

# UNLOCK! KIDS

## INDICES



## ATTENTION !

Ne consultez ce livret que si vous êtes bloqués par une énigme ! Il contient des informations qui pourraient vous gâcher les aventures.



## MODE D'EMPLOI

Si vous êtes bloqués, consultez ce livret à la page de l'aventure en cours et reportez-vous au numéro de la carte concernée.

Balades préhistoriques.....	2
Petit filon et grand filou .....	4
Les mystères d'Hatchepsout, reine d'Égypte .....	6



## Carte 1

Pour dessiner la fresque sur le mur de la grotte, il vous faut des couleurs ! Le charbon (noir) semble manquer, en avez-vous aperçu ?



## Carte 2

Pour dessiner la fresque sur le mur de la grotte, il vous faudra des couleurs ! Ici, il semble manquer de l'ocre (jaune). Si vous n'en avez vu nulle part, poursuivez votre exploration !



## Carte 3

Pour dessiner la fresque sur le mur de la grotte, il vous faudra des couleurs ! Ici, il semble manquer un ingrédient violet. Si vous n'en avez pas encore vu, poursuivez votre exploration !



## Carte 4

Lequel de ces personnages dansants pourrait vous aider à trouver du charbon ?

Vous aurez besoin de la main **25** pour le sélectionner.

Une fois votre choix fait, positionnez la main sur le personnage que vous voulez interroger.

Cela formera un symbole, que vous retrouverez sur la table des symboles du panneau de départ.



## Carte 6

Comment traverser la rivière ? Vous voyez quelque chose sur la berge ? Peut-être vous manque-t-il encore un élément pour traverser.



## Carte 8

Ce tigre à dents de sabre a l'air affamé ! Comment le distraire avant qu'il ne s'attaque à cette gazelle ?

## Carte 9

Deux des mammouths semblent occupés, mais le troisième s'ennuie et vous empêche de passer. Comment pourriez-vous le distraire ?

## Carte 17

Cette ocre pourrait bien vous servir. Mais comment la récolter ?

## Carte 23

Vous avez commencé à dessiner une fresque sur le mur de la grotte, bravo !

Remplacez la carte **1** par cette carte **23** à côté de la carte **2**.  
Que voyez-vous apparaître ?



## Carte 24

Cette jungle est très dense. Avec quoi pourriez-vous l'observer pour repérer les éléments intéressants ?



## Carte 36

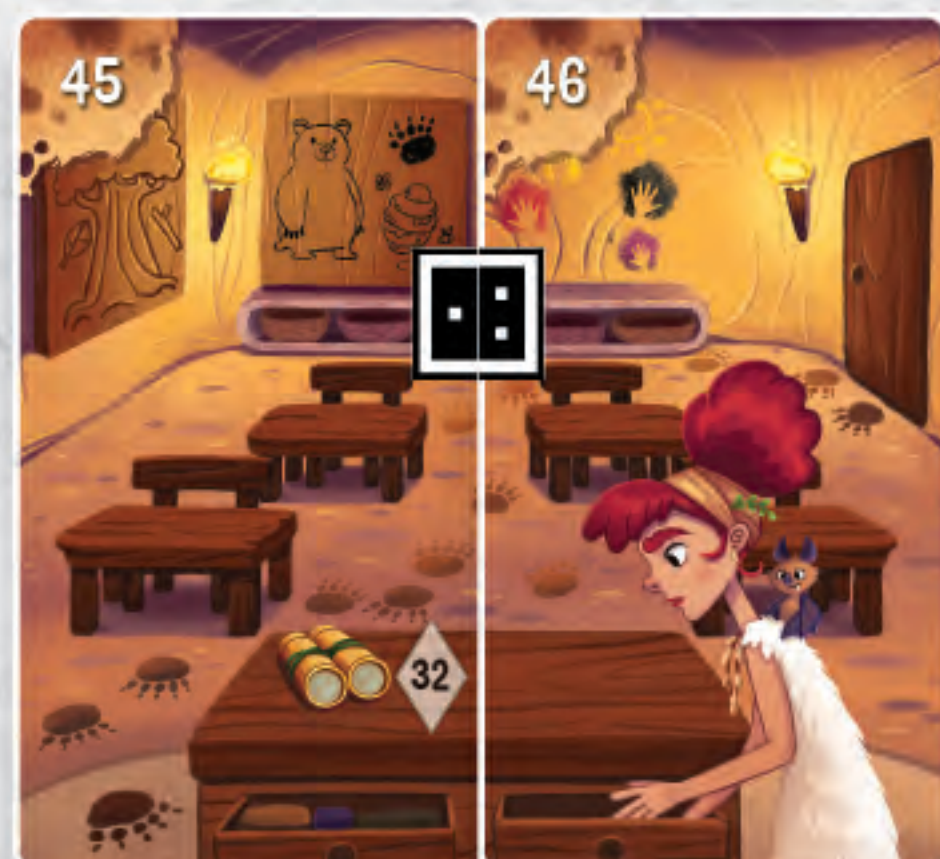
Vous continuez la fresque du mur de la grotte, bravo ! Remplacez la carte 2 par cette carte 36 à côté de la carte 23. Que voyez-vous apparaître ?



## Cartes 45-46

Le voleur de cartable a peut-être laissé des indices dans la grotte de la classe... Observez bien ces cartes.

Les cartes 45 et 46 s'assemblent pour former un symbole. Observez bien la table des symboles sur le panneau de départ, vous devriez y trouver celui que vous voyez sur les cartes. Cela vous permet de récupérer la carte 47.



## Carte 47

Le voleur semble être passé par un de ces portillons... Lequel prendrez-vous pour partir à sa poursuite ?

Une fois votre choix fait, utilisez la main pour indiquer le chemin que vous voulez emprunter.



## Cartes 48-49

Le fond de cette grotte est très sombre. Comment pouvez-vous l'éclairer ?

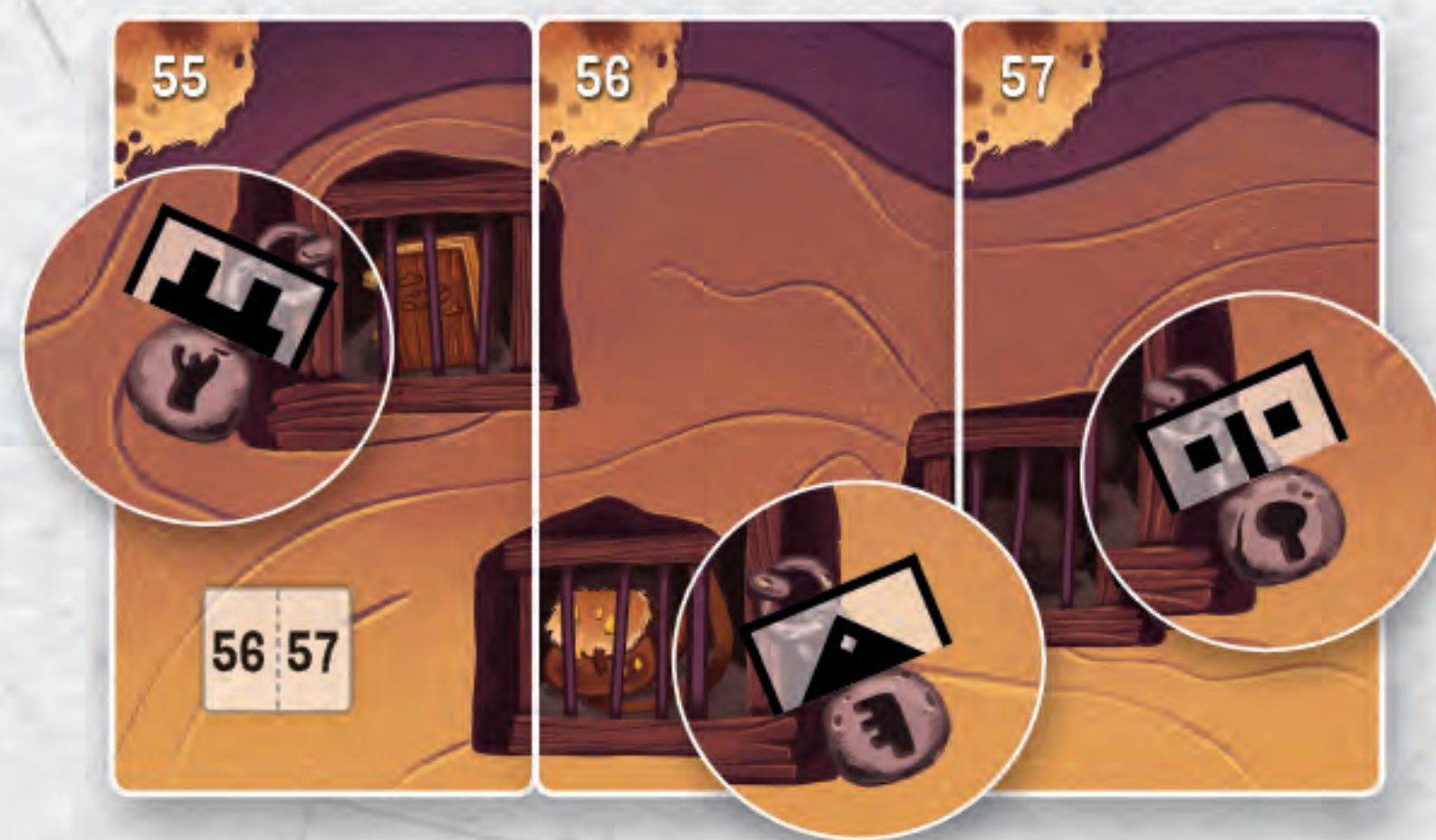
## Cartes 52-53-54

Comment vous y retrouver dans le labyrinthe de cette jungle ? Il vous faudra trouver la sortie pour progresser.



## Cartes 55-56-57

Deux de ces coffres semblent contenir des choses intéressantes. Mais ils sont fermés à clés !



## Carte 58

Une de ces chauves-souris semble plus amicale que les autres ! Peut-être essaie-t-elle de vous indiquer quelque chose ?

## Carte 7

Bravo, vous avez trouvé un trésor ! Vous apercevez un objet qui brille, mais il est recouvert de sable...

## Carte 10

Vous ramassez un curieux triangle de pierre. À quoi pourrait-il vous servir ?

## Carte 18

Observez bien cette porte, que vous disent les visages de la reine ? Et attention à la malédiction de Hatchepsout !

## Carte 20

Vous remarquez le symbole redouté : cet endroit est maudit ! Il vous faudra d'abord lever la malédiction pour pouvoir franchir cette arche.



## Carte 26

Vous remarquez le symbole redouté : cet endroit est maudit ! Il vous faudra d'abord lever la malédiction pour pouvoir franchir cette arche.



## Carte 28

### La malédiction d'Hatchepsout

Faites attention en traversant ce couloir, il est peut-être maudit.



## Carte 28

### Les trésors d'Hatchepsout

En traversant ce couloir, vous observez la fresque qui l'orne. Elle vous rappelle quelque chose, mais quoi ? Un personnage semble vous indiquer quelque chose.



## Carte 38

Ce désert est vaste. Il vous faudrait une carte pour vous y retrouver.

## Carte 40

Ce scorpion est neutralisé, vous pouvez fouiller la pièce pour y trouver des trésors.

## Carte 46

### La malédiction d'Hatchepsout

Un seul de ces souterrains semble praticable sans danger... Votre guide préféré pourra vous aider à trouver lequel.

## Carte 46

### Les trésors d'Hatchepsout

Un des souterrains semble sans danger. Pour emprunter l'autre, il vous faudrait trouver de quoi emprisonner ce scorpion menaçant.

## Carte 48

Attention à la malédiction d'Hatchepsout si vous voulez récupérer ses trésors !





### Carte 50

Quand vous aurez récupéré tous les trésors possibles, présentez ici votre lettre de mission. Mais attention ! Cela mettra fin à votre aventure.

### Carte 54

Vous avez levé la malédiction ! Désormais, la formule peut vous aider à traverser les lieux maudits sans dommage.

### Carte 58

Cette salle semble regorger de trésors... Les voyez-vous ? Ils sont très bien cachés.



### Carte 62

Ce socle en pierre semble renfermer une certaine magie. Que pourriez-vous y placer ?

### Carte 66

Observez-bien, vous pourriez trouver un trésor dans le sable !

### Objet 60

Ce socle ressemble étrangement aux triangles de pierre aperçus dans la pyramide... Comment pourriez-vous associer ces objets ? Les triangles semblent si épais qu'ils pourraient presque tenir debout...



### Carte 68

Ces triangles de pierre vous seront sans doute utiles. Mais dans quel sens allez-vous pouvoir les récupérer ?

### Carte 58

Cette porte semble verrouillée par une sorte de serrure. Avez-vous une « clé » qui pourrait y correspondre ?



### Cartes 73-74-75-76-77

Ces équipements pourraient vous être utiles... Mais attention, ils coûtent chacun une pièce ! Vous n'aurez pas assez d'argent pour tout acheter, choisissez bien les objets dont vous avez besoin. Et peut-être que visiter des lieux de fouilles vous aidera à choisir ?



### Cartes 70-80

Comment savoir où fouiller ? Avez-vous vu ce paysage dessiné quelque part ? Sinon, vous pouvez faire un tour à l'intérieur de la pyramide.

### Carte 83

Ce morceau de carte semble vous indiquer quelque chose dans le désert. Mais où ce désert peut-il se trouver ?

## Cartes 1-2-3

Ces cartes semblent avoir un ordre précis... Suivez bien le gobelet contenant le parchemin !

## Cartes 10-11-12-13

Pour explorer les bâtiments de la ville, observez les symboles formés en assemblant les cartes. Vous les retrouverez sur la table des symboles, et ils vous indiqueront quelles nouvelles cartes récupérer.

Et si vous avez déjà exploré la ville, observez bien les sorties pour choisir laquelle emprunter.



## Carte 14

Comment vous repérer dans cette mine ? Un plan pourrait vous aider.

## Carte 16

L'entrée de la grotte semble bloquée par un éboulement. Comment faire bouger ces pierres ?

## Carte 19

D'après le banquier, Calamity Jones s'est emparé de pierres précieuses. Trouvez-les pour suivre sa piste.



## Carte 20

Vous voici dans le bureau du shérif. À propos de quoi souhaitez-vous l'interroger ? Présentez-lui un élément sur lequel vous aimeriez plus d'informations.

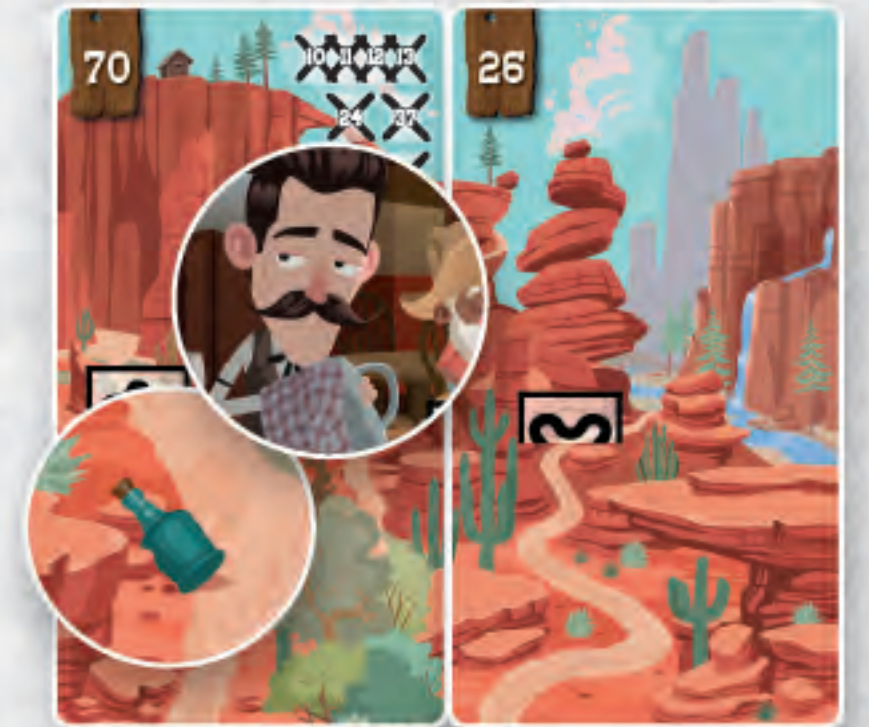
## Carte 24

Cette charrette semble adaptée à la montagne. Mais comment la faire avancer ?

## Cartes 70-26

### À la poursuite de Calamity Jones

Par quel chemin Calamity Jones s'est-il enfui ? Le barman du saloon pourra peut-être vous aider...



## Cartes 25-26

### L'héritage du vieux Doug

Ces montagnes semblent vastes, il vous faudra explorer plusieurs pistes pour retrouver la mine du vieux Doug.

## Carte 27

Le banquier semble avoir des informations. Que pourriez-vous lui montrer pour qu'il vous aide ?

## Carte 28

D'après ce cow-boy, Calamity Jones a commandé quelque chose au bar. Et il portait un collier fragile autour du cou !

## Carte 28

Il semble que Calamity Jones a gravé quelque chose sur ce rocher...





## Carte 33

Calamity Jones vous surprend en train de fouiller son coffre. Il est très menaçant, avec quoi pourriez-vous l'arrêter ?

## Carte 37

Ce cheval pourrait vous emmener loin, mais à quoi pourriez-vous l'atteler ?

## Carte 38

Ce wagonnet de mine vous intéresse, mais comment pourriez-vous le remonter du fond du canyon ? Il est muni d'un crochet, cela devrait pouvoir vous aider.

## Carte 40

Ces personnages ont peut-être des informations. Sur quel élément voudriez-vous les interroger ?

## Carte 41

### À la poursuite de Calamity Jones

Ces personnages ont peut-être des informations. Sur quel élément voudriez-vous les interroger ?

## Carte 41

### L'héritage du vieux Doug

Ces joueurs semblent prêts à vous inviter à leur table, mais avez-vous de quoi miser ?



## Carte 42

Un nouveau chemin semble praticable pour explorer la montagne ! Peut-être y découvrirez-vous de nouveaux éléments ?

## Carte 46

Comment vous repérer dans cette mine ? Un plan pourrait vous aider.

## Carte 47

Le fond de cette rivière semble contenir quelque chose d'intéressant... Mais comment le récolter ? Un objet pourra sans doute vous aider.



## Carte 51

D'après le barman, Calamity Jones a commandé une bouteille au bar. Qu'en a-t-il fait ensuite ?

## Carte 57

Comment vous repérer dans cette mine ? Un plan pourrait vous aider.

## Carte 58

Cette mine semble équipée de rails. Il vous faudrait un véhicule adapté pour vous y aventurer.

## Carte 59

Ce négociant semble dur en affaires. Que pourriez-vous lui donner pour obtenir des informations ?



## Coffre 88

Ce coffre semble compliqué à ouvrir ! Avez-vous trouvé sa clé ? Il vous faudra aussi trouver la combinaison du coffre. Peut-être que Calamity Jones a laissé un indice dans la grotte ?

