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.

Au cœur de l'Afrique :

- ▶ Le Baobab Sacré 2
- ▶ Dansons sous la pluie 6

Les Mystères de Chichén Itzá :

- ▶ Vol dans un nid de Quetzal 12
- ▶ Sacrée Balle 14

Voyage vers l'Olympe :

- ▶ Sur la piste des dieux 17
- ▶ L'odyssée de Télémaque 21

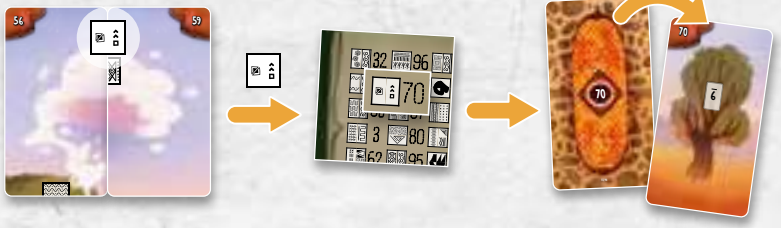
LE BAOBAB SACRÉ

Cette histoire est librement inspirée de trois contes africains traditionnels : *L'arbre à l'envers*, *Les Queues des Animaux* et *Le Lièvre et le Baobab*.

Pour les besoins du jeu, Cocow a pris des libertés avec les récits originaux, mais elle espère que vous prendrez plaisir à découvrir les incroyables histoires de la savane, et que cela vous donnera envie de découvrir les contes dont elles sont issues !

L'histoire commence il y a très, très longtemps. Le baobab était encore un arbre ordinaire mais il était fier et orgueilleux, et avait décidé de toucher le ciel.

▶ En assemblant les cartes du ciel **56** et **59**, vous obtenez l'arbre **70**. Pour cela, vous assemblez les deux demi-symboles des cartes **56** et **59**. Cela forme un symbole complet, que vous consultez sur la table des symboles de l'élément de départ, et qui vous indique le numéro 70. Vous retournez alors la carte **70**.

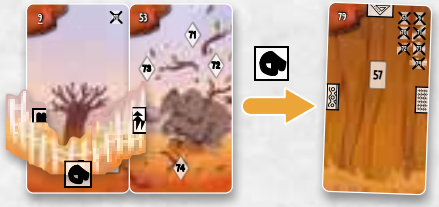


Mais les dieux décidèrent de punir son orgueil, en le replantant à l'envers.

▶ Vous placez la carte 70 à l'envers, ce qui fait apparaître sur le tronc du baobab le chiffre 9. Vous récupérez donc le baobab planté à l'envers **9**.

Le baobab était alors à la merci des animaux sauvages, et il devait être protégé pour pouvoir grandir.

▶ Un éléphant sauvage **53** arrive vers le baobab **9**. Vous utilisez les branches **71** **72** **73** **74** pour former une barrière autour du baobab.



Jadis, les animaux n'avaient pas de queue. Le cheval ne pouvait pas chasser les mouches, le renard était bien moins beau, et ne parlons pas du lion !

Un jour, alors que le baobab avait bien grandi, le lion, roi des animaux, s'installa à l'ombre de l'arbre et prit la décision de remédier à cette situation.

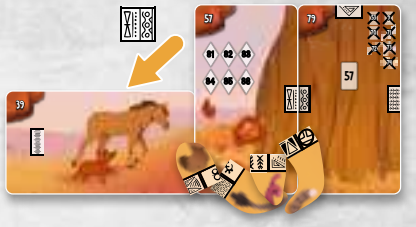
Mais comment distribuer les queues à tous les animaux sans se montrer injuste ? Il réfléchit pendant longtemps à la façon dont il allait s'y prendre et à la fin, il dit : « Ceux qui arriveront les premiers recevront les plus belles queues. »

Le renard, qui était présent, transmit le message et courut vite vers le

AU CŒUR DE L'AFRIQUE LES SOLUTIONS

baobab pour arriver le premier, suivi de près par le cheval.

▶ En plaçant le lion **57** au pied de l'arbre **79**, vous verrez arriver à la distribution le cheval et le renard sans queue **39**.

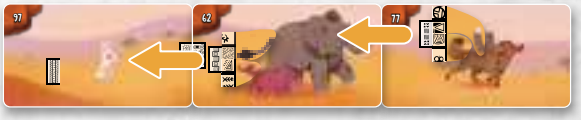


Le chat et le chien arrivèrent ensuite, car ils sont toujours pressés quand on distribue quelque chose.

▶ Vous pourrez alors distribuer leur queue **83** **85** au cheval et au renard **39** pour voir arriver le chat et le chien **77**.

Vinrent ensuite les autres animaux : l'éléphant, le cochon et le lièvre se présentèrent les derniers, et se trouvèrent bien démunis. A tel point que le pauvre lièvre resta sans queue.

▶ Une fois les queues **81** **86** distribuées au chat et au chien **77**, puis les queues **82** **84** à l'éléphant et au cochon **62**, le lièvre arrive **97** derrière tout le monde, mais il n'y a plus de queue à distribuer.

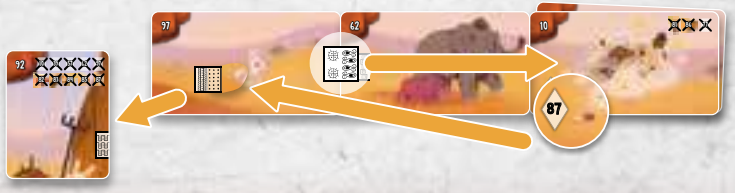


Le chien et le chat commencèrent à se disputer pour savoir lequel d'entre eux avait la plus belle queue. À la fin, le chien attrapa le chat et lui arracha d'un coup de dents l'extrémité de la queue.

▶ Quand le lièvre **97** arrive derrière le cochon **62**, le chat et le chien se mettent à se disputer **10**, et un morceau de la queue du chat **87** tombe.

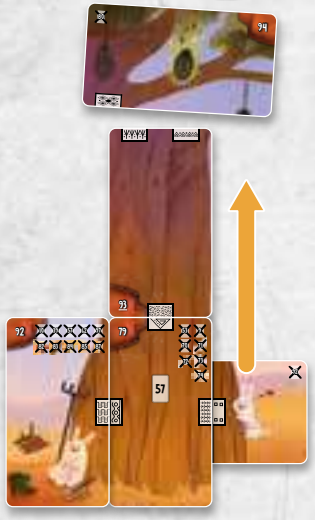
Le lièvre ramassa le bout de la queue du chat et le colla sur son derrière avant de s'installer à l'ombre du baobab. Ceci explique pourquoi la queue des lièvres est si petite.

▶ Le lièvre **97** récupère alors ce morceau de la queue du chat **87**, puis le colle sur son derrière avant de s'installer à l'ombre du baobab pour se reposer **92**.



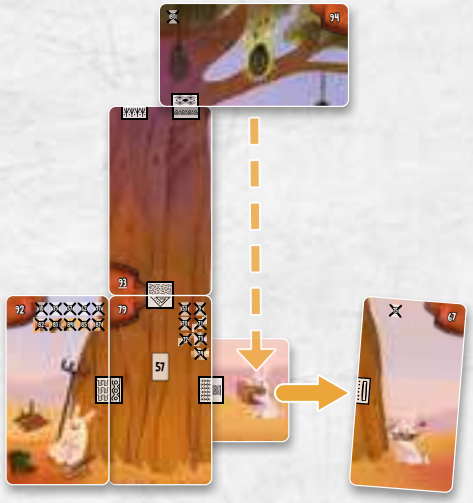
Le lièvre resta longtemps sous le baobab, profitant de son ombre et de sa fraîcheur. Il resta si longtemps que l'arbre continua de pousser. Et alors qu'il s'apprêtait à repartir, il dit en caressant le tronc :
« Merci beaucoup, baobab, pour ton ombre, je crois qu'elle vient de me sauver la vie ! »

▶ En plaçant le lièvre 92 au pied de l'arbre 79, le baobab pousse 93. Au moment de partir, le lièvre 80 caresse le tronc 79 et fait frémir les branches 94.



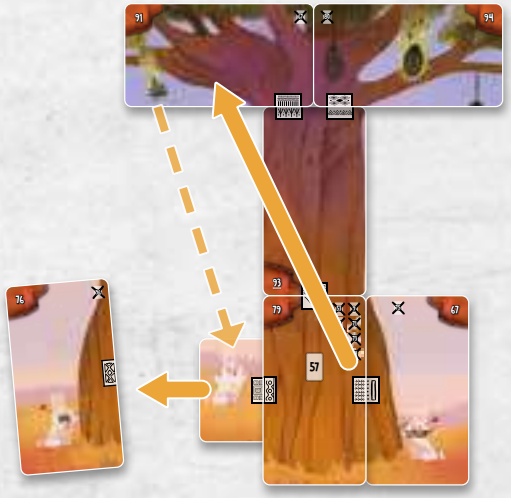
Alors, tout en haut de l'arbre, les feuilles se mirent à s'agiter. Et une toute petite voix sortit du tronc de l'arbre immense :
– Lièvre, tu as aimé mon ombre, peut-être aimerais-tu aussi goûter mon fruit ? Tu n'as qu'à me le demander...
– Ce serait un honneur pour moi. Baobab, s'il te plaît, pourrais-je goûter ton fruit ? À peine eut-il dit ça, « ploc ! », de l'arbre tomba un fruit, qui lui redonna des forces.

▶ Le lièvre 75 rattrape dans son panier le fruit tombé de l'arbre 94 et il s'en régale 67.



– Merci beaucoup, baobab, pour ton fruit, je n'ai jamais rien mangé d'aussi bon ! dit le lièvre.
Et de nouveau les feuilles s'agitèrent tout en haut de l'arbre...
– Lièvre, si tu as aimé mon fruit, peut-être aimerais-tu mes feuilles aussi ?
De nouveau le lièvre caressa le tronc, et une feuille se détacha d'une branche, se mit à descendre lentement, et le lièvre réussit à l'attraper au vol avant de s'en régaler.

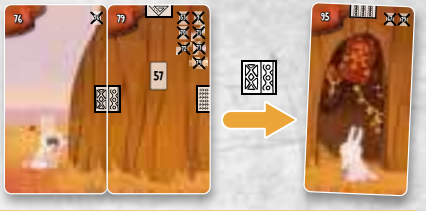
▶ En caressant le tronc 79, le lièvre 67 fait frémir les hautes branches de l'arbre 91, d'où tombe une feuille. Malgré le vent qui la fait dévier, le lièvre 96 attrape la feuille et la déguste 76.



AU CŒUR DE L'AFRIQUE LES SOLUTIONS

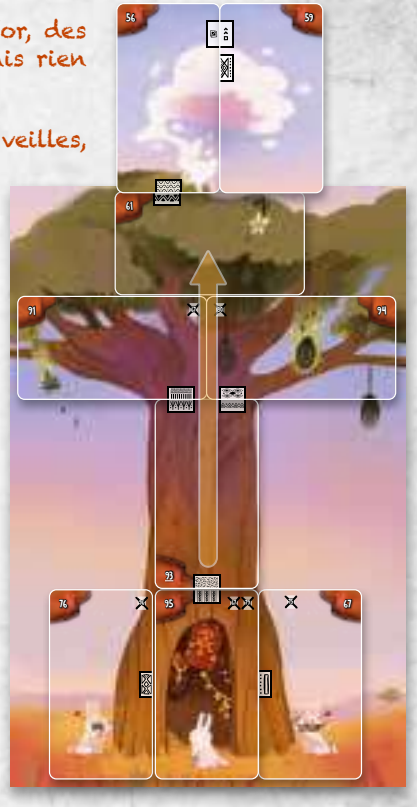
– Merci beaucoup, baobab, pour ta feuille. Elle était exquise !
De nouveau les feuilles s'agitèrent tout en haut de l'arbre...
– Lièvre, si tu as aimé ma feuille, peut-être aimerais-tu voir mon cœur aussi ? Tu n'as qu'à me le demander...
De nouveau le lièvre caressa le tronc...
– S'il te plaît, baobab, pourrais-je voir ton cœur ?
À peine le lièvre eut-il dit ça que le sol se mit à trembler, et le tronc de l'arbre immense se sépara en deux parties, jusqu'à ce qu'apparaisse une entrée.

▶ En caressant le tronc de l'arbre 79, le lièvre 76 voit apparaître une ouverture dans le tronc 95.



– Entre, lièvre, tu es le bienvenu.
Le lièvre entra à l'intérieur du tronc et vit de l'or, des diamants, des bijoux par dizaines. Il n'avait jamais rien vu d'aussi beau.
– Prends, lièvre, prends ce que tu veux...
Le lièvre resta longtemps à regarder toutes ces merveilles, puis il choisit un tapis, un masque et un collier.
Il remercia alors le baobab et, bien reposé, bien désaltéré, bien rafraîchi, plein de force et de courage, il partit retrouver les siens.

▶ Et pendant que le lièvre découvrait ses trésors, le baobab continua de pousser 61, jusqu'à atteindre les nuages 56 59.



▶ *Vous remarquez dans le tronc du baobab des chiffres cachés, qui vous permettent de récupérer un masque 1, un tapis 4 et un collier 8. Et vous trouvez également sur la cime de l'arbre une fleur de baobab 7 !*

BRAVO !

GRÂCE À VOUS, LE BAOBAB, PENDANT QU'IL VIVAIT CES AVENTURES, A CONTINUÉ DE POUSSER, TANT ET SI BIEN QU'IL A FINI PAR ATTEINDRE LE CIEL !

DANSONS SOUS LA PLUIE

Note de Cocow : *dans cette histoire, j'ai voulu vous présenter la richesse et la diversité des mythes et légendes de l'Afrique subsaharienne.*

Je me suis promenée dans plein d'époques, et dans de nombreux endroits, et j'ai découvert les Dogons, les Kuba, les Lobi, les Rukuba et plein d'autres civilisations encore. Ce sont des peuples, des royaumes, des civilisations très différents, avec chacun leur histoire et leurs légendes.

Mais pour pouvoir transformer ces histoires en jeu, je me suis souvent écartée de mes observations, et j'ai parfois mélangé des éléments propres à différents peuples.

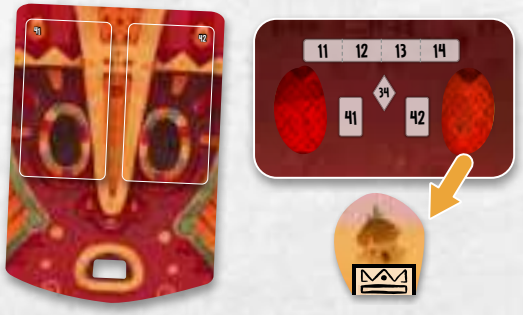
J'espère donc que mes histoires vous plairont et vous donneront envie de mieux connaître cette région du monde et son histoire !

La sécheresse sévit sur les villages !

Heureusement, les ancêtres vous envoient des visions qui vous aideront à effectuer les cérémonies de la pluie propres à chaque village.

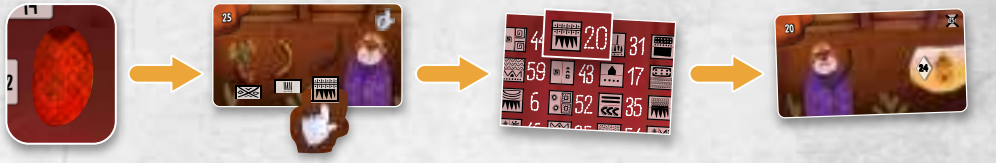
Grâce au masque rituel hérité de vos ancêtres, interprétez ces visions et aidez les villageois à préparer les cérémonies.

▶ Vous recevez une vision des ancêtres ! Placez ces yeux sur le masque, dans les encoches prévues à cet effet. Vous verrez alors apparaître dans l'œil droit du masque le numéro 49 et une corne de gazelle. Et dans l'œil gauche du masque une échelle adossée à un arbre.



▶ Placez sur cette carte l'objet maison 49 pour la visiter 25.

▶ En plaçant la carte 41 sur le masque, une vision vous révèle une corne de gazelle. C'est l'objet dont vous avez besoin pour réaliser la cérémonie de la pluie. Vous sélectionnez alors la corne avec la main 34 et vous récupérez la carte 20.



▶ Vous avez donné au sorcier la corne de gazelle qui lui manquait ! Rendez-vous maintenant dans la prochaine maison du village 24.

▶ Placez la maison 24 dans le village 11, ce qui vous permettra d'entrer dans le grenier 31. Vous y trouverez alors une échelle 15.

▶ *Vous trouvez dans ce grenier un 5 caché : c'est un pain de singe 5 !*

▶ Vous pouvez maintenant placer l'échelle 15 contre l'arbre, mais attention à la mettre dans le bon sens pour pouvoir monter ! Cela permettra au sorcier de grimper au sommet de l'arbre pour y souffler dans la corne de gazelle et y créer un nuage 48 !

▶ Le sorcier du village a initié la première cérémonie de la pluie ! Cela a fait apparaître un nuage 56 au-dessus du premier village. Vous positionnez ce nuage au-dessus du village 48 et le regardez grandir 49. Vous recevez alors un nouveau message des ancêtres 43 !

▶ Placez la bouche 43 sur le masque, dans les encoches prévues à cet effet. Vous verrez alors apparaître dans la bouche du masque le numéro 36 ! Vous récupérez donc une vision 36 et enlevez les yeux du masque.

▶ Pour décrypter cette vision, il vous faut la regarder à travers les yeux du masque. Vous verrez alors apparaître un numéro 28 ainsi que deux personnes portant des colliers reconnaissables.

▶ Placez la maison 28 dans le village 12 pour la visiter 17.

▶ Vous trouvez dans cette maison des tambours 63, que vous récupérez.
La vision 36 vous permet ensuite de reconnaître les colliers à récupérer. Vous les sélectionnez avec la main 34 pour obtenir les objets 54 et 40.

▶ *Vous remarquez sur l'un des colliers un 8 caché, et vous récupérez ce collier 8.*

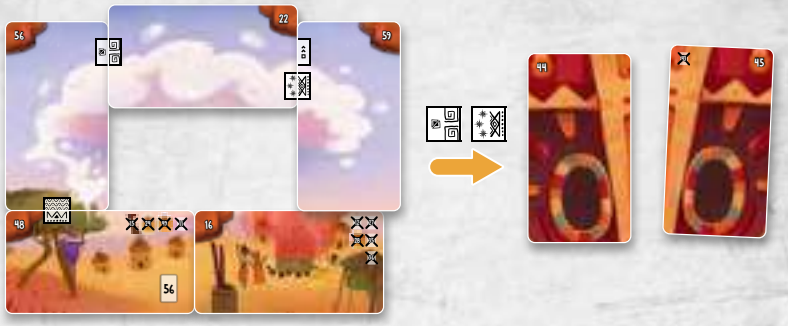
▶ Grâce à leurs robes et coiffures, que vous reconnaissez sur la scène cachée 36, vous donnez à chacune des deux travailleuses le collier 54 40 qui lui correspond.

▶ Une fois les colliers récupérés 35 27, les villageoises se dirigeront vers l'autel pour y déposer leurs offrandes et ainsi initier la cérémonie de la pluie 16 de ce deuxième village.

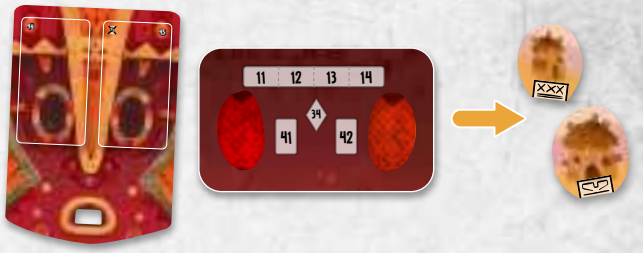
▶ Cette cérémonie 16 fait apparaître un nuage 22 visible à travers le masque.

▶ Le nuage 22 grossit au-dessus des villages. Vous le positionnez entre les nuages 56 et 59. Vous obtenez alors deux nouveaux éléments de masque 44 et 45.

AU CŒUR DE L'AFRIQUE LES SOLUTIONS

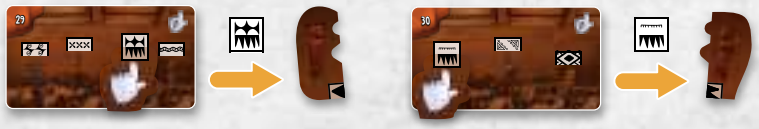


▶ Vous placez les yeux 44 et 45 dans le masque, et voyez alors apparaître deux numéros qui vous permettent de récupérer les maisons 18 et 19. Vous voyez également des fétiches dans les yeux du masque.

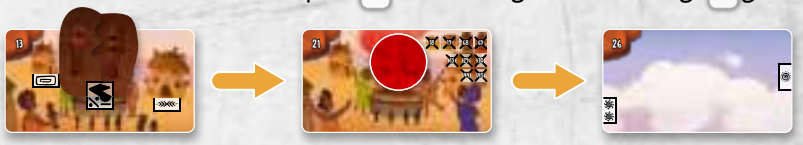


▶ Pour les visiter, vous placez les maisons 18 et 19 sur le village 13. Vous accédez alors aux cases 29 et 30.

▶ La vision des ancêtres vous permet de reconnaître dans les maisons 29 et 30 les fétiches visibles dans les yeux du masque. Vous les sélectionnez avec la main 34 et récupérez les statuettes 69 et 68.



▶ Vous positionnez maintenant le couple de fétiches 69 et 68 sur l'autel du village 13 pour y effectuer une troisième cérémonie de la pluie 21. Vous distinguez alors le nuage 26 grâce au masque.



▶ *Vous découvrez dans la chevelure d'une villageoise 21 un 7 caché : c'est une fleur de baobab 7.*

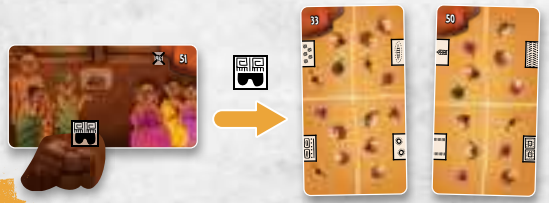
▶ Le nuage **26** grossit encore. Vous le positionnez entre les nuages **22** et **59**. Vous obtenez alors deux nouveaux éléments de masque **46** et **47**.

▶ Vous placez l'œil **46** et la bouche **47** sur le masque. Cela vous donne accès à une nouvelle vision **58** et à la maison .

▶ Pour décrypter la vision **58**, vous l'observez à travers l'œil du masque. Vous voyez alors une scène apparaître.

▶ Placez dans le village **14** la maison **60** pour la visiter **51**.

▶ Les musiciens de ce village n'ont pas de tambours ! Vous leur confiez donc ceux **63** récupérés dans le deuxième village **17**. Les musiciens et danseurs sortent alors sur la place **33** **50**.

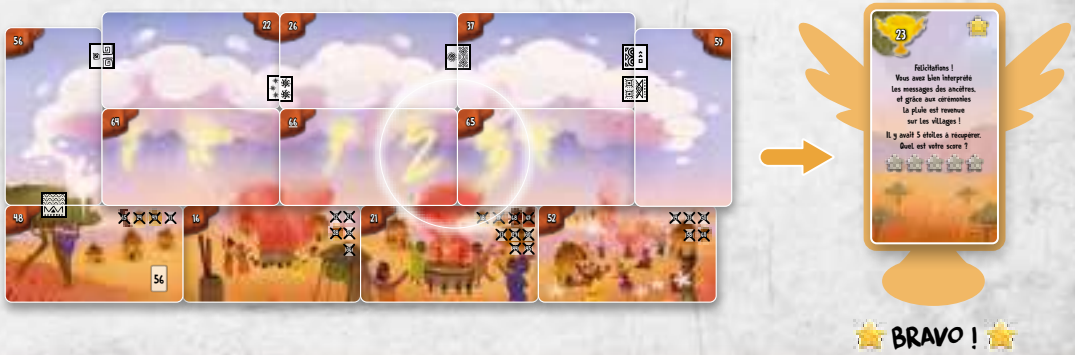


▶ *Vous remarquez sur le vêtement d'un des musiciens un 4 caché et récupérez ce pagne* **4**.

▶ À l'aide des artistes **33** et **50**, vous reconstituez la scène de la vision **58**. C'est la dernière cérémonie **52** qui commence ! Le masque vous permet alors de distinguer le nouveau nuage qui se forme **37**.

▶ Les nuages s'amoncellent au-dessus de tous les villages ! Vous placez le nuage **37** au-dessus du dernier village, et la pluie se met enfin à tomber **64** **65** **66** !

▶ La pluie **64** **65** **66** tombe sur les villages. Vous placez les éclairs sous les nuages et voyez apparaître la fin de votre aventure **23**.



VOL DANS UN NID DE QUETZAL

C'est la panique à Chichén Itzá, la statuette du dieu Hunab Ku a disparu !

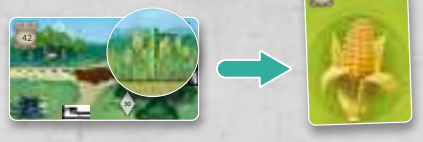
▶ Vous êtes appelés pour retrouver le voleur et remettre l'idole à sa place dans le temple !

▶ Vous voici à l'entrée du temple **18**, mais un garde vous barre le passage ! Vous remarquez des traces de pas dans la salle de la statuette et retrouvez ces traces, qui descendent les marches et partent sur un des chemins qui s'éloignent du temple. Vous les suivez après avoir ramassé une corde **15** sur un des murs de la cité.

Pour cela, vous sélectionnez le chemin à l'aide de la main **10**. Cela forme un symbole, que vous retrouvez sur la table des symboles. Vous vous rendez donc sur la carte **42** indiquée par ce symbole.

▶ Vous voici à un croisement de chemins **42**. Vous trouvez au pied d'un arbre un avocat **30** que vous ramassez. Et vous continuez à suivre les traces de pas.

▶ *Vous remarquez en passant un 1 caché. C'est un épi de maïs* **1** *que vous récupérez.*



▶ Vous voici devant un cénote. Ce trou semble profond. Après avoir ramassé un couteau **45**, vous utilisez la corde **15** ramassée dans la cité **18** pour descendre dans le cénote **11**.

▶ Vous voici dans le cénote, suspendus à la corde. Vous choisissez de rejoindre la plateforme qui semble s'ouvrir dans la paroi, et cela vous permet de rejoindre une grotte **23**.

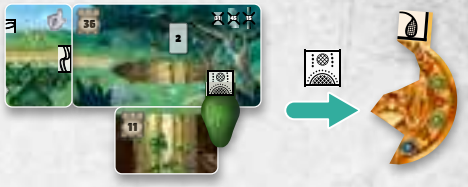
▶ *En descendant la corde, vous trouvez un 13 caché. C'est un masque de jade* **13** *que vous récupérez.*

LES MYSTÈRES DE CHICHÉN ITZÁ LES SOLUTIONS

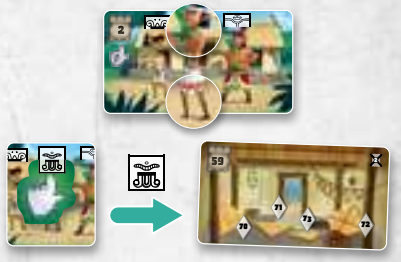
▶ Vous trouvez dans la grotte **23** un quetzal enfermé. Vous le libérez à l'aide du couteau **45** trouvé à l'entrée du cénote **31**, et le quetzal s'envole pour en sortir et rejoindre son nid **36**. Vous récupérez également la statuette **60** ! Et un étrange morceau de médaillon **61**, sans doute perdu par le voleur.

▶ *Vous trouvez également un 4 caché. C'est une statuette en or* **4**.

▶ De retour à l'entrée du cénote **36**, vous retrouvez le quetzal, qui a dans son bec une autre partie du médaillon. Vous l'attirez avec l'avocat **30** ramassé sur le chemin **42**. Le quetzal lâche alors la seconde moitié du médaillon **44**. Vous retournez ensuite dans la cité **2**.

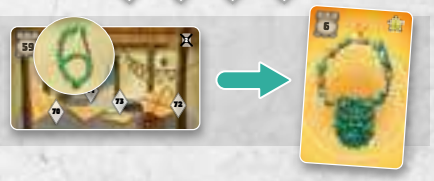


▶ Vous voici dans la cité de Chichén Itzá **2** et il vous faut désigner le voleur. Vous le reconnaissez : il a de la boue sur les pieds, car il est passé sur le chemin **42**, et il n'a pas de médaillon, car il l'a perdu dans la grotte **23**. Vous le désignez de la main **10** et entrez dans sa maison **59** pour poursuivre vos recherches.

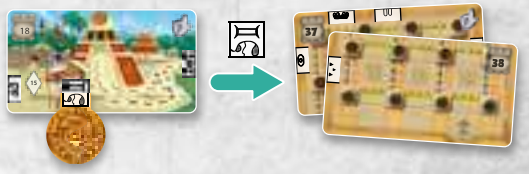


▶ Dans la maison du voleur **59**, vous trouvez de curieuses dalles **70** **71** **72** **73**.

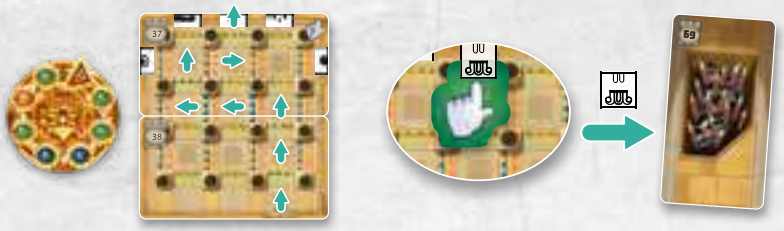
▶ *Vous remarquez également un 6 caché. C'est un collier* **6** *laissé là par le voleur. Vous le récupérez.*



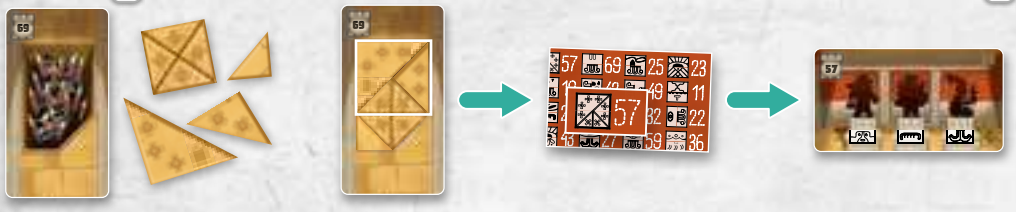
▶ Vous vous rendez de nouveau à l'entrée du temple **18**, munis cette fois des deux parties du médaillon **44** **61** récupérées dans la grotte **23** et dans le nid du quetzal **36**. Vous présentez le bijou reconstitué au garde, qui vous laisse alors pénétrer dans le temple **37** **38**.



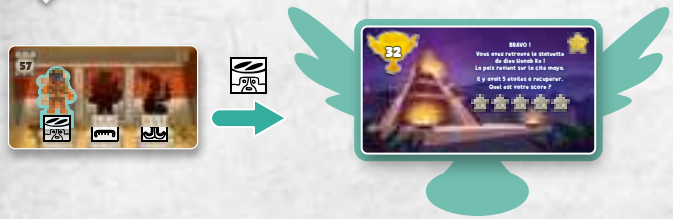
▶ Vous voici à l'intérieur du temple 37 38, et il vous faut vous repérer dans ce dédale de colonnes. Pour vous y retrouver, vous utilisez le médaillon 44 61 et les couleurs que vous voyez au sol de la salle. Vous suivez ces couleurs dans l'ordre indiqué sur le médaillon pour rejoindre la bonne porte : **vert** - **vert** - **bleu** - **bleu** - **vert** - **rouge** - **vert**. (Les noms des couleurs sont écrits dans les couleurs correspondantes).
Et vous empruntez ensuite cette porte avec la main 10 pour sortir 69 de la salle.



▶ Vous voici dans un couloir du temple 69, mais une fosse garnie de piques vous empêche de passer ! Vous recouvrez cette fosse à l'aides des dalles 70 71 72 73 trouvées dans la maison du voleur 59. Cela vous permet de franchir le couloir pour rejoindre la salle de la statuette 57.



▶ Vous voici maintenant dans la salle 57 où la statuette a été volée ! Vous replacez la statuette 60 sur son socle, que vous reconnaissez à la silhouette du dieu Hunab Ku qui le surmonte.



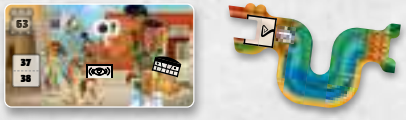
BRAVO !

VOUS AVEZ RETROUVÉ LA STATUETTE DISPARUE. GRÂCE À VOUS LA CITÉ DE CHICHÉN ITZÁ RETROUVE SON CALME.

SACRÉE BALLE

L'heure de la cérémonie du jeu de la balle approche à Chichén Itzá, mais les joueurs ne sont pas prêts ! Vous voici à l'entrée de la cité pour les aider à finir de se préparer.

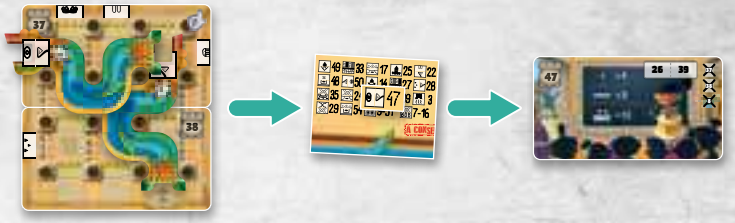
▶ Vous voici à l'entrée du stade du jeu de la balle 63, prêts à suivre votre guide le serpent à plumes Kukulcán 8.



En observant la fresque de l'élément de départ, vous remarquez qu'il manque la balle, et les plumes de la coiffe de l'un des joueurs. Il va vous falloir les retrouver !

LES MYSTÈRES DE CHICHÉN ITZÁ LES SOLUTIONS

▶ Vous entrez dans le labyrinthe 37 38, et vous y suivez Kukulcán pour trouver la sortie 47.



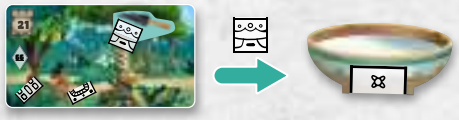
▶ Vous voici dans la cité de Chichén Itzá.

▶ *Vous commencez par visiter l'école 47.*

Vous y apprenez la numération maya : jusqu'à 20, un point vaut 1, et une barre vaut 5.

Vous récupérez donc les cartes 1, 5 et 12, et remarquez que leurs dos sont numérotés en maya également.

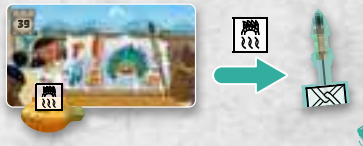
▶ Vous récupérez ensuite sur la carte 31 un couteau 45. Il vous permet d'entailler le tronc de l'hévéa 21 pour récupérer un bol de latex 17.



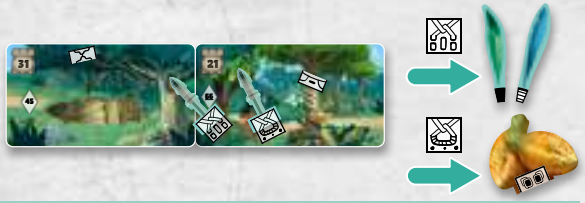
▶ *Vous remarquez au pied de l'Hévéa un 4 caché ●●●●. C'est une statuette dorée, vous la récupérez.*

▶ En donnant ce latex à l'artisan dans son atelier 26, il vous fournit la balle 48.

▶ Puis avec la cabosse 66 récupérée sur la carte 21, vous achetez sur l'étal 39 une lance 3.



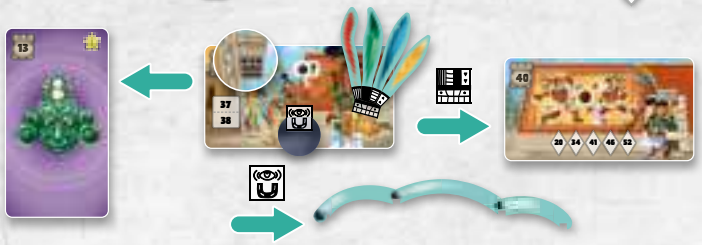
▶ La lance 3 vous permet alors de décrocher 2 cabosses 35 dans l'arbre 21 et de récupérer deux plumes 7 16, bleue et verte, dans le tronc de l'arbre 31.



▶ Vous utilisez alors les cabosses 35 récupérées dans l'arbre 21 pour acheter au marché 2 nouvelles plumes 9 51, jaune et rouge.

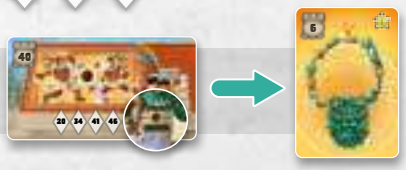
▶ Vous retournez maintenant à l'entrée du stade 63. Vous donnez aux joueurs la balle 48 et les plumes 7 9 16 51 pour reconstituer la fresque de départ. Cela permet aux joueurs d'entrer dans le stade 40, et vous récupérez la balle du jeu 53.

▶ *Vous remarquez un 13 caché. C'est un masque de jade, que vous récupérez.*



▶ La fresque 40 à l'entrée du stade vous permet de comprendre les règles du jeu de la balle : pour mettre la balle dans l'anneau 52 20, les joueurs 34 41 46 ne peuvent la toucher qu'avec leurs genoux, leurs hanches et leurs coudes.

▶ *Vous remarquez au dos du joueur un 6 caché. C'est un collier, que vous récupérez.*



▶ Munis de ces précieuses informations, vous reconstituez la scène de la cérémonie afin de mettre la balle dans l'anneau en respectant les règles du jeu.

SUR LA PISTE DES DIEUX

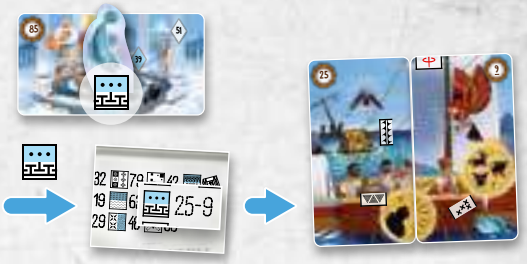
Vous voici arrivés sur l'Olympe, demeure de Zeus, le dieu des dieux.

Ce dernier vous a convoqués pour mener une enquête : un dieu ou une déesse est en colère contre les hommes et a déjà coulé plusieurs bateaux. Vous devez retrouver le responsable pour ramener la paix sur la Méditerranée.

Pour vous aider dans votre mission, Zeus vous donne un pouvoir : chaque fois que vous rencontrerez une nouvelle créature, vous pourrez prendre son apparence.

▶ Dans le palais de Zeus, vous rencontrez un poisson 39. Vous prenez son apparence pour emprunter la cascade qui vous permet de descendre sur Terre 25 9.

Pour cela, vous placez le poisson 39 sur le demi-symbole de la cascade. Cela forme un symbole, que vous retrouvez sur la table des symboles. Vous vous rendez donc sur les cartes 25 9 indiquées par ce symbole.

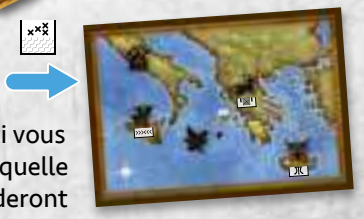


▶ Arrivés sur Terre, vous trouvez un navire en difficulté 25 9. Des créatures tentent d'hypnotiser les marins par leurs chants. Ces créatures sont les sirènes ailées de la mythologie grecque. Le capitaine du navire, Télémaque, cherche un moyen de protéger son équipage de ces sons envoûtants.

▶ Vous remarquez au loin un coffre échoué sur un récif. Vous vous en rapprochez, toujours sous votre forme de poisson 39.

▶ Vous récupérez sur le récif 75 le coffre 65, un morceau de planche en bois 37 et un seau en pierre 12. Et vous pouvez maintenant prendre l'apparence d'une sirène 14.

▶ Vous remettez ensuite le coffre 65 à Télémaque, et celui-ci vous confie en échange une carte de la Méditerranée 1 sur laquelle sont indiqués les emplacements des monstres qui vous aideront dans votre enquête.

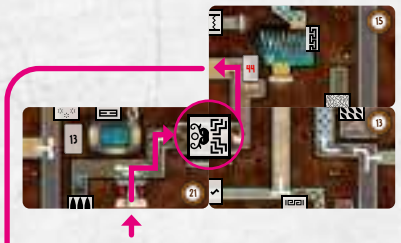


Vous allez maintenant rendre visite aux monstres qui peuplent la Méditerranée : le Minotaure, Cerbère et les centaures.

LE MINOTAURE

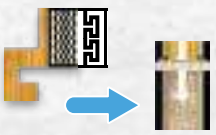
Le Minotaure est enfermé dans un labyrinthe au centre de la Crète. Pour voler jusqu'à l'entrée de ce labyrinthe 10, vous prenez l'apparence d'une sirène 14.

▶ Arrivés à l'entrée du labyrinthe, vous y pénétrez prudemment 21 et avancez dans le labyrinthe 13. En poursuivant votre chemin 15, vous trouvez un parchemin 44 sur lequel Hermès vous indique comment poursuivre : il vous faut retourner la carte 21 pour continuer le chemin de la carte 15.



▶ En avançant encore dans le labyrinthe, vous rencontrez une souris, dont vous pouvez maintenant prendre l'apparence 32.

▶ Arrivés devant une fosse hérissée de piques, vous placez dessus la planche 37 trouvée sur les récifs 75 pour pouvoir la franchir 16.



▶ Vous trouvez ensuite un bassin 22 dans lequel vous plongez sous forme de poisson pour récupérer le bouclier du Minotaure 4.

▶ Enfin, vous arrivez au cœur du labyrinthe 27 et trouvez le Minotaure, qui a l'air très triste sans son bouclier.

▶ Vous rendez son bouclier au Minotaure. Il semble ravi et vous confie des informations sur le dieu responsable des crimes : il porte une barbe ! Cela vous permet d'innocenter tous les dieux et déesses qui n'en portent pas : Apollon, Hermès, Artémis, Déméter, Héra, Aphrodite et Athéna.

De plus, vous pourrez dorénavant prendre l'apparence du Minotaure 23.

Enfin, vous remarquez un trou de souris que vous empruntez sous cette forme pour sortir du labyrinthe.

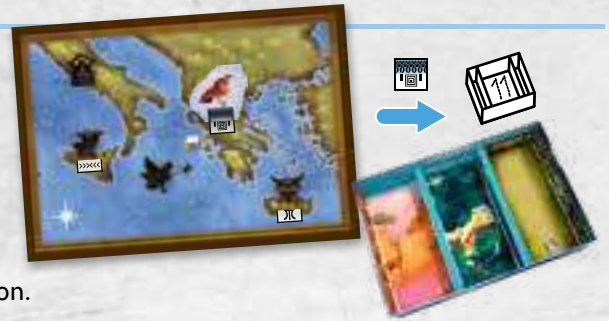
▶ *En sortant du labyrinthe, vous remarquez un 7 caché : c'est une précieuse lyre 7 dissimulée derrière un rocher, vous la récupérez.*

CERBÈRE

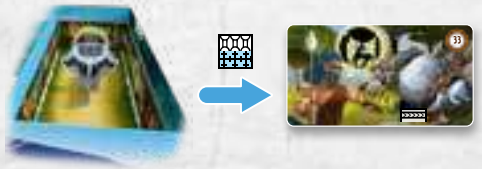
Cerbère, le chien à trois têtes gardien des enfers, vit sur l'île de Sicile.
Pour le rejoindre vous devez prendre l'apparence d'une sirène. Vous arrivez alors devant l'entrée des enfers 26.

▶ Cerbère n'est pas visible à l'entrée des enfers 26. Vous en profitez pour remplir votre seau de pierre 12 à la cascade de lave. Et vous trouvez au sol un morceau de dallage 18 qui semble avoir été déplacé. Vous le remettez à sa place et le bruit provoqué fait apparaître Cerbère, qui a l'air en colère 28. Il est en fait affamé, et vous lui donnez le seau de lave 19. Il vous permet alors d'innocenter Artémis, Héphaïstos et Dionysos ! Et vous pourrez dorénavant prendre l'apparence de Cerbère 24.1 et 24.2.

LES CENTAURES



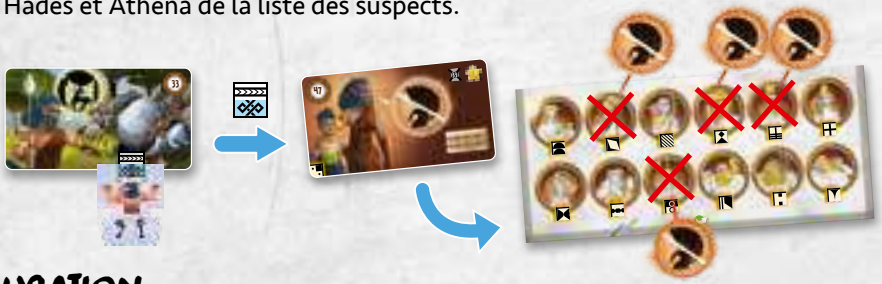
Les centaures vivent dans une forêt au cœur de la Grèce. Pour les rejoindre vous devez prendre l'apparence d'une sirène. Vous arrivez alors dans la forêt 11. Pour cela, il vous faut prendre le dessous de la boîte du jeu ! La forêt est représentée dans le rangement en carton.



▶ Vous remarquez dans cette forêt 3 centaures menaçants. Vous prenez l'apparence de Cerbère 24.1 et 24.2 pour leur faire face à tous les trois.

Cela les apaise 33 et vous comprenez leur colère : un de leurs petits est coincé sous un éboulement de rochers.

▶ Vous prenez cette fois l'apparence du Minotaure 23 afin d'avoir la force de déplacer ces rochers pour libérer le jeune centaure. Reconnaissants, les centaures vous disent ce qu'ils savent 47 sur le dieu coupable : Il ne porte pas de casque. Vous éliminez donc Hermès, Arès, Hadès et Athéna de la liste des suspects.



L'ACCUSATION

Une fois que les monstres vous ont dit ce qu'ils savaient sur le coupable, il ne reste qu'un dieu suspect : c'est Poséidon ! Vous l'accusez à l'aide des trois cartes indices récupérées auprès des monstres, et le dieu avoue tout 42.

★ BRAVO ! ★

VOUS AVEZ RETROUVÉ LE DIEU RESPONSABLE DES TEMPÊTES QUI FRAPPENT LA MÉDITERRANÉE. MAIS IL VOUS EXPLIQUE SA COLÈRE : SON FILS LE CYCLOPE POLYPHÈME A EU L'ŒIL BLESSÉ PAR ULYSSE. IL VOUS FAUT MAINTENANT GUÉRIR POLYPHÈME POUR APAISER DÉFINITIVEMENT LE DIEU DES MERS !

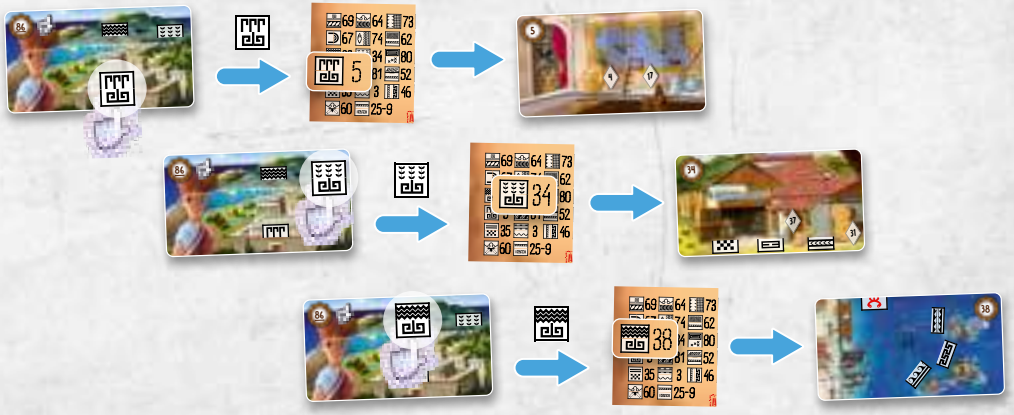
L'ODYSSÉE DE TÉLÉMAQUE

Télémaque vous a conviés à Ithaque. Il a besoin de votre aide pour rejoindre l'île sur laquelle son père Ulysse est prisonnier des cyclopes !

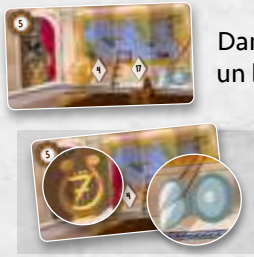
Il vous faudra donc l'aider à trouver un bateau, puis à traverser la Méditerranée.

▶ Vous démarrez cette aventure sur l'île d'Ithaque 86, à la recherche d'un bateau pour Télémaque. Il y a trois lieux à visiter sur l'île : la scierie 34, le palais d'Ulysse 5 et le port 38.

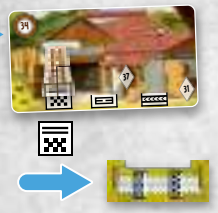
Pour visiter les lieux, vous les sélectionnez un à un à l'aide de la main 82. Cela forme un symbole, que vous retrouvez sur la table des symboles. Vous vous rendez donc sur les cartes (5 , 34 et 38) indiquées par ces symboles.



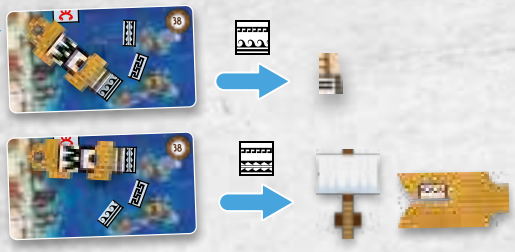
▶ Dans le palais d'Ulysse 5, vous récupérez un morceau d'échelle 17 et un bouclier 4.



▶ *Vous remarquez dans le palais un 7 et un 30 cachés. Ce sont une lyre 7, un bouclier et une lance 30.*

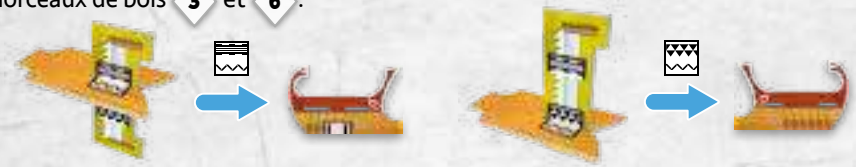


À la scierie (34), vous récupérez une planche 31 et un morceau de bois 37. Vous reconstituez ensuite une échelle à l'aide des morceaux 17 et 83 trouvés dans le palais d'Ulysse et sur le port, et cela vous permet d'atteindre une scie 35 rangée en hauteur.

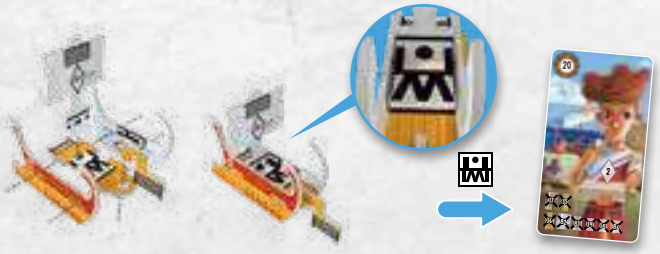


Arrivés au port, vous utilisez la planche 31 récupérée à la scierie 34 pour atteindre sur les rochers un morceau d'échelle 83 ainsi qu'un mât de bateau 84 et une grande planche 36.

Vous utilisez alors la scie 35 pour découper la grande planche 36. Cela vous permet d'obtenir deux morceaux de bois 3 et 6.



Vous avez maintenant réuni assez d'éléments 3, 6, 31, 37 et 84 pour fabriquer un bateau pour Télémaque. Vous assemblez ces éléments et Télémaque vous rejoint au port 20 pour découvrir le bateau.

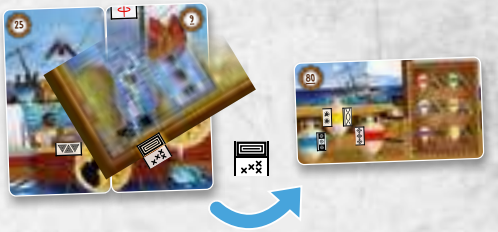


Une fois au port 20, Télémaque vous remet une carte de la Méditerranée 2 qui vous permettra de le guider vers l'île des Cyclopes.

Vous remarquez au loin dans les nuages un 72 caché : il vous mène à Éole, le dieu des vents 72. Celui-ci vous confie le précieux sac qui contient les vents 8 mais vous conseille de ne surtout pas l'ouvrir !

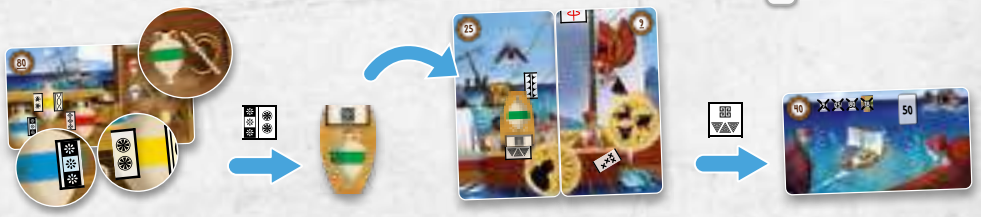
Pour entamer le voyage de Télémaque, vous placez ensuite le bateau sur la carte de la Méditerranée 2. Mais dès le départ d'Ithaque, le bateau est menacé par des sirènes ailées 25 9 qui essaient d'attirer les marins par leurs chants.

Heureusement, vous êtes accostés par quelqu'un qui semble pouvoir vous aider et qui a pris l'apparence d'un poisson ! Le poisson est à la recherche de renseignements sur l'emplacement des monstres qui peuplent la mer. Vous lui montrez donc la carte de la Méditerranée 2. En échange, il vous remet un coffre 80 qu'il a été chercher sur un rocher.

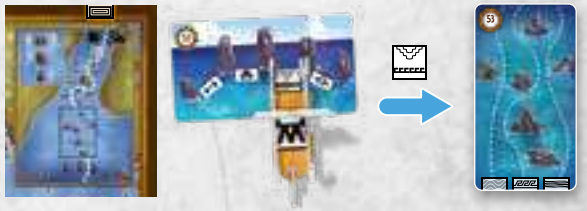


Dans ce coffre, vous trouvez de précieux ingrédients, qui vous permettent de réaliser des potions aux pouvoirs spéciaux. Vous avez besoin de la potion verte, qui permet de ne plus entendre, afin d'échapper au chant des sirènes. Il vous faut donc mélanger l'ingrédient jaune avec l'ingrédient bleu. Cela vous donne la potion verte 78, que vous versez dans le tonneau d'eau des marins.

Vous permettez alors au bateau de poursuivre son chemin sans encombre 40.



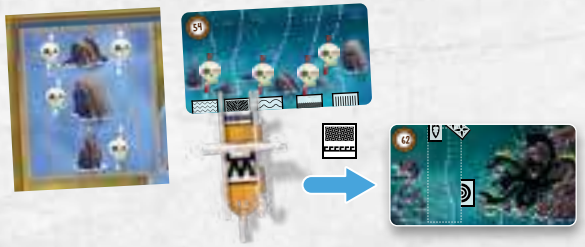
Vous poursuivez votre voyage 50 et vous retrouvez devant des récifs. Il vous faut trouver par où passer, et vous consultez donc la carte de la Méditerranée 2. Celle-ci vous indique le passage sûr, et vous y engagez donc le navire pour franchir cette barrière de rochers.



▶ En poursuivant votre périple, la carte de la Méditerranée 2 vous indique que l'archipel que vous devez traverser 53 est parsemé de dangers. Vous les identifiez pour vous frayer une route parmi les rochers.

▶ La suite de la route, indiquée par la carte 2 vous fait passer par trois symboles différents.

▶ Vous reconnaissez ensuite sur votre route 54 les rochers dangereux indiqués sur la carte 2. Et cela vous indique le seul passage sans danger.



▶ Alors que vous traversez le détroit de Messine 62, Charybde s'apprête à vous attaquer ! Mais vous protégez le flanc de votre bateau à l'aide du bouclier 4 pour éviter les attaques du monstre !

▶ Mais à peine avez-vous évité les attaques de Charybde que vous arrivez devant Scylla ! Vous donnez un habile coup de barre pour faire tourner votre bateau à l'aide du gouvernail et éviter la créature.

BRAVO !

VOUS AVEZ PERMIS À TÉLÉMAQUE DE REJOINDRE L'ÎLE DES CYCLOPES.

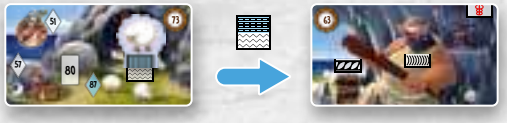
Il vous montre alors le précieux objet qu'il apporte pour tenter de calmer la colère de Polyphème : c'est un œil géant pour guérir la blessure infligée par Ulysse au Cyclope.

LA FIN DU VOYAGE

Si vous avez déjà joué les deux aventures Sur la piste des dieux et l'Odyssée de Télémaque, vous avez compris d'où viennent les tempêtes qui frappent la mer Méditerranée : le dieu de la mer Poséidon est en colère, car son fils, le Cyclope Polyphème, a eu l'œil blessé par Ulysse. Et le dieu se venge des hommes en faisant s'abattre les vagues et les vents sur les bateaux qui naviguent.

Pour ramener le calme sur les eaux, il vous faut apaiser Poséidon en guérissant son fils. Pour cela, Télémaque a apporté sur l'île des Cyclopes un œil géant. Mais Polyphème est très en colère et ne semble pas prêt à vous laisser approcher !

- Fraîchement débarqués sur l'île des Cyclopes **73**, vous voici devant la grotte du géant Polyphème qui fait paître ses moutons. Vous avez débarqué avec vous le précieux œil **57** ainsi que le coffre de potions **80**.
- Grâce au pouvoir conféré par Zeus, vous prenez l'apparence d'un mouton **87** pour pouvoir entrer dans la grotte **63** sans être repérés par Polyphème.



- Vous voici dans la grotte **63**, mais Polyphème semble sur ses gardes. Vous décidez de l'endormir à l'aide d'une potion de votre composition.
- Pour fabriquer la potion de sommeil violette **79**, il vous faut mélanger la potion bleue et la potion rouge. Vous versez ensuite discrètement cette potion dans le tonneau de Polyphème, et vous voyez le géant boire puis s'endormir **69**.

- Maintenant que Polyphème est endormi, vous pouvez enfin soigner son œil blessé grâce à celui apporté par Télémaque **57**.

BRAVO !

À SON RÉVEIL 60 LE CYCLOPE, GUÉRI, EST APAISÉ ! VOUS AVEZ RÉPARÉ L'AFFRONT FAIT PAR ULYSSE, ET POSÉIDON LE LIBÈRE ET LAISSE LA MÉDITERRANÉE RETROUVER SON CALME.

TÉLÉMAQUE PEUT REPRENDRE SEREINEMENT LA MER AVEC SON PÈRE 60 POUR LE RAMENER À ITHAQUE