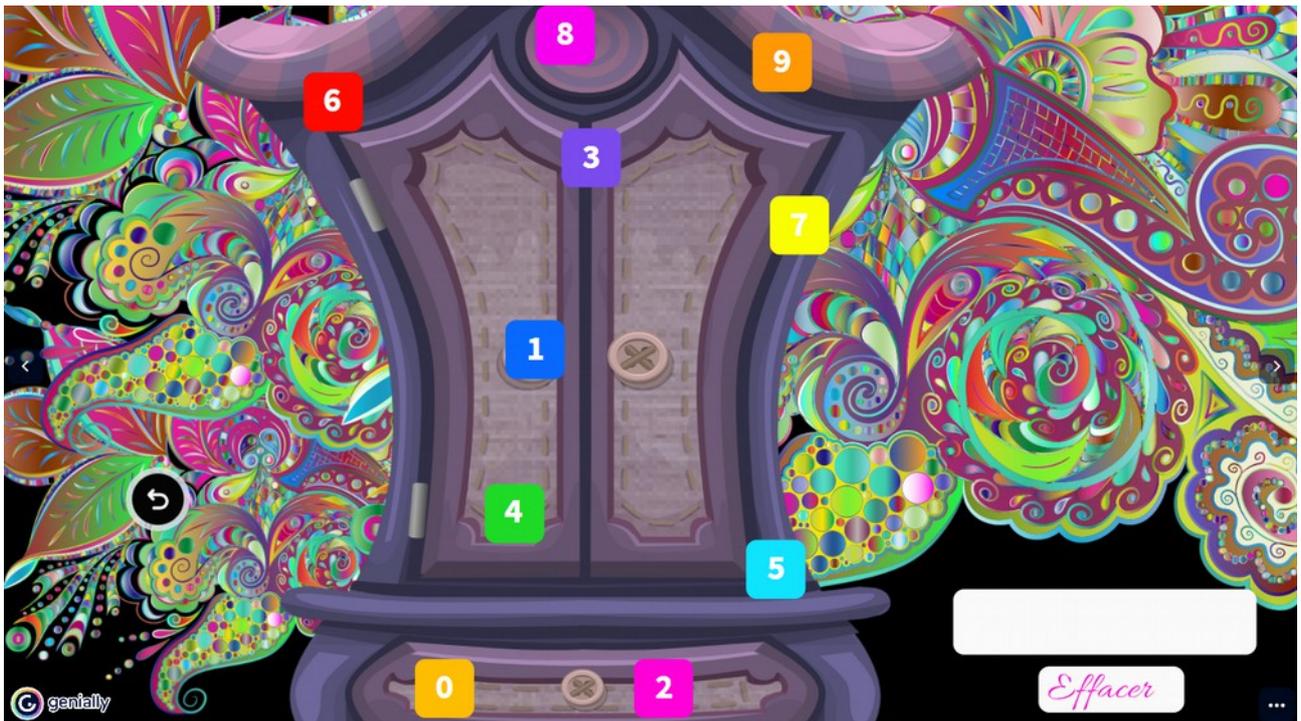
Hi i am Teddy ! Stop puch on my NOSE !

Nord Ouest Sud Est. Donc 7 2 2 9.

Cliquez sur la commode (vous devrez peut-être déplacer quelques objets).

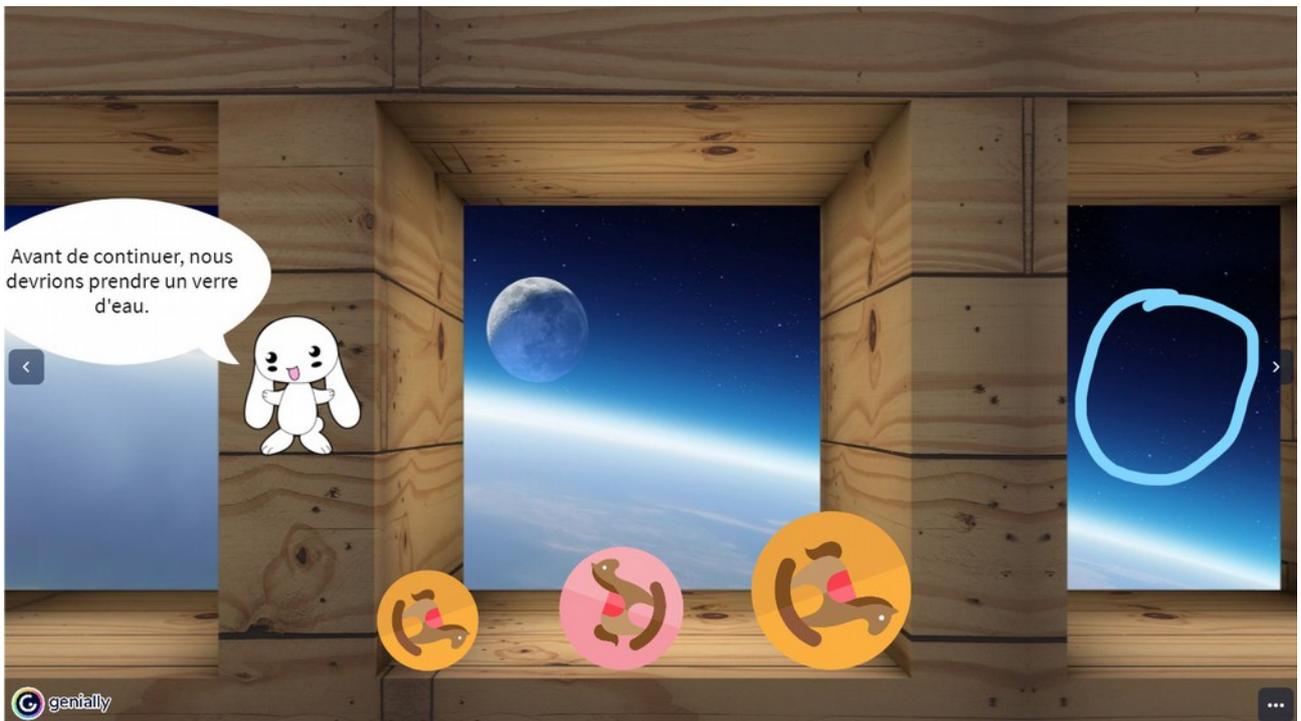


Vous arrivez ici :



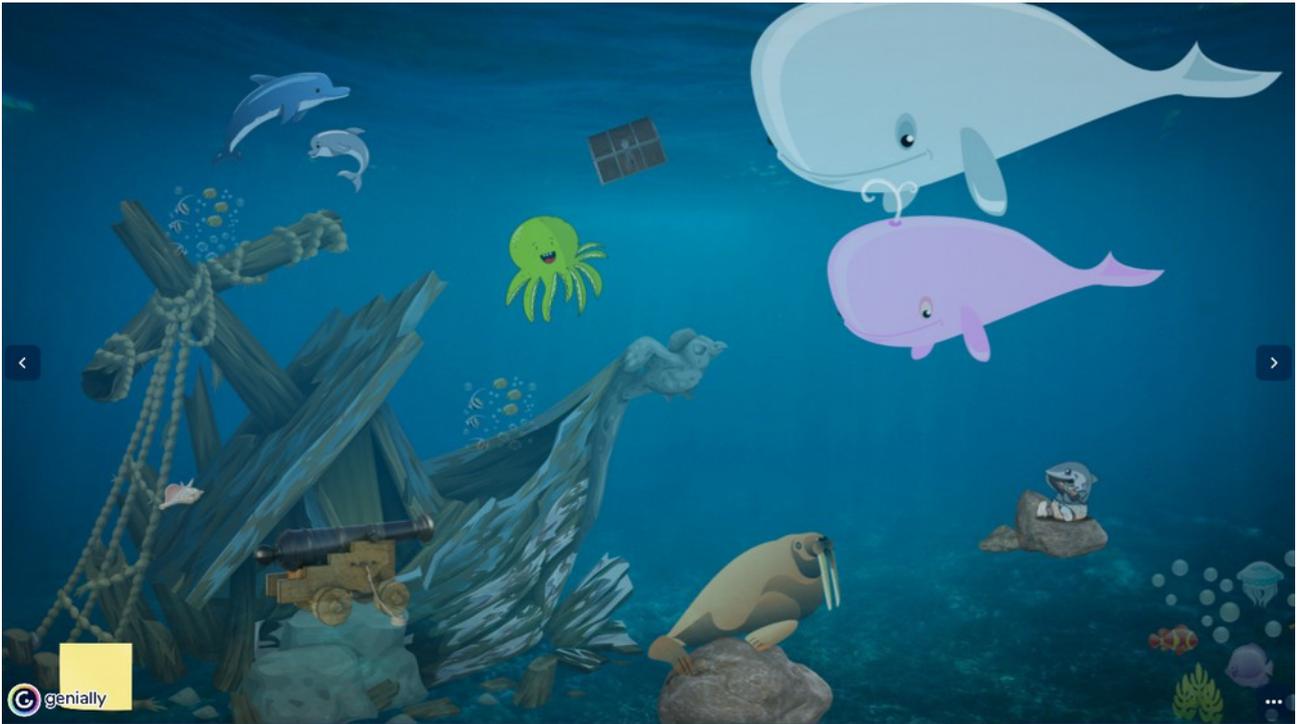
Introduisez le code 7 2 2 9 et cliquez sur le nounours qui apparaît.

Vous arrivez ici :



Si vous passez votre souris dans cette zone, un verre d'eau apparaît. Cliquez dessus pour aller vers l'océan.

Sous l'océan.



Le coffre sur l'image ne s'ouvrira que quand vous aurez les 3 lettres du code morse.

Si vous cliquez sur le morse, il vous donne un table avec le code morse.

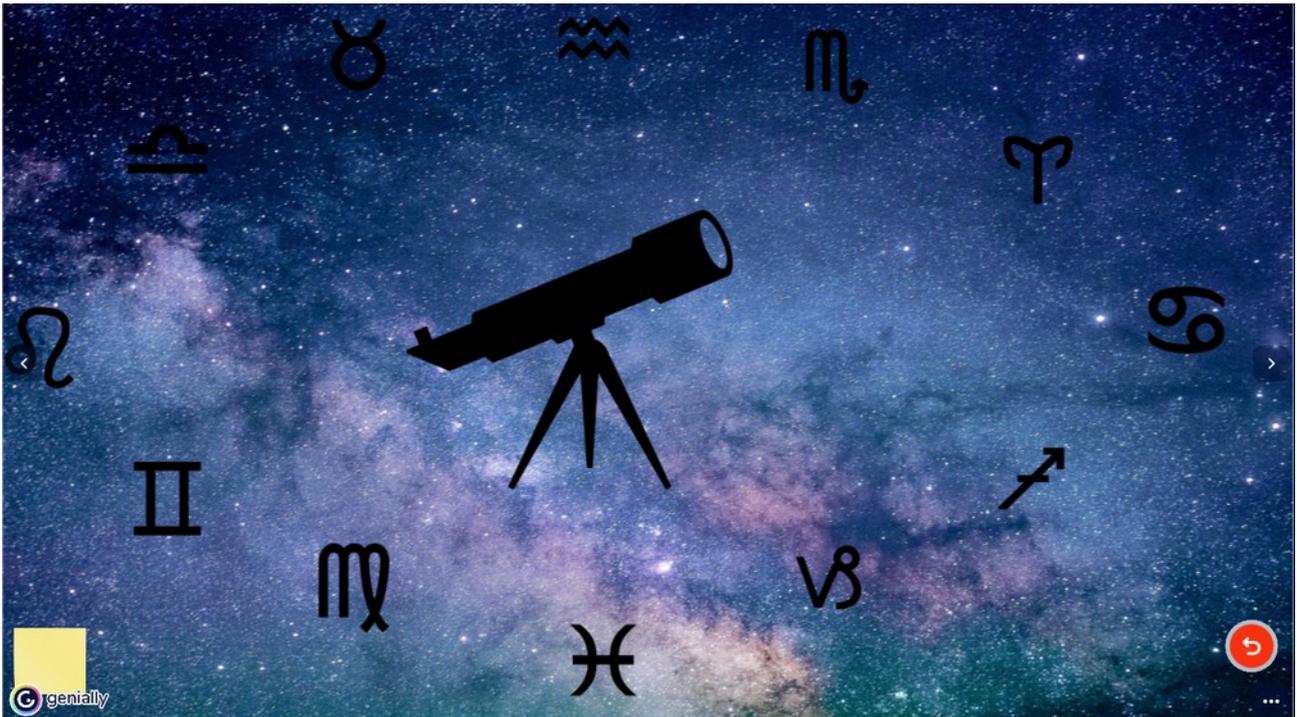
On vous dit qu'un crabe passera 3 fois.
Le premier vous dit : Je suis pressé... Que voulez-vous?
L'ordre pour former la lettre ?
Baleine
Coquillage
Pieuvre.

Le deuxième dit : « La salle du rêve vous donnait deux indices importants !
La salle des jouets vous en donnait un.

Consultez la carte pour y retourner ! ».

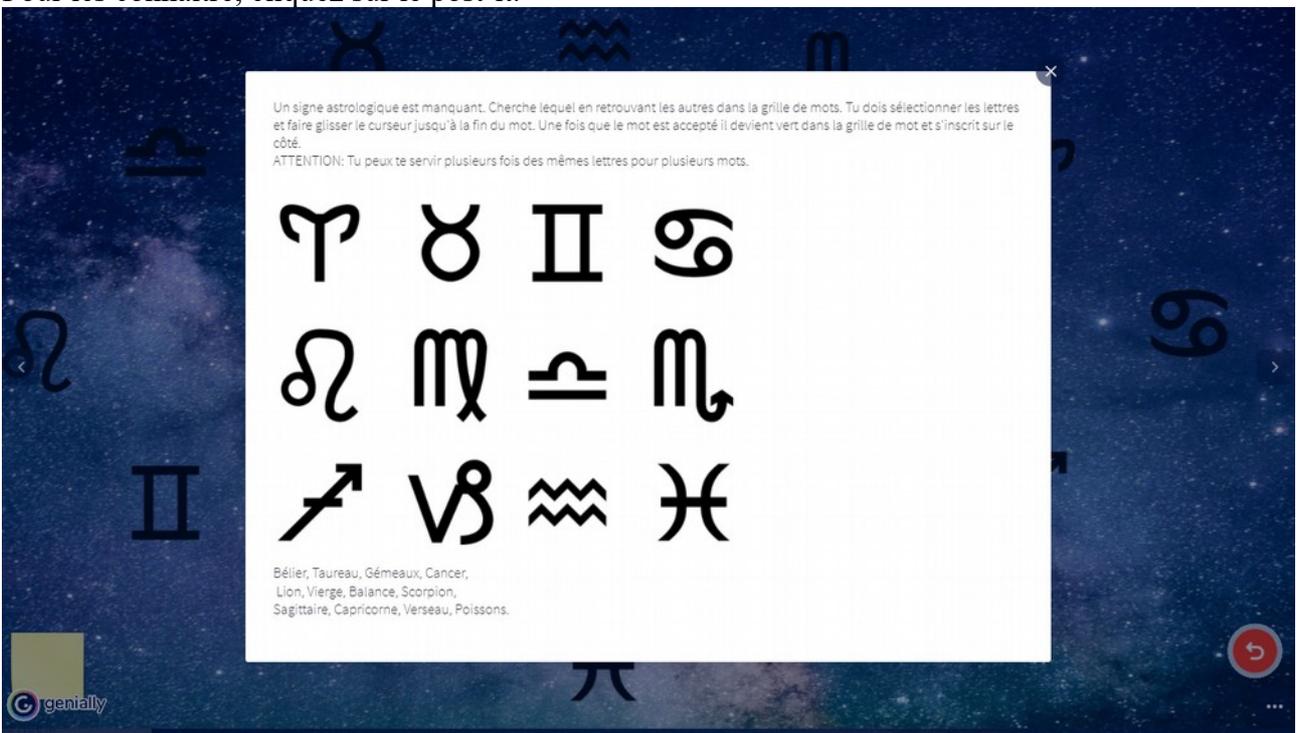
Le troisième dit : « Le code s'obtient en combinant les lettres obtenues dans les trois mondes.

Baleine :



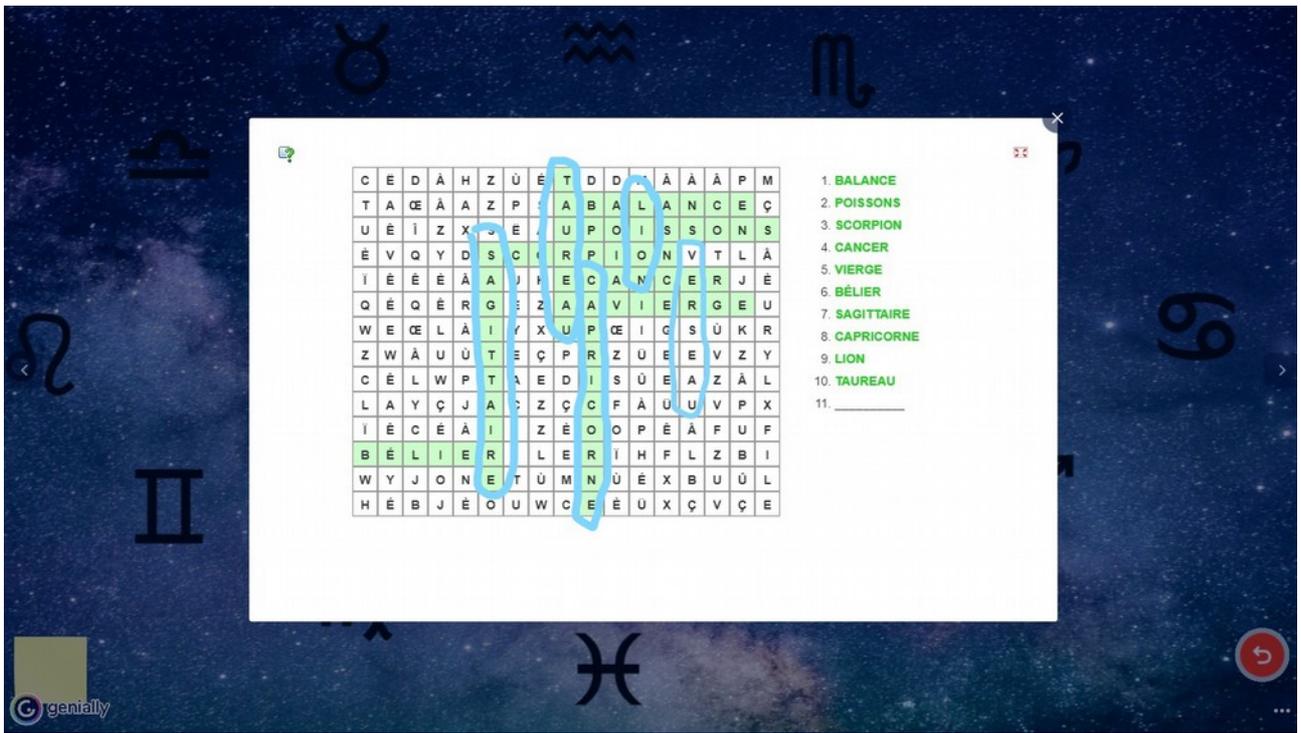
Vous devez trouver le signe astrologique manquant dans la grille de mot.

Pour les connaître, cliquez sur le post-it.



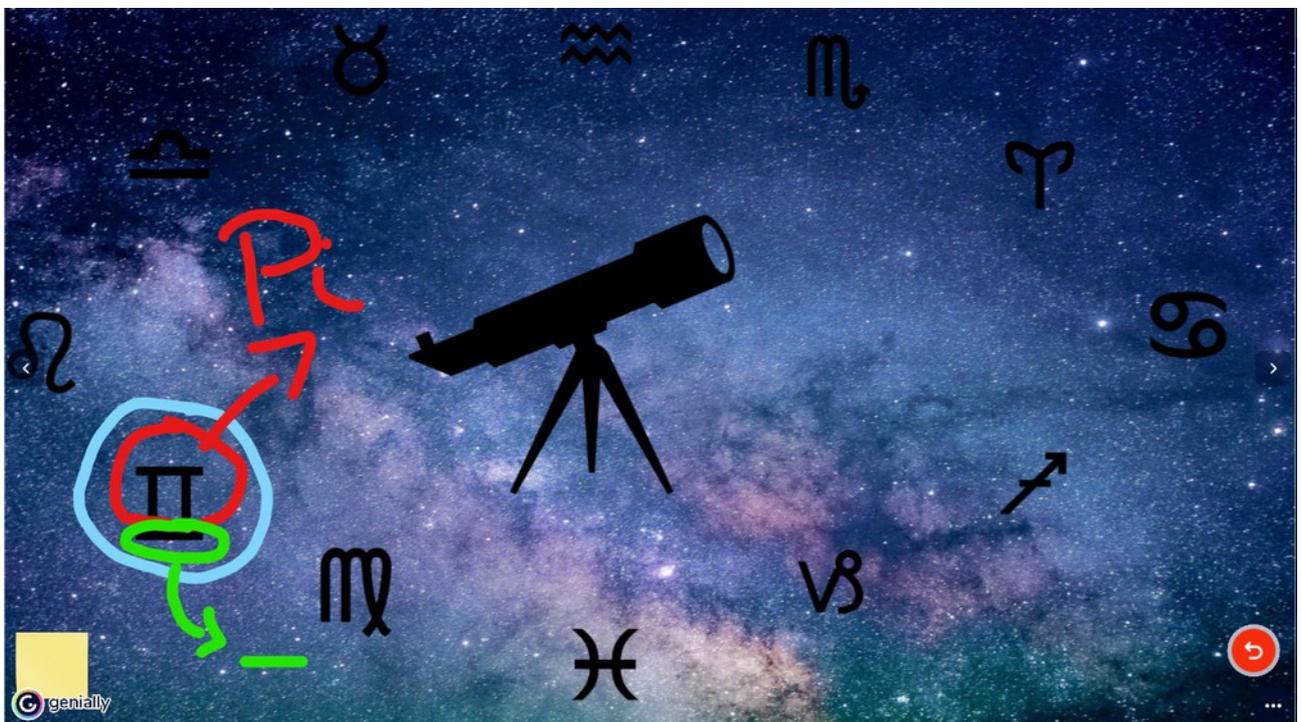
La grille de mots (cliquez sur le télescope).

Résolution :



Pour lion, vous devrez repasser une fois sur toutes les lettres pour valider.
 Dans la résolution, verseau n'est pas en vert pour vous montrer toute la grille.

Un message s'affiche disant que vous cherchez les gémeaux dont le symbole est diminué de Pi (π)



Le symbole des gémeaux diminué de Pi donne un tiret du code morse.

Le coquillage :

Il s'agit ici d'un taquin. Vous devez reconstituer l'image en cliquant sur les images.



Un point s'affiche pour le . Du code morse.

Poulpe :



Il s'agit ici d'un pendu. Cliquez dans la zone blanche et tapez, ensuite, les lettres avec votre clavier.

Vous cherchez le mot « sardine ».

Vous obtenez un indice : Je relie les mots qui composent l'arc qu'on observe quand le soleil et la pluie se rencontrent.

Un arc-en-ciel. Ce qui relie les mots : un tiret.

La lettre de la page est : - . - = K

Sous l'océan, vous pouvez cliquer sur le canon qui fait fuir tout le monde.

Si vous cliquez sur le bateau, vous aurez accès à la carte qui permet de voyager entre les mondes.

A ce stade vous pouvez ouvrir le coffre Si vous avez été observateurs, vous constaterez que la salle du Rêve vous donnait 2 indices :

1:



"Les jouets présents dans nos rêves forment un océan de merveilles."

Lakia: "Hhm, cet indice nous sera utile quand nous explorerons les fonds marins".

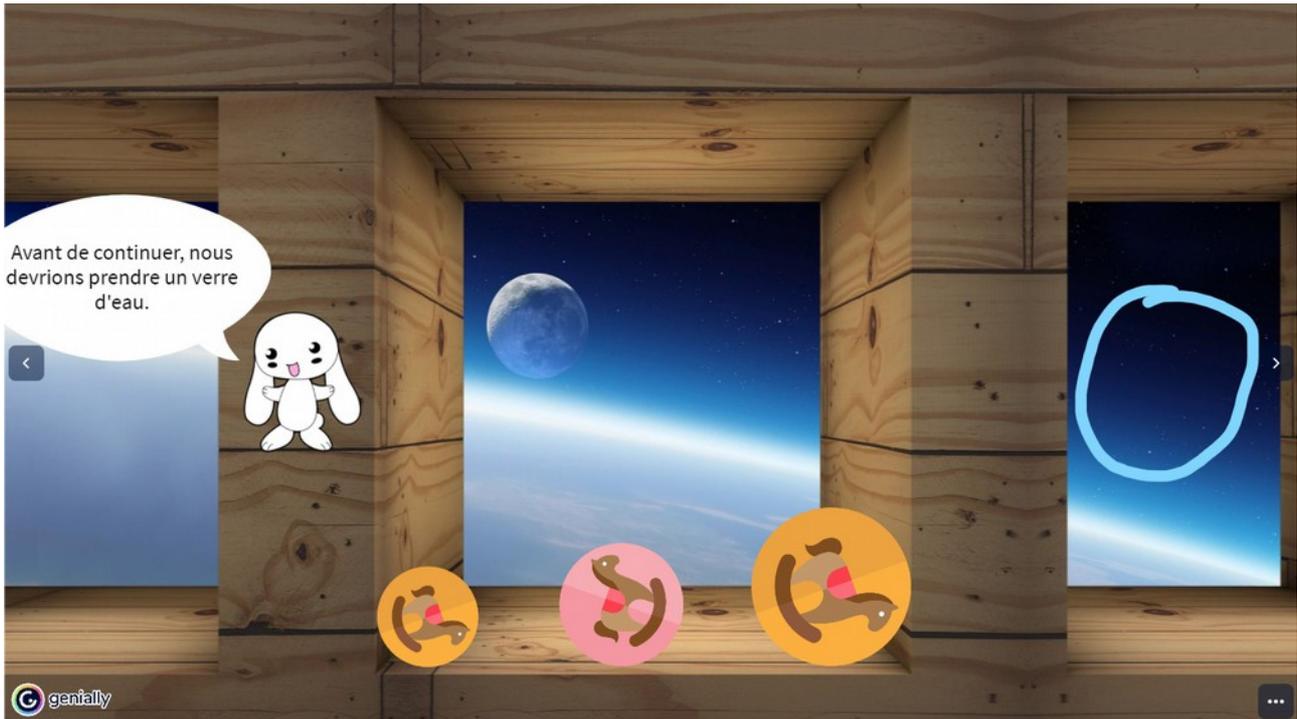
On retire de cette phrase un ordre jouets, rêve, océan.

2:



point point tiret point qui est la lettre F

La salle des jouets vous donnait aussi un indice :



Les trois chevaux qui tournent sont trois points et donc la lettre S



Le code du coffre est SFK :

Vous devez introduire le code SFK mais il y a une énigme.

Voici la solution :

G=1

On sait que H et J sont des chiffres pairs soit 2, 4 ou 6

On sait aussi que S est compris entre 3 et 6. Soit 4 ou 5. Il ne peut pas être égal à 4 puisque H et J sont des chiffres pairs.

On sait aussi que F est compris entre 2 et 4. Soit 3.

K est supérieur est compris entre 1 et 4. Donc 2 puisque F = 3, G = 1 et H & J sont pairs..

Cliquez ensuite sur la lampe.



Un symbole apparaît quand vous passez votre souris sur cette zone. Il était présent dans la salle du rêve...



Si vous cliquez sur l'oeil blanc dans la lampe un message apparaît vous disant de retourner dans la salle du rêve, de cliquer sur le cadenas inutile au début et d'entrer le code 994.



Vous arrivez sur cette page :

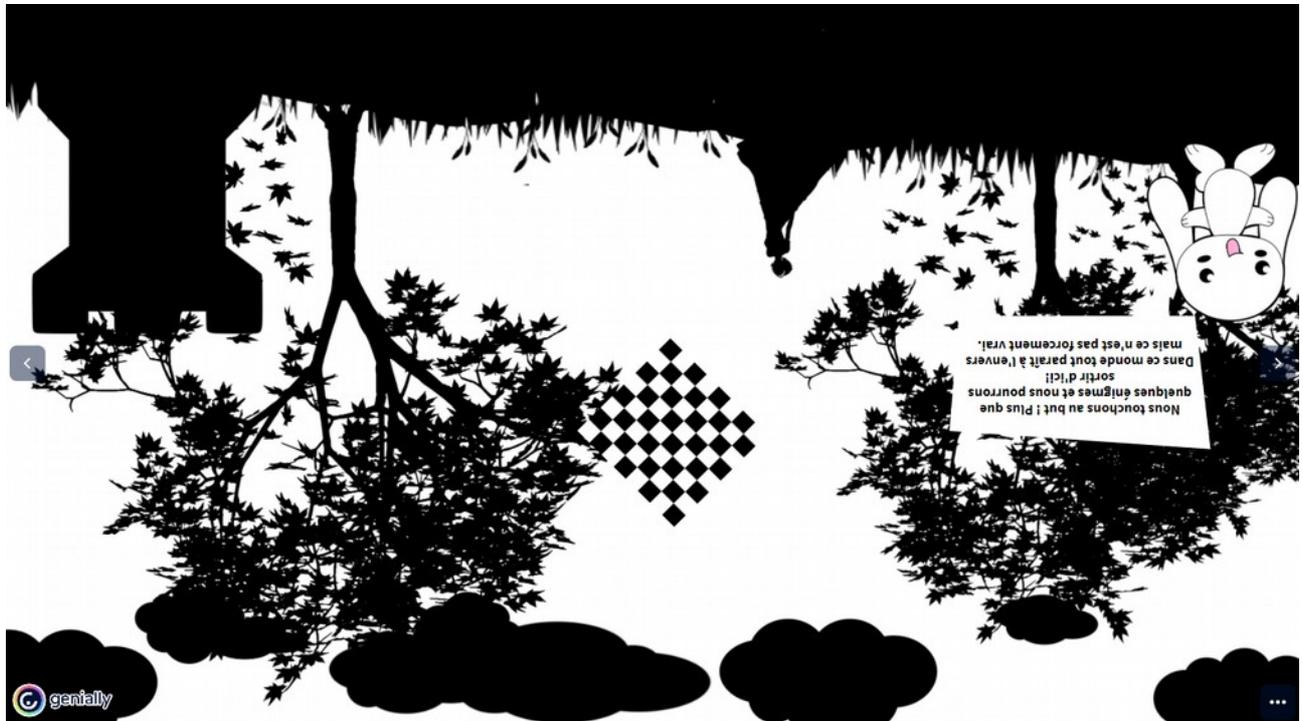
Les chiffres ont tous été remplacés par 0. il n'y a pas de piège. Cliquez sur le chevalier.



Les jardins Achromatiques :

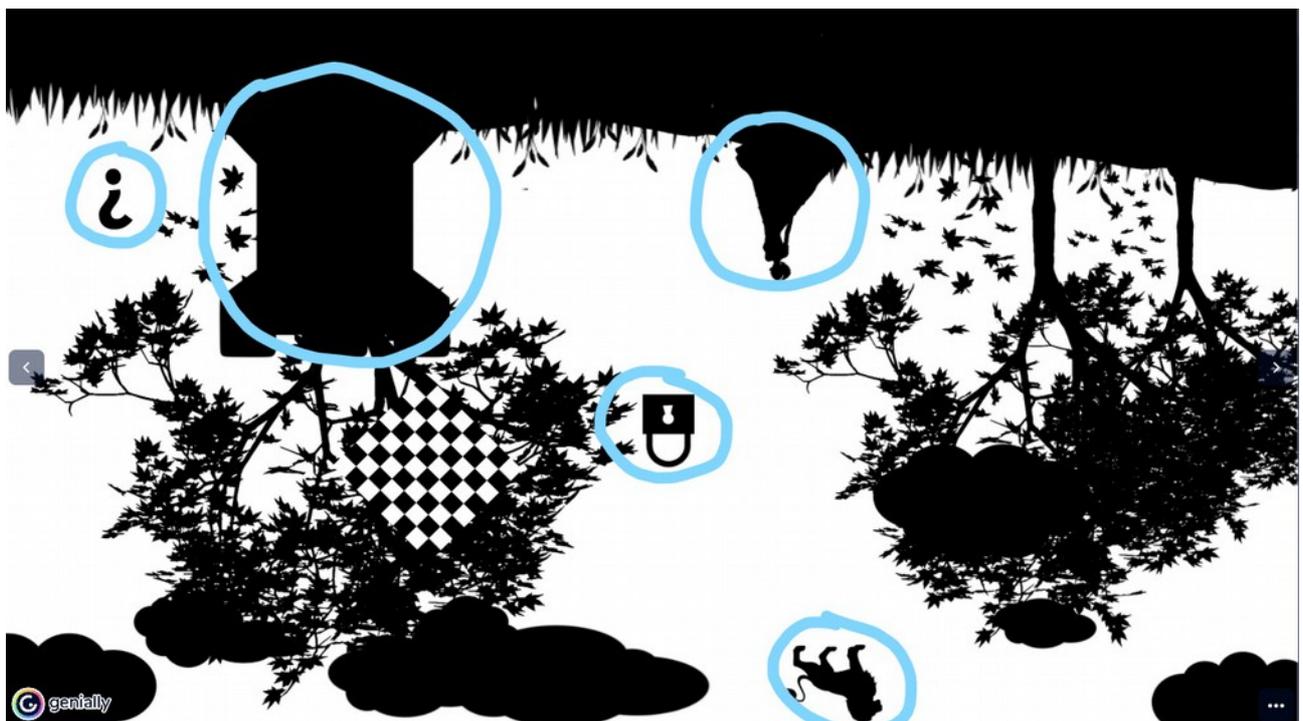
Tout semble à l'envers mais ce n'est pas forcément vrai.

Au début vous arrivez sur cette page :



Vous pouvez déplacer des objets.

Pour savoir quoi faire, vous devez trouver le point d'interrogation derrière la tour.



Cliquez sur le ? Vous arrivez ici :



Dans l'image de la zone on voit que le lion (le Roi) est présent, la reine aussi et la tour.

Le cadenas est prévu pour le code final.

Si vous cliquez sur la princesse, elle vous dira qu'elle a vu un dragon et entendu des cris provenant de son ventre.

Si vous cliquez sur la tour, vous arrivez ici :



Vous devez trouver le serpent qui vous dira (à travers une énigme) d'aller voir le corbeau (suivre la ligne rouge) et de lui dire le mot beau.

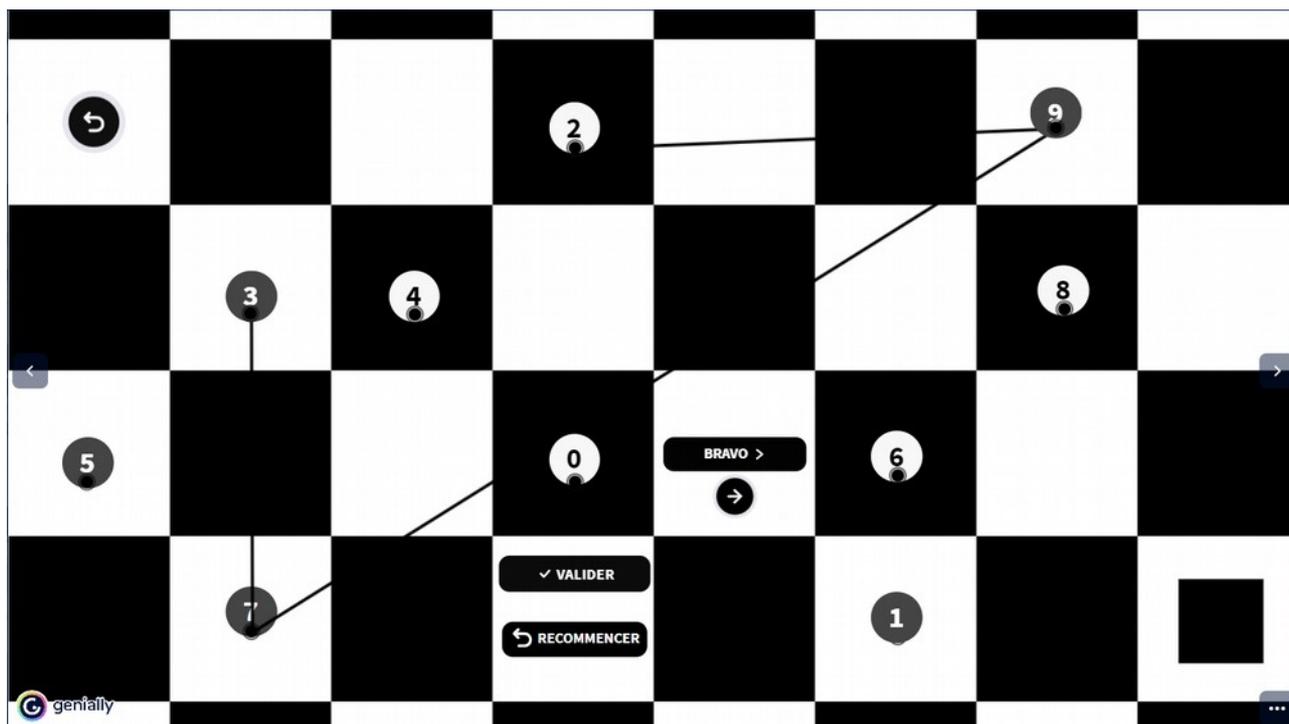
Cliquez sur le corbeau pour arriver à cette page :



Maintenant, aller au pied du plus grand arbre et un cadenas apparaît quand vous passez votre souris dessus :



Cliquez sur le cadenas pour arriver à cette page :

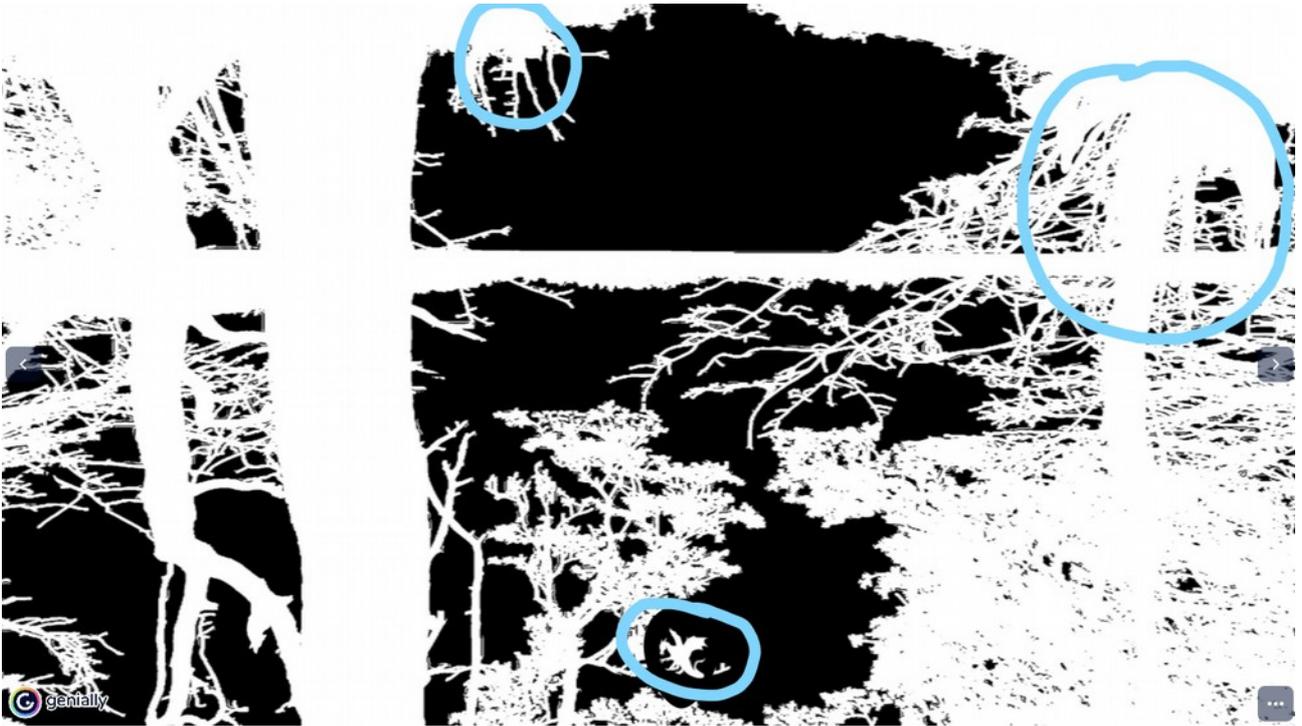


Reliez les points pour former le code et ensuite cliquez sur la flèche en dessous de bravo.

Vous arrivez dans l'autre versant de la forêt négative.
Vous devez trouver deux indices très importants.

Le premier est donné par la chouette qui vous dit de trouver une créature légendaire : le dragon.
Si vous répondez mal à ses questions, il vous dévorera. Rappelez-vous que la princesse vous a dit que des cris venait du ventre du dragon. Le but est donc de mal répondre à ses questions.

Le deuxième est donné par la girafe qui vous dit que le code final est à l'envers.



Cliquez sur le dragon pour arriver à cette page :

Si les fraises sont rouges, les oranges sont oranges ? Vrai Faux

La libellule est l'insecte le plus lent. Vrai Faux

Toutes les fleurs sont jaunes. Vrai Faux

Les chats ont de bons yeux. Vrai Faux

Dois-je te laisser partir? Oui s'il-te-plait! Je veux que tu me manges !



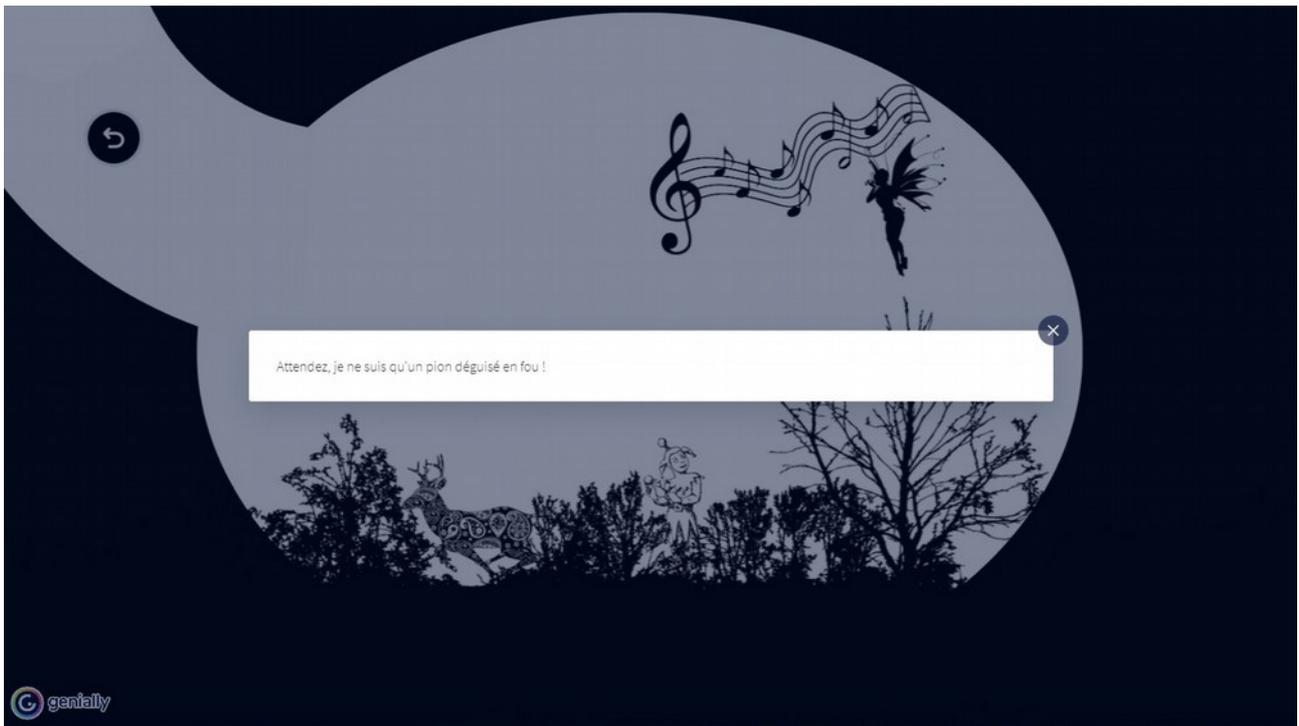


Une fois les bonnes cases cochées, cliquez sur le dragon qui apparaît pour aller dans son ventre.

Si vous cliquez sur le fou, il vous dira qu'il n'est qu'un pion et que le code est bishop.

Retournez au cadenas du premier portrait en cliquant sur la flèche retour et cliquez dessus.

Vous arrivez à cette page :



Cliquez sur le bouton retour pour retourner dans les jardins.

Vous êtes prêts pour le dernier mot de passe :

Vous avez vu la reine dans le jardin.

Le roi qui est représenté par le lion.

La tour qui est... une tour.

Le chevalier qui vous a fait entrer dans les jardins pour le cavalier.

Le pion qui vous dit être déguisé en fou.

Il manque donc le fou. Bishop en anglais.

Vu que la girafe vous a dit que ce code était à l'envers le code est POHSIB.

