

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.

Mystères & boules de plumes	2
Le château de Mac Unlock	4
Micmac au parc	6

Carte 1

James la souris est très heureux de cette invitation, il ne lui reste plus qu'à rejoindre ses amis.

Carte 3

Cette souris vous rappelle quelqu'un... N'auriez-vous pas du courrier pour lui ?

Carte 10 : La disparition de Madame Poule

Cette vache est prête à vous donner du lait. Mais avec quoi pourriez-vous le récolter ? Il faudrait quelque chose de plus grand qu'une bouteille.

Carte 10 : L'anniversaire de Bernard le canard

Ce cheval vous permettra d'aller loin ! Mais il lui manque quelque chose sur le dos...

Carte 11

Tom le chat est très heureux de cette invitation, il ne lui reste plus qu'à rejoindre ses amis Bernard le canard et Sam la grenouille.

Carte 14

Cela ressemble à des égouts... Mais par où pourriez-vous y entrer ?



Cartes 23-24 : La disparition de Madame Poule

Regardez bien la couleur des plumes. Elles vous aideront à remonter la piste.

Cartes 23-24 : L'anniversaire de Bernard le canard

Le chemin sur votre gauche semble mener à une mare, et l'un des invités a l'air de passer souvent par ici, il y a même laissé des traces... il ne doit pas être loin ! Une fois votre choix fait, positionnez la main 26 sur le chemin que vous voulez emprunter. Cela formera un symbole, que vous retrouverez sur la table des symboles de l'invitation.

Le chemin sur votre droite mène au village, mais il a l'air trop lointain pour y aller à pied ! Il vous faudra trouver un moyen pour vous y rendre.



Carte 29

Harry le renard ne peut pas dormir sans doudou ! Alors comment lui faire lâcher Madame Poule ?



Carte 33

Pour continuer votre enquête, vous devez retrouver le casier de Madame Poule. Mais comment le reconnaîtrez-vous ? Peut-être que la photo de la carte 21 pourra vous aider ? Une fois votre choix fait, positionnez la main 26 sur le casier que vous voulez sélectionner. Cela formera un symbole, que vous retrouverez sur la table des symboles du journal.



Carte 35

Laquelle de ces grenouilles est Sam ? La photo de la carte **25** devrait vous aider. Regardez bien dans l'étang et n'oubliez pas qu'une image réfléchie est à l'envers !



Carte 39

Avec ce cheval, vous pouvez vous déplacer beaucoup plus loin. Mais où souhaitez-vous aller ?



Cartes 41-42

Lequel de ces poussins peut être celui de Madame Poule ? Seul celui-ci pourrait savoir par où elle est passée...



Rappelez-vous de l'indice que vous avez trouvé dans le poulailler...

Cartes 50-51

Si vous cherchez Tom le chat, il vous faudra le reconnaître parmi les chats qui jouent ici ! Et si vous cherchez James la souris, vous y êtes presque ! Quel chemin allez-vous prendre pour rejoindre les égouts ?

Carte 52

Sam la grenouille est très heureuse de cette invitation, il ne lui reste plus qu'à rejoindre son ami Bernard le canard carte **61**.

Carte 53 : La disparition de Madame Poule

Ce chat ne semble pas prêt à lâcher le doudou. Donnez-lui à boire pour qu'il lâche sa proie !

Carte 53 : L'anniversaire de Bernard le canard

Si vous voulez donner son invitation à Tom le chat, vous devrez d'abord le reconnaître ! La photo de la carte **30** devrait vous y aider...



Carte 56

Quel chemin choisirez-vous pour rejoindre la fête ?



Carte 57

Si vous voulez donner son invitation à Tom le chat, vous devrez d'abord le reconnaître ! La photo de la carte **30** devrait vous y aider...



Carte 58

Quel chemin choisir pour rejoindre la fête ? Vous êtes encore un peu loin de la ferme pour rejoindre la surface...

Carte 2

Cette échelle semble cassée ! Avec quoi pourriez-vous la réparer ?

Cartes 7, 8 et 10

Ces cartes pourraient s'assembler... Ne voyez-vous rien apparaître ?



Carte 12

Cette porte est fermée à clé... Mais quelle clé utiliser ?



Carte 15

C'est un cul-de-sac ! Demi-tour...

Carte 20

Le joueur de cornemuse a perdu quelque chose... Que pourrait-il bien lui manquer ? Peut-être qu'un mouton photogénique pourrait vous aider...



Carte 22

Il vous faut choisir l'un des tableaux... Avez-vous trouvé un indice gravé quelque part non loin d'ici ?

Cartes 26-27

Les deux cartes s'assemblent. On dirait qu'un mouton prend la pose pour une photo. Mais lequel ?



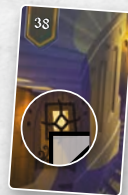
Carte 35

Quelque chose semble être gravé au fond de cette cheminée... Peut-être un message du vieux Mac Unlock ?



Carte 38

Cette porte est fermée à clé... Mais quelle clé utiliser ?



Carte 39

Cette vue magnifique par la fenêtre vous donne envie de ramener un souvenir...



Carte 41

Il fait très sombre ici... Avec quoi pourriez-vous vous éclairer ?

Carte 45

Cette bûche est trop grosse pour être transportée. Mais comment la découper en morceaux ?



Carte 47

Il fait très sombre, ici... Comment pourriez-vous éclairer cette pièce ?

Cartes 48-49

Ces deux cartes s'assemblent. Et ce mur ne semble pas très solide... Mais vous ne pouvez tout de même pas le casser à mains nues !



Carte 50

Il fait très sombre ici... Avec quoi pourriez-vous vous éclairer ?

Carte 51

Il fait très sombre ici... Avec quoi pourriez-vous vous éclairer ?



Carte 13

Le ticket d'entrée de l'attraction **55** vous aidera à choisir votre chemin dans ce labyrinthe !

Cartes 14-15

Ces deux cartes s'assemblent. Vous voici dans la case de Mamie Vaudou... qui a l'air en mauvaise posture ! Ces grimoires semblent vous proposer des recettes. Quand vous en aurez choisi une, retrouvez les ingrédients correspondants sur les étagères. Et que voyez-vous sur leurs étiquettes ? On dirait des quarts de symboles...

Mais faites bien attention, toutes les potions ne sont pas sans danger...

N'hésitez pas à vous servir d'un papier et d'un crayon si nécessaire.



Carte 16

Pour faire tomber ce zombie, il va vous falloir utiliser l'une des flèches fournies. Mais à quel endroit ce zombie doit-il être touché ? La carte **38** devrait vous aider à trouver son point faible...

Carte 25

Vous êtes entrés dans le labyrinthe... Quel chemin allez-vous choisir ? Regardez bien le ticket d'entrée de l'attraction, vous devriez y trouver un indice précieux...



Carte 26

Pour faire tomber ce zombie, il va vous falloir utiliser l'une des flèches fournies. Mais à quel endroit ce zombie doit-il être touché ? La carte **38** devrait vous aider à trouver son point faible...

Carte 31

Vous voici à l'entrée du parc... Mais on ne vous laissera pas entrer comme ça ! Qu'allez-vous donner au guichet ?



Il y a un demi-symbole sur cette carte. Vous pouvez y associer un autre demi-symbole, présent sur un élément déjà en votre possession, pour former un symbole complet. Consultez alors la table des symboles présente sur le billet d'entrée du parc. Si l'association est logique, le symbole créé vous mènera alors à une nouvelle carte !

Cartes 39-40

Ces cartes s'assemblent. Vous voici dans la crique des pirates... Peut-être que le trésor de Rikane le Rouge y est enterré ? Mais comment déterminer son emplacement... Est-ce que les fragments récupérés dans les attractions précédentes vous éclairent ? Et avec quoi allez-vous pouvoir creuser ?



Si vous êtes encore bloqués, regardez bien les cartes **11**, **79** et **48-49**.

Carte 45

Le ticket d'entrée de l'attraction **55** vous aidera à choisir votre chemin dans ce labyrinthe !

Cartes 48-49

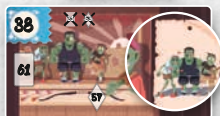
Ces cartes s'assemblent. Vous voici arrivés sur l'île des pirates. Pour accéder à la crique, vous allez devoir faire tomber la silhouette du pirate ! Pour cela, il vous faudra choisir un canon. Lequel est le mieux orienté ? Attention, vous ne pourrez peut-être pas atteindre le pirate directement !

Ensuite, qu'allez-vous placer dans ce canon pour tirer ? Quelque chose qui ressemble à un boulet de canon, peut-être...



Carte 61

Pour faire tomber ce zombie, il va vous falloir utiliser l'une des flèches fournies. Mais à quel endroit ce zombie doit-il être touché ? La carte **38** devrait vous aider à trouver son point faible...



Carte 64

Ces objets semblent avoir été perdus dans le parc... Ouvrez l'œil ! Si vous les retrouvez, cela vous aidera à augmenter votre score...

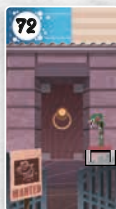
Cartes 66, 67, 68, 69, 70 et 71

Ces cartes s'assemblent ! Vous voici devant la Maison Hantée, à la recherche de Calamity Jones. Il vous faudra le reconnaître, et l'attraper !



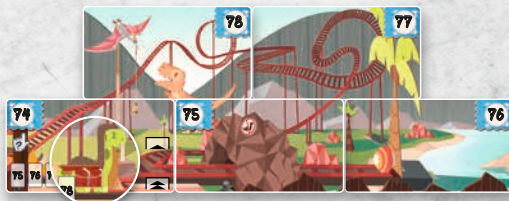
Carte 72

Vous voici devant la Maison Hantée... Cette plante a l'air bien mal en point ? Comment pourriez-vous la faire grandir ?



Cartes 74, 75, 76, 77, 78

Une fois ces cartes assemblées, vous devrez choisir quel chemin du manège emprunter. Regardez bien le wagon prêt à partir, sa forme devrait vous aider.



Carte 79

Le wagon de tête n'est plus le même... Quel chemin allez-vous choisir maintenant ?