

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

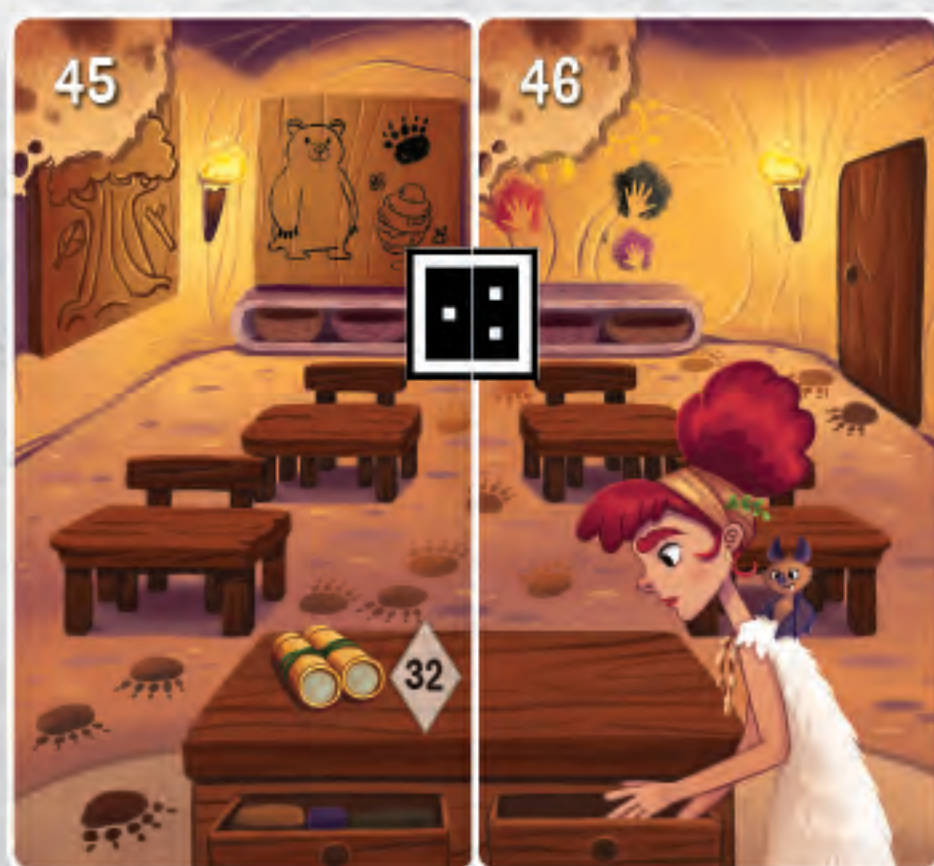
Vous continuez la fresque du mur de la grotte, bravo ! Remplacez la carte 2 par cette carte 36 à côté de la carte 23. Que voyez-vous apparaître ?



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 ?

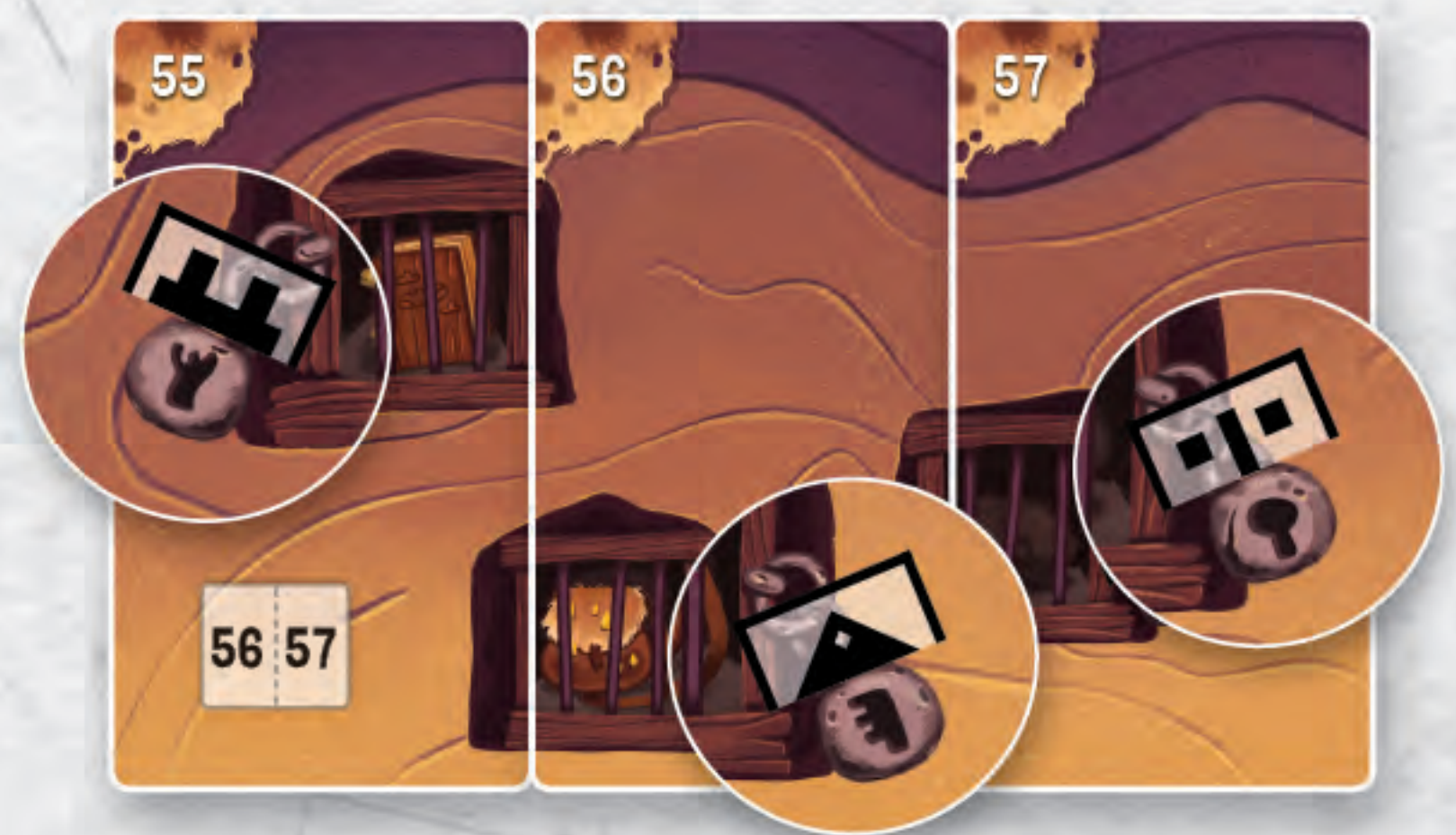
Cartes 52-53-54

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.

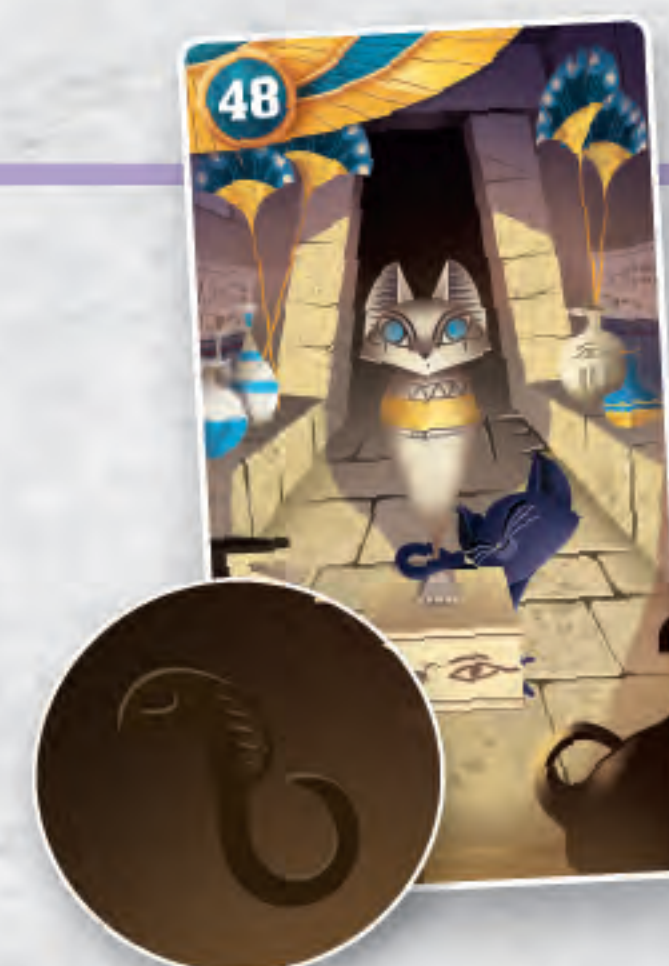
Carte 46

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 ?

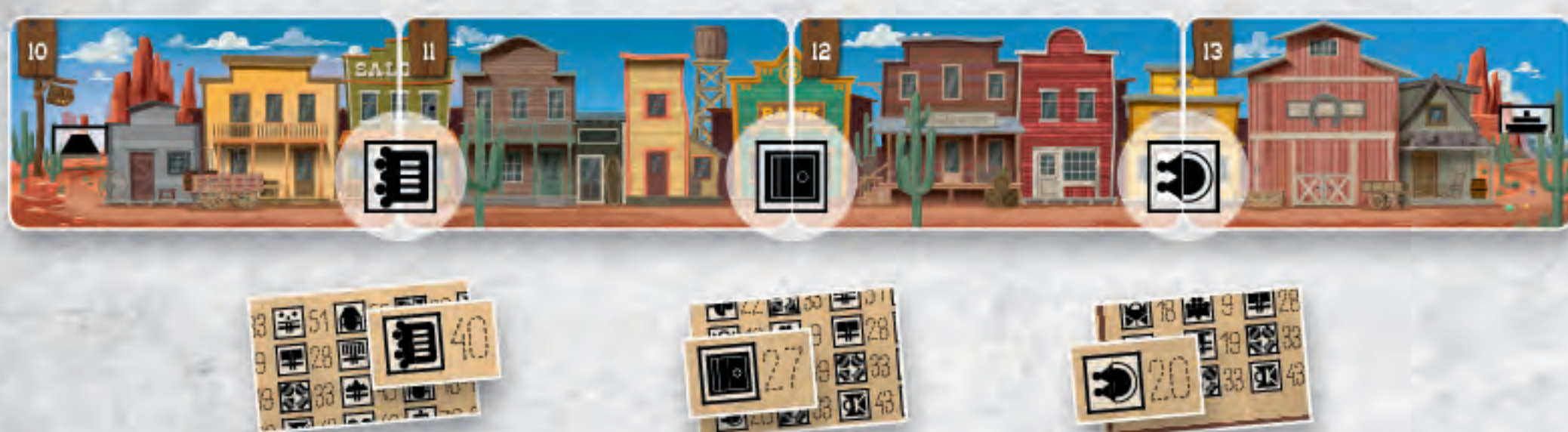
Cartes 1-2-3

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.

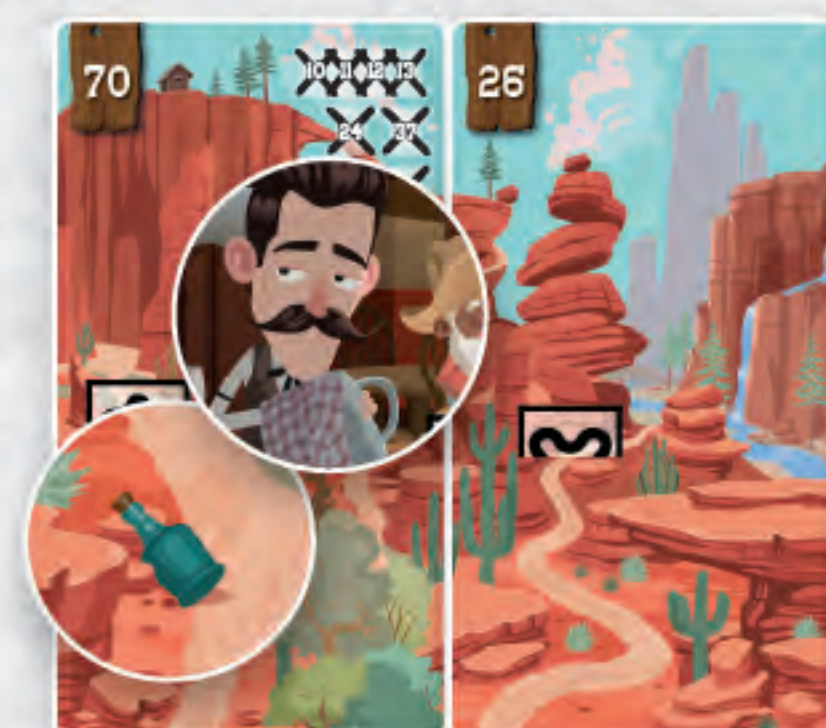
Carte 24

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.

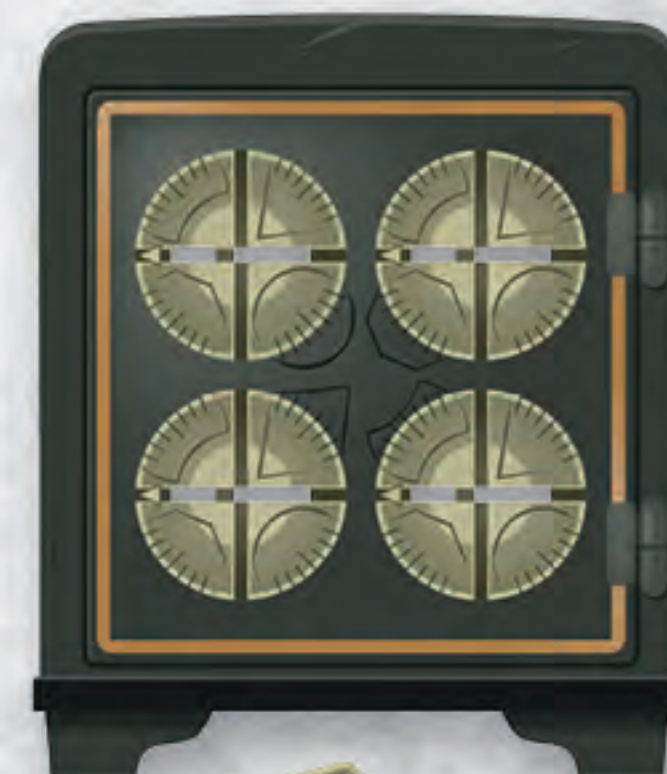
Carte 59

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

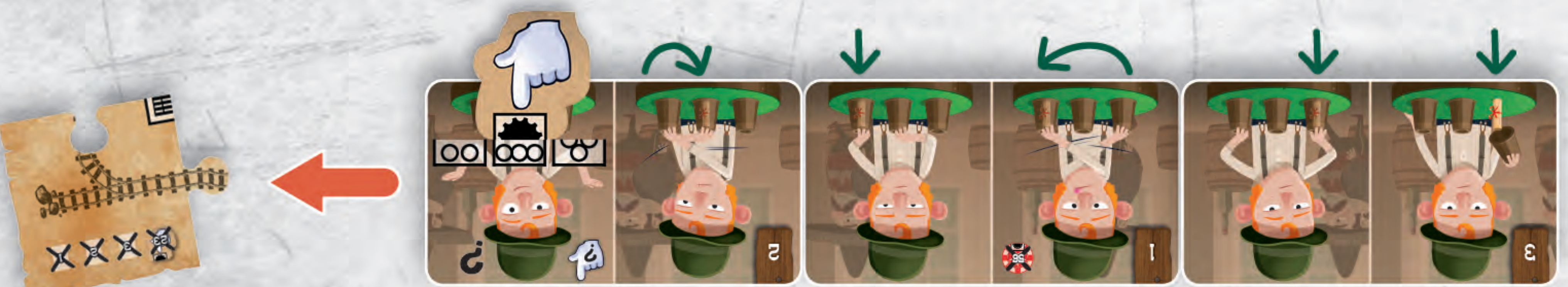


Coffre 88

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 ?



- ▶ Le personnage passant derrière le joueur de bonneteau vous permet de remettre la scène dans le bon ordre. Ensuite, vous suivez attentivement des yeux le gobelet contenant le fragment de carte **312**, pour le retrouver sur la dernière carte.



- ▶ Vous profitez de votre passage au salon 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. Heures 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**.



- ▶ Grâce 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 !

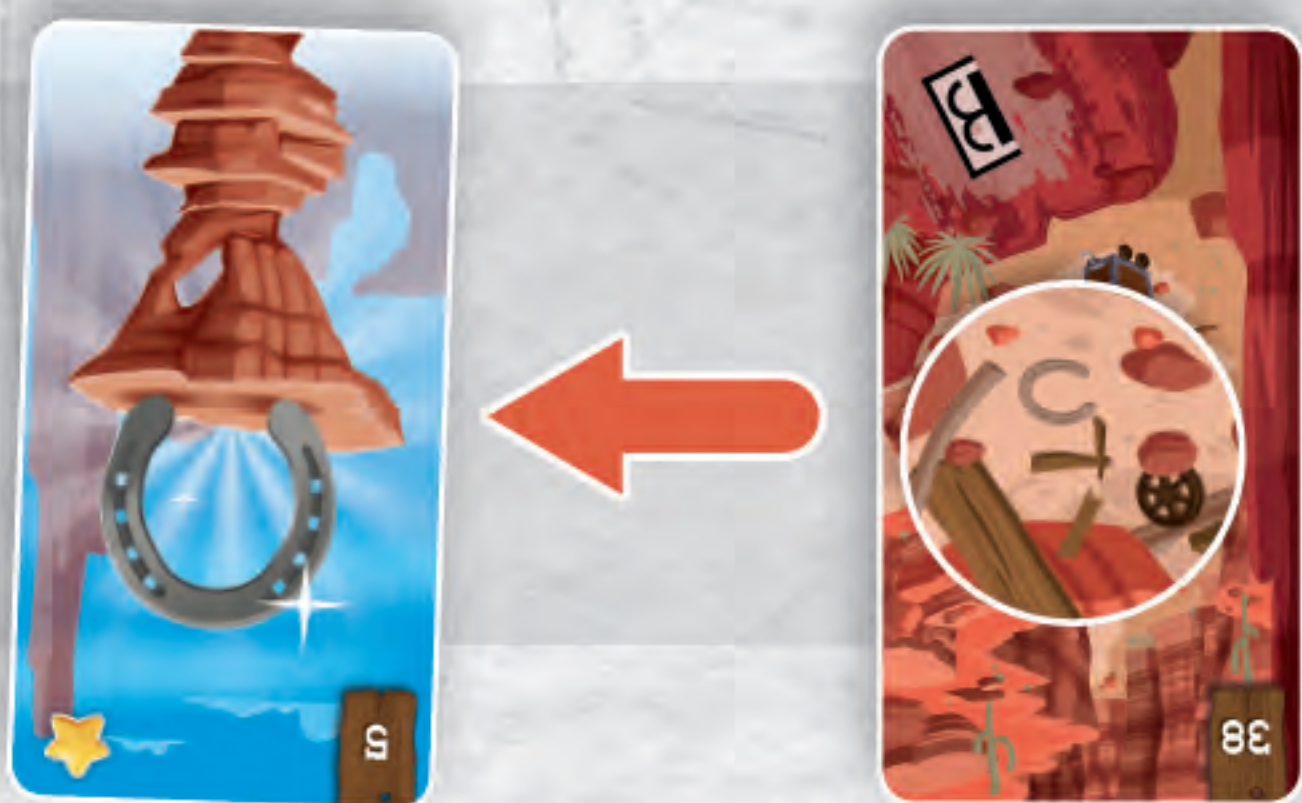


► Arrivés à l'embranchement, deux chemins vous permettent de rejoindre la montagne 38 ou la rivière 47 en chariot.

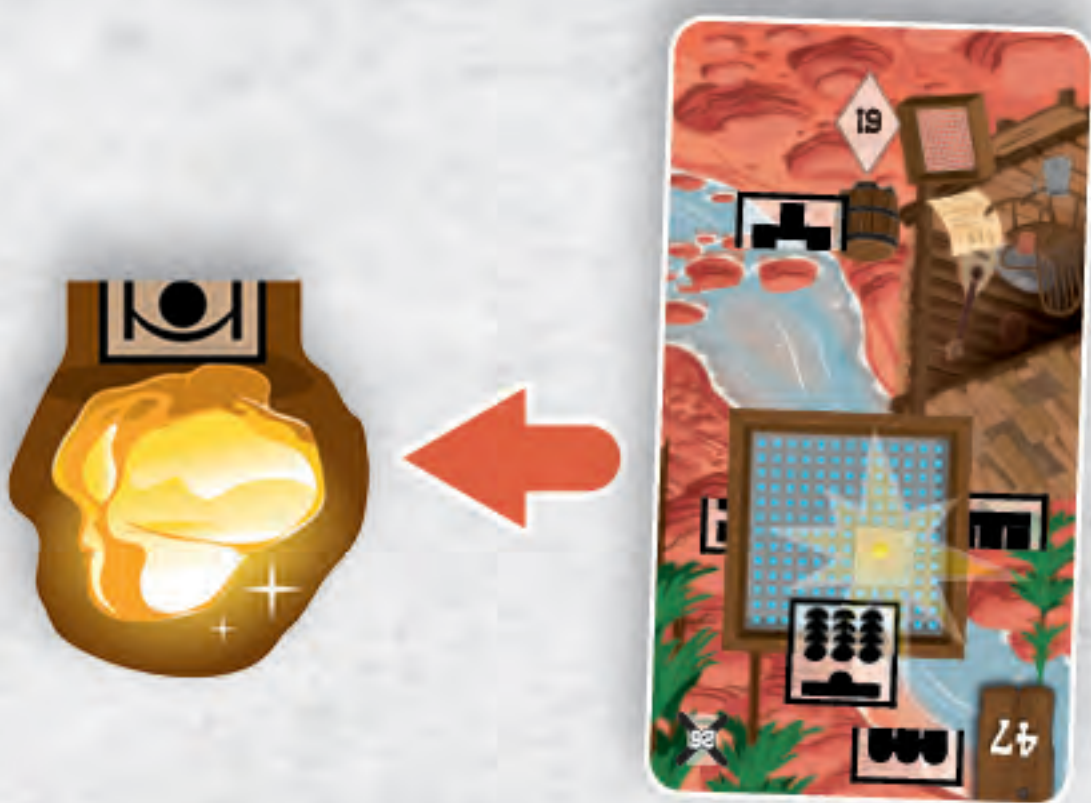
► Dans la montagne 38, vous apercevez un wagonnet de mine abandonné au fond du canyon 53. Vous le remontez à l'aide du lasso 48.



► 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 salon 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.

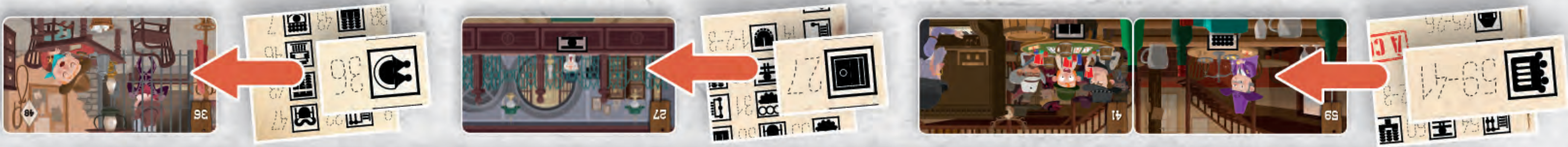
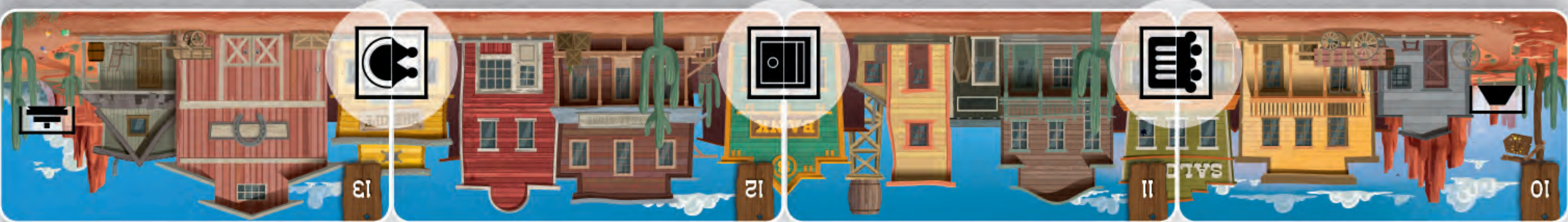


L'HÉRITAGE DU VIEUX DOUG

- ▶ 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 SHERIF : 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.



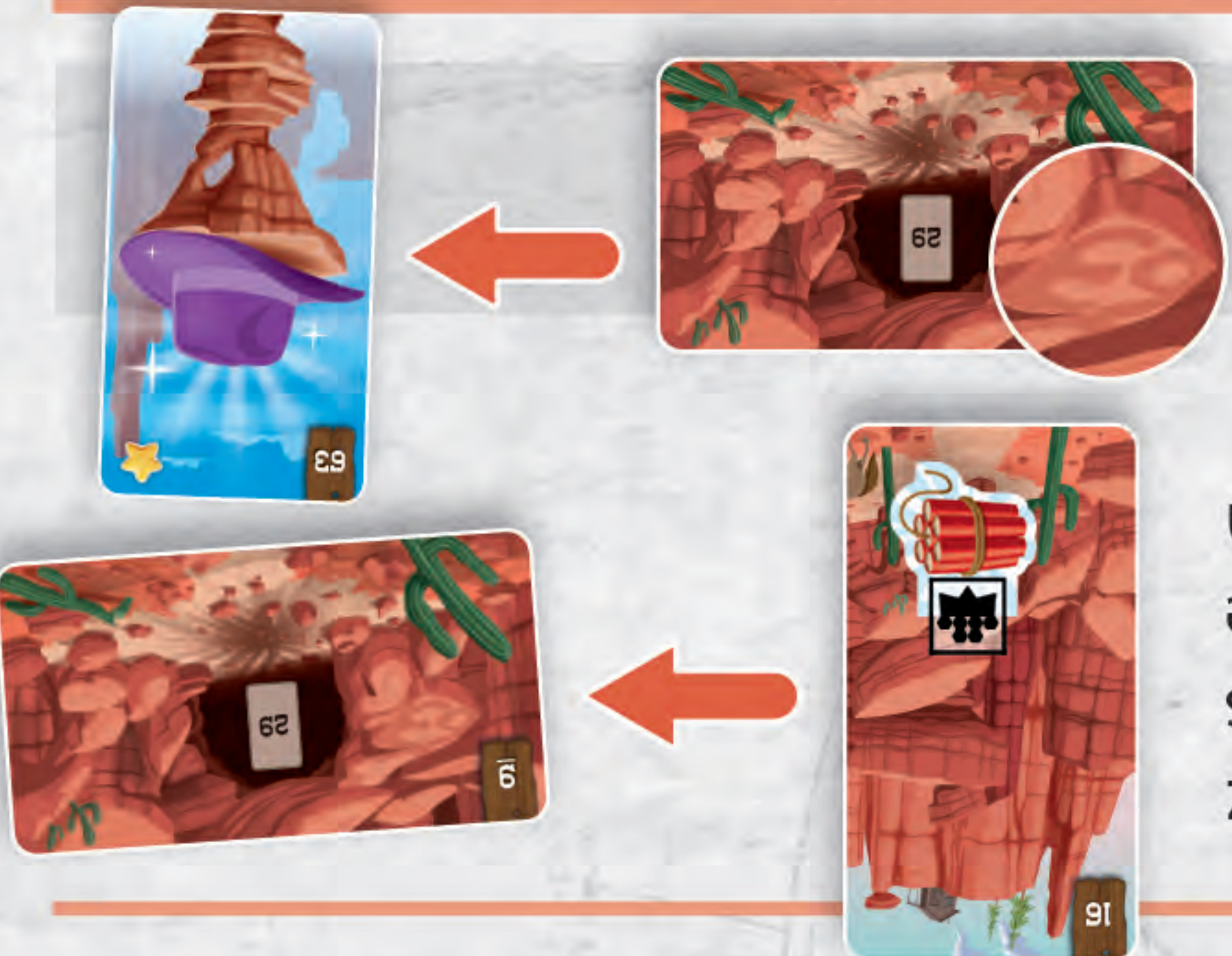
► Ce chariot vous permet de vous lancer à la poursuite de Calamity Jones. Grâce aux indications du vieux Doug, vous repérez des pierres précieuses à l'une des sorties de la ville. Vous prenez donc la direction de la montagne **70.26**.



► 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 !

► 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 **50** 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**.

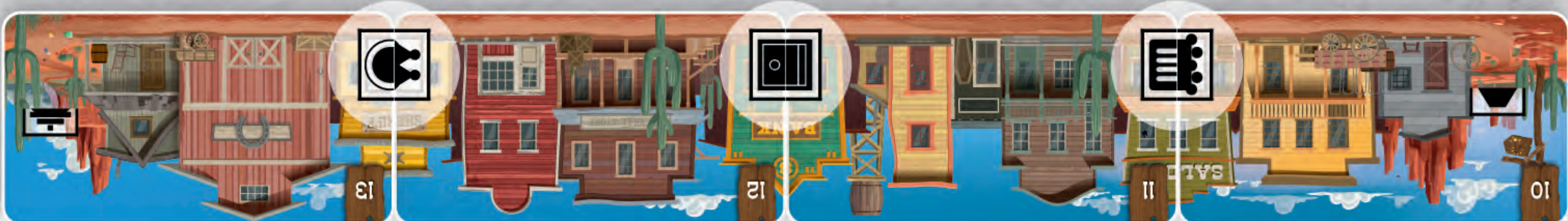


À LA POURSUITE DE CALAMITY JONES

► 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 second passage vous mène vers un couloir. 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**.



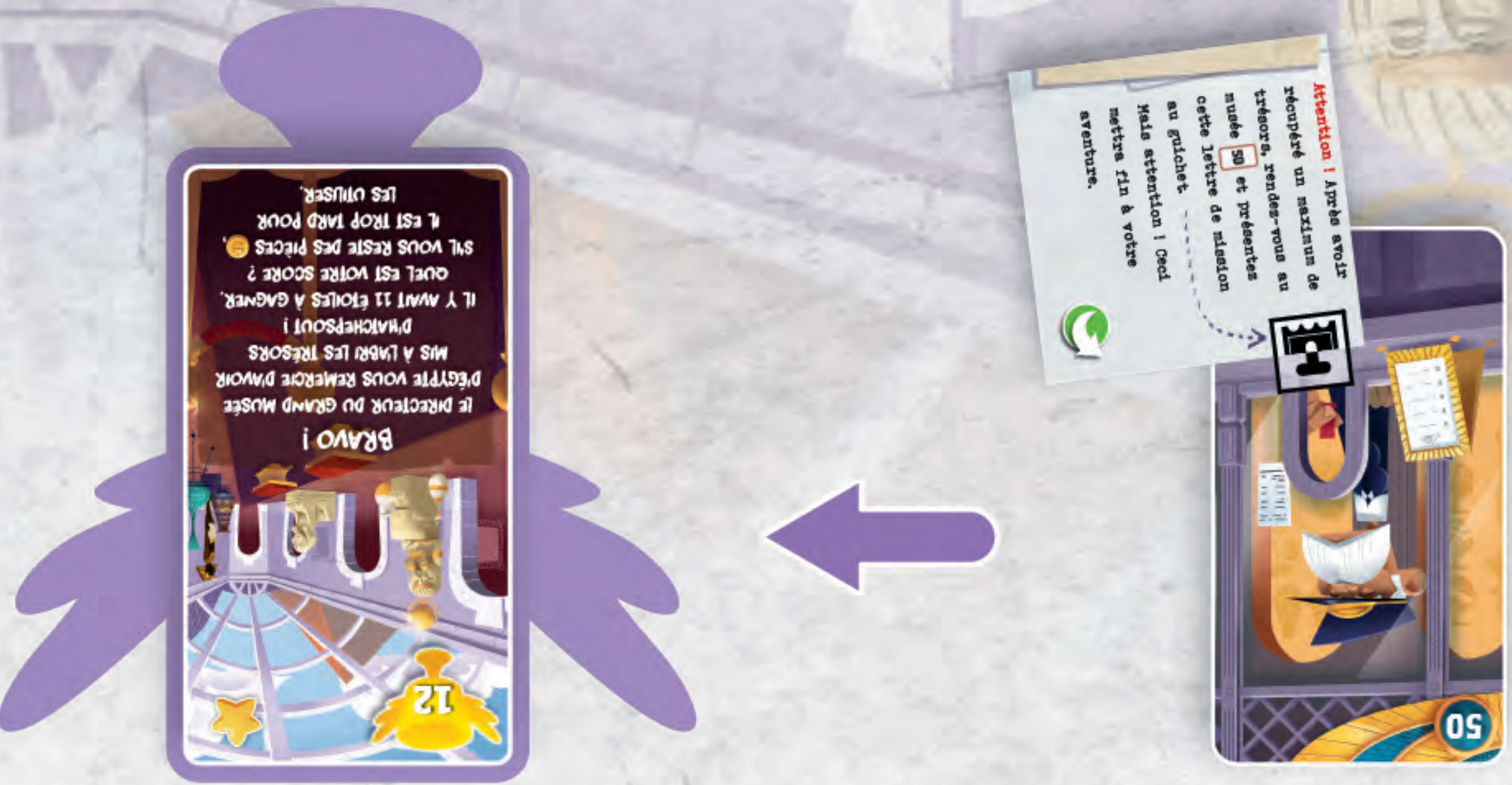
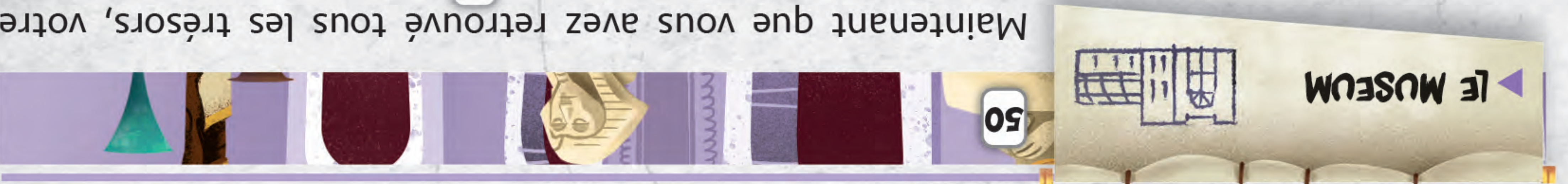
► Au bout du couloir **28**, vous arrivez devant une curieuse porte **72**. Son étrange serrure vous évoque le triangle de pierre **30** trouvé dans la salle **10**. En plaçant le triangle sur la porte, un symbole se forme et vous permet d'accéder à la salle **58**.



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



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 FIÈRE DU GRAND MUSEUM !

► Grâce aux indications données par la fresque peinte dans la pyramide **28**, vous savez où creuser dans le désert **79 80**. 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 **10 70**.

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**.



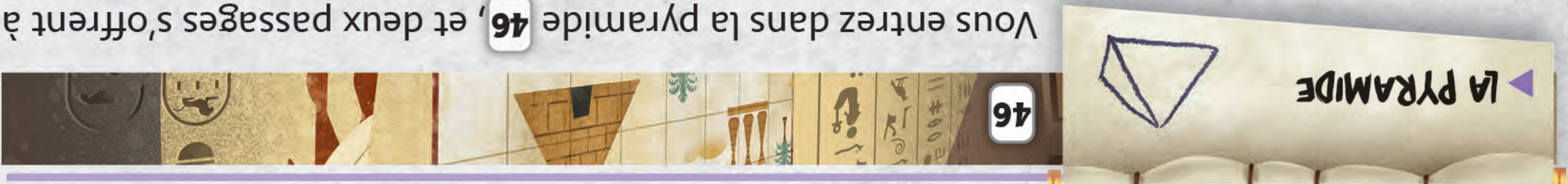
► Au-dessus du passage souterrain **42**, vous trouvez une pièce **8** cachée. Elle vous permettra d'acheter un nouvel objet au marché !



► Dans la salle enterrée **10 70**, vous trouvez un curieux triangle de pierre **30**. Vous découvrez également une pièceuse amphore **2** et un médaillon **15** cachés.

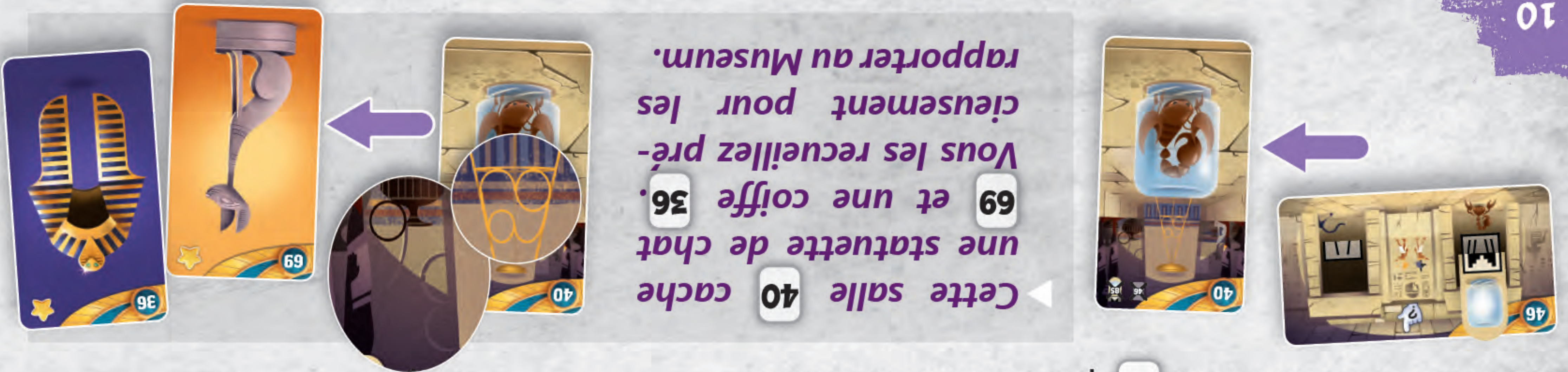


► LA PYRAMIDE



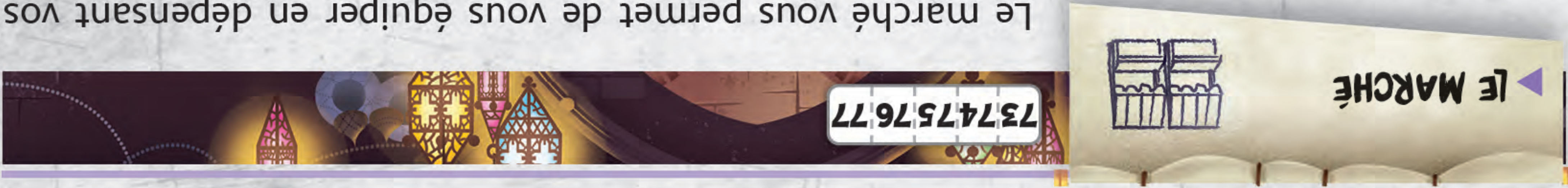
Vous entrez dans la pyramide **46**, et deux passages s'offrent à vous. Pour entrer dans le premier, il vous faut d'abord neutraliser le dangereux scorpion qui en barre l'accès. Vous l'emprisonnez à l'aide du bocal vide **85** acheté au marché. Cela vous donne accès à une salle **40** qui recèle des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

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



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 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 :

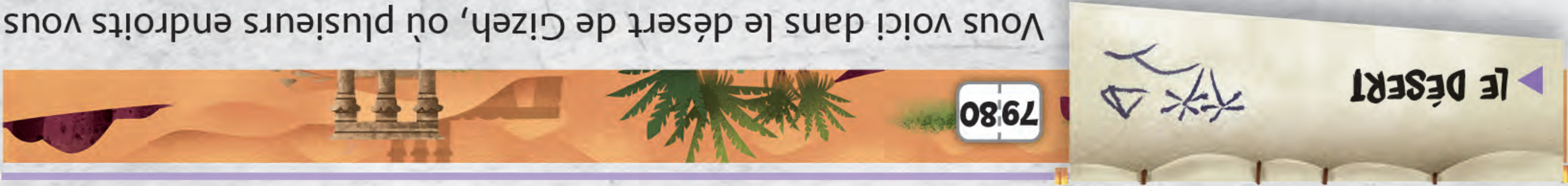
- Une pelle **84**, qui vous permettra de creuser dans le désert.
- Une carte **83**, qui vous donnera accès à de nouveaux lieux de fouilles.
- Un bocal vide **85**, pour emprisonner le dangereux scorpion.
- Un pinceau **82**, pour enlever le sable d'un bracelet précieux.

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



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 **7980**, 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 !



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.



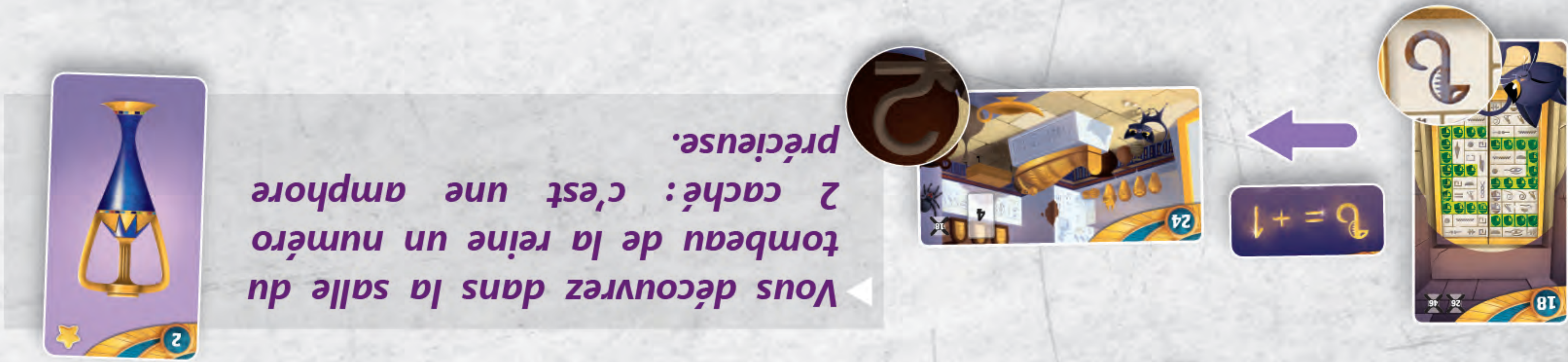
Le couloir **46** n'est pas maudit, mais il faut choisir votre chemin. Ce scorpion vous paraît très dangereux, vous suivez donc sagement le chat vers le couloir **28**.



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 RÉSOLU LES MYSTÈRES
DE LA PYRAMIDE ET RETROUVÉ
LE TOMBEAU DE LA REINE
HATCHEPSOUT !



LA MALEDICTION 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 **1062**, 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 **1062**, 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.

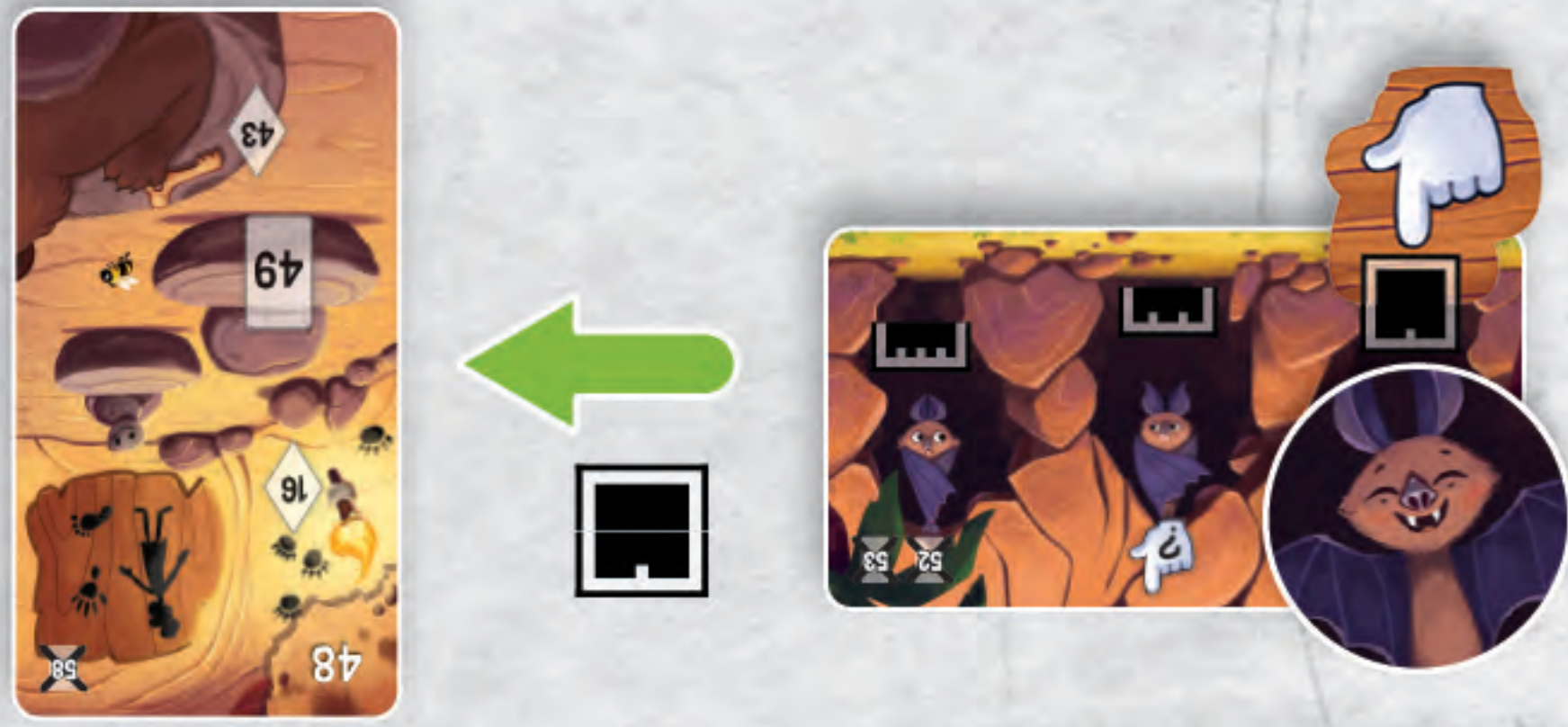
Dans cette salle, vous remarquez un numéro caché **35**. Mais comme cette salle est maudite  (+1), cela vous permet de récupérer la coiffe **36**.



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 **6** et **14** pour découvrir les sceptres **6** et **14**.



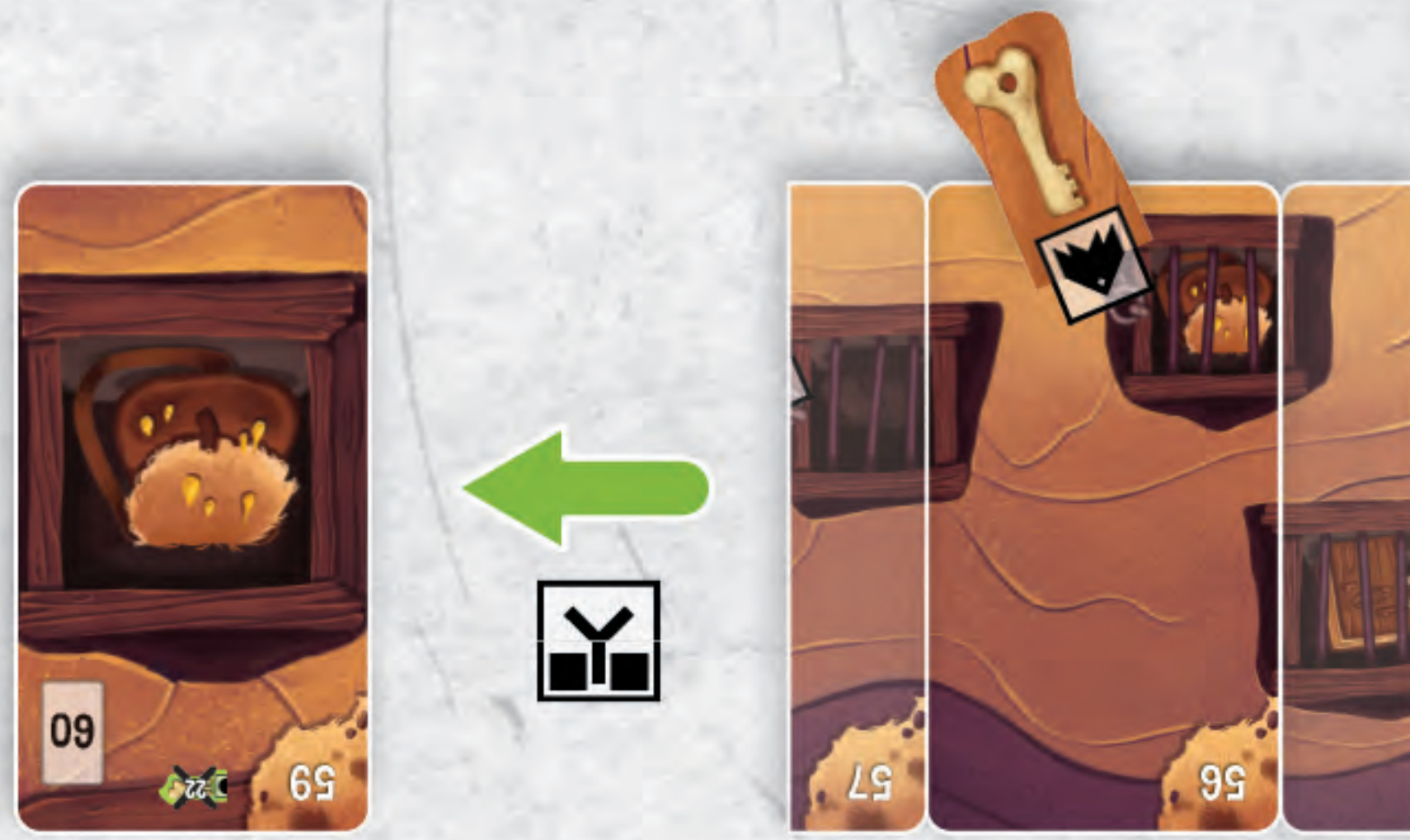
► Vous voici à l'entrée d'une grotte 58. Une chauve-souris amicale vous indique l'entrée 48 à emprunter, alors que d'autres vous dissuadent de vous engager dans les autres tunnels.



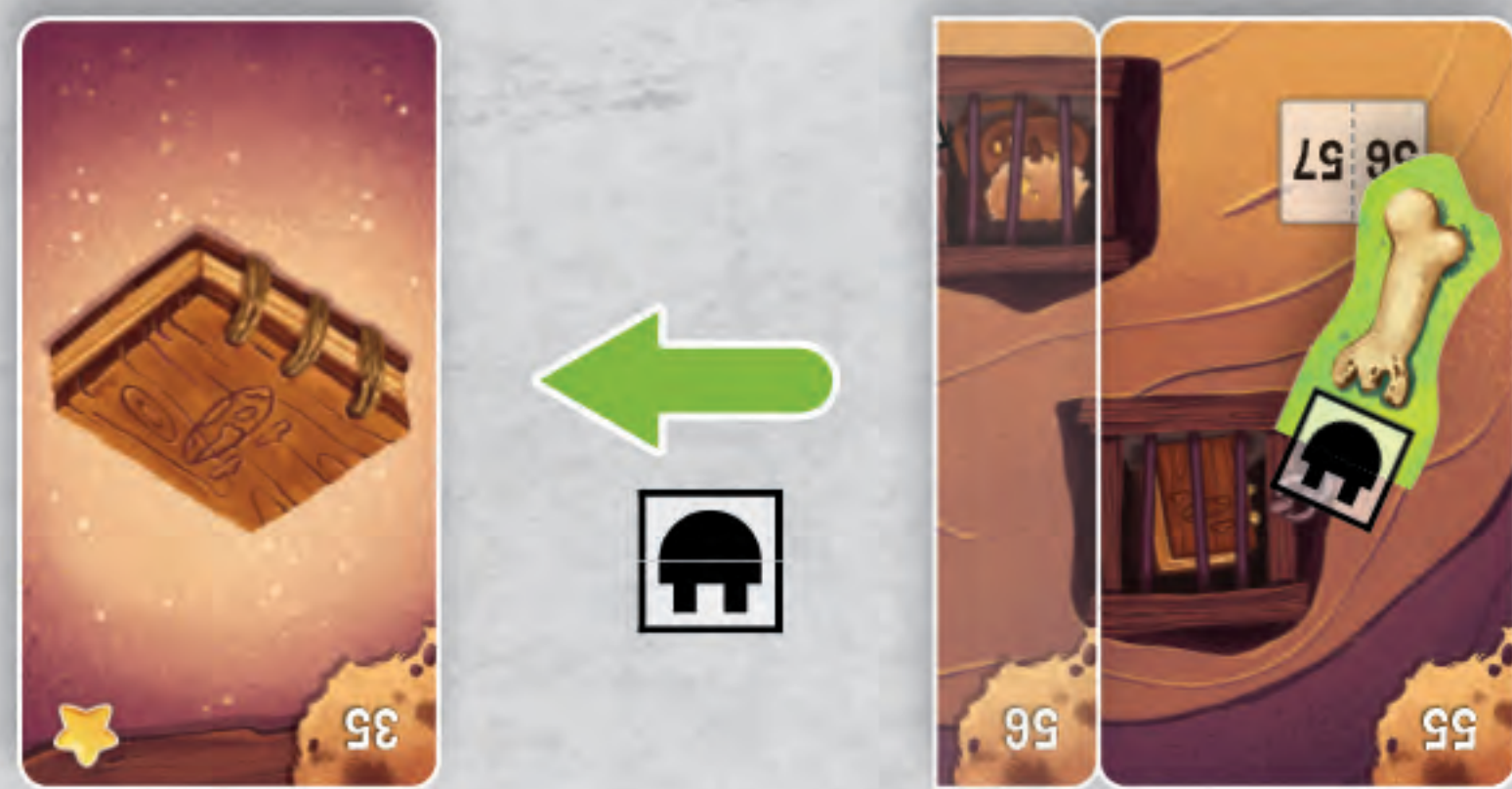
► Vous voici dans une tanière de classe aménagée par l'ours ! Ce dernier s'est endormi sur son bureau, vous en profitez pour lui subtiliser un os-clé 43. Puis vous utilisez la torche 16 accrochée au mur pour explorer le fond de la caverne 55.



► 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 !



► 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**.



► 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 mamouths !



► 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 machouillé **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.



► 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 mammoth une touffe de poils **11**. Ces poils, associés à l'os **22**, vous permettent de fabriquer un pincean !



► 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**.



► 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 mammoth **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**.



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.

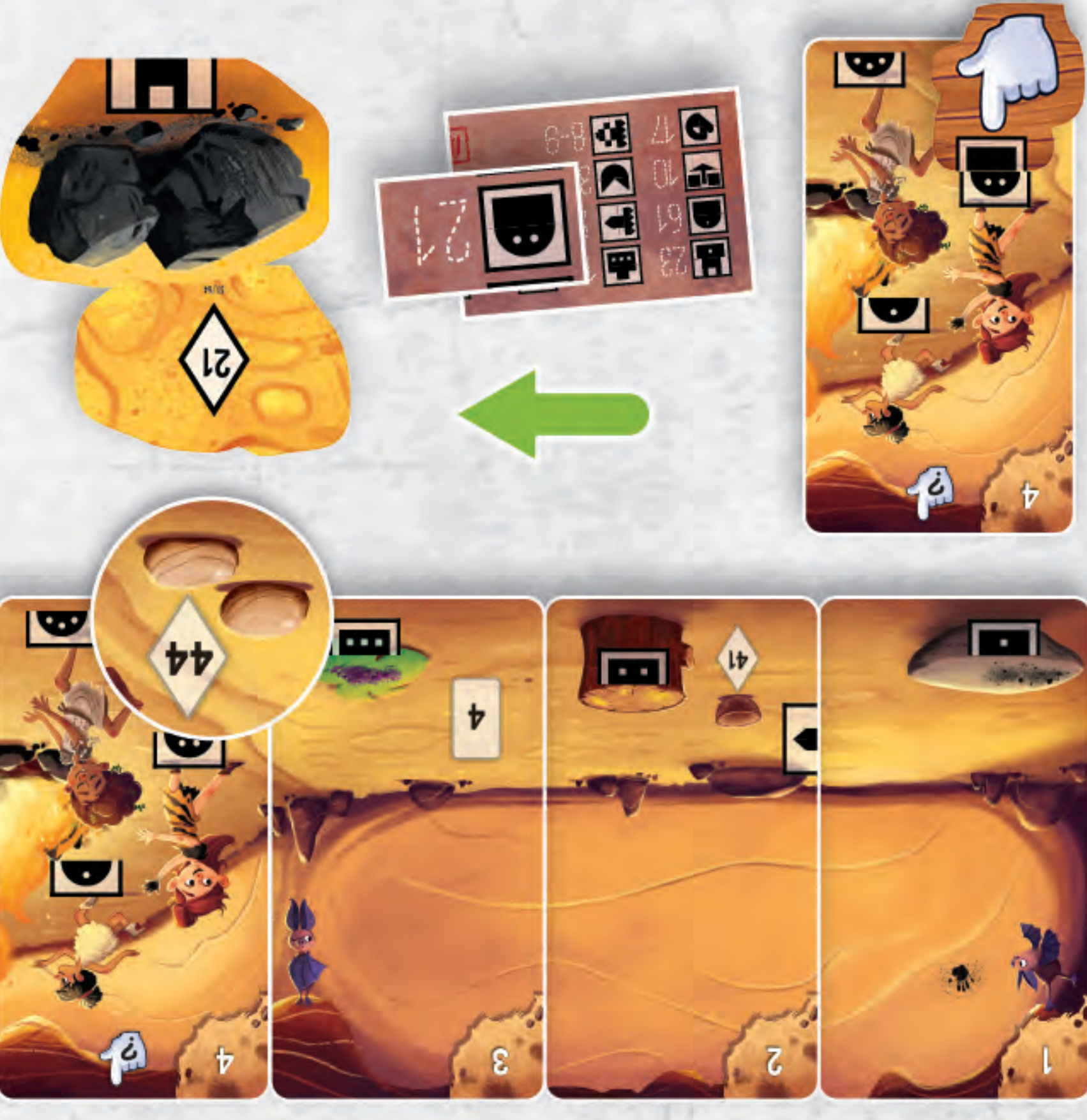


Vous remarquez au pied du mur de la grotte des emplacements pour préparer les couleurs, mais les ingrédients manquent. Vous récupérez un bol vide 41.



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.

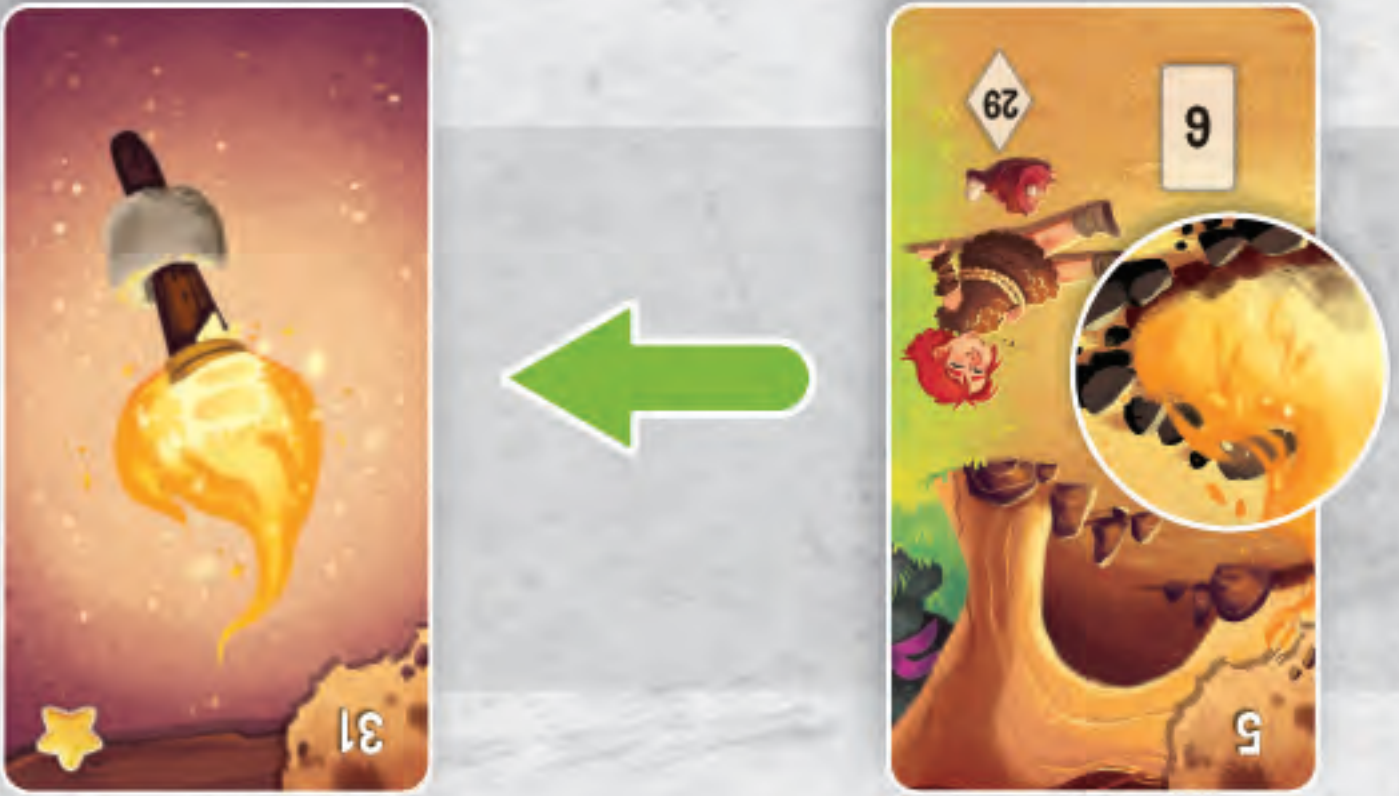


Cette carte 23 remplace la carte 1 de la grotte et vous permet de poursuivre votre exploration en récupérant la carte 5.



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.



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