

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.

Le Chant de la Mer.....	2
Le Peuple Loup	5
Brendan et le secret de Kells.....	8

Si vous êtes bloqués après avoir consulté les indices, consultez les **SOLUTIONS** sur notre site : www.spacecow.fr/unlock-kids ou en scannant le QR code suivant :



Irish Folklore Trilogy © 2021 Cartoon Saloon. Brendan et le secret de Kells © 2008. Le Chant de la Mer © 2014. Le Peuple Loup © 2020. Tous droits réservés.
© 2024 SPACE Cow - Asmodee Group. Tous droits réservés. Retrouvez toute l'actualité SPACE Cow sur : www.spacecow.fr



FR
ÉLÉMENTS D'EMBALLAGE
+ NOTICE



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



OU



OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr



Carte 2

Comment atteindre la maison de Macha ?
Peut-être en marchant sur ces pierres ?

Carte 8

Maintenant que Maïna a son manteau,
que lui manque-t-il pour se transformer en
Selkie ?

Cartes 10-11

Les dessins dans la roche
derrière Ben semblent
pouvoir se connecter.

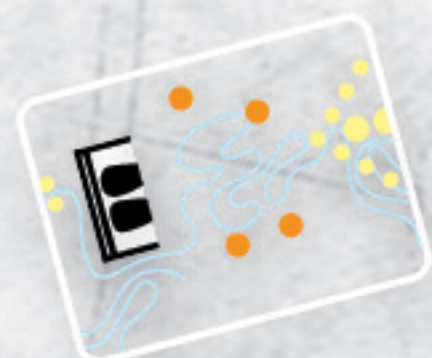


Carte 13

Ces lumières semblent indiquer une direction
à suivre.

Carte 14

Certains points lumineux semblent plus
gros que les autres. En avez-vous vu des
similaires sur un autre élément de jeu ?



Carte 15

Ces points lumineux peuvent vous guider
sur le bon chemin. Les avez-vous vus sur un
autre élément de jeu ?



Carte 19

Comment faire fuir les hiboux ? Peut-être
en utilisant un objet magique ?

Cartes 19-56-71

Avez-vous repéré les demi-symboles en
bas de ces cartes ? À quoi pourriez-vous les
assembler ?



Carte 23

Les hiboux de Macha semblent roder près
des pierres, quel chemin pourriez-
vous emprunter pour les éviter ?



Cartes 26-27-28

Comment assembler ces trois cartes ?
Les illustrations semblent se chevaucher.

Carte 32

Quelle embarcation choisir ? Vous aurez
besoin d'un moyen pour déplacer votre
radeau.

Carte 35

Maïna est fatiguée... qui pourrait aider à la
transporter ?

Carte 36

Ces lumières semblent
former quelque chose.



Carte 37

Vous devez utiliser la main pour choisir une
direction, mais laquelle ?

Ces deux lumières semblent être présentes sur un autre élément de jeu.



Carte 43

Maïna a découvert un mystérieux manteau, peut-être qu'elle pourrait l'enfiler...

Carte 44

Ces lumières semblent former quelque chose.



Carte 47

Comment ouvrir ce coffre ? Une clé pourrait vous aider.

Cartes 48-53

On dirait que ces deux cartes s'assemblent, mais comment ?



Cartes 50-68

On dirait que ces deux cartes s'assemblent, mais comment ?



Carte 53

Maïna est en train de se faire enlever par les hiboux de Macha. Le Petit Peuple pourrait essayer de la retenir !

Carte 55

Conor, le papa de Ben, a l'air préoccupé. Il sait peut-être où trouver le manteau.

Carte 56

Vous êtes chez Macha, mais vous ne voyez pas Maïna... Peut-être qu'elle se trouve dans une autre pièce.

Carte 57

Ces lumières semblent former quelque chose.



Cartes 60-87

On dirait que ces deux cartes s'assemblent, mais comment ?



Carte 61

Ben doit choisir une direction avec la main mais laquelle ? Ces fils vous rappellent quelque chose que vous avez vu sur un autre élément de jeu.



Carte 63

Avez-vous vu cette forme faite de lumières sur un autre élément de jeu ?



Cartes 65-78

Maïna est trop petite pour réussir à attraper le manteau. Si elle montait sur quelque chose elle pourrait l'atteindre.



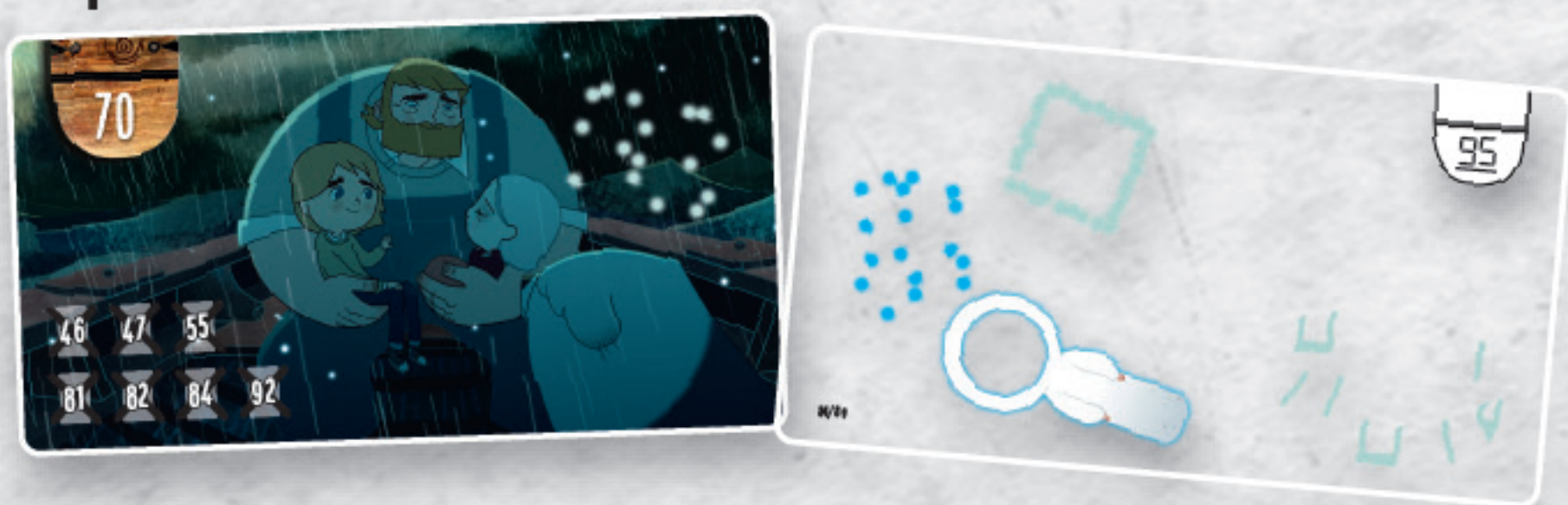


Carte 66

Macha a emprisonné les émotions dans ces bocaux ! Les casser serait une solution, mais comment ? Avez-vous vu un élément de jeux avec des « cassures » ?

Carte 70

Ces lumières semblent former un nombre, mais il est incomplet... Sur quel élément trouver d'autres lumières pour le compléter ?



Carte 73

Maïna est sous l'emprise de Macha, comment Ben pourrait la libérer ? Un objet magique pourrait l'aider.

Carte 74

Maïna cherche à se transformer en Selkie, elle a besoin d'un manteau et d'eau. Dans quelles pièces pourrait-elle trouver cela ? Avez-vous vu le **reflet** sur le miroir ?



Carte 80

Maïna a trouvé de l'eau, elle a maintenant besoin d'un manteau pour se transformer en Selkie.

Carte 81

Avez-vous vu que ces lumières forment quelque chose ?

Ben doit récupérer le manteau de Maïna avant de remonter sur le bateau.



Carte 82

Maintenant que Ben a le manteau, il doit remonter sur le bateau.



Carte 86

Ben a retrouvé Joe ! Le fidèle compagnon pourrait porter Maïna jusqu'au phare.

Carte 91

Ben veut retenir Maïna pour qu'elle ne soit pas kidnappée par les hiboux, mais comment faire ? Le Petit Peuple pourrait l'aider.

Carte 92

Ces images ressemblent à des souvenirs, à qui appartiennent-ils ?

Carte 97

L'une de ces formes vous rappelle quelqu'un de familier, mais qui ?

Carte 98

Voyez-vous les lumières autour de Maïna ? Avec quoi pourriez-vous les assembler pour lui permettre de chanter ?



Carte 2

Cette échelle pourrait aider Robyn à s'échapper de la ville, mais comment la récupérer ? Comment couper la corde qui la retient ?

Carte 4

Avez-vous vu la cible ? C'est l'occasion de vous entraîner à tirer à l'arbalète !

Carte 7

Robyn, la jeune fille de la ville

Robyn veut partir à la chasse aux loups, quelles traces doit-elle suivre ?

Carte 7

Mebh, la Wolfwalker

Mebh aperçoit un humain, quelles traces suivre pour le trouver ?

Carte 10

Avez-vous vu que le dos de cette carte n'est pas comme les autres ?

Carte 20

Les bûcherons sont nombreux ! Qui pourrait aider Mebh à les faire fuir ?

Carte 22

Avez-vous vu la chaîne cachée sous l'herbe ? Elle semble former quelque chose.

Carte 25

Robyn, la jeune fille de la ville

Comment Robyn peut-elle se libérer ? Elle pourrait essayer d'attraper une branche d'arbre.

Carte 25

Mebh, la Wolfwalker

Mebh veut libérer la jeune fille prise au piège ! Comment faire pour couper cette corde ?

Carte 26

Avez-vous vu que le dos de cette carte n'est pas comme les autres ?

Carte 31

Robyn et Mebh veulent suivre cette odeur jusqu'au château, comment faire ?

Cartes 32-37

Avez-vous vu que vous pouvez assembler ces deux cartes ?

Carte 35

La jeune fille est blessée ! Mebh pourrait essayer de la soigner grâce à ses pouvoirs de Wolfwalker.

Carte 40

Voyez-vous la brume en bas à droite ? Robyn pourrait utiliser ses nouveaux sens de Wolfwalker pour découvrir ce dont il s'agit ! Robyn est maintenant un loup, elle est en danger dans sa propre maison. Elle doit s'enfuir !



Carte 41

Robyn voit maintenant les odeurs grâce à ses sens de Wolfwalker !



Carte 44

Avez-vous vu que les formes dorées au-dessus de Robyn semblent former quelque chose ?

Elle sent une transformation se produire en elle. Avez-vous vu cette couleur dorée sur un autre élément de jeu ?

Carte 47

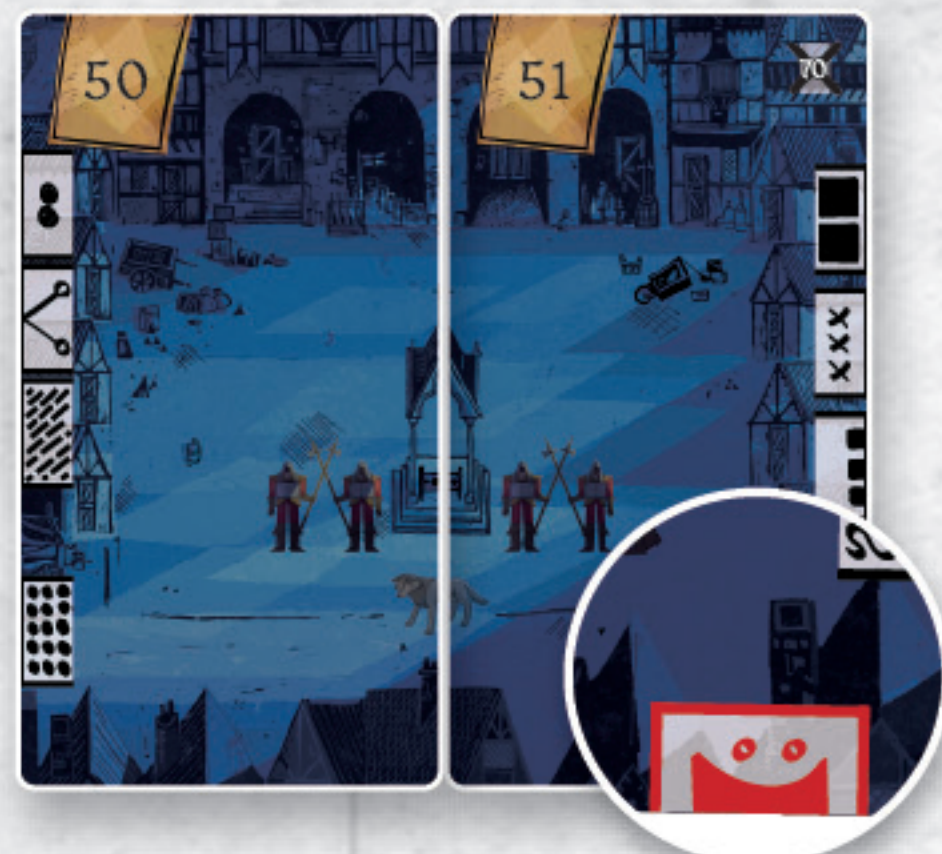
Robyn s'enfuit hors de la ville en passant par la **muraille** pour aller vers la forêt.

Carte 48

Mebh veut faire fuir cet humain, comment faire ?

Cartes 50-51

Vous devez choisir la direction dans laquelle Robyn prendra la fuite, comment choisir ? Avez-vous pensé à utiliser les sens de Wolfwalker de Robyn ? Pensez à éviter les gardes !



Carte 52

Certaines odeurs correspondent à des humains qui mettent Robyn en danger. Mais elle identifie d'autres odeurs inoffensives, lesquelles ?

Cartes 53-54

Robyn devrait sans doute éviter les rues dans lesquelles elle entend du bruit...

Carte 55

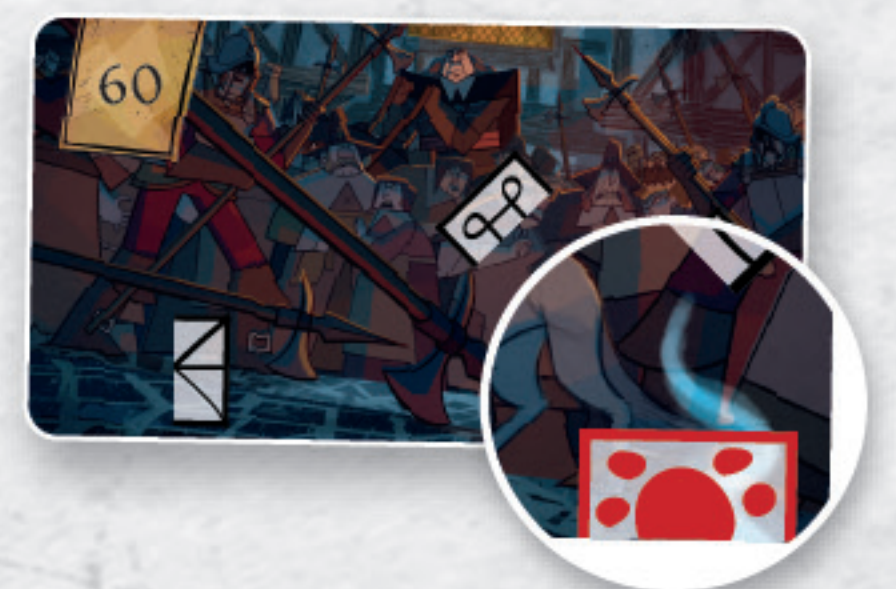
Avez-vous vu que le dos de cette carte n'est pas comme les autres ?

Carte 58

Reconnaissez-vous ce loup ? Il s'agit d'une Wolfwalker ! Avez-vous vu sa forme humaine sur un autre élément de jeu ?

Carte 60

Dans quelle direction Robyn pourrait s'enfuir ? Peut être que ses sens de Wolfwalker pourraient vous aider à choisir !



Carte 61

Robyn ne peut pas s'enfuir là où l'odeur des soldats est présente !

Carte 62

Robyn doit s'enfuir loin des soldats, dans quel sens doit-elle aller ?

Carte 65

Dans quelle direction Robyn doit-elle s'enfuir ? Ses sens de Wolfwalker pourraient vous aider à choisir !



Carte 66

Robyn entend des soldats, elle ne peut pas prendre la fuite dans cette direction !

Carte 69

Comment Mebh et Robyn peuvent-elles atteindre cette corniche ?

Carte 70

De nombreuses flèches volent dans tous les sens... Comment Robyn peut-elle choisir la bonne direction pour les éviter ?



Carte 71

Grâce à ses sens de Wolfwalker, Robyn peut voir la trajectoire des flèches et comment les éviter !

Cartes 75-87-99

Assemblez ces trois cartes pour découvrir la dernière partie de l'histoire !

Cartes 76-93

Robyn et Mebh joignent leur force pour soigner Moll, mais elles ne sont pas assez puissantes. Qui pourrait les aider ?

Carte 79

Avez-vous vu que le dos de cette carte n'est pas comme les autres ?

Carte 81

Comment faire pour dévier la direction du canon ?

Carte 82

La maman de Mebh est blessée, comment la soigner ?

Carte 83

Pour sauver sa maman, Mebh doit retirer la flèche délicatement de son corps de louve.



Carte 84

Avez-vous vu ce symbole  ? Il signifie que vous aurez besoin d'utiliser la boîte du jeu !



Comment sauter de l'autre côté de la corniche ?

Carte 90

Pour ouvrir la cage de la maman de Mebh, vous devez sélectionner la bonne clé !

Carte 91

Robyn est en danger, entourée par des soldats. Qui pourrait aider à les faire fuir ?

Carte 92

Avez-vous vu que certaines lianes brillent d'une lueur magique ?

Voyez-vous quelque chose se former ? Comment pouvez-vous compléter cette forme ?





Cartes 1-20-48-65

Ces cartes ressemblent aux pages d'un livre. Sur la droite des cartes, certaines parties semblent plus sombres que d'autres... Un élément en votre possession peut vous aider à déterminer l'ordre dans lequel assembler les cartes.

D'autres cartes ressemblent aux pages d'un livre. Il s'agit sans doute d'un seul et même livre.



Cartes 10-11-12

Ces cartes ressemblent à d'autres morceaux de Crom Cruach, mais comment les placer ? Les symboles sur le corps de Crom Cruach peuvent vous aider.



Carte 13

Votre objectif est de récupérer des plumes d'oie, les voyez-vous ?

Avez-vous remarqué que cette carte complète d'autres cartes ? Quels demi-symboles correspondent à l'emplacement de ces plumes ?

Carte 16

Avez-vous déjà vu ces formes ailleurs ? Si c'est le cas, avez-vous pensé à vous munir d'une feuille et d'un crayon pour cette aventure.

Si vous n'avez pas encore vu ces formes, il vous manque des éléments pour résoudre cette énigme. Cherchez sur d'autres cartes.



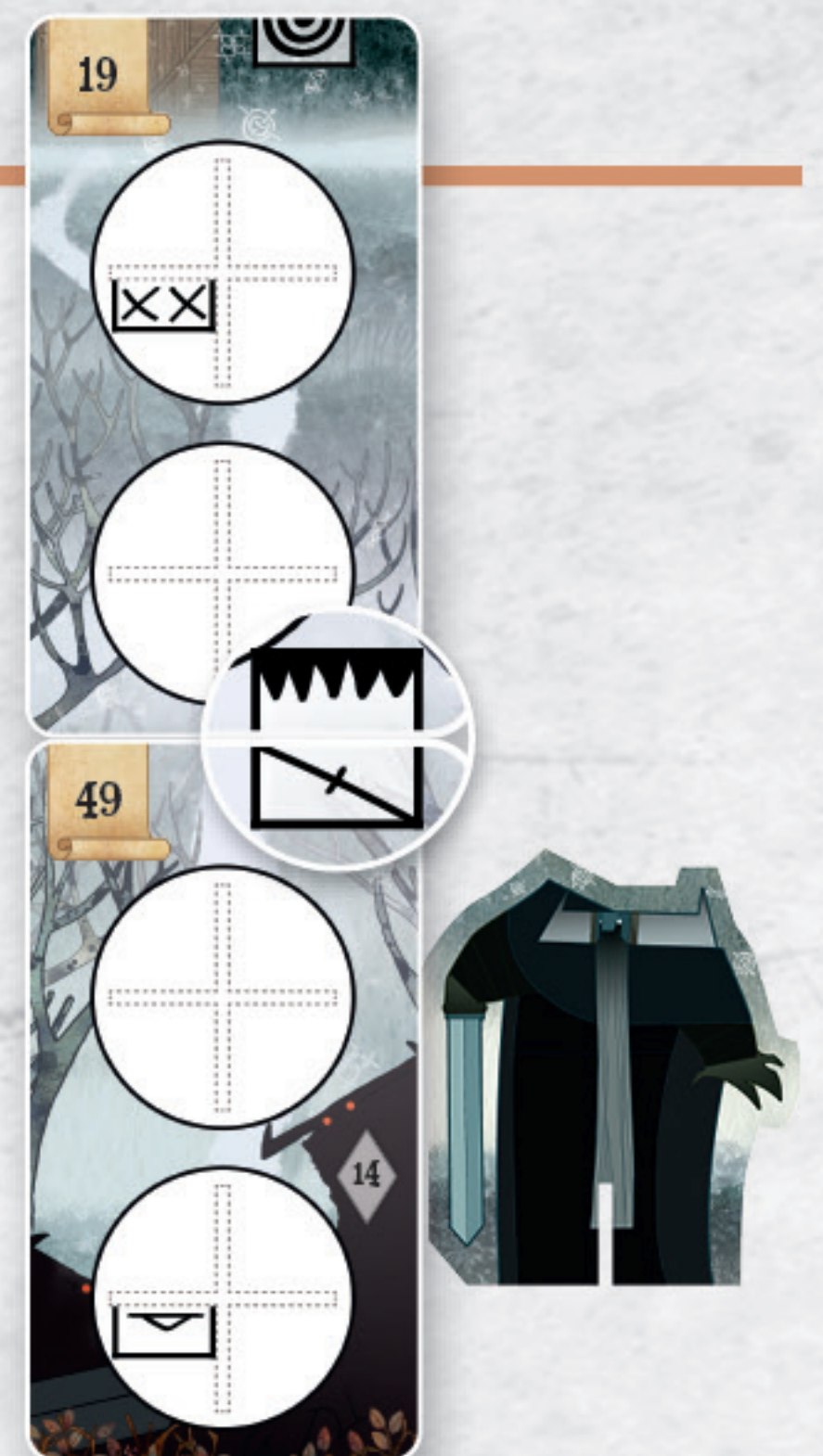
Carte 18

Maintenant que vous avez les plumes, vous pouvez les apporter aux 4 frères.

Cartes 19-49

Avez-vous vu que ces deux cartes peuvent s'assembler ?

La carte **19** semble également s'assembler à un autre élément... mais lequel ?



Carte 21

Brendan doit ramener l'œil de Crom Cruach à frère Aidan pour poursuivre son apprentissage. Avez-vous vu cet œil sur une autre carte ?



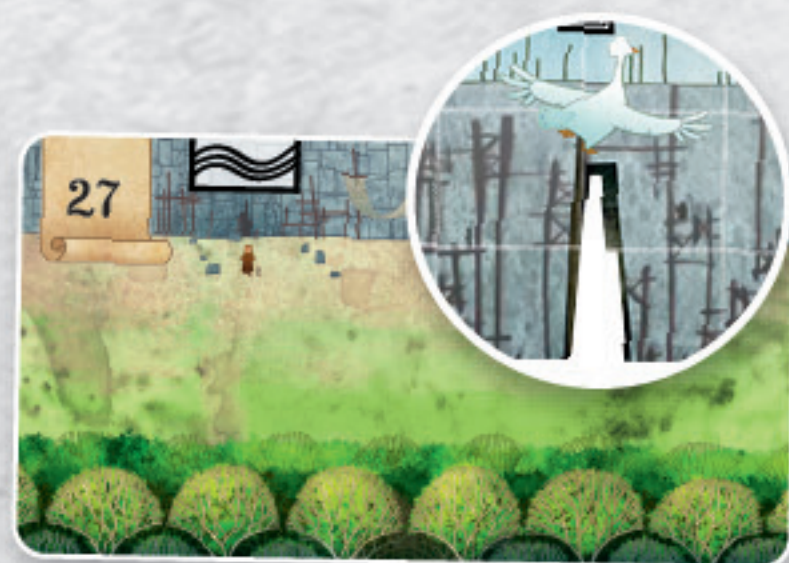
Cartes 23-24-25-26

Avez-vous vu que ces 4 cartes s'assemblent ?



Carte 27

Ce chemin mène vers la forêt. Comment Brendan peut-il y accéder ? Il doit trouver un moyen de passer la muraille.



Carte 34

Les 4 frères attendent que vous suiviez leurs instructions.

Essayez de trouver ce dont ils ont besoin sur une autre carte.



Carte 35

Utilisez la main pour essayer d'attraper ce dont les 4 frères ont besoin.

Carte 37

Avez-vous pensé à faire avancer le pion viking ?



Carte 38

Avez-vous vu ces formes sur un autre élément ? Observez Brendan sur la carte 39, que fait-il ? Avez-vous pensé à prendre une feuille et un crayon.



Carte 46

Avez-vous pensé à faire avancer le pion viking ?



Carte 47

Comment faire pour récupérer les baies demandées par frère Aidan ? Ne vous perdez pas en montant dans l'arbre !

Cartes 50-51-52-53

Ces cartes peuvent s'assembler, mais comment ? Les symboles sur le corps de Crom Cruach peuvent vous aider.



Carte 54

Cette jeune fille mystérieuse pourrait vous aider à trouver les baies.



Avez-vous vu le symbole sur le rocher ?

Carte 57

Avez-vous pensé à faire avancer le pion viking ?



Carte 59

Frère Aidan a besoin d'une baie bien spéciale, mais où la trouver ? Dans la forêt peut être ? N'oubliez pas de lui rapporter la baie quand vous l'avez trouvée !

Cartes 71-72-73-74-75-76-77

Toutes ces cartes semblent former une suite... Dans quel ordre les assembler ?

Avez-vous vu que le dos de ces cartes ressemble aux pages d'un livre ? Sur le bord droit certaines parties semblent plus sombres que d'autres...

