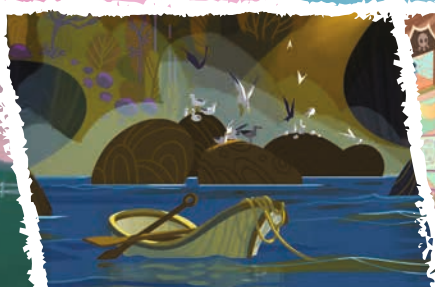


UNLOCK! KIDS

SOLUTIONS



ATTENTION !



Ne consultez ce livret que si vous êtes toujours 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.

Mystères & boules de plumes :

- ▶ La disparition de Madame Poule..... 2
- ▶ L'anniversaire de Bernard le canard..... 4

Le château de Mac Unlock :

- ▶ Le trésor perdu de Mac Unlock..... 7
- ▶ Le fantôme barbu de Mac Unlock..... 9

Micmac au parc :

- ▶ Le secret de Rikane le Rouge..... 12
- ▶ À la poursuite de Calamity Jones..... 15

LA DISPARITION DE MADAME POULE



Vous êtes appelés pour résoudre le mystère de la disparition de Madame Poule.

- ▶ Cette coupure de journal vous donne de précieux indices. Vous y voyez également ce qui ressemble à une recette de tarte aux fruits... À vous de trouver ces ingrédients tout au long de votre aventure.



- ▶ Vous êtes à l'entrée de la ferme **16**, où le fermier vous montre une photo de Madame Poule.

- ▶ *En observant attentivement, vous trouvez aussi une bouteille vide (4) et un œuf (8).*



- ▶ Vous voici dans le poulailler **33**. En regardant la photo de Madame Poule **21**, vous remarquez qu'elle a des plumes marron, blanches et rouges. Vous retrouvez ces mêmes couleurs dans le casier en bas à droite du poulailler : c'est donc celui de Madame Poule ! Vous le choisissez avec le jeton main **26**. Cela forme un symbole, que vous retrouvez sur la table des symboles, et qui vous mène à la carte **49**.

- ▶ *Vous en profitez aussi pour récupérer un œuf **9** caché dans un autre casier !*



- ▶ Une fois sortis de ce poulailler, vous arrivez dans la cour de la ferme **41 42**.

Vous y récupérez un seau **40** et vous vous rendez dans la grange **10**.

Vous placez alors le seau sous la vache pour récolter un seau de lait **36**.



- ▶ *Vous versez alors un peu du lait récolté **36** dans la bouteille vide **4** et obtenez une bouteille de lait pleine **46** qui vous rapporte 2 ★.*



- De retour dans la cour de la ferme **41 42**, vous interpellez un chat qui s'y balade avec un doudou dans la gueule **53**.

Ce chat semble avoir faim ! Vous lui versez un peu de lait avec le seau **36**. Le chat lâche alors son doudou **38** pour boire le lait.



- *Toujours dans la cour de la ferme **41 42**, vous remarquez un **2** caché parmi les framboisiers, et vous cueillez donc quelques framboises !*



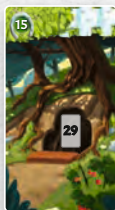
- Les trois poussins présents montrent trois directions différentes. Mais un seul est le poussin de Madame Poule ! On le reconnaît, car la demi-coquille **44** trouvée dans le casier de Madame Poule **49** correspond parfaitement à celle qu'il a sur la tête !

Vous suivez donc la direction indiquée par ce poussin et rejoignez les cartes **23 24**.



- Vous voici dans la forêt. Vous remarquez des plumes de Madame Poule dans le chemin qui s'enfonce dans les fourrés ! Vous choisissez donc ce chemin avec **26** et arrivez à l'entrée d'un terrier...

- *Vous en profitez pour ramasser des fraises des bois **13** que vous remarquez dans les buissons !*



- Vous voici maintenant dans le terrier de Harry le renard ! Grâce au cadre accroché au mur, vous devinez que Harry le renard a perdu son doudou Girafe. Il a enlevé la pauvre Madame Poule, qui le berce et l'aide à s'endormir.

Vous rendez donc son doudou à Harry le renard, et Madame Poule est libre !



L'ANNIVERSAIRE DE BERNARD LE CANARD

Aujourd'hui, c'est l'anniversaire de Bernard le canard, qui organise une fête ! À vous de distribuer les invitations pour rassembler tous ses amis !

- Sur l'invitation de Bernard, vous trouvez la liste des invités : Sam la grenouille, Tom le chat et James la souris.



- La première invitation se trouve sur la carte **25**, où vous récupérez l'enveloppe **32** pour Sam la grenouille et son adresse : **23 24**.

Vous vous rendez à cet endroit et vous retrouvez dans la forêt. Le chemin de gauche, humide, semble mener à une mare. De plus, vous y remarquez des empreintes de grenouille. Vous empruntez donc ce chemin. Pour cela, servez-vous du jeton main **26**. Cela forme un symbole, que vous retrouvez dans la table des symboles et qui vous conduit à la mare **35**.



- Vous voici à la mare de Sam la grenouille. Vous en profitez pour cueillir les fleurs cachées ici. Cela fera un beau cadeau pour Bernard le canard !

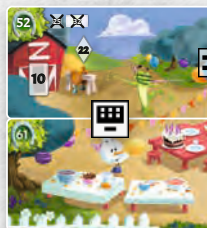


- Comment distinguer Sam la Grenouille de ses amies ? Vous avez sous les yeux son portrait de la carte **25**, et vous remarquez que Sam la grenouille a un grain de beauté sur la joue droite.

Seul le reflet de Sam la grenouille est visible entièrement, mais attention ! Comme dans tous les reflets, l'image est à l'envers. Le reflet de Sam la grenouille a donc le grain de beauté sur la joue gauche ! Vous remettez enfin son invitation à Sam la grenouille.

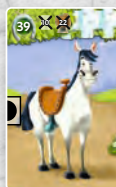
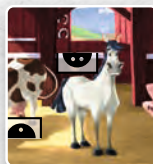


- Une fois qu'elle a reçu son enveloppe, Sam la grenouille vous suit dans la cour de la ferme **52**, où elle retrouve Bernard le canard en train de préparer la fête **61**. En rassemblant Sam la grenouille et Bernard le canard, vous récupérez la carte **30** et la deuxième invitation **45**.

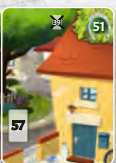
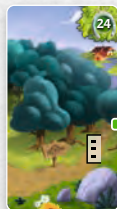


- Vous remarquez aussi dans la cour **52** une selle **22** et l'entrée de l'étable **10**.

En entrant dans l'étable **10**, vous mettez la selle **22** sur le cheval. Voici un cheval sellé, prêt à vous conduire loin !



- Sur la carte **30**, vous récupérez l'invitation de Tom le chat et remarquez qu'il semble habiter dans un village. Vous vous rappelez avoir vu un village au loin depuis la forêt. Vous vous rendez donc cartes **2324** et utilisez le cheval **39** pour emprunter le chemin de droite. Cela vous mène au village **5051**.

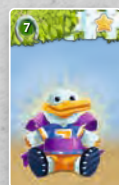


- Vous voici au village. Vous y récupérez quelques framboises **2** et une bouteille de lait **46** qui seront très appréciées au goûter de Bernard le canard !



- Deux chats **53** **57** jouent dans le village. Mais lequel est l'invité de Bernard le canard ? Vous vous approchez des chats et les comparez au portrait de Tom le chat de la carte **30**. Vous remarquez que Tom le chat a un collier avec une clochette. C'est donc lui qui est sur la carte **57**. Vous lui donnez son invitation.

- Vous remarquez également que la poupée dans la gueule de Tom le chat porte un numéro caché **7**. Vous récupérez donc ce jouet, cela fera un beau cadeau pour Bernard le canard !



- Une fois qu'il a récupéré son invitation, Tom le chat se rend à son tour à la fête de Bernard le canard **11**. Il se place à côté de Sam la grenouille, ce qui vous permet de récupérer la carte **17**.



- Sur la carte **17**, vous récupérez la dernière invitation : celle de James la souris **37**, ainsi que le début des égouts **14** qui mènent à la maison de James.

Pour accéder aux égouts **14**, vous retournez au village et placez cette carte sous la bouche d'égout de la carte **50**. Cela vous permet de progresser sur la carte **3**, où vous trouvez James devant sa maison !



- Vous donnez alors son invitation à James, ce qui vous permet de progresser avec lui dans les égouts **58**.

- Vous en profitez pour récupérer un nouveau cadeau pour Bernard le canard, puisque la voiture dans la maison de James porte un numéro caché **5**.***



Les indications sur les panneaux vous permettent de deviner que vous pouvez vous rendre à la fête de Bernard le canard par les égouts. Ressortir maintenant vous mènerait vers la mare de Sam la grenouille, et ce n'est pas votre destination !



- Vous voici maintenant sur la carte **56**, où vous évitez le piège, avant de remonter dans la cour de la ferme où James rejoint tous ses amis **1** !



★ **BRAVO ! VOUS AVEZ RÉUNI TOUS LES AMIS DE BERNARD LE CANARD ! QUE LA FÊTE COMMENCE !** ★

LE TRÉSOR PERDU DE MAC UNLOCK



Munis des indications trouvées sur une carte postale, vous partez à la recherche du trésor de Mac Unlock !

► Equipés d'un trousseau de clés **14**, vous accostez sur la plage **48/49**.

► Vous y trouvez une pièce d'or **17** à moitié enfouie dans le sable !



► Vous explorez les alentours et rejoignez la carte **45**, qui vous mène à la carte **12**.

Vous ouvrez la porte **12** grâce à votre trousseau de clés **14**, en remarquant que l'une des clés a la même forme que la grille de cette porte !

Vous appliquez alors cette clé dans la serrure, ce qui forme un symbole. Vous retrouvez ce symbole dans la table des symboles de la carte postale, ce qui vous mène à la carte **25**.



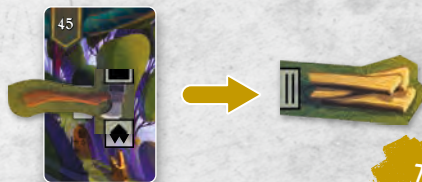
► Dans la cabane **25** ainsi ouverte, vous trouvez un merlin **40**, un nouveau trousseau de clés **29** et une lampe-torche **37**.



► Vous remarquez également dans cette cabane un livre caché **11**.



► De retour sur la carte **45**, vous utilisez le merlin **40** de son côté tranchant pour fendre la bûche et obtenir des planchettes **44**.



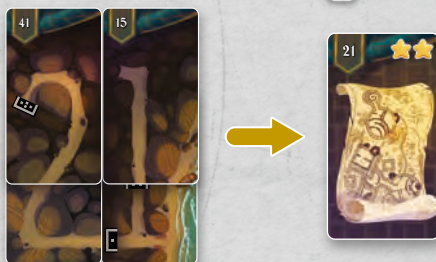
- Vous retournez alors sur la plage **48/49**. En utilisant le côté marteau du merlin, vous cassez le mur de briques qui cache un passage dans la falaise.



- Une fois entrés dans le souterrain **50**, en éclairant l'une des extrémités du chemin avec la lampe-torche **37**, vous arrivez au choix carte **51** ou carte **15**. Il n'y a pas de piège dans ce souterrain, vous pouvez l'explorer librement. En parcourant tout le souterrain, vous finissez par arriver au pied d'une échelle dont les barreaux sont cassés **2**.



- Une fois le souterrain reconstitué, le numéro **21** apparaît et vous permet de récupérer le plan du château **21**.



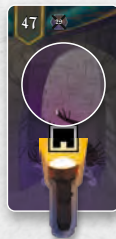
- Sur la carte **2**, vous placez les planchettes **44** pour réparer l'échelle, ce qui vous permet d'accéder au château par la carte **13**.



- Vous voici maintenant à l'intérieur du château **38**. La grille de la porte vous indique quelle clé du trousseau **29** utiliser. Cette porte vous mène à la carte **47**.



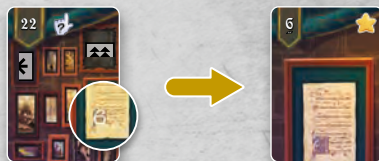
- Vous voici dans une pièce très sombre **47**. En éclairant cette cheminée avec la lampe torche **37**, vous pourrez en distinguer le fond sur la carte **35**.



- Le fond de cette cheminée **35** est gravé d'étranges symboles, et vous y décelez également un passage secret **55** dans lequel vous pénétrez. Ce passage vous mène jusqu'à la carte **22**.

Vous vous retrouvez devant une galerie de tableaux.

- Vous remarquez sur l'un des tableaux un numéro caché **6**, qui vous permet de récupérer une partition.



- Devant la galerie de tableaux **22**, il vous faut en choisir un pour trouver le trésor.

Les signes étranges gravés dans le fond de la cheminée **35** représentent la galerie de tableaux. En regardant de près les signes gravés, vous reconnaissez les formes des différents tableaux ainsi que des visages. Cela vous fait comprendre que ce plan gravé est tourné d'un quart de tour. Et la croix vous indique derrière quel tableau se cache le trésor. Vous devez donc choisir le tableau qui vous mène à la carte **33**.



★ BRAVO ! VOUS AVEZ RETROUVÉ LE TRÉSOR DE MAC UNLOCK ! ★

LE FANTÔME BARBU DE MAC UNLOCK



Munis des indications trouvées sur une carte postale, vous partez à la recherche du fantôme de Mac Unlock !

- Vous atterrissez en montgolfière au pied d'une colline, équipés de votre appareil photo, qui vous permettra de rapporter des souvenirs.

- Une fois les deux cartes **26** et **27** assemblées, vous trouvez une pièce d'or **17** cachée dans l'herbe.



- Sur ce paysage **26/27**, vous utilisez votre appareil pour prendre en photo le mouton debout sur la gauche. Cela vous permettra de reconstituer un symbole présent dans la table des symboles. Cette combinaison vous mènera à la carte **31**.



- En observant la photo **31** que vous venez de prendre, vous remarquez un bérêt **4** tombé dans l'herbe, que vous récupérez, on ne sait jamais...

Vous avancez maintenant le long du chemin et tombez sur un Écossais en train de jouer de la cornemuse **34**.

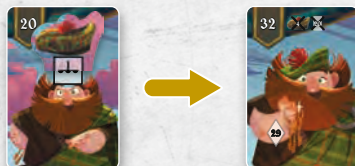
- *En écoutant attentivement son air, vous remarquez le numéro caché **6** parmi les notes de musique et récupérez donc la partition correspondante.*

*Vous remarquez également dans la brume une ombre qui ressemble au monstre du loch Ness ! Vous vous empressiez de sortir votre appareil photo **46** pour immortaliser Nessie et découvrez un demi-symbole caché parmi les rochers !*

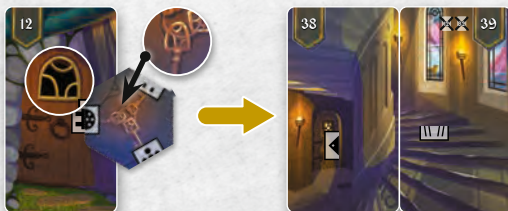
*Vous récupérez ainsi une précieuse photo **42**.*



- Vous vous approchez de l'Écossais **20** et lui donnez le bérêt **4**. En remerciement, carte **32**, il vous remet un trousseau de clés **29**.



- En poursuivant sur le chemin, vous arrivez devant une porte **12** qui semble fermée à clé. La grille de la porte indique quelle clé utiliser ! À l'aide du trousseau **29**, vous ouvrez donc la porte et entrez dans le château **38/39**.



- Vous voici maintenant dans le château **38/39** ! Vous sortez votre appareil photo pour immortaliser la superbe vue **24** que vous avez à travers la fenêtre. En vous approchant, vous en profitez pour récupérer la torche **19** accrochée au mur.



- Vous vous dirigez vers la porte de la carte **38**, que vous ouvrez avec le trousseau **29**. De nouveau, la grille de la porte indique quelle clé du trousseau utiliser, et cette porte vous mène à la carte **47**.



- Vous êtes dans une pièce très sombre **47**. En allumant cette cheminée avec la torche **19**, la pièce s'illumine **7**.



- Vous assemblez alors les cartes **7**, **8** et **10**, et découvrez un vaste salon.

- Vous remarquez un livre caché **11** que vous récupérez en guise de souvenir !



- Vous voyez apparaître le fantôme du vieux Mac Unlock ! C'est lui que vous cherchiez, et vous vous empressiez donc de le prendre en photo, ce qui vous mènera à la carte **18**.



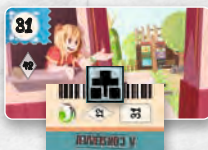
★ BRAVO ! VOUS AVEZ RETROUVÉ LE FANTÔME DE MAC UNLOCK ! ★

LE SECRET DE RIKANE LE ROUGE



Vous voici à l'entrée de Unlock Park. Profitez des attractions, et peut-être parviendrez-vous à retrouver le trésor de Rikane le Rouge !

- Munis de votre billet d'entrée, vous vous présentez à l'accueil du parc **31**. Vous récupérez un plan **42** et présentez votre billet. Vous recevez alors en échange un ticket **55** pour l'attraction « Le Labyrinthe du roi Arthur ». Pour cela, vous placez votre billet d'entrée sous le comptoir, de manière à former un symbole. Vous retrouvez alors ce symbole dans la table des symboles sur le billet et prenez le ticket **55** correspondant.

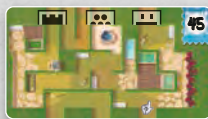


- En appliquant le ticket du labyrinthe à l'entrée de l'attraction sur le plan du parc, vous accédez à la première carte du labyrinthe **25**.



- Pour choisir quel chemin emprunter, vous regardez attentivement le ticket d'entrée du labyrinthe. Celui-ci vous montre trois symboles. Le premier est une fontaine. Vous trouvez une fontaine dans le labyrinthe et empruntez le chemin qui y passe.

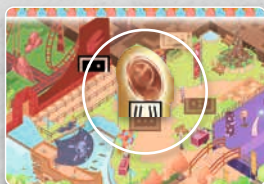
- Vous trouvez également un jeton pour le marchand de ballons **1** caché au pied de cette fontaine.



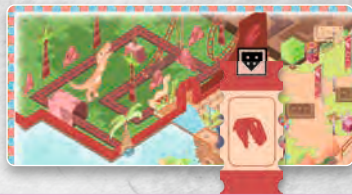
- Vous suivez le même raisonnement et empruntez le chemin passant par le heaume de chevalier sur la carte **45**, et par le parterre de roses sur la carte **13**. Cela vous permet de sortir du labyrinthe **11**.



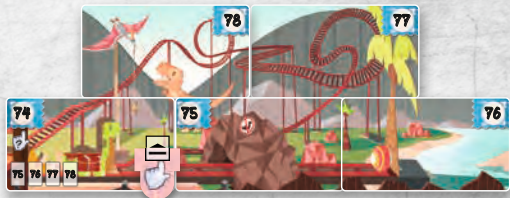
- Vous pouvez maintenant utiliser le jeton **1** trouvé près de la fontaine chez le marchand de ballons du parc ! Vous récupérez alors un ballon pirate.



- Le ticket **37** donné par le chevalier sur la carte **11** vous permet maintenant d'accéder à l'attraction Super Dinos **74**. Appliquez le ticket **37** sur le plan **42**.



- Une fois l'attraction reconstituée, vous découvrez que le wagon diplodocus est prêt à partir ! Le diplodocus semble trop grand pour passer sous le tunnel, vous choisissez donc de lui faire prendre l'autre parcours en le sélectionnant avec la main **12**.



- Le diplodocus fait donc un tour de circuit, et c'est maintenant le tricératops qui est devant **79**. De plus, le diplodocus vous a permis de détacher un morceau de papier **21** suspendu au ptérodactyle.

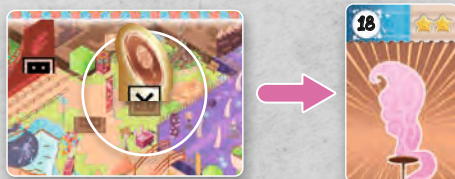
- Vous trouvez ici un jeton 20 pour le marchand de barbe à papa.***



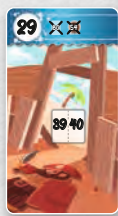
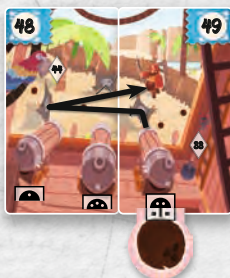
- Le tricératops vous semble avoir la bonne taille, et vous choisissez cette fois le chemin qui passe sous le tunnel. Le tricératops lancé actionne alors l'entrée secrète de la crique des pirates **80** !



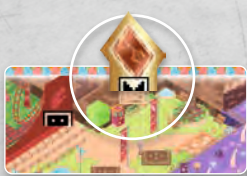
- Vous pouvez maintenant utiliser le jeton 20 trouvé sur la carte 79 chez le marchand de barbe à papa sur le plan 42 ! Vous récupérez alors une barbe à papa géante.***



► Vous voici arrivés sur le pont du bateau pirate **48/49**. Pour accéder à l'île aux Pirates, vous devez d'abord abattre la silhouette du capitaine Rikane le Rouge qui en garde l'entrée. Vous prenez donc la noix de coco **54** ramassée sur la carte **80** et la chargez dans le canon qui vous permet d'atteindre le capitaine. C'est le canon de droite, qui permet de faire rebondir la noix de coco sur les étendards de la plage !



► Vous trouvez sur la carte **29** un jeton **34** pour la machine à pince ! Vous pouvez utiliser ce jeton **34** dans la machine sur le plan **42**. Vous récupérez alors une peluche de dinosaure **50** !



► Arrivés dans la crique des pirates **39/40**, vous assemblez les morceaux de papier **35**, **21** et **44**. Vous formez ainsi une flèche, et vous reconnaissez les éléments présents dans la crique ! En plaçant cette flèche au bon endroit, elle vous indique l'emplacement où creuser avec la pelle **33**.



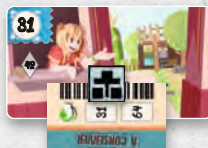
★ **BRAVO ! VOUS AVEZ RETROUVÉ LE TRÉSOR DE CE VIEUX PIRATE DE RIKANE LE ROUGE !** ★

À LA POURSUITE DE CALAMITY JONES



Vous voici à l'entrée de Unlock Park. Profitez des attractions, et essayez de déjouer les plans du célèbre cow-boy Calamity Jones qui s'amuse à mettre le parcours sens dessus dessous !

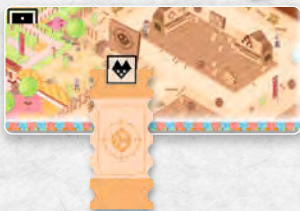
- Munis de votre billet d'entrée, vous vous présentez à l'accueil du parc **31**. Vous récupérez un plan **42** et présentez votre billet Aventure. Vous recevez alors en échange un ticket **53** pour l'attraction « Tir aux Zombies ». Pour cela, vous placez votre billet d'entrée sous le comptoir, de manière à former un symbole. Vous retrouvez alors ce symbole dans la table des symboles sur le billet et prenez le ticket **53** correspondant.



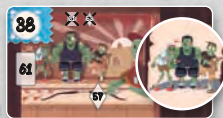
- Vous démarrez cette aventure avec la carte **64**. C'est l'affiche des objets perdus dans le parc.



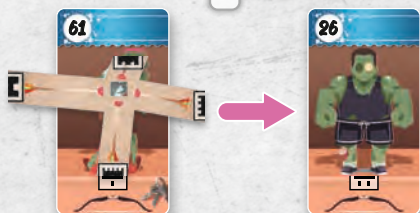
- En appliquant le ticket du Tir aux Zombies à l'entrée de l'attraction sur le plan du parc, vous accédez au stand de tir **38**.



- À l'entrée du stand de tir **38**, une affiche vous montre les points faibles des zombies.



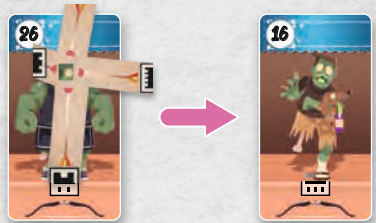
- Vous voici maintenant devant la pancarte d'un zombie **61**. Pour savoir où tirer pour faire tomber cette pancarte, vous observez la carte **38**. Et vous remarquez que ce zombie doit être visé sur le torse. Vous chargez donc la flèche **57** correspondante dans l'arc de la carte **61**.



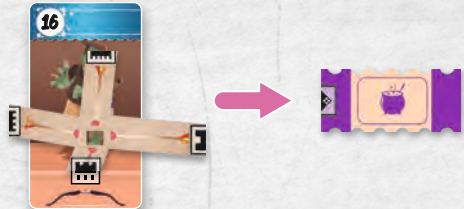
- Vous trouvez sur cette carte **61** un trousseau de clés **2** qui a été oublié sur le comptoir ! Vous le ramassez.



- Ce zombie balèze **26**, lui, doit être visé dans l'œil ! Vous chargez donc la flèche **57** correspondante dans l'arc de la carte **26**.



- Pour finir, ce dernier zombie **16** doit être visé dans le genou. Vous chargez donc la flèche **57** correspondante dans l'arc de la carte **16** et récupérez le ticket pour l'attraction suivante : l'ancre de Mamie Vaudou.



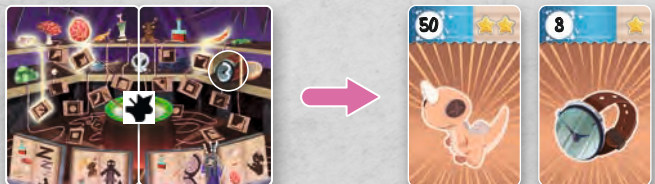
- En appliquant le ticket de l'ancre de Mamie Vaudou **43** à l'entrée de l'attraction sur le plan du parc, vous accédez à l'intérieur de la tente **14.15**.



- Mamie Vaudou **14.15** a été rétrécie par Calamity Jones ! Pour lui rendre sa taille, il va vous falloir sélectionner les bons ingrédients ! Les grimoires vous proposent différentes recettes.

- **La recette « Le réveil du dino » ne fera pas grandir Mamie Vaudou, mais elle vous permettra de récupérer une peluche. Voilà un beau souvenir à ramener ! Vous réunissez donc la corne de licorne, la plume de phoenix et l'œuf de dragon. Vous assemblez alors leurs quarts de symboles à celui présent dans le chaudron.**

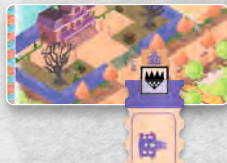
Et vous trouvez sur une des étagères un numéro caché **3**. C'est une montre, qui a dû être oubliée là par un visiteur !



- Et pour Mamie Vaudou, la recette « Grandissement » semble être la plus appropriée. Vous réunissez donc la patte de poulet, la poupée vaudou et le pied de zombie, et vous assemblez leurs quarts de symboles à celui présent dans le chaudron. Cela vous mène à la carte **32**, Mamie Vaudou a retrouvé sa taille normale ! Elle vous tend alors le reste de la potion de grandissement **19** et le ticket **62** vers l'attraction suivante : la Maison Hantée.



- En appliquant le ticket de la Maison Hantée 62 à l'entrée de l'attraction sur le plan du parc 42, vous accédez alors à la porte de la maison 72.



- Vous voici devant la porte fermée 72 de la Maison Hantée, à la recherche de Calamity Jones. La plante qui s'y trouve a l'air mal en point ! Vous versez dans son pot la potion de grandissement 19. La plante grandit instantanément et vous donne accès au reste de la Maison Hantée 66.

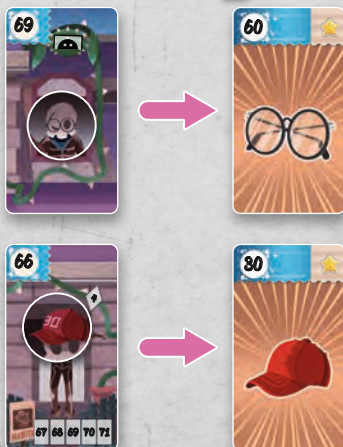


- Vous assemblez les cartes 66 67 68 69 70 71, et découvrez la Maison Hantée dans son ensemble. Vous récupérez aussi la tête 4 de la plante carnivore qui pousse sur la façade de la maison.

Il vous faut maintenant reconnaître et attraper Calamity Jones. Le portrait de la carte 66, et les indications des cow-boys honnêtes, vous permettent de repérer le fauteur de troubles sur la carte 67. Et la tête de la plante 4 vous permet de le capturer 51 !



- Vous remarquez également sur cette maison hantée que les lunettes du squelette de la carte 69 cachent un numéro 60, que vous récupérez. Il a sans doute subtilisé ces lunettes à un visiteur ! Et le squelette de la carte 66 a quant à lui récupéré une casquette 30.



★ BRAVO ! VOUS AVEZ DÉJOUÉ LES PLANS DE CALAMITY JONES ! ★