

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**.



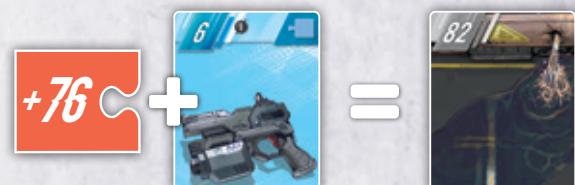
- Avant de tirer, il va falloir la rattraper. Utilisez le bouton turbo de la machine **70** : **+48** + **15** = **63**. Prenez la carte **63**.



- 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 déraper : **+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 flaue 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.

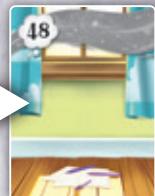


► Le shérif veut son or en échange de la position de Stella. Sur la carte 19, l'or est dans le 3^e wagon depuis la locomotive. Le modificateur à choisir depuis la carte 28 est donc le $+5$: $+5 + 55 = 60$. Prenez la carte 60.



- 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.

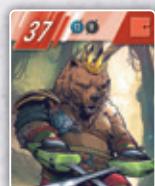
Prenez la carte H.



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

Prenez la carte 37.

$$+24 + 13 = 37$$



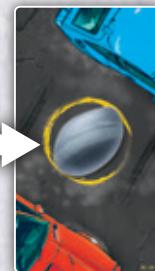
LA FORÊT

- 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.

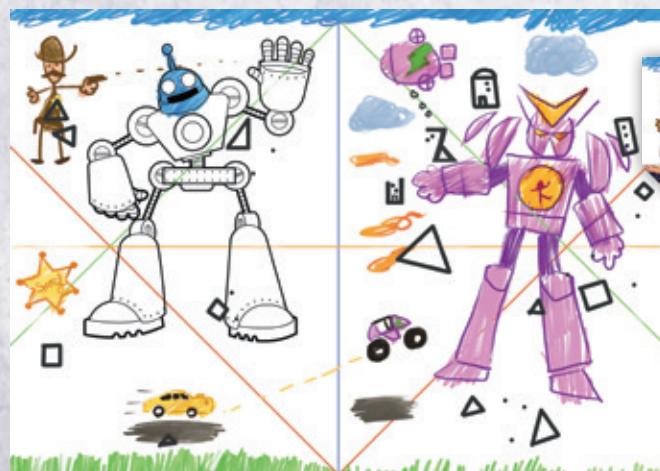
$$37 + 29 = 66$$



- 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...



