

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.

Au cœur de l'Afrique	2
Les Mystères de Chichén Itzá	6
Voyage vers l'Olympe	8



FR
ÉLÉMENTS D'EMBALLAGE
+ NOTICE



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

Carte 9

Le baobab a été planté à l'envers par les dieux. Il faut maintenant le protéger pour qu'il puisse pousser !

Carte 11

Reconnaissez-vous ces maisons ? Vous devriez les trouver ailleurs dans l'aventure.

Une fois une maison placée au bon endroit, cela fera apparaître un symbole. Consultez alors la table des symboles dans le masque et retournez la carte indiquée.

Et avec quoi pourriez-vous monter dans cet arbre ?



44	20	31	40	47
30	58	43	17	45
68	6	52	46	16
52	46	25	84	6
51			38-30	28
66			64	

Carte 12

Vous devriez pouvoir visiter une maison, à condition de trouver la bonne.

Et il semble manquer quelque chose à ces femmes pour qu'elles puissent participer à la cérémonie de la pluie.

Elles pourront alors se diriger vers l'autel de cérémonie.



Carte 13

Visitez ces maisons, vous pourriez y trouver des éléments à placer sur l'autel de cérémonie.

Carte 14

Vous devriez pouvoir visiter des maisons.

Carte 16

Ce nuage magique semble porter un message. Saurez-vous le déchiffrer ?



Carte 17

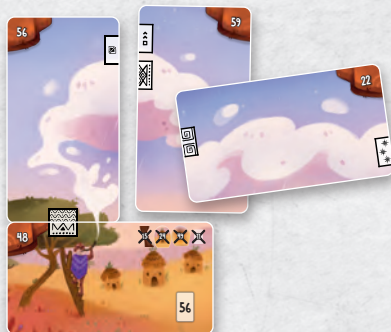
Lesquels de ces colliers devez-vous choisir ? Avez-vous eu une vision ?

Carte 21

Un nouveau message semble s'élever de ce nuage. Saurez-vous le déchiffrer ?

Carte 22

Ce nuage semble en faire bouger d'autres...



Carte 25

Ouvrez bien les yeux, vous devriez voir un de ces objets ! Mais lequel ?



Carte 26

Ce nuage semble en faire bouger d'autres...



Carte 27

Les offrandes sont prêtes, la cérémonie va pouvoir commencer autour de l'autel.

Carte 29

Peut-être que les ancêtres peuvent vous aider à choisir un de ces fétiches ?

Carte 30

Peut-être que les ancêtres peuvent vous aider à choisir un de ces fétiches ?

Carte 33

Une scène doit être reconstituée... Où pourriez-vous voir certains de ces artistes ?

Carte 35

Les offrandes sont prêtes, la cérémonie va pouvoir commencer autour de l'autel.

Carte 36

Les ancêtres vous envoient cette vision. Comment pourriez-vous la déchiffrer ?

Carte 37

Ce nuage semble en faire bouger d'autres...

Carte 39

Ces animaux se présentent à la cérémonie de distribution des queues ! Lesquelles leur seront attribuées ?

Carte 41

Cet œil vous rappelle quelque chose... Où pourriez-vous le placer ?



Carte 42

Cet œil vous rappelle quelque chose... Où pourriez-vous le placer ?



Carte 43

Cette bouche vous rappelle quelque chose... Où pourriez-vous la placer ?



Carte 44

Cet œil vous rappelle quelque chose... Où pourriez-vous le placer ?

Carte 45

Cet œil vous rappelle quelque chose... Où pourriez-vous le placer ?

Carte 46

Cet œil vous rappelle quelque chose... Où pourriez-vous le placer ?

Carte 47

Cette bouche vous rappelle quelque chose... Où pourriez-vous la placer ?

Carte 48

Voyez-vous ce qui sort de la corne de gazelle ?



Carte 50

Une scène doit être reconstituée... Où pourriez-vous voir certains de ces artistes ?

Carte 51

Ces musiciens semblent avoir besoin de quelque chose...



Carte 52

Ce nuage porte un message. Comment pourriez-vous le déchiffrer ?

Carte 53

Cet éléphant semble tout démolir... Comment empêcher qu'il n'abîme le baobab ?

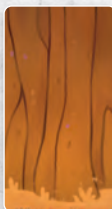


Carte 56

Ce nuage semble pouvoir être connecté...

Carte 57

Le lion est prêt pour la cérémonie de distribution des queues. Où cette cérémonie va-t-elle se dérouler ?



Carte 58

Les ancêtres vous envoient cette vision. Comment pourriez-vous la déchiffrer ?

Carte 59

Ce nuage semble pouvoir être connecté...

Carte 61

Cette carte semble pouvoir être reliée à d'autres. Et le baobab semble enfin atteindre le ciel !

Carte 62

Ces animaux se présentent à la cérémonie de distribution des queues ! Lesquelles leur seront attribuées ?

Cartes 64-65-66

La pluie tombe enfin sur les villages ! Mais où ?



Carte 67

Où ce tronc peut-il être placé ?

Carte 70

Cet arbre semble être le baobab sacré. Que lui ont fait les dieux ?



Carte 75

Le lièvre semble vouloir récupérer quelque chose...

Carte 76

Où ce tronc peut-il être placé ?

Carte 77

Ces animaux se présentent à la cérémonie de distribution des queues ! Lesquelles leur seront attribuées ?

Carte 79

Comment faire grandir le tronc du baobab ?



Carte 80

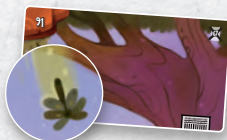
Comment le lièvre prendra-t-il soin du baobab pour qu'il grandisse ?



?

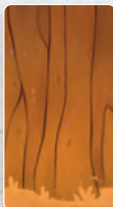
Carte 91

Cette carte semble pouvoir être reliée à d'autres. Et quelque chose semble tomber d'une branche...



Carte 92

Où ce tronc peut-il être placé ?



Carte 93

Où ce tronc peut-il être placé ?

Carte 94

Cette carte semble pouvoir être reliée à d'autres. Et quelque chose semble tomber d'une branche...



Carte 95

Cette cachette semble s'ouvrir dans le baobab.

Carte 96

Le lièvre semble vouloir récupérer quelque chose...

Carte 97

Le lièvre aussi voudrait bien avoir une queue...

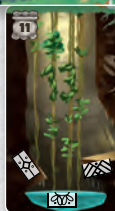
Carte 2

Lequel de ces personnages est le voleur de statuette ? Regardez bien leurs pieds et leur cou !



Carte 11

Ce cénote semble creusé sous la carte 31. Comment pourriez-vous y descendre ?



Carte 18

Par où le voleur est-il parti ? Utilisez l'élément main 10 pour choisir la piste que vous voulez suivre. Cela formera un symbole, que vous retrouverez sur la table des symboles de l'élément de départ.



Et pour entrer dans ce temple, il vous faudra montrer un objet précis.

Carte 21

Vous pourrez récolter ici du latex et des cabosses de cacao. Mais avec quels outils ?



Carte 23

Comment libérer ce quetzal ?



Carte 26

Cet artisan semble avoir besoin de quelque chose pour fabriquer une balle.

Carte 31

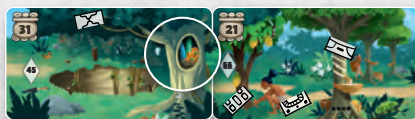
Vol au-dessus d'un nid de Quetzal

Il semble y avoir quelque chose dans ce cénote... Mais comment y descendre ?

Carte 31

Sacrée Balle

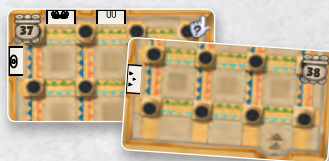
Vous apercevez des plumes dans ce tronc... Mais comment les atteindre ? Observez bien les cartes voisines, cette carte semble s'associer à la carte 21.



Carte 36

Comment pourriez-vous décider ce quetzal à vous donner le médaillon ?

Cartes 37-38



Vol au-dessus d'un nid de Quetzal

Ces cartes semblent s'assembler. Et comment vous diriger dans ce dédale ? Le médaillon devrait pouvoir vous aider...



Sacrée Balle

Suivez le serpent à plumes Kukulcán pour sortir de ce dédale. Mais vous ne pourrez sans doute pas le traverser en une seule fois !



Carte 39

Vous pouvez acheter des outils sur cet étal. La monnaie semble être la cabosse de cacao.

Carte 40

Observez bien les règles du jeu de la balle ! Pour faire passer la balle dans l'anneau, seules certaines parties du corps peuvent être utilisées !



Carte 42

Le voleur est passé par ici... mais par où est-il parti ensuite ?

Carte 47

Vous pourrez apprendre ici comment les Mayas comptent ! Retrouvez-vous des nombres mayas ailleurs dans cette aventure ?

Carte 57

Reconnaissez-vous l'une de ces silhouettes ?

Carte 63

Des éléments semblent manquer aux joueurs pour démarrer la cérémonie... Observez l'élément de départ, il vous indiquera comment les joueurs doivent être équipés.

Carte 69

Comment pourriez-vous traverser cette fosse ? Il vous faudrait la recouvrir entièrement !



Carte 9

Cette carte s'assemble avec la carte 25. Télémaque semble avoir besoin de quelque chose, et ce poisson aussi... Peut-être pourraient-ils faire un échange ?

Carte 11

Ce n'est ni un jeton ni une carte... Quel peut être cet objet 11 ? 

Carte 13

Vous êtes égarés dans ce labyrinthe... Où êtes-vous ? Et comment continuer votre chemin ? Suivez votre parcours du doigt, cela pourrait vous aider.

Carte 15

Comment poursuivre votre chemin ? Hermès vous aide à trouver la suite de ce couloir. Et si vous arrivez à cette fosse, il vous faudra trouver quelque chose pour traverser.

Carte 21

Vous voici dans un labyrinthe ! Où êtes-vous ? Et comment continuer votre chemin ? Suivez votre parcours du doigt, cela pourrait vous aider. Une fois arrivés au bord de la carte, il vous faudra retrouver la suite de votre chemin...

Carte 22

Sous quelle forme pourriez-vous récupérer ce bouclier ?

Carte 25

Cette carte s'assemble avec la carte 9. Ce coffre semble loin. Comment pourriez-vous vous en rapprocher ?

Carte 26

Ce pavage semble incomplet...



Carte 27

Le Minotaure semble avoir perdu quelque chose... Et sous quelle forme pourriez-vous sortir de cette salle ?

Carte 28

Cerbère semble affamé. Que pourriez-vous lui donner à manger ? Il semble aimer le chaud...

Carte 29

Cerbère vous donne un indice pour retrouver le dieu fauteur de troubles... Si vous avez réuni les trois indices, rendez-vous au dos de l'élément de départ pour désigner le coupable.

Carte 33

Un petit centaure semble coincé sous ce rocher. Sous quelle forme aurez-vous assez de force pour le déplacer ?

Carte 34

Un de ces outils pourrait être à votre portée, si vous aviez le bon matériel, et en bon état.

Carte 38

Peut-être pourriez-vous atteindre certains de ces rochers en empruntant une passerelle ?

Carte 41

Ce bouclier semble être important pour le Minotaure !

Carte 44

Hermès vous indique que vous pouvez déplacer la carte **21** pour poursuivre votre chemin !

Carte 47

Le chef des centaures vous donne un indice pour retrouver le dieu fauteur de troubles... Si vous avez réuni les trois indices, rendez-vous au dos de l'élément de départ pour désigner le coupable.

Carte 48

Vous voici sortis de ce labyrinthe. Avez-vous déjà rencontré tous les monstres ?

Carte 49

Le Minotaure vous donne un indice pour retrouver le dieu fauteur de troubles... Si vous avez réuni les trois indices, rendez-vous au dos de l'élément de départ pour désigner le coupable.

Carte 50

L'un de ces passages doit être sûr, mais lequel ? Il vous faut trouver cette information, vous pourrez ensuite engager votre navire sur une route sûre.

**Carte 52**

Par quels symboles passer pour éviter les dangers ?

Carte 53

Les dangers qui parsèment ces récifs sont indiqués quelque part. Laquelle de ces routes vous permettra de les éviter ?

Carte 54

Quelle route vous permettra d'éviter les dangers ?

Carte 55

Vous vous dirigez droit vers Charybde ! Pour éviter le danger, il vous faut très vite faire tourner votre navire !

**Carte 56**

Cerbère ne semble pas effrayé par les centaures... Peut-être pourriez-vous prendre sa forme ?

Coffre 58

Une carte et un coffre pourraient être échangés. Il vous faut donc trouver le premier élément !

Coffre 62

Scylla veut vous attaquer ! Avec quoi pourriez-vous protéger votre navire ?

Coffre 63

Vous voudriez rendre son œil à Polyphème, mais il n'a pas l'air décidé à vous laisser faire... Comment pourriez-vous le calmer ?

**Coffre 64**

Polyphème ne semble pas prêt à vous laisser faire... Il faudrait d'abord le calmer.

Coffre 67

Vous ne pourrez pas passer Scylla sans protéger d'abord votre navire !

Coffre 68

Une potion pourrait endormir Polyphème...

Coffre 69

Maintenant que Polyphème est endormi, vous devriez pouvoir lui rendre son œil.

Coffre 70

Pour faire tourner votre navire, utilisez son gouvernail !

Coffre 71

Voici un guide d'assemblage de votre navire ! Placez les pièces comme indiqué.

Coffre 72

Éole vous confie le sac des vents, mais il vous précise bien de ne jamais l'ouvrir !

Coffre 73

Sous quelle forme pourriez-vous pénétrer dans cette caverne sans que Polyphème ne s'en aperçoive ?

Coffre 80

L'une de ces recettes semble être celle d'une potion de sommeil... De quelles couleurs est-elle composée ?

Coffre 81

Éole vous avait bien dit de ne pas ouvrir le sac des vents...

Coffre 85

Chaque fois que vous rencontrerez une créature, vous pourrez en prendre la forme ! Sous laquelle de ces formes pourriez-vous emprunter cette cascade et redescendre sur terre ? Une fois votre choix fait, placez la créature choisie sur le demi-symbole de la cascade. Cela formera un symbole, que vous retrouverez sur la table des symboles de la tablette de départ.



Coffre 86

Plusieurs parties de l'île d'Ithaque peuvent être visitées. Sélectionnez-les avec l'élément main **82**. Pour cela, placez la main sur un lieu. Cela formera un symbole, que vous retrouverez sur la table des symboles du parchemin de départ.

