

UNLOCK!

EXOTIC ADVENTURES

Le dernier
conte de Shéhérazade

SOLUTION DÉTAILLÉE

Difficulté :

ATTENTION :
NE LISEZ PAS CETTE PAGE AVANT
D'AVOIR JOUÉ !

LE PALAIS DU SULTAN

- Assemblez les trois tapis pour former le nombre 27.
Prenez la carte

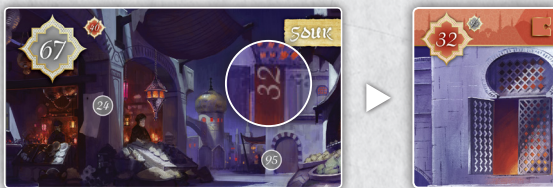


- Envolez-vous vers le souk à l'aide
de votre tapis : $27 + 40 = 67$.
Prenez la carte

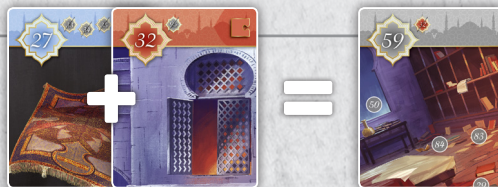


LE SOUK

- La porte du scribe est fermée, mais sa fenêtre est
grande ouverte. Vous pouvez y voir le nombre 32.
Prenez la carte



- Comme c'est un peu haut, allez-y en tapis : $27 + 32 = 59$.
Prenez la carte



- Prenez la voie des airs en direction
du quartier riche : $27 + 50 = 77$.
Prenez la carte



LE QUARTIER RICHE

- Ce sont les trois singes () qui ont volé Ali Baba ! Lisez bien l'avis
de recherche pour en éliminer deux. Celui qui a lancé la lampe n'a
pas eu peur des rugissements du tigre en cage, il s'agit forcément
du sourd, à droite, qui n'a pas pu l'entendre. Un autre jouait de la
flûte, il s'agissait de l'aveugle à gauche, car il n'aurait pas pu
attraper la lampe lancée par le précédent. C'est donc le muet au
milieu qui possède la lampe, attrapez-le !
Prenez la carte



LE QUARTIER RICHE (suite)

-
- Trois singes se reposent. À votre arrivée, ils détachent.
Lequel voulez-vous pourvuivre ? Celui de gauche (carte 17)
Celui du milieu (carte 17) Ou bien celui de droite (carte 17)



-



-



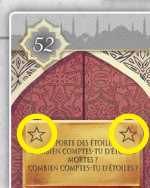
-
- A golden genie lamp is shown against a dark background. A circular inset at the bottom of the lamp shows a scene from the movie, featuring a character in a red and white outfit.



- 22
- Sous le pied
de la lampe, vous trouvez
une inscription :
« Naïf est celui qui pense
trouver un génie »



-



-

-



- 90
- Dans ta cellule, vous trouverez le texte agissant.
- Usant de ses dernières forces, l'homme apperçut :
« Mes amis, vous arrivez trop tard ! Nathan vous envoie dans le désert avec mon histoire. Son relayeur est incapable d'envoyer une pierre qui s'achève dans sa chambre. »
- Il y avait deux heures qu'il attendait.
- Il y eut de la magie pour circuler dans la nuit ! J'ai mémorisé sa formule :
- S**igneur fort, puissant
Sauve ma prière
Sur mon voix à présent
Suive un chemin dans la pierre.
Sauvez la princesse... »



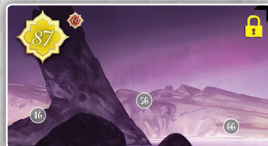
-

Sommaire

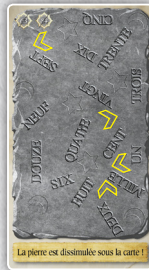
1. Sindbad et la Baleine
2. Sindbad contre les Rois
3. Sindbad et le Cyclope
4. Sindbad et le Lézard
5. Sindbad et l'Océan
6. L'île aux diamants
7. Les hommes-oiseaux



-



- Il y a des encoches noires en haut à droite des cartes du désert (46, 56, 66 et 87). Placez-les sur les mêmes encoches de la pierre (15) et vous pourrez lire : mille huit cent vingt sept. Entrez le code 1827 dans l'application. Prenez la carte 70.



- Pour ouvrir la porte en pierre, il faut prononcer à voix haute la formule « Sésame, ouvre toi. » Veillez à la prononcer entre les deux « bips », sans quoi la reconnaissance vocale n'est pas active. Prenez la carte 5.



- Pour vous défaire du serpent, il vous faut le charmer. Pour cela, utilisez la flute volée au singe aveugle : 5 + 3 = 8. Prenez la carte 8.



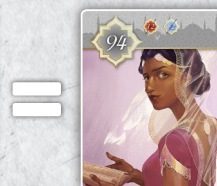
- Une fois la machine 26 résolue, vous pouvez lire : « Est-ce la fin ou le commencement du chemin ? Revenez sur vos pas ou vous tournerez sans fin ! » Revenez donc en arrière depuis la carte 4 et lisez à voix haute le numéro de chaque carte : 4, 20, 10, 8, ce qui donne 98. Prenez la carte 98.



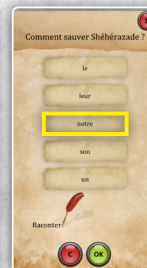
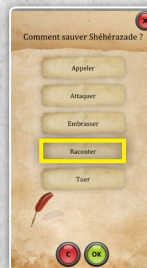
- Votre tapis est déchiré, mais vous pouvez le recoudre à l'aide de votre aiguille : 64 + 18 = 82. Prenez la carte 82.



- Retournez alors voir Shéhérazade : 82 + 12 = 94. Prenez la carte 94.



- La machine 29 peut maintenant être résolue, le bracelet magique de Shéhérazade est en forme de Z, comme le deuxième symbole de la troisième ligne du livre. Appuyez dessus pour sauver Shéhérazade. Il lui faut une dernière histoire à lire au sultan, alors « Raconter » « notre » « incroyable » « histoire » sont les bons mots à lui dire !



- Shéhérazade est sauvée ! Bravo !