

# UNLOCK! KIDS

## SOLUTIONS



## ATTENTION !



Ne consultez ce livret que si vous êtes bloqués après avoir consulté **les indices** ! Il contient des informations susceptibles de gâcher votre expérience de jeu.

## MODE D'EMPLOI

Si vous êtes bloqués, consultez ce livret à la page de l'aventure en cours.

### Balades préhistoriques :

- ▶ Des mammouths en couleurs ..... 2
- ▶ De bien grosses pattes ! ..... 4

### Petit filon et grand filou :

- ▶ L'héritage du vieux Doug ..... 7
- ▶ Le retour de Calamity Jones ..... 9

### Les mystères d'Hatchepsout, reine d'Égypte :

- ▶ La malédiction d'Hatchepsout ..... 12
- ▶ Les trésors d'Hatchepsout ..... 15



## DES MAMMOUTHS EN COULEURS

Bienvenue dans la grotte de Las Cow !

► Aidez les artistes à finir la fresque avant l'ouverture de la grande exposition d'art.



► Vous entrez dans la grotte

**1 2 3**, munis de la main **25**.

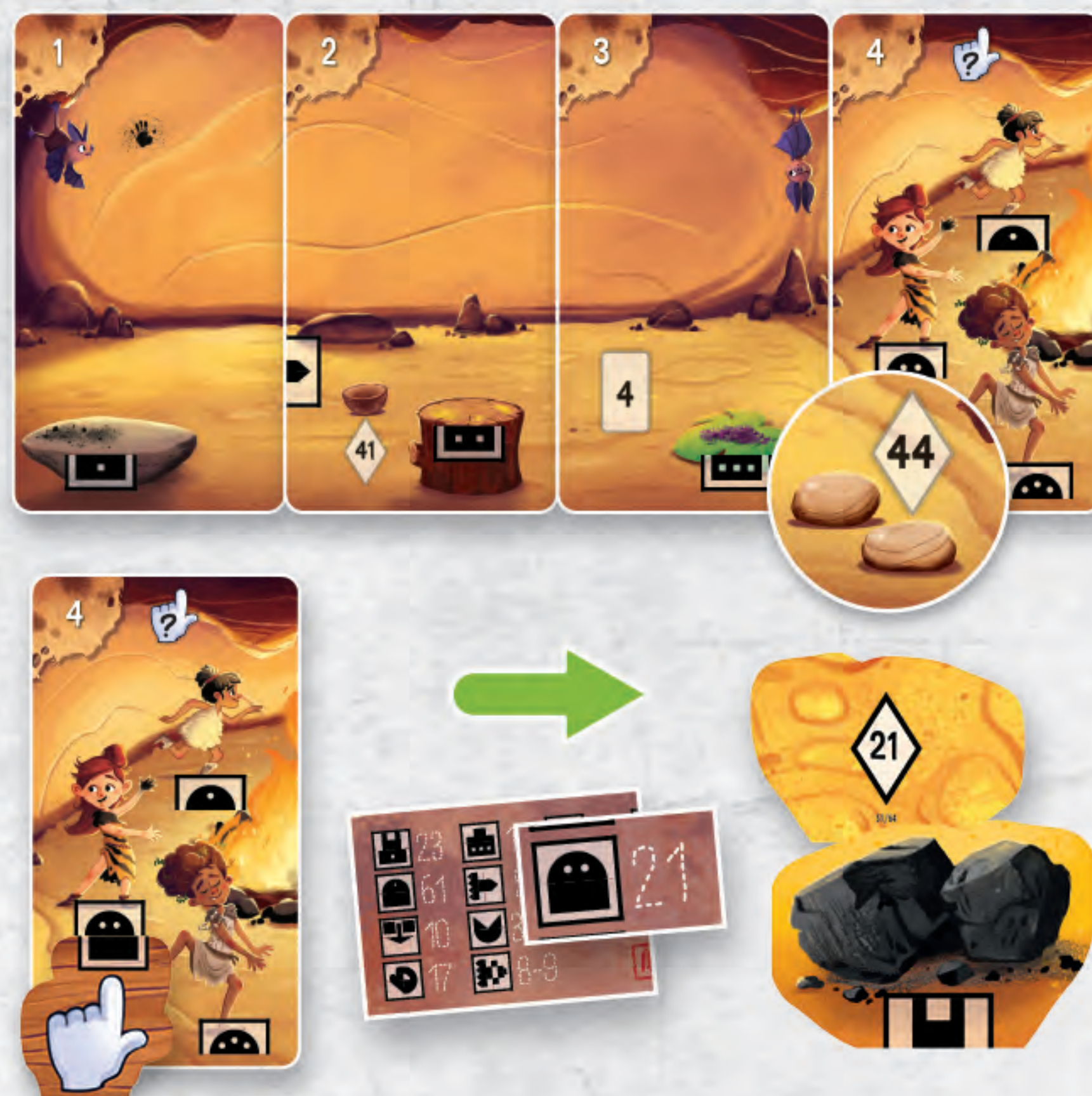


► Vous remarquez au pied du mur de la grotte des emplacements pour préparer les couleurs, mais les ingrédients manquent. Vous récupérez un bol vide **41**.



► Attirés par la lueur d'un feu de camp, vous avancez vers la carte **4** où 3 personnes sont en train de danser. Vous y récupérez 2 pierres **44**.

► Vous remarquez que l'une des danseuses a la main noircie. C'est elle qui a laissé les traces sur le mur de la grotte, elle peut donc vous aider à trouver du charbon. Vous l'interrogez avec le jeton main **25**. Un symbole se forme, que vous retrouvez sur la table des symboles. Il vous permet d'obtenir le charbon **21**.

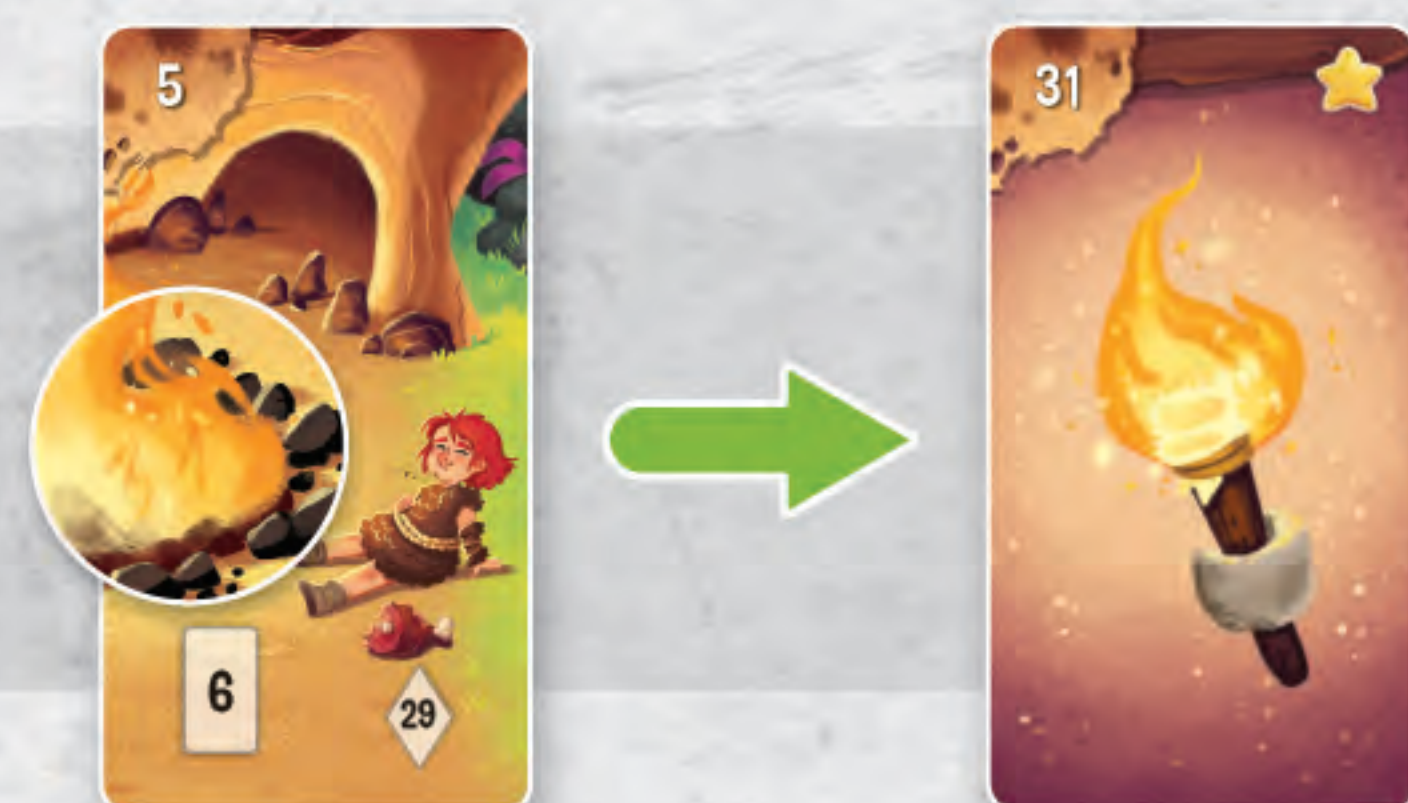


► Cette carte **23** remplace la carte **1** de la grotte et vous permet de poursuivre votre exploration en récupérant la carte **5**.



► Vous voici à l'entrée de la grotte **5**. Vous y ramassez un morceau de viande entamé **29** et poursuivez votre exploration vers la carte **6**.

► Au passage, vous remarquez dans le feu un **31** caché. Cela vous permet de récupérer une torche.





► Vous voici au bord d'une rivière, pour l'instant infranchissable. Vous récupérez une nouvelle pierre **26**, et à l'aide de celle-ci, et de celles récupérées dans la grotte **44**, vous parvenez à créer un gué pour franchir la rivière et rejoindre la carte **17**.



► *Au pied de la cascade, vous découvrez une pierre représentant un mammouth **19** !*

► Sur cette berge, vous trouvez l'ocre qui vous manque pour poursuivre la fresque. Vous en récoltez avec votre écuelle vide **41** et obtenez le bol rempli d'ocre **42**.



► *Dans l'eau vous remarquez un passage caché **33**, qui vous permet de rejoindre l'autre rive. Et sur cette rive, vous découvrez un roseau caché **14**.*



► Une fois l'ocre **42** positionnée sur la carte **2**, la fresque se poursuit sur la carte **23**. Cela vous permet de poursuivre l'exploration en récupérant les cartes **8** et **9**.



► À la lisière de la forêt **8**, vous parvenez à distraire ce tigre à dents de sabre menaçant en lui jetant le morceau de viande **29**. Cela permet à la gazelle de s'enfuir **18**. Et vous récupérez alors une branche feuillue **40** et un os **22**.





- Au bord de la rivière **9**, deux des mammouths semblent occupés, mais le troisième vous barre le passage vers un buisson de baies. Vous lui donnez la branche **40**, et vous pouvez alors accéder au buisson **30**.

Une fois le passage libéré, vous récupérez des baies dans le buisson **34**.



- Vous trouvez également à l'emplacement du mammouth une touffe de poils **11**. Ces poils, associés à l'os **22**, vous permettent de fabriquer un pinceau !



- Les baies **34** vous permettent de fabriquer la couleur violette et de finir la fresque **15** !



★ BRAVO ! ★  
GRÂCE À VOUS, LA GRANDE FRESQUE A ÉTÉ RÉALISÉE,  
ET L'EXPOSITION AURA BIEN LIEU !

## DE BIEN GROSSES PATTES !

Bienvenue à l'école préhistorique !

- Malheureusement les affaires de la maîtresse ont été volées. Pour que la classe puisse reprendre, retrouvez le voleur et rapportez le cartable de la maîtresse. Soyez attentifs, vous pourriez retrouver d'autres affaires dérobées en chemin.



- Vous voici dans la grotte de classe **45/46**. Vous observez attentivement et remarquez des indices qui vous permettent d'identifier un suspect : l'ours.

Vous récupérez une paire de jumelles **32**, puis vous sortez dans la cour **47** afin de poursuivre votre enquête. Pour cela, vous observez le symbole formé par l'association des cartes **45** et **46**. Vous retrouvez ce symbole sur la table des symboles et vous obtenez la carte **47**.





- ▶ Dans la cour **47**, vous remarquez qu'un des portillons a été abîmé et porte les marques du passage de l'ours. C'est donc par là que vous continuez en plaçant la main sur ce portillon pour rejoindre la jungle **38**.



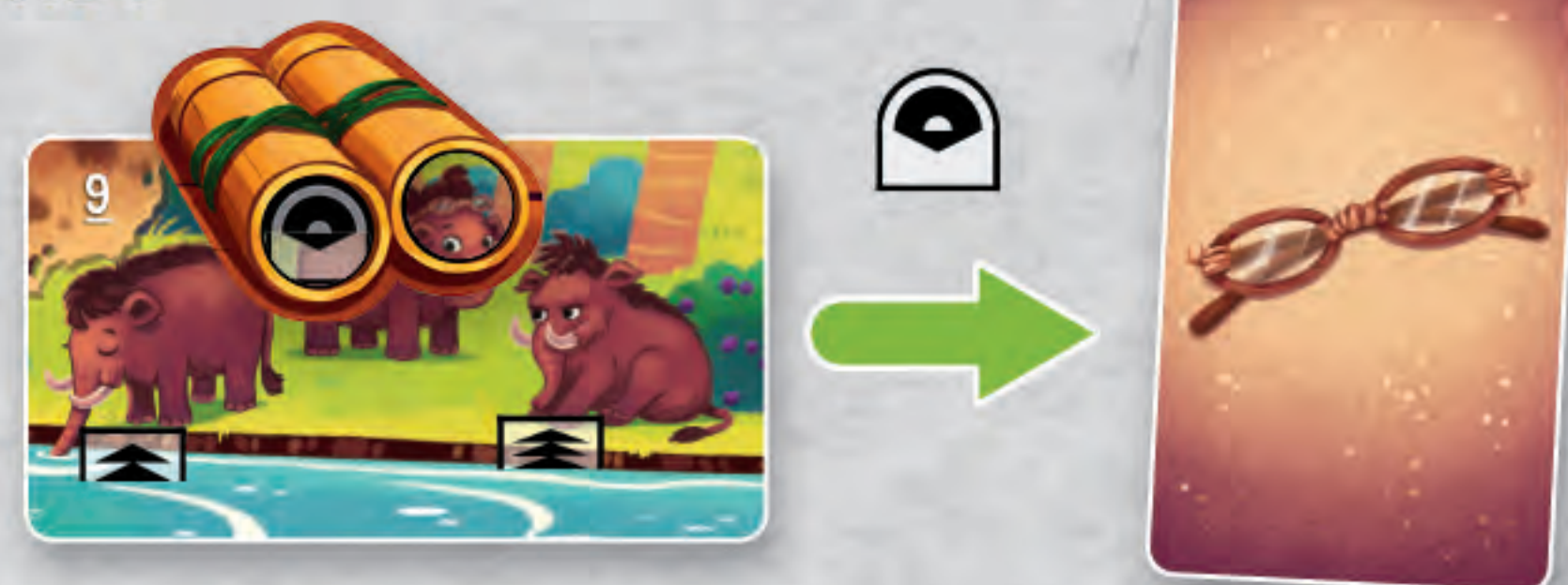
- ▶ Dans un buisson, vous remarquez un **13** caché : c'est le peigne de la maîtresse.



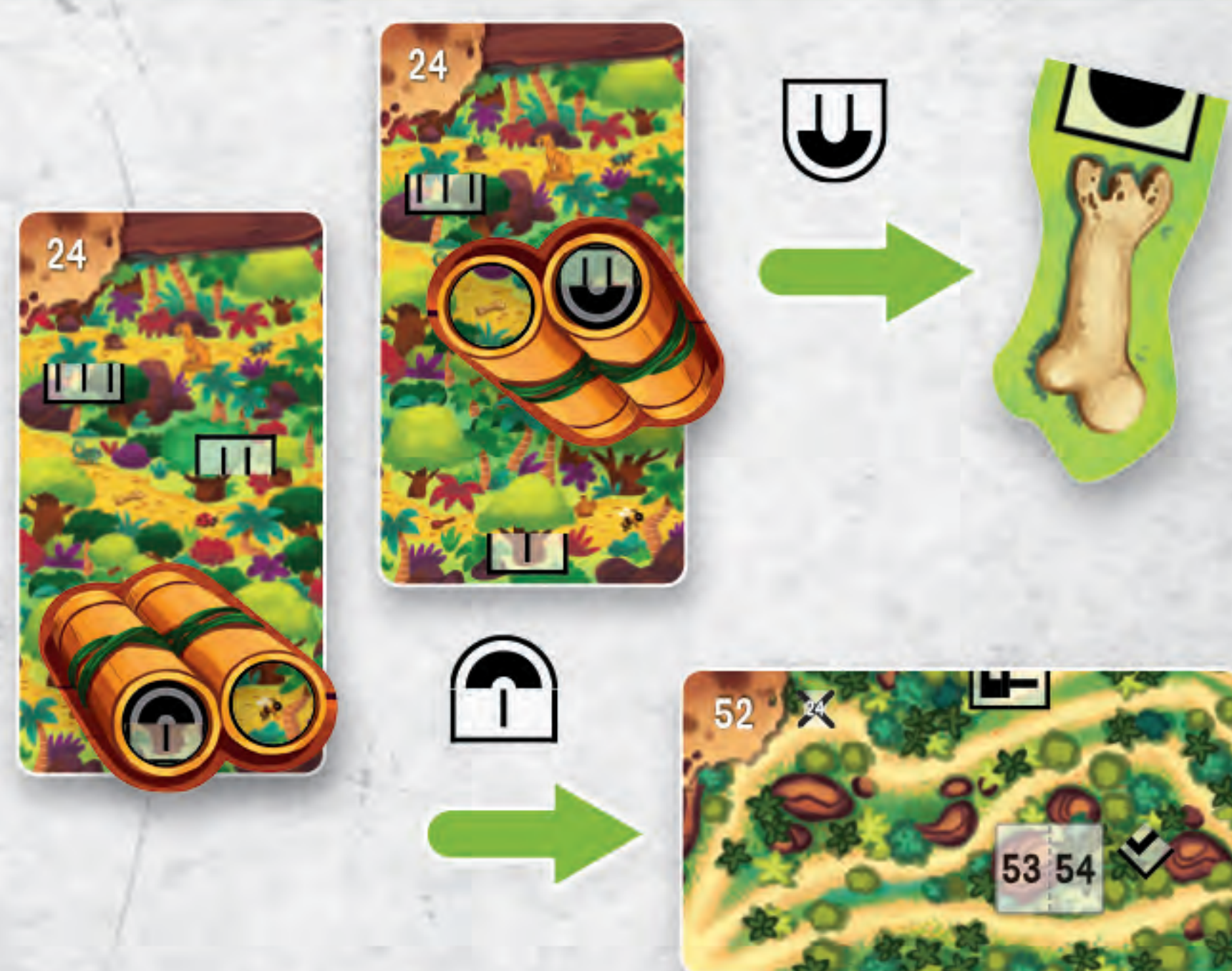
- ▶ Vous voici à l'orée de la jungle **38**. Une ruche éventrée vous confirme que vous êtes sur la bonne piste, vous vous engagez donc dans la jungle **24**.



- ▶ Vous remarquez sur un panneau un **9** qui vous conduit à la carte **9**. Sur cette carte, observez avec les jumelles et trouvez les lunettes de la maîtresse **51** sur le front de l'un des mammoth !



- ▶ Vous voici dans la jungle **24** et vous devez choisir quel chemin prendre ! Vous utilisez vos jumelles pour observer la jungle. L'un des chemins est bloqué par un tigre à dents de sabre. Il a l'air dangereux et vous ne vous y risquez pas ! Vous trouvez un os mâchouillé **22** sur un autre chemin : il pourra vous être utile ! Enfin, vous remarquez une abeille errant sur un chemin. Elle est aussi sur la trace de l'ours : vous la suivez dans la jungle **52**.



- ▶ Vous voici au cœur de la jungle **52**. Vous êtes un peu perdus, mais en explorant les cartes **53** et **54**, vous parvenez à vous repérer et à trouver la sortie de la jungle **58**.

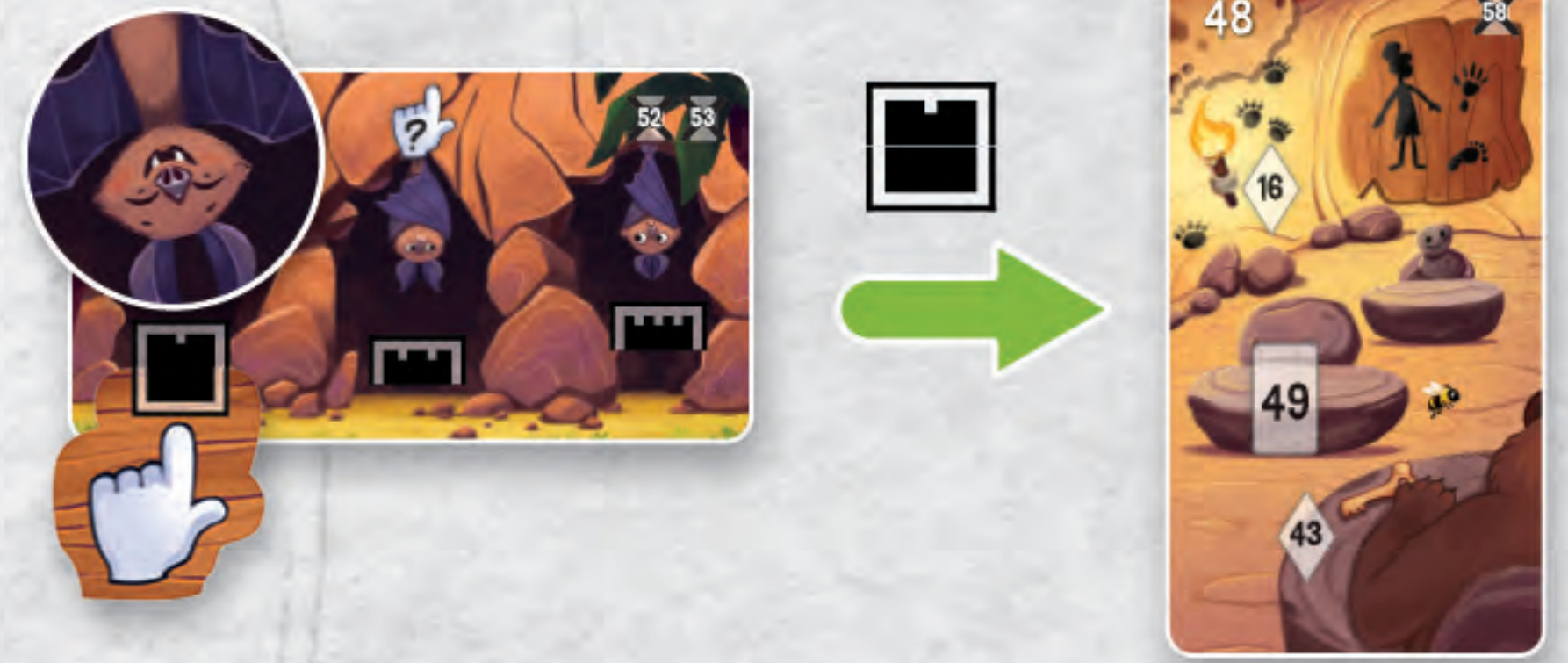


- ▶ Vous remarquez un **50** caché dans la jungle, c'est le téléphone de la maîtresse.





- Vous voici à l'entrée d'une grotte **58**. Une chauve-souris amicale vous indique l'entrée **48** à emprunter, alors que d'autres vous dissuadent de vous engager dans les autres tunnels.

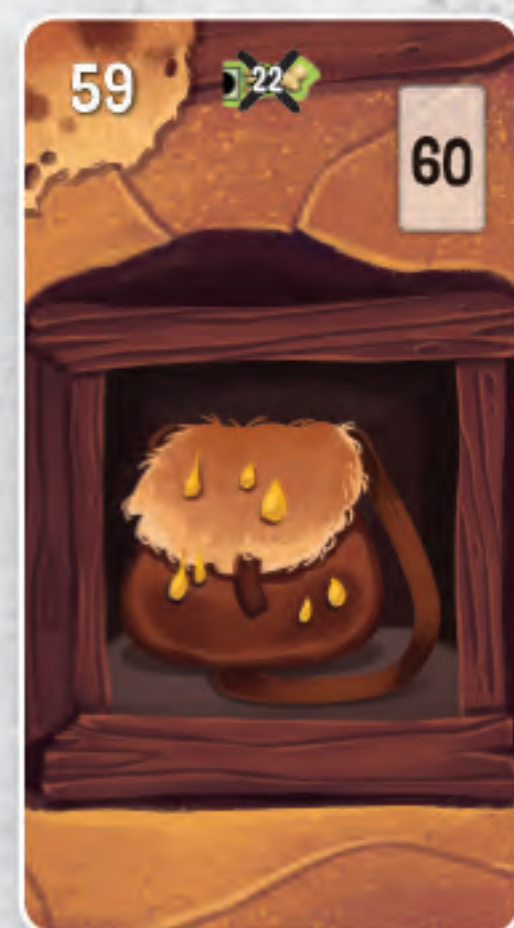
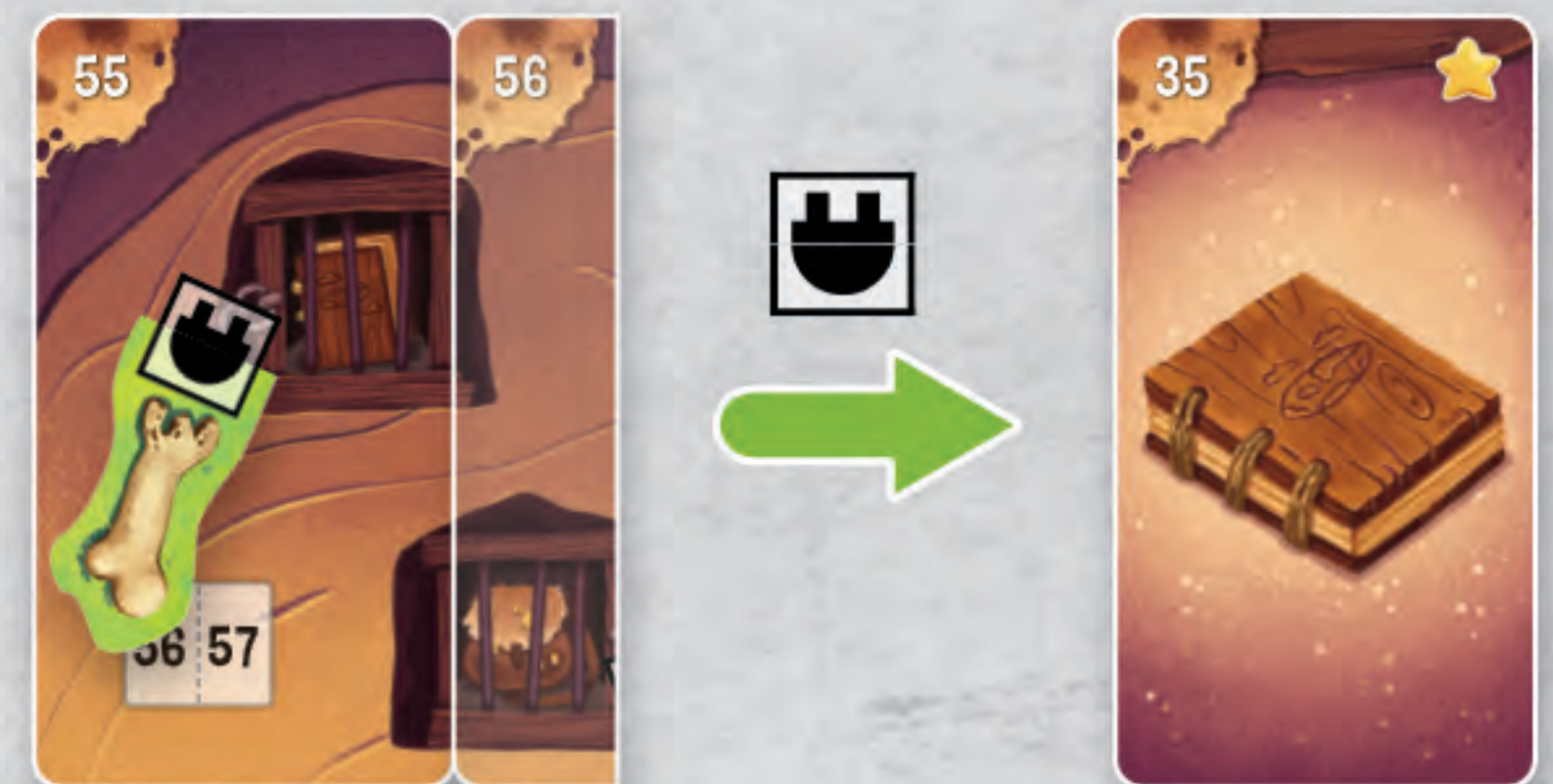
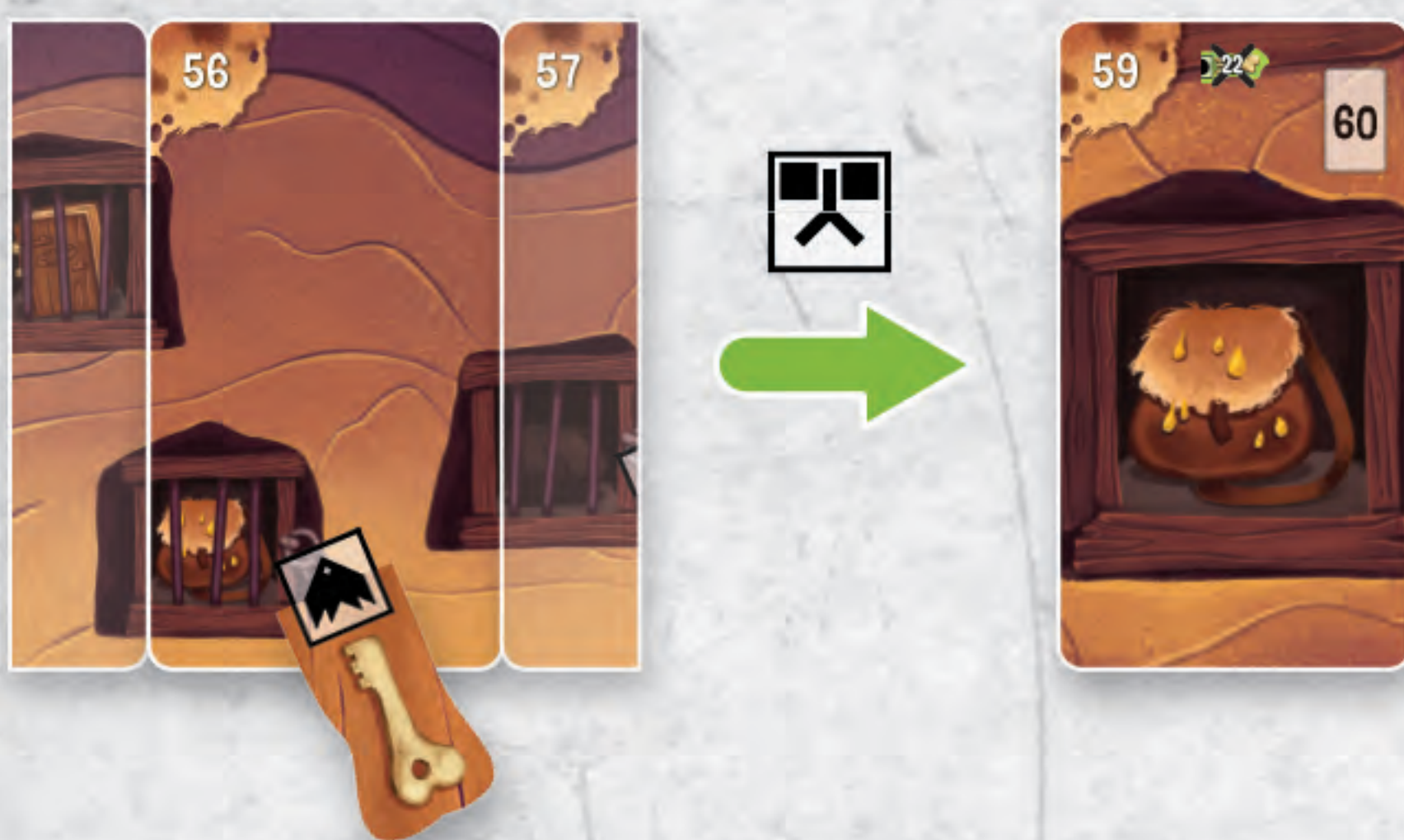


- Vous voici dans une tanière de classe aménagée par l'ours ! Ce dernier s'est endormi sur son bureau, vous en profitez pour lui subtiliser un os-clé **43**. Puis vous utilisez la torche **16** accrochée au mur pour explorer le fond de la caverne **55**.



- Vous voici au fond de la tanière de l'ours **55.56.57**, où il a caché les affaires volées. Vous utilisez l'os-clé **43** pour ouvrir le casier contenant le cartable **59**.

- Vous utilisez aussi l'os **22** ramassé dans la jungle pour ouvrir un second casier, et récupérer le livre de la maîtresse **35**.*



★ BRAVO ! VOUS AVEZ RETROUVÉ LE CARTABLE DE LA MAÎTRESSE ★  
LA CLASSE VA POUVOIR REPRENDRE !






## LA MALÉDICTION D'HATCHEPSOUT

► Vous voici sur les traces de l'archéologue Mary W. Strong, à la recherche du sarcophage de la reine Hatchepsout. L'aventurière vous a laissé son carnet, qui vous permet de trouver quatre entrées de la pyramide d'Hatchepsout.



► Deux des entrées **20** et **26** de la pyramide sont maudites : les salles qu'elles renferment comportent des gravures du symbole de la malédiction : .


Rendez-vous aux entrées **68** et **10 62**, qui sont sans danger.

La salle **68** vous permet de récupérer de mystérieux triangles de pierre **19** **34** **52**. Mais il vous faut pour cela lire leurs numéros dans le bon sens ! En effet deux des triangles sont à l'envers.




► La salle **10 62**, comporte un mystérieux autel **60**. Après avoir récupéré le triangle de pierre **30**, vous assemblez les quatre triangles sur l'autel pour former une pyramide ! Cela vous permet de découvrir le secret d'Hatchepsout pour lever sa malédiction **54** : il vous faudra maintenant ajouter 1 à tous les numéros des salles maudites.




► De retour à la première entrée **20** de la pyramide, vous parvenez cette fois à franchir la porte à l'aide de la main **44**. Cette carte comporte le symbole  de la malédiction, vous ajoutez donc 1 au 47 montré par la table des symboles, ce qui vous mène au tombeau **48** du chat de la reine Hatchepsout.




► *Dans cette salle, vous remarquez un numéro caché 35. Mais comme cette salle est maudite  (+1), cela vous permet de récupérer la coiffe **36**.*



► *Dans le tombeau **48** du chat de la reine, vous trouvez deux numéros cachés 5 et 13. Mais comme ce tombeau est également maudit , vous ajoutez 1 à ces numéros pour découvrir les sceptres **6** et l'ankh **14**.*






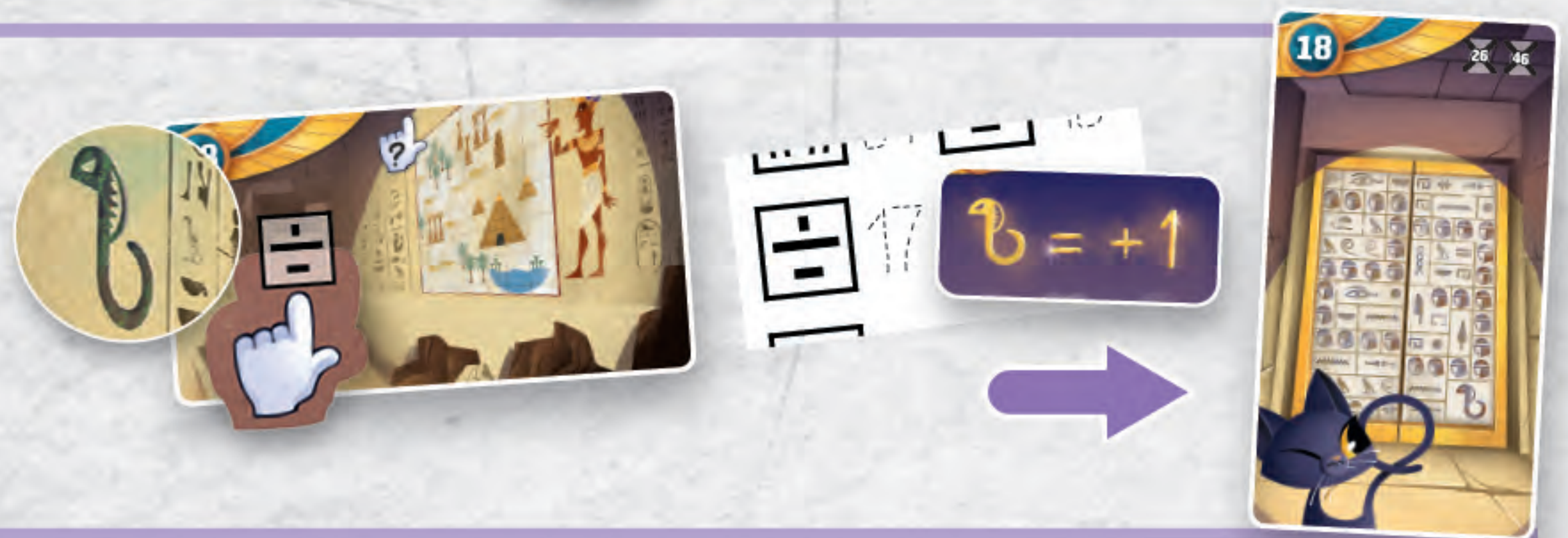
- ▶ Vous franchissez l'entrée **26** de la pyramide à l'aide de la main **44**. La salle est maudite, car elle comporte le symbole . Donc une fois la main positionnée, vous ajoutez 1 au nombre 45 de la table des symboles, puis vous accédez à un nouveau couloir **46** de la pyramide.



- ▶ Le couloir **46** n'est pas maudit, mais il faut choisir votre chemin. Ce scorpion vous paraît très dangereux, vous suivez donc sagement le chat vers le couloir **28**.



- ▶ Le couloir **28** est maudit . Pour continuer votre exploration, il faut ajouter 1 au 17 de la table des symboles. Cela vous permet de rejoindre la porte **18**.



- ▶ Pour ouvrir la porte **18**, vous observez attentivement les visages de la reine qui y sont gravés. Ils forment un numéro 23. Mais attention ! Cette porte est maudite. Vous ajoutez donc 1 pour ouvrir la salle **24** et découvrir le tombeau de la reine Hatchepsout !



- ▶ Vous découvrez dans la salle du tombeau de la reine un numéro 2 caché : c'est une amphore précieuse.



★ BRAVO ! ★

VOUS AVEZ RÉSO LU LES MYSTÈRES  
DE LA PYRAMIDE ET RETROUVÉ  
LE TOMBEAU DE LA REINE  
HATCHEPSOUT !





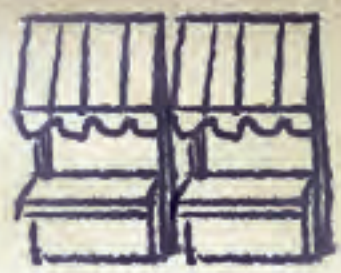
## LES TRÉSORS D'HATCHEPSOUT

► Vous êtes envoyés par le Grand Museum pour retrouver les trésors de la reine Hatchepsout sur les sites archéologiques, avant que des pillards ne s'en emparent.

Visitez les différents sites, munis de votre lettre de mission, de trois pièces d'or et de la liste des trésors laissée par l'archéologue Mary W. Strong.



### ► LE MARCHÉ



73 74 75 76 77

Le marché vous permet de vous équiper en dépensant vos pièces d'or. Achetez uniquement ce qui vous semble utile pour votre mission ! Grâce à la pièce **8** trouvée dans l'excavation **42**, vous disposez de 4 pièces d'or.

Vous les dépensez pour acheter :

- Une pelle **84**, qui vous permettra de creuser dans le désert.
- Une carte **83**, qui vous donnera accès à de nouveaux lieux de fouilles.
- Un bocal vide **85**, pour emprisonner le dangereux scorpion.
- Un pinceau **82**, pour enlever le sable d'un bracelet précieux.

Pour cela, vous positionnez une pièce sur l'objet à acheter et récupérez l'élément indiqué par la table des symboles.



### ► LE DÉSERT



79 80

Vous voici dans le désert de Gizeh, où plusieurs endroits vous semblent intéressants.

Vous commencez par utiliser votre carte **83** pour vous repérer. Vous la placez sur le côté du paysage **79 80**, et cela vous donne accès à de nouveaux lieux de fouille **38**. De plus, la carte **83** vous indique à quel endroit fouiller. Vous utilisez donc la pelle **84** achetée au marché pour creuser à l'endroit indiqué. Vous déterrez alors une tablette de pierre **7** qui vous semble de grande valeur !



Près de la tablette, vous remarquez **7** un objet ensablé qui scintille. Vous utilisez le pinceau **82** pour découvrir cet objet : c'est un bracelet précieux **37**.

▶ Grâce aux indications données par la fresque peinte dans la pyramide **28**, vous savez où creuser dans le désert **7980**. Vous placez votre pelle **84** à l'endroit indiqué par la fresque. Cela vous permet de découvrir un passage souterrain **42** qui vous mène à une salle enterrée **1070**.

▶ Au-dessus du passage souterrain **42**, vous trouvez une pièce **8** cachée. Elle vous permettra d'acheter un nouvel objet au marché !

▶ Dans la salle enterrée **1070**, vous trouvez un curieux triangle de pierre **30**. Vous découvrez également une précieuse amphore **2** et un médaillon **15** cachés.

## ▶ LA PYRAMIDE



**46**

Vous entrez dans la pyramide **46**, et deux passages s'offrent à vous. Pour entrer dans le premier, il vous faut d'abord neutraliser le dangereux scorpion qui en barre l'accès. Vous l'emprisonnez à l'aide du bocal vide **85** acheté au marché. Cela vous donne accès à une salle **40** qui recèle des trésors !

▶ Cette salle **40** cache une statuette de chat **69** et une coiffe **36**. Vous les recueillez précieusement pour les rapporter au Museum.

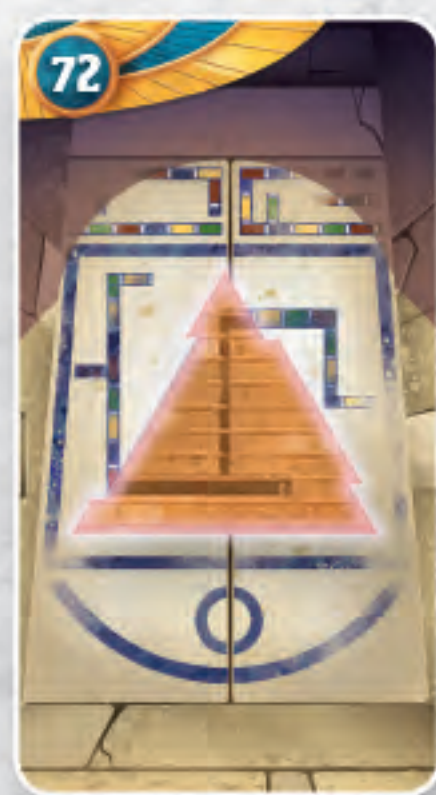




► Le second passage vous mène vers un couloir **28**. Vous remarquez une fresque sur le mur. Elle montre le désert de Gizeh et vous y voyez un personnage vous indiquant un lieu précis. Une fois sortis de la pyramide, allez creuser à cet endroit avec la pelle **84**.



► Au bout du couloir **28**, vous arrivez devant une curieuse porte **72**. Son étrange serrure vous évoque le triangle de pierre **30** trouvé dans la salle **10**. En plaçant le triangle sur la porte, un symbole se forme et vous permet d'accéder à la salle **58**.



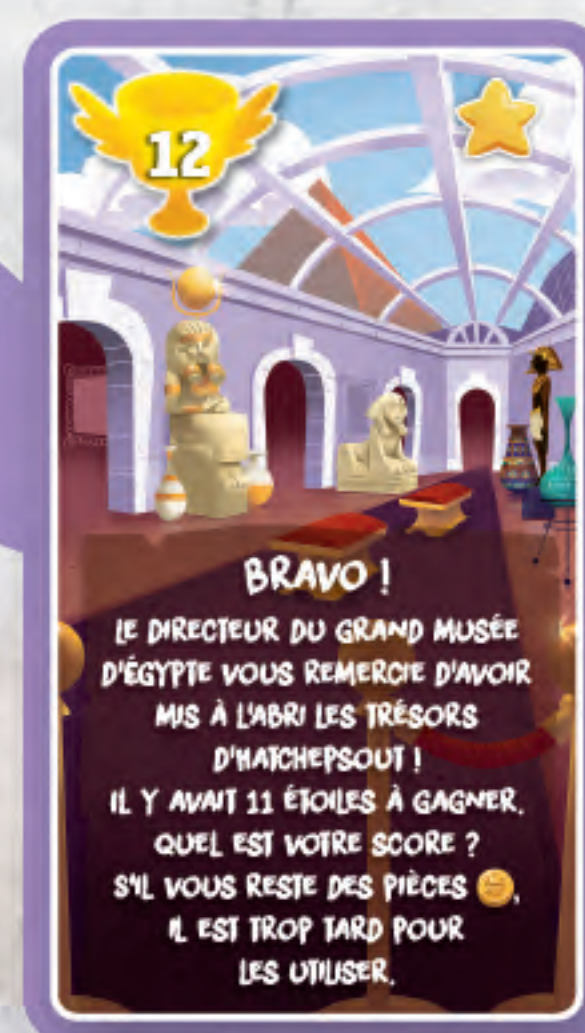
► La salle **58** regorge de trésors cachés ! Vous y trouvez des sceptres **6**, un ankh **14** et un pendentif **71** !

## ► LE MUSEUM



**50**

Maintenant que vous avez retrouvé tous les trésors, votre mission est accomplie ! Vous vous rendez alors au Museum **50** pour y déposer les objets recueillis. Pour cela, vous présentez au guichet votre lettre de mission.



★ BRAVO ! ★

**VOUS AVEZ RÉUNI TOUS LES TRÉSORS DE LA REINE HATCHEPSOUT, ILS FERONT MAINTENANT LA FIERTÉ DU GRAND MUSEUM !**

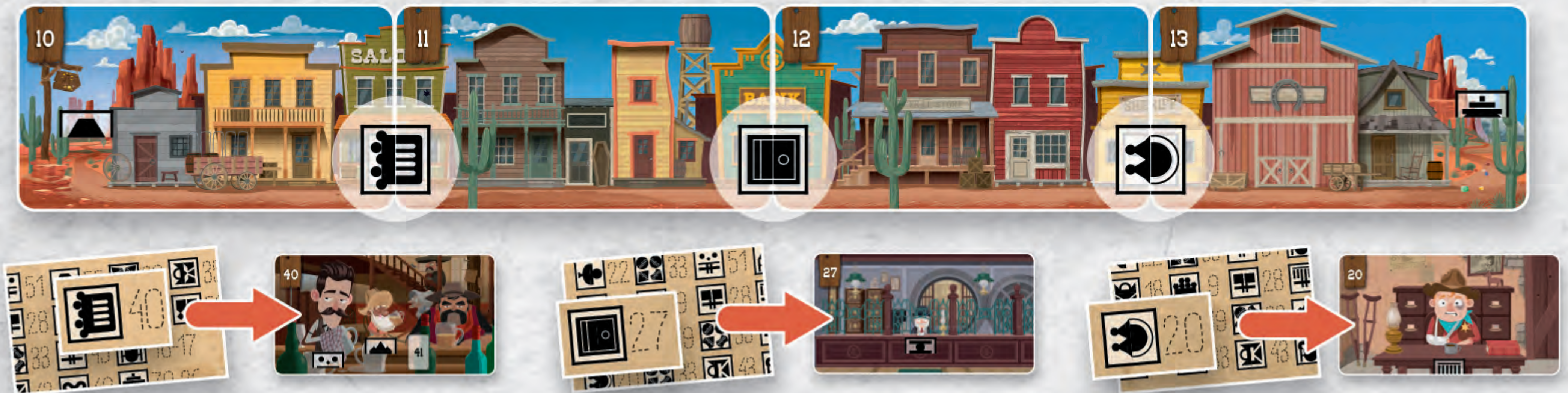


## À LA POURSUITE DE CALAMITY JONES



▶ La banque de Golden Town a été dévalisée : le dangereux Calamity Jones a encore frappé. Vous vous lancez à sa poursuite, mais il vous faudra d'abord interroger les habitants pour retrouver sa piste.

▶ Vous voici dans la rue principale de Golden Town. Vous pouvez visiter 3 bâtiments : le saloon, la banque, et le bureau du shérif. Pour cela, vous observez les symboles formés en assemblant les cartes. Vous retrouvez ces symboles sur la table des symboles. Ils vous permettent de récupérer les cartes correspondantes : le saloon **40 41**, la banque **27** et le bureau du Shérif **20**.



▶ **LA BANQUE** : vous commencez votre enquête en interrogeant le banquier de Golden Town. Quand vous lui présentez l'avis de recherche de Calamity Jones, le banquier s'empresse de vous raconter comment Calamity Jones s'est emparé de pierres précieuses, qu'il a cachées dans un sac **19**.



▶ Vous remarquez également un **4** caché dans la manche de l'honnête banquier.



▶ **LE SALOON** : voici le lieu le plus fréquenté de Golden Town. Présentez l'avis de recherche de Calamity Jones aux différents personnages.

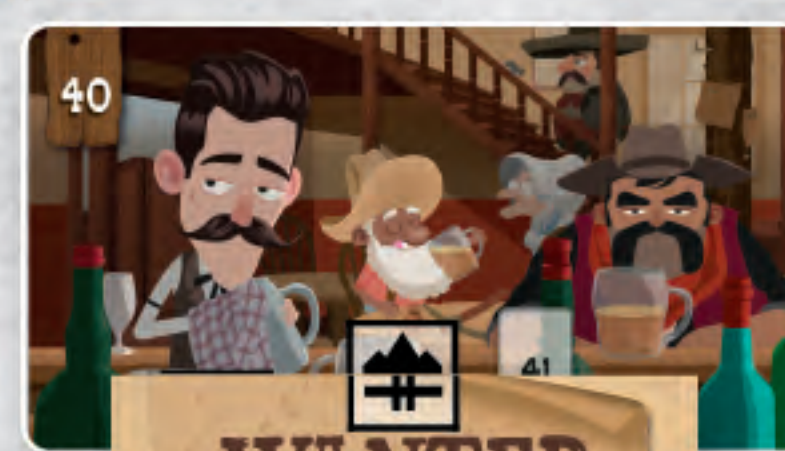
Quand vous l'interrogez, le barman vous raconte que Calamity Jones a commandé une bouteille au bar **51**.





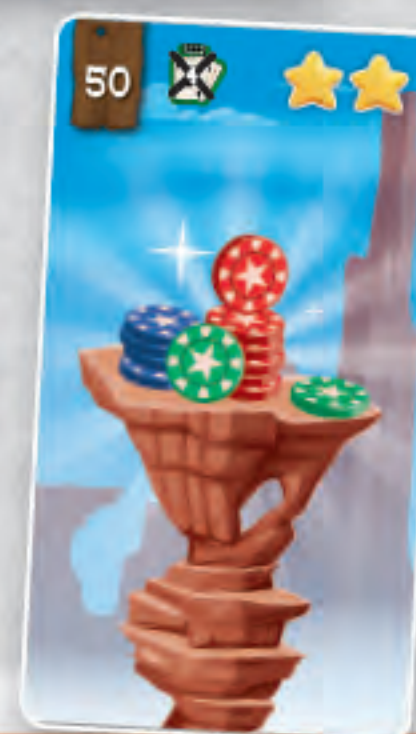
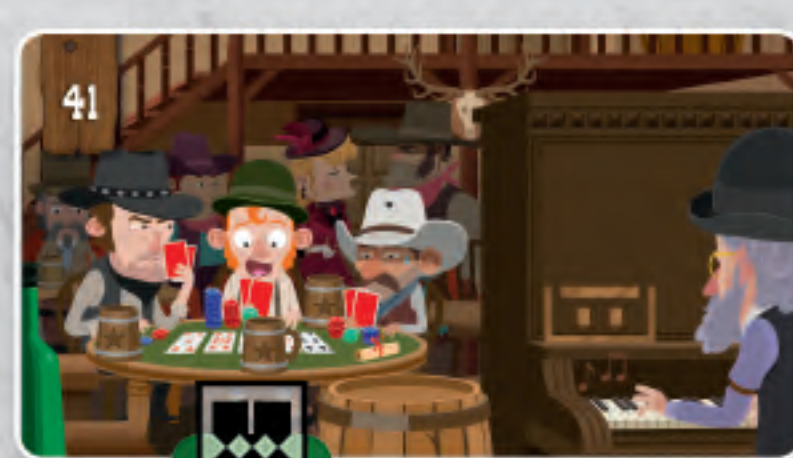
- ▶ Le vieux Doug s'est fait voler son cheval par Calamity Jones, qui est parti si vite qu'il a semé des pierres précieuses sur son chemin **45**.

Il vous confie son chariot **24**, qui pourra vous aider à vous rendre dans la montagne.



- ▶ En interrogeant les joueurs de cartes, vous apprenez que Calamity Jones s'est adressé au barman et qu'il avait une clé dorée autour du cou.

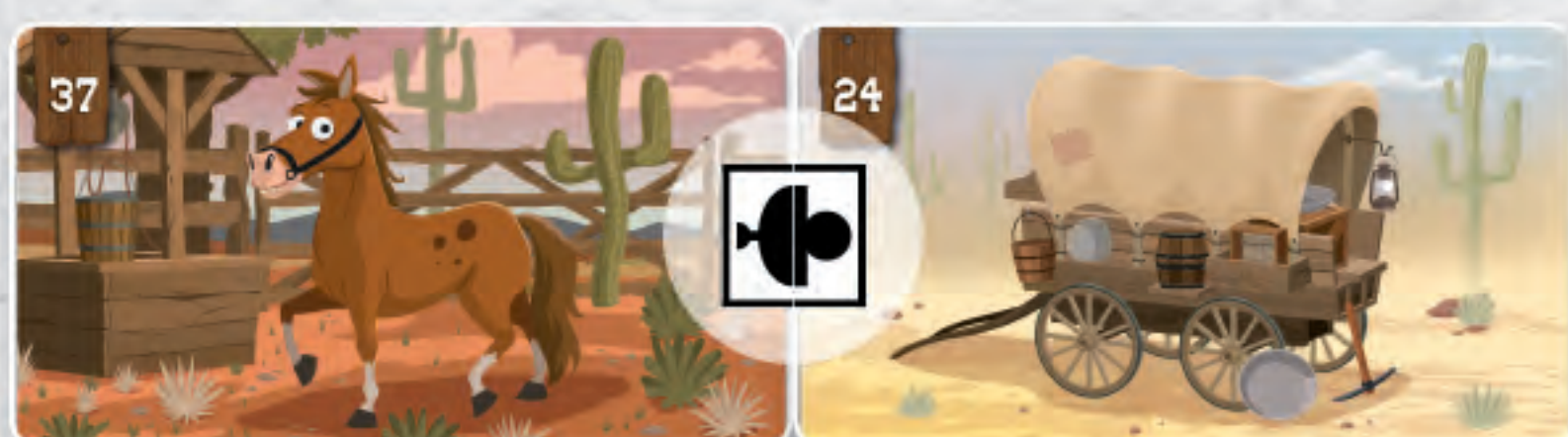
▶ *Vous en profitez pour faire une partie de cartes avec les joueurs attablés. Vous parvenez à placer subtilement votre carré d'as **4** acquis auprès du banquier, et récupérez un joli pactole **50**. Le pianiste, trop occupé à jouer, ne vous apprend rien.*



- ▶ **LE BUREAU DU SHÉRIF** : quand vous lui présentez l'avis de recherche, le shérif, peu fier, vous explique comment il s'est fait attaquer par Calamity Jones **34**. Lui-même, blessé, il ne peut se lancer à la poursuite du bandit. Il vous confie donc son cheval **37** et son lasso **48**.

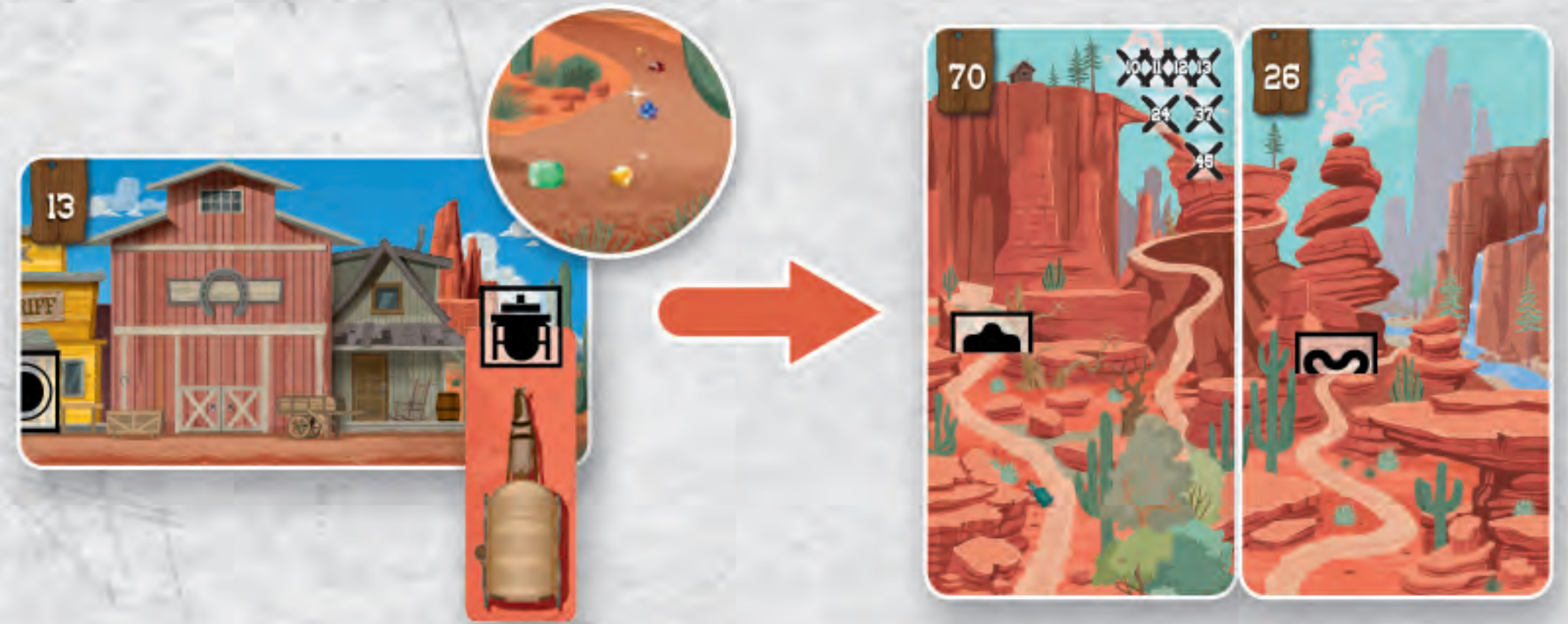


- ▶ Vous attelez le cheval **37** du shérif au chariot **24** du vieux Doug. Cela vous permet d'obtenir le chariot attelé **22**.





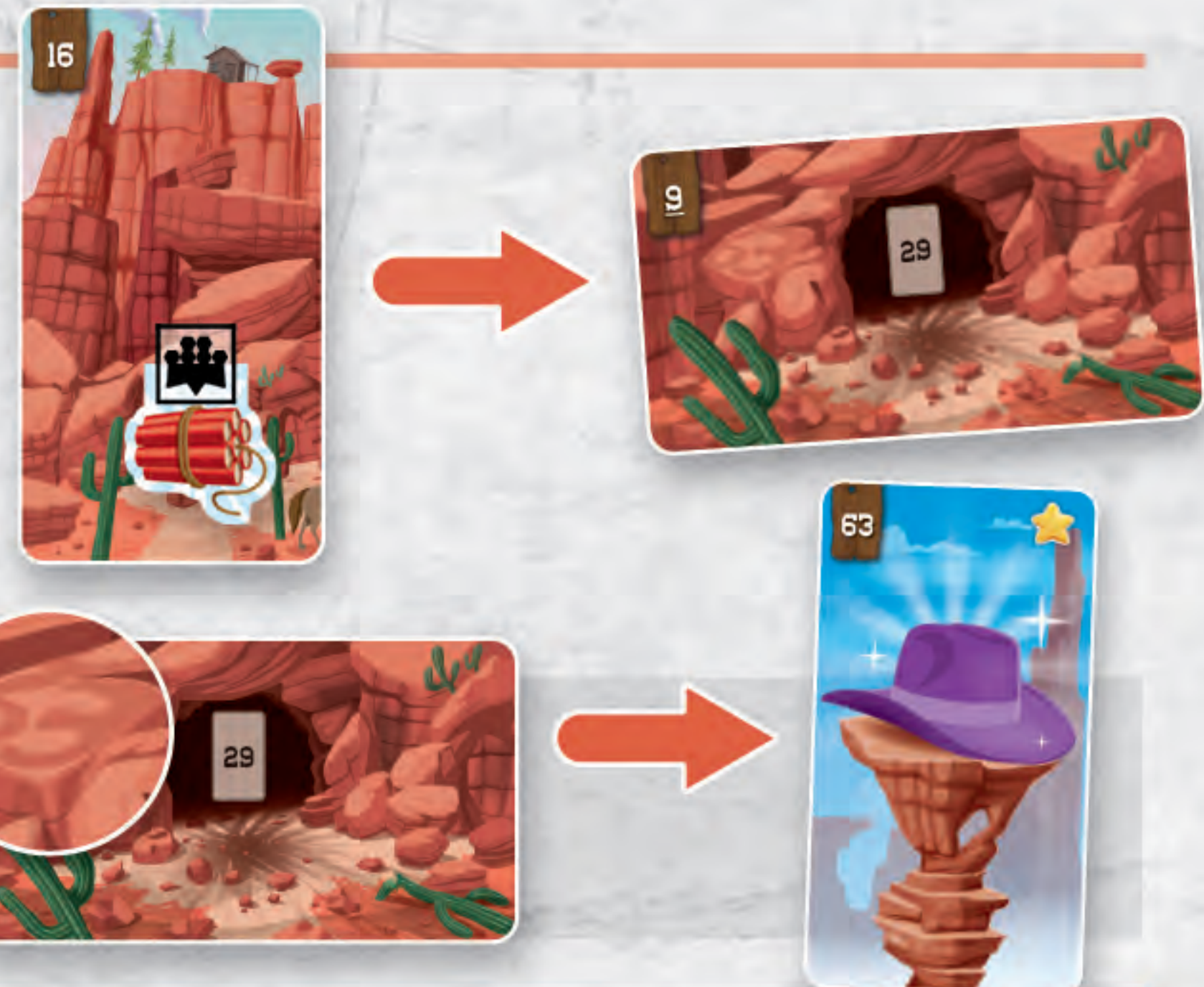
▶ Ce chariot vous permet de vous lancer à la poursuite de Calamity Jones. Grâce aux indications du vieux Doug, vous repérez des pierres précieuses à l'une des sorties de la ville. Vous prenez donc la direction de la montagne **70 26**.



▶ Vous voici à un embranchement **70 26**. Grâce aux indications du barman, vous repérez la bouteille achetée par Calamity Jones sur le bas-côté. Vous prenez donc ce chemin pour rejoindre le pied de la falaise **16 17**.



▶ Vous arrivez au pied d'une falaise **16 17**. Vous trouvez la clé dorée perdue par Calamity Jones **21**. Vous êtes sur la bonne voie ! Mais un éboulement bloque l'entrée de la grotte. Vous faites sauter ces pierres **9** avec un bâton de dynamite **62** trouvé dans le chariot.



▶ *À l'entrée de la grotte **9**, vous trouvez un chapeau de cow-boy **63** caché.*



▶ Vous entrez maintenant dans la grotte **29**, et vous y découvrez le coffre-fort de Calamity Jones **88**. Vous remarquez la combinaison du coffre gravée sur le rocher. Servez-vous de la clé dorée **21** pour reproduire cette combinaison avec les molettes du coffre afin de l'ouvrir **30**.

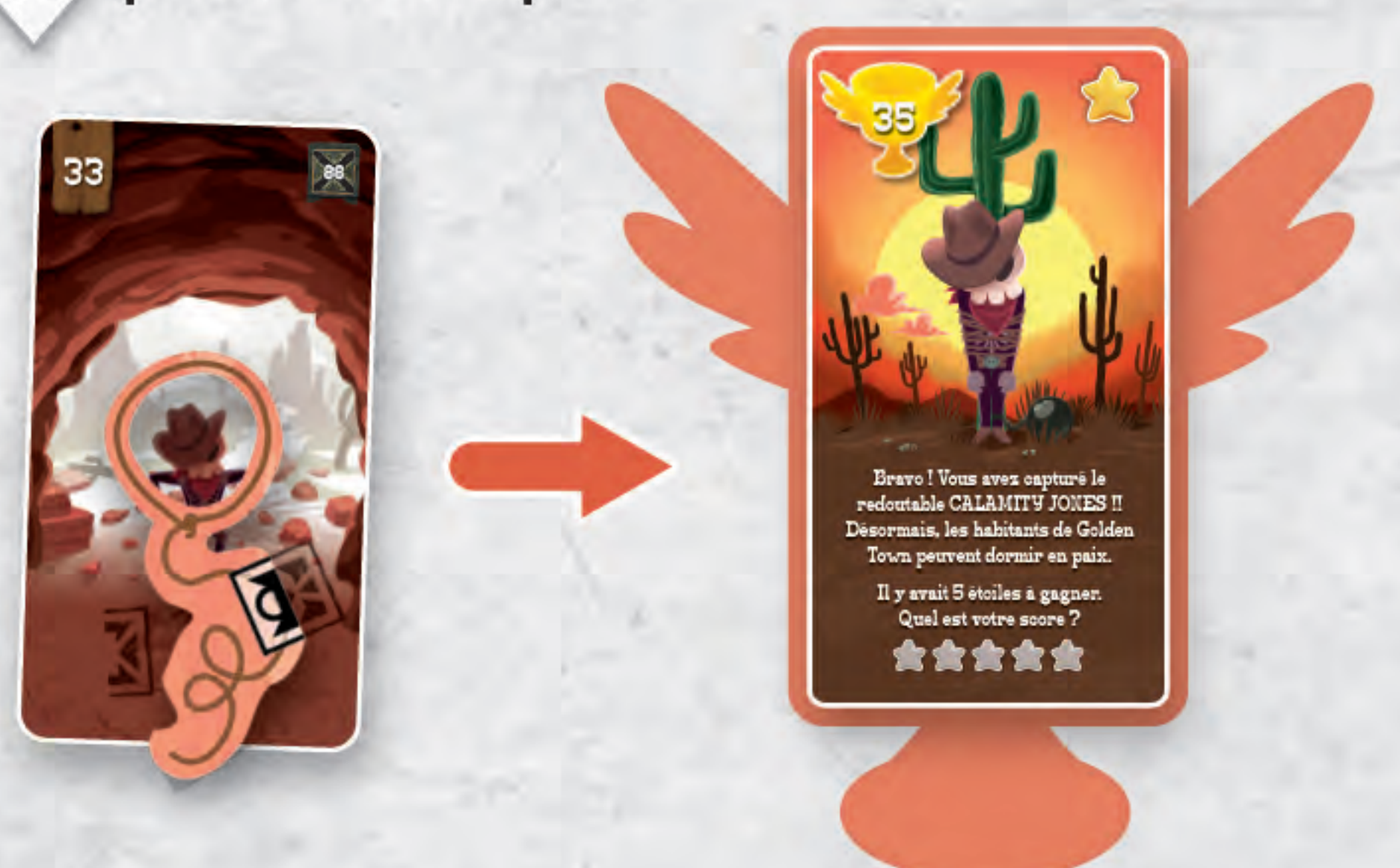


▶ Mais au moment où vous récupérez les pierres précieuses du coffre **30**, Calamity Jones vous surprend **33** ! Vous utilisez alors le lasso du shérif **48** pour l'attraper.

★ **FÉLICITATIONS !** ★

**VOUS AVEZ CAPTURÉ LE DANGEREUX CALAMITY JONES.**

**IL VA PASSER UN MOMENT SOUS LES BARREAUX !**





## L'HÉRITAGE DU VIEUX DOUG

- ▶ La carrière de chercheur d'or du vieux Doug est terminée ! Il vous a désignés comme les héritiers de sa mine. Mais il vous faudra la trouver !

Vous vous rendez à Golden Town à l'aide du chariot du vieux Doug **22**. Gardez auprès de vous la lettre et le jeton main **23**.



- ▶ Vous voici dans la rue principale de Golden Town. Vous pouvez visiter 3 bâtiments : le saloon, la banque et le bureau du shérif. Pour cela, vous observez les symboles formés en assemblant les cartes. Vous retrouvez ces symboles sur la table des symboles. Ils vous permettent de récupérer les cartes correspondantes : le saloon **59 41**, la banque **27** et le bureau du shérif **36**.



- ▶ **LA BANQUE** : vous vous rendez à la banque de Golden Town. Peut-être que le vieux Doug y possédait un coffre ?

Vous présentez la lettre au banquier, et ce dernier vous ouvre en un coffre **60**, dans lequel vous trouvez un morceau de carte **66** et un jeton **56**.



- ▶ **LE BUREAU DU SHÉRIF** : le shérif est profondément endormi **36**. Empruntez-lui son lasso **48**. Vous remarquez au passage que Calamity Jones est solidement enfermé !

- ▶ **LA MONTAGNE** : à l'aide du chariot **22** hérité du vieux Doug, vous suivez le panneau indiquant la mine située à la sortie de la ville. Cette route vous mène à un croisement **25 26**.





▶ Arrivés à l'embranchement, deux chemins vous permettent de rejoindre la montagne **38** ou la rivière **47** en chariot.



▶ Dans la montagne **38**, vous apercevez un wagonnet de mine abandonné au fond du canyon **53**. Vous le remontez à l'aide du lasso **48**.



▶ Vous remarquez un fer à cheval **5** caché dans le fond du canyon. Vous le ramassez pour garder un souvenir.



▶ Au bord de la rivière **47**, vous trouvez un tamis **61** posé près d'un abri. Vous utilisez ce tamis pour récolter une pépite **8** au fond de la rivière !



▶ Vous trouvez dans l'abri une partition **15** cachée ! Elle pourra servir au musicien du saloon **41**.



▶ **LE SALOON** : toute la ville semble s'être donné rendez-vous au saloon ! Un riche marchand compte son or **59**. Vous remarquez qu'il possède un fragment de carte comme celui que vous a légué le vieux Doug ! Vous lui échangez votre pépite d'or **8** contre ce fragment **7**, en espérant que ça en vaille le coup !

Vous présentez le jeton de poker **56** hérité du vieux Doug aux joueurs attablés **41**, car vous reconnaissez le symbole gravé sur leurs choppes. Cela vous permet de participer à une partie de bonneteau **1 2 3**.





- ▶ Le personnage passant derrière le joueur de bonneteau vous permet de remettre la scène **3 1 2** dans le bon ordre. Ensuite, vous suivez attentivement des yeux le gobelet contenant le fragment de carte **31**, pour le retrouver sur la dernière carte.



- ▶ Vous profitez de votre passage au saloon pour récupérer un **63** caché. C'est le chapeau du riche marchand. Et vous présentez au pianiste la partition **15** trouvée près de la rivière. Heureux de découvrir une nouvelle chanson, il vous confie son harmonica **52**.



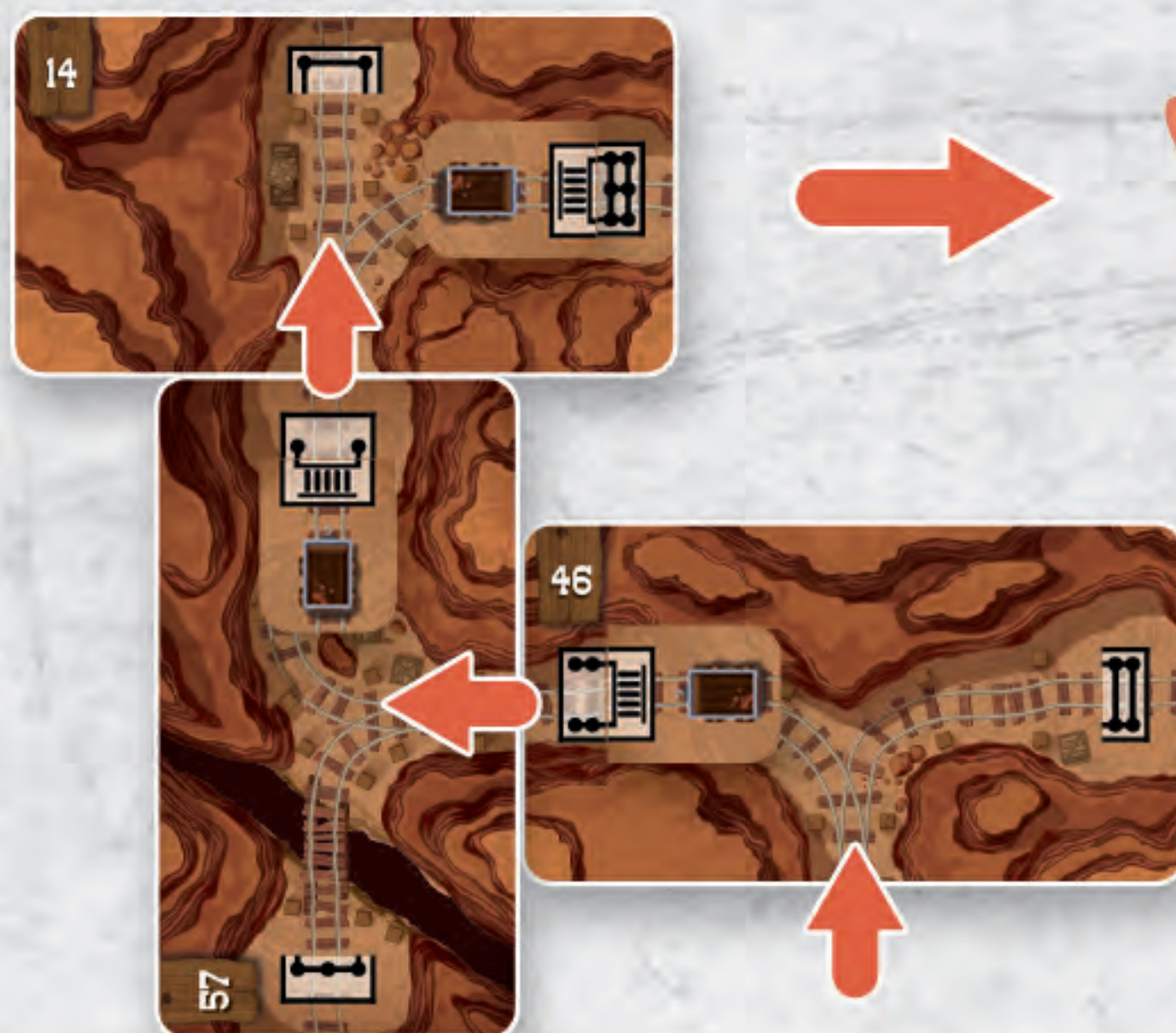
- ▶ Vous avez reconstitué la carte menant à la mine du vieux Doug, bravo !  
Un nouveau chemin s'offre à vous **42**, qui vous permet de rejoindre l'entrée de la mine **58** en chariot **22**.



- ▶ Vous placez le wagonnet de mine **53** sur les rails **58** pour entrer dans la mine. Cela vous mène à un premier embranchement **46**.



- ▶ Grace à la carte que vous avez reconstituée, vous devinez qu'il vous faut prendre à gauche, pour rejoindre un second embranchement **57**, puis à droite vers **14** et de nouveau à droite vers le fond de la mine **54**.



★ BRAVO ! ★

VOUS AVEZ TROUVÉ LE FILON DU VIEUX DOUG, VOUS AVEZ BIEN MÉRITÉ SON HÉRITAGE !