



Action Story

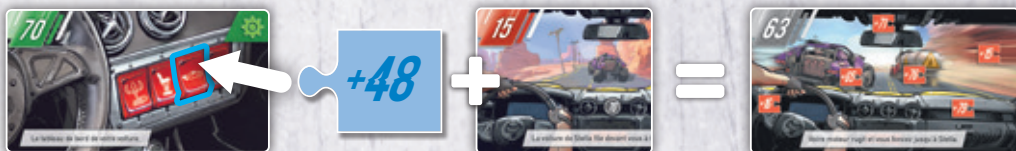
Difficulté :

LA COURSE-POURSUITE

- ▶ Mais comment rattraper Stella ? Il y a peut-être une solution dans la boîte à gants ? Le symbole du cadenas fermé ressemble beaucoup à un 8. Pour ouvrir, regardez le symbole du cadenas ouvert, qui dessine un 6. Prenez la carte **6**.



- ▶ Avant de tirer, il va falloir la rattraper. Utilisez le bouton turbo de la machine **70** : $+48 + 15 = 63$. Prenez la carte **63**.



- ▶ Le véhicule de Stella est maintenant à portée de tir : $+65 + 6 = 71$. Prenez la carte **71**.



- ▶ Stella continue de rouler. Tirez sur le camion d'huile pour la faire dérapier : $+76 + 6 = 82$. Prenez la carte **82**.



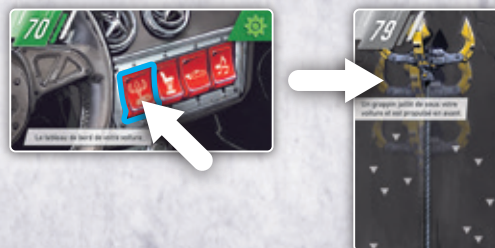
- ▶ Regardez les marques blanches sur les roues gauches de la voiture de Stella (**71**). Si vous les superposez à la marque blanche de la flaque d'huile (**82**) en faisant « rouler » la voiture dessus, vous obtenez les chiffres 3 puis 9. Prenez la carte **39**.



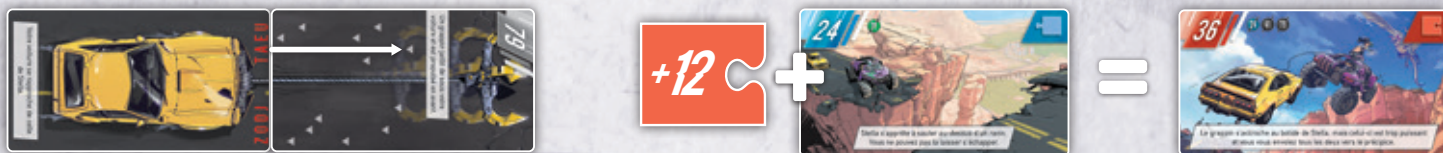
- ▶ Vous n'y voyez plus rien ! Ouvrez la machine **39** et nettoyez le pare-brise couvert d'huile en passant votre doigt sur l'écran. Prenez la carte **24**.



- ▶ Vous devez empêcher Stella de sauter par-dessus le ravin. Appuyez sur le bouton grappin de votre tableau de bord (**70**). Prenez la carte **79**.



- Mettez la carte **79** sous la carte **41** puis faites-la glisser vers l'extérieur. Servez-vous du câble du grappin comme repère. Les flèches grises pointent vers des lettres rouges. En suivant l'ordre donné par le coulisement de la carte **79**, les flèches vous donneront la phrase « AJOUTEZ DOUZE » : $24 + 12 = 36$.
Prenez la carte **36**.



- Super ! vous l'avez agrippée, sauf que vous êtes tous les deux sur le point de tomber... Appuyez (vite) sur le bouton siège éjectable de votre tableau de bord (**70**) : $+13 + 36 = 49$.
Prenez la carte **49**.



- Ouvrez la machine **75**. En bougeant un peu le parachute vous verrez apparaître le nombre 93.
Prenez la carte **93**.



- Regardez l'écran de l'application, il y a une prise de courant branchée en bas à gauche. Appuyez dessus pour la débrancher.
Prenez la carte **83**.



LA PETITE VILLE TRANQUILLE

- Comment arrêter le train ? Regardez la structure (**67**). Si vous retirez le morceau de bois branlant, les bouts de bois rouges restants forment un $+9$: $+9 + 19 = 28$.
Prenez la carte **28**.



- Le shérif veut son or en échange de la position de Stella. Sur la carte **19**, l'or est dans le 3^e wagon depuis la locomotive. Le modificateur à choisir depuis la carte **28** est donc le $+5$: $+5 + 55 = 60$.
Prenez la carte **60**.



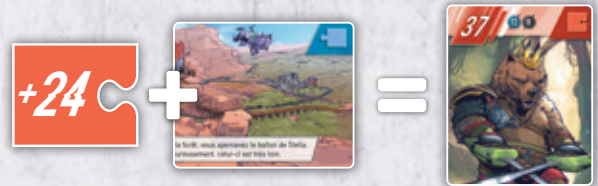
- La carte de la ville est maintenant complète ! Juxtaposez les cartes **83** et **60** pour reformer le nombre 48.
Prenez la carte **48**.



- Ouvrez la machine **90** et remontez la voiture à l'aide du mécanisme.
Faites-le tourner très vite et la forme en U se transforme en H.
Prenez la carte **H**.



- La voiture démarre, prenez la direction de la forêt : $+24 + 13 = 37$.
Prenez la carte **37**.



LA FORÊT

- Pour vaincre Petit Ourson et ses ciseaux, il faut faire pierre !
Dans le jeu pierre-papier-ciseaux, la pierre bat les ciseaux (je vous en apprends une belle, là !).
Regardez les dos des cartes, il y a une pierre sur l'une d'elles !
Prenez la carte pierre (**29**).



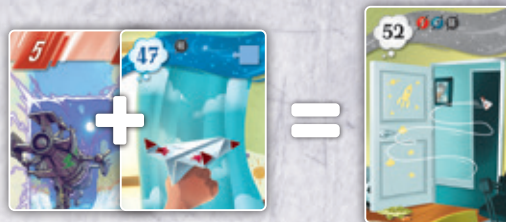
- Utilisez la pierre contre les ciseaux de Petit Ourson : $37 + 29 = 66$.
Prenez la carte **66**.



- Vous savez maintenant comment plier le plan du robot pour en faire un avion. Vous pouvez rattraper Stella !
En effet, en pliant comme indiqué, vous verrez apparaître le nombre 47.
Prenez la carte **47**.



- Envolez-vous pour rejoindre Stella : $5 + 47 = 52$.
Prenez la carte **52**.



- Regardez attentivement les mouvements de l'avion en papier (52), vous y verrez le nombre 35.
Prenez la carte **35**.



LE NOUVEAU MONDE

- Lisez attentivement la carte **80**. Le monstre qui a mis l'eau dans son corps n'est autre que la bouteille (54).
Il vous faut ôter leurs haches et leur haine, ou plutôt leurs H et leur N. Retirez les lettres H et N de la marque de la bouteille, les lettres restantes forment le mot DOUZE.
Prenez la carte **12**.



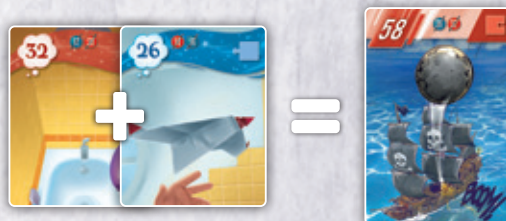
- Ramenez les esprits d'eau à leur terre d'origine : $12 + 20 = 32$.
Prenez la carte **32**.



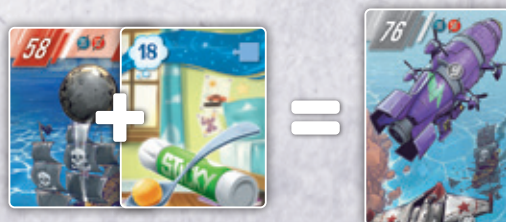
- Séchez l'avion pour qu'il redécolle : $10 + 16 = 26$.
Prenez la carte **26**.



- Direction, le ballon de Stella : $32 + 26 = 58$.
Prenez la carte **58**.



- Sus aux pirates ! Tirez à la catapulte : $58 + 18 = 76$.
Prenez la carte **76**.



- Si Stella a son grand robot, c'est l'heure d'activer le vôtre !
Regardez bien chacun des membres du robot de Stella pour construire le vôtre.
- Pour contrer l'épée du bras droit, un bouclier sur le bras gauche.
 - Pour renvoyer le laser du bras gauche, un miroir sur le bras droit.
 - Pour éteindre le feu du pied droit, une bouteille d'eau sur le pied gauche.
 - Pour magnétiser le métal du pied gauche, un aimant sur le pied droit.

Maintenant ouvrez la machine **59** en appuyant sur les boutons de chaque membre : ils changent de couleur.

Pour savoir lesquelles choisir, regardez les couleurs des cartes que vous avez mises sur votre robot :

Bras droit **GRIS**

Bras gauche **BLEU**

Pied droit **GRIS**

Pied gauche **ROUGE**

Et la tête du robot est **BLEUE**, comme sur le plan !



Bravo !

**Votre robot est victorieux et Stella est vaincue.
Maintenant il va falloir ranger tout ce bazar...**



