












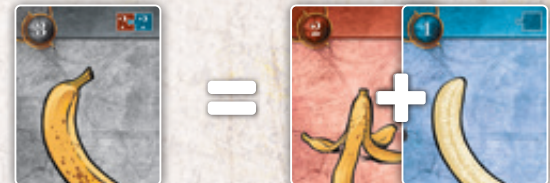
# LE TOUR DU MONDE EN 80 MINUTES





Difficulté : 

- Vous voilà au beau milieu de la jungle indienne, dans la peau de Passepartout. La chute vous ayant bien sonné, vous voyez double. Ainsi les numéros  et  sont en réalité  et . Prenez les cartes  et .




- La banane  est l'association d'une carte bleue et d'une carte rouge. Le résultat de cette association est 3. L'unique façon d'obtenir 3 en combinant une carte bleue et une carte rouge est d'additionner  + . Ainsi pour retirer la peau de la banane, prenez les cartes  et .





- Les hommes qui vous poursuivent sont sur un terrain escarpé. Jetez-leur la peau de banane pour les faire chuter :  +  = . Prenez la carte .






- Vous échappez aux hommes armés. Mais la chute vous a fait perdre la mémoire. Comment êtes-vous arrivé ici ? Saisissez-vous du carnet de voyage pour retrouver le point de départ de votre aventure. Lisez le Jour 1 de votre périple. Entre les lignes de ce texte est dissimulé le chiffre 4. Prenez la carte .



## LONDRES

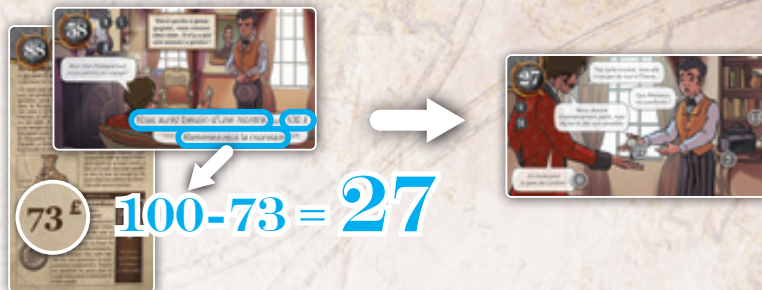
- Sur la tranche du paquet de cartes , la lettre « D » semble être inscrite. En coupant le paquet, la moitié inférieure (bas du « D ») va passer au-dessus de la moitié supérieure (haut du « D »). Une fois inversées, les 2 parties du paquet formeront une nouvelle lettre : un « K ». Prenez la carte .



- Pour calculer les scores de cette partie de whist , il vous faut d'abord trouver qui remporte cette 13<sup>e</sup> manche. Vous possédez le roi de pique (K). Chacun des autres joueurs trahit sa carte en parlant. Et en suivant le fil de la conversation, vous pouvez déduire le prénom des différents personnages. Ainsi, Flanagan possède un valet et Stuart une reine. Fallentin est donc celui qui possède un as. Il remporte cette dernière manche. Calculez à présent les scores  : l'équipe 1 totalise 5 points, contre 8 pour l'équipe 2. Prenez alors la carte .



- Mr. Fogg (58) est très à cheval sur la ponctualité et vous donne 100 £ pour vous acheter une montre. Repérez dans le journal (88) l'annonce de la montre à vendre. Celle-ci coûte 73 £. Comme réclamé par Fogg, ramenez la monnaie, soit 27 £. Prenez la carte (27).

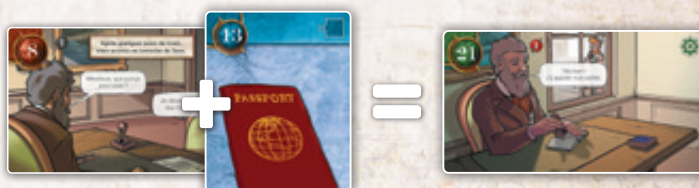


- Grâce à votre carnet de voyage, vous savez que Suez est votre prochaine destination. Consultez les horaires des différents trains sur le panneau d'affichage (0). Le train pour Suez part à 20h45, dans 5 minutes selon Mr. Fogg. Il est donc 20h40. Entrez dans la machine (77) et profitez de cette information pour régler votre montre (27) sur 20h40. Prenez la carte (8).



## SUEZ

- Pour attester de votre passage dans la ville du Suez, vous vous rendez au consulat. Présentez alors votre passeport au consul pour qu'il puisse le tamponner : 8 + 13 = 21. Prenez la carte (21).



- À quelle date régler le tampon ? Vous êtes partis de Londres (Jour 1) le 2 octobre 1872 selon le journal (88). Grâce à votre carnet de voyage, vous savez que votre passage à Suez a eu lieu le Jour 8, soit 7 jours après votre départ. La date de votre passage au consulat est donc le 9 octobre 1872. Entrez dans la machine (21) et réglez le tampon à cette date. Prenez la carte (62).



- Commencez par appuyer sur le bouton dédié (62) pour apprendre que l'inspecteur Fix vous épie et pourrait nuire à votre pari. Débusquez-le tout au long de l'aventure. Il ne vous a peut-être pas échappé qu'il vous espionnait déjà au consulat (21). Appuyez alors sur le bouton (21) et entrez le numéro (21).



- ▶ Repérez les deux drapeaux attachés au mât du bateau qui accoste 62. Selon le code maritime présent dans votre carnet de voyage, ils correspondent aux chiffres 1 et 4.

Prenez la carte 14.

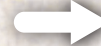
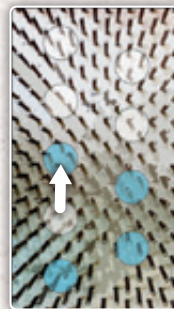
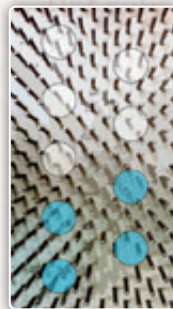


## BOMBAY

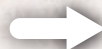
- ▶ Vous voilà à présent en Inde, à Bombay. Mais vous n'êtes pas les seuls à avoir rejoint la colonie anglaise. Repérez Fix dans la foule et appuyez sur le bouton 14 pour entrer le numéro 14.



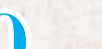
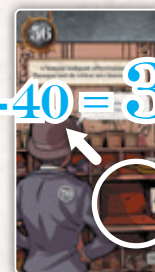
- ▶ Traversez cette planche à clous pour obtenir l'aide du fakir. Pour ne pas se blesser, il faut répartir son poids sur la planche. Entrez dans la machine 14 et commencez par toucher simultanément les 4 premiers points d'appui. Déplacez ensuite uniquement un appui (doigt) à la fois sur le point suivant jusqu'à atteindre l'autre côté de la planche. Prenez la carte 16.



- ▶ Malgré la barrière de la langue, quelque chose vous semble familier dans ce que vous ordonne cet homme. Le numéro 56 est dissimulé dans ce texte sanskrit. Prenez la carte 56.



- ▶ Vous l'aurez compris, l'homme à l'entrée du temple demande à Passepartout de retirer ses chaussures. Il ne reste qu'une place libre qui correspond à la peinture de Passepartout 70. Il chausse donc du 40. Pour lui ôter ses chaussures (40), retirez 40 à Passepartout :  $70 - 40 = 30$ . Prenez la carte 30.



- ▶ À présent pieds nus, vous devriez pouvoir pénétrer sans encombre dans le temple sacré :  $16 + 30 = 46$ . Prenez la carte 46.



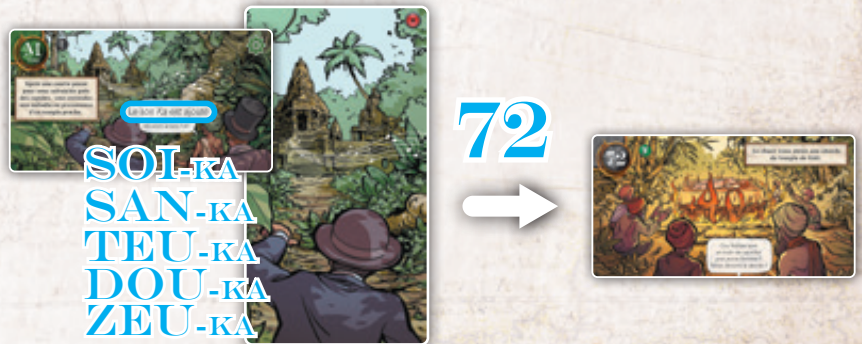
- ▶ Cet homme refuse de vous faire traverser la jungle jusqu'à Calcutta. Mais vous avez un argument de taille. Tentez de le convaincre en le soudoyant :  $7 + 46 = 53$ . Prenez la carte 53.



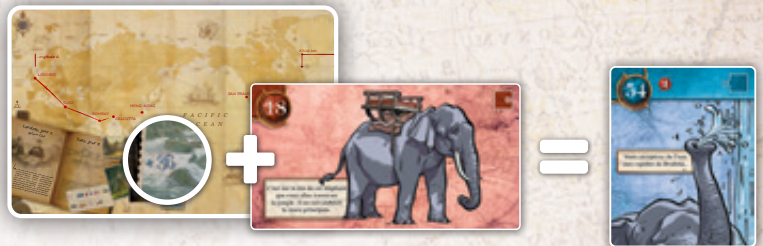
- Vous voilà traversant la jungle à dos d'éléphant. Mais celui-ci n'en fait qu'à sa tête et ne suit pas la route **18**. Le nombre 25 formé par le tracé de la route ne vous est d'aucune utilité. Quel chemin aviez-vous alors suivi ? Les photos présentes dans votre carnet de voyage témoignent de votre itinéraire. En reportant chaque photographie sur le plan, vous tracez un M. Prenez la carte **M**.



- Alors que vous vous désaltériez aux rapides de Brahma, vous entendez au loin un curieux chant. Le guide vous informe que le son « Ka » est ajouté pour Kâli. Entrez dans la machine **100/M** et retirez les sons « Ka » pour suivre le chant jusqu'au temple : SOI-SAN-TEU-DOU-ZEU. Prenez la carte **72**.



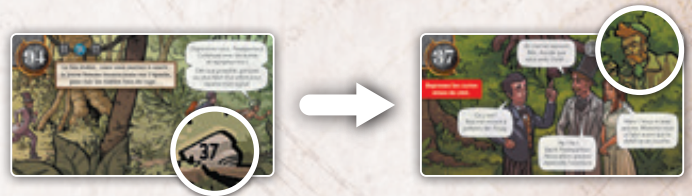
- Pour sauver la jeune femme prise dans les flammes, il vous faut éteindre le feu, et donc acheminer de l'eau jusqu'ici. Repérez le **+36** dissimulé dans l'eau sur la photo des rapides de Brahma. Vous y étiez il y a encore quelques instants. Retournez-y avec l'éléphant pour qu'il y remplisse sa trompe : **18 + 36 = 54**. Prenez la carte **54**.



- Il ne vous reste plus qu'à projeter l'eau récupérée par l'éléphant sur le feu. Pour cela, observez bien les flammes **72**, elles forment un **+40**. Éteignez le brasier : **54 + 40 = 94**. Prenez la carte **94**.



- Alors que le guide explique son plan pour fuir les fidèles, vous remarquez que Passepartout est sur le point de trébucher sur un caillou. Sans doute responsable de la chute ainsi que de la perte de mémoire de notre héros, ce maudit caillou dissimule le numéro **37**. Voilà votre mémoire recouvrée, prêts à poursuivre l'aventure. Mais ne vous laissez pas distraire et repérez l'intraitable Fix caché dans la végétation. Appuyez sur le bouton **37** pour entrer le numéro **37**.

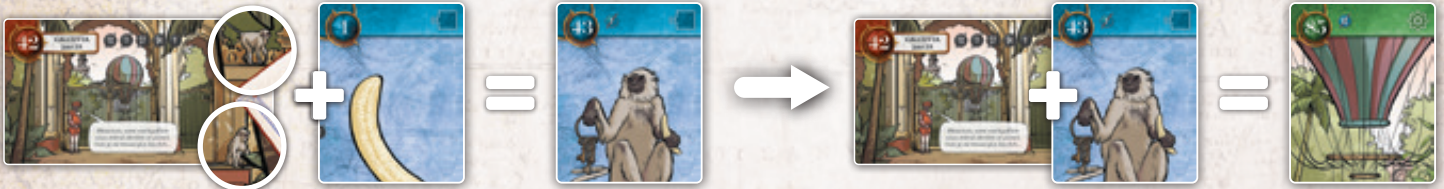


- Il vous faut à présent retrouver votre guide en grimpant à un arbre afin de repérer son signal. Pour cela, reconstituez le panorama des arbres en plaçant la carte 10 au-dessus de la 11. Le tronc forme à présent un Y. Prenez la carte Y pour grimper à l'arbre et placez-la au-dessus de la 10 pour compléter le panorama. Il ne vous reste plus qu'à trouver la bonne direction du signal. Le soleil couchant vous indique l'ouest. En vous aidant de la boussole, vous en déduisez que le signal de fumée se situe au nord-ouest. Entrez alors dans la machine 48 et orientez votre boussole vers le nord-ouest avant d'appuyer sur OK. Prenez la carte 42.

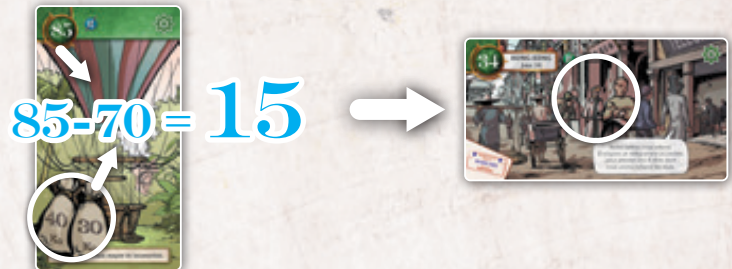


## CALCUTTA

- Vous voilà enfin sortis de la jungle. Vous allez maintenant pouvoir quitter l'Inde et poursuivre votre aventure à condition de retrouver les clefs de ce pauvre majordome. À y regarder de plus près, vous remarquez la présence de singes. Auraient-ils quelque chose à voir avec cette mystérieuse disparition de clefs ? Tendez-leur une banane pour le savoir :  $42 + 1 = 43$ . Prenez la carte 43. Et voilà les clefs ! Donnez-les vite au majordome afin qu'il vous ouvre les grilles :  $42 + 43 = 85$ . Prenez la carte 85.




- Pour que la montgolfière 85 puisse s'élever dans les airs, il faut retirer les 70 kilos de lest ( $30 + 40$ ) :  $85 - 70 = 15$ . Entrez alors la machine 15 (au lieu de 85) dans l'application. Prenez la carte 34 et repérez Fix en appuyant sur le bouton 3 et en y entrant le numéro 34.







## HONG-KONG

- 34 jours depuis votre départ de Londres, et vous voilà à Hong-Kong. Il est temps d'informer vos collègues du Reform Club de votre progression. Le télégramme à envoyer se compose des 4 étapes de votre trajet et plus précisément des visas. La forme de chacun des visas vous donne soit un point soit un trait. Dans l'ordre de votre trajet : Suez 62 (●), Bombay 14 (—), Calcutta 42 (—) et Hong-Kong 34 (—). Entrez dans la machine 34 et saisissez ● — — — dans le télégraphe. Prenez la carte T.






- Même sur le navire, vous êtes épiés par ce maudit inspecteur. Appuyez sur le bouton  pour entrer le numéro .











- Vous êtes pris dans une violente tempête et êtes complètement perdus au milieu de l'océan Pacifique. Pour retrouver votre localisation, commencez par remettre les événements dans l'ordre. En observant l'état du mât ainsi que les réserves de riz, vous déduisez que l'ordre est ,  puis . Retournez à présent ces 3 cartes pour reconstituer votre itinéraire. Partez de Hong-Kong et placez les 3 cartes dans le même ordre que précédemment, les unes à la suite des autres, en prenant soin de les orienter à l'aide de l'aiguille de la boussole vers le nord. Ainsi se forme le tracé de votre navigation qui vous mène jusqu'à la lettre C. Prenez la carte .

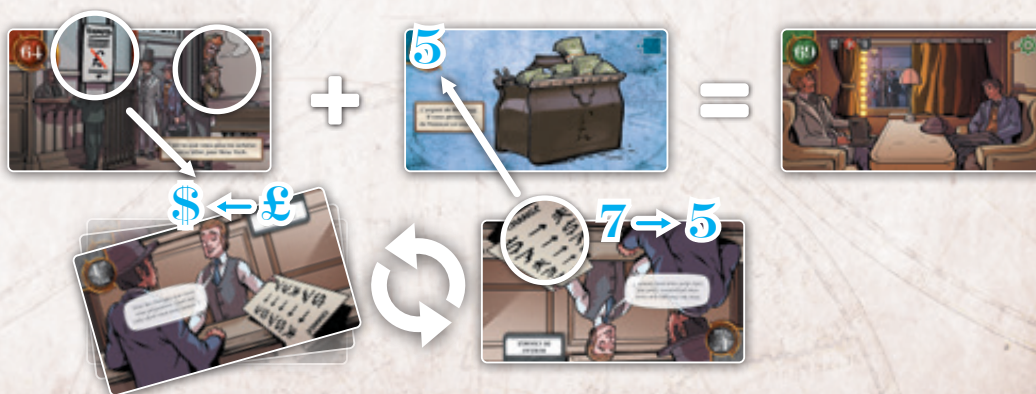


- Un phare tente de vous guider /  pour que vous évitiez les rochers. Soyez attentifs au rythme de sa lumière : il clignote 3 fois consécutivement, puis 2 fois. Prenez la carte .

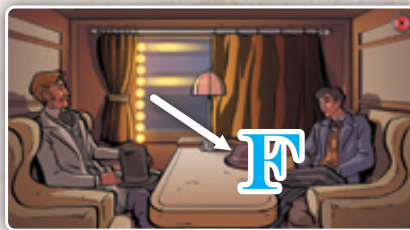


## SAN FRANCISCO

- Prêts à entamer une traversée de l'Amérique par la voie ferrée, vous vous rendez à la gare de San Francisco pour y acheter vos billets de train . Débusquez d'abord Fix  en entrant le numéro  dans l'application. Remarquez ensuite qu'il n'est pas possible de payer avec des livres sterling. Il vous faut des dollars. Allez donc d'abord faire du change . Repérez la ligne \$ ← £ et retournez le panneau afin de lire dans le bon sens. Vous lisez à présent 7 → 5. Payez alors le vendeur de la gare de San Francisco  en lui ajoutant  (\$) et non pas  (£) :  $64 + 5 = 69$ . Prenez la carte .

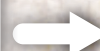
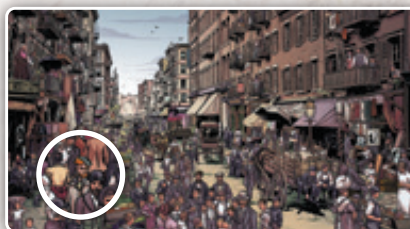


- Avant de vous reposer dans le train, observez par la fenêtre pour repérer l'inépuisable Fix. Appuyez sur le bouton pour entrer le numéro . Entrez ensuite dans la machine pour mettre le train en marche. Une fois celui-ci lancé à toute allure, observez les luminaires : ceux de l'intérieur du train ainsi que les lampadaires sur le quai forment un F. Prenez la carte .



## NEW YORK

- C'était inévitable, Fix a fini par passer à l'action. Vous devez au plus vite le retrouver et le forcer à lever son injonction. Pour cela, il faudra que vous ayez, à ce stade, repéré au moins 5 Fix (sur les 7 possibles) : , , , , , et . Entrez ensuite dans la machine / pour le débusquer une dernière fois. Il se cache sur la gauche, cliquez dessus. Prenez la carte .

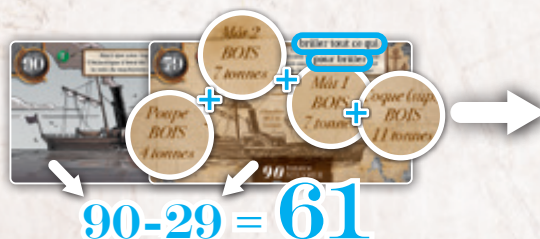


- C'est la dernière traversée. De l'autre côté de l'océan Atlantique se trouve l'Angleterre. Alors que vous touchez au but, le sort vous joue un mauvais tour : plus un morceau de charbon. Vous tentez de convaincre le capitaine du navire de vous aider en lui narrant votre folle aventure, mais celui-ci n'en croit pas un mot.

Montrez-lui votre passeport pour lui prouver la véracité de vos dires : + = . Prenez la carte .



- Le capitaine vous autorise à brûler tout ce qui peut brûler sur le navire pour remplacer le charbon manquant. Repérez alors sur le plan toutes les parties en bois. La poupe, les deux mâts, ainsi que la coque supérieure représentent 29 tonnes ( $4+7+7+11$ ) sur les 90 au total. Une fois tout le bois brûlé, il restera : - 29 = . Prenez la carte .



## L'ARRIVÉE

- Pour réellement faire le tour du monde, votre bateau doit relier New York à votre point de départ : Londres. Pour cela, repliez les 2 côtés du carnet de voyage vers l'arrière afin de connecter les 2 extrémités de la carte. Placez ensuite le bateau **61** au bon endroit pour faire apparaître le nombre 81. Prenez la carte **81**.

Vous avez fait le tour du monde, mais à en croire votre montre, c'est aujourd'hui le dimanche 22 décembre, soit 81 jours depuis votre départ de Londres. Remarquez cependant l'affiche du théâtre **81** : ce soir, c'est la dernière représentation d'*Hamlet*. Or le journal **88** mentionnait qu'elle devait avoir lieu le samedi 21 décembre. Se pourrait-il que vous n'ayez en fait mis que 80 jours pour accomplir le tour du monde ? Entrez dans la machine **77** et remontez les aiguilles de votre montre de 24h pour le savoir...



En effet, en progressant vers l'est, vous alliez au-devant du soleil, et par conséquent les jours diminuaient pour vous d'autant de fois 4 minutes que vous franchissiez de degrés dans cette direction, soit 24h pour un tour complet. En faisant le tour de la Terre par l'est, vous avez vu le soleil passer 81 fois au méridien, alors que vos collègues du Reform Club à Londres ne l'ont vu que 80 fois. Ainsi vous remportez votre pari : accomplir le tour du monde en 80 jours. Félicitations.