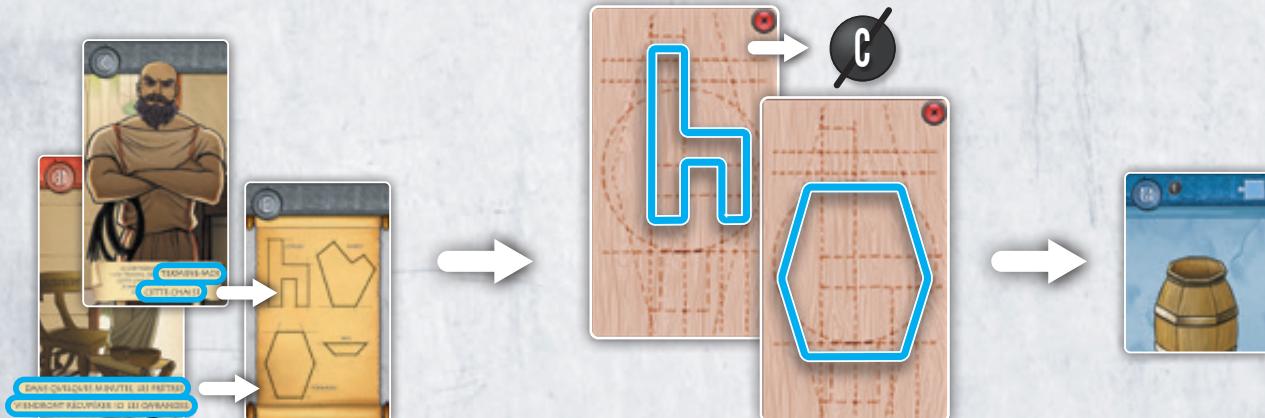


DANS LES GRIFFES D'HADÈS

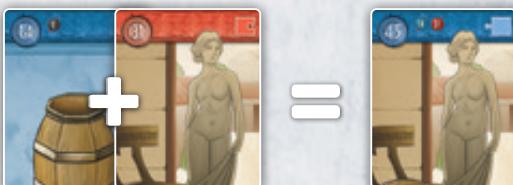
Difficulté :

LA FUITE

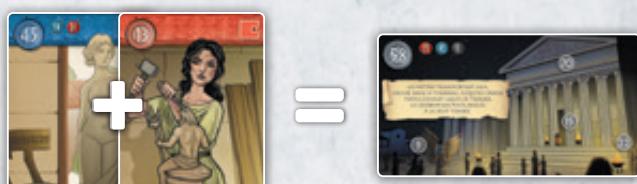
- ▶ Pour espérer retrouver et sauver votre maître Ariclès, vous devrez d'abord trouver un moyen de vous enfuir d'ici. Et si vous vous cachez dans un tonneau, parmi les offrandes qui seront évacuées dans quelques minutes ? Bonne idée, mais tant que le contremaître sera sur votre dos , vous ne pourrez pas mettre votre plan à exécution. Commencez par lui fabriquer sa chaise pour qu'il vous laisse tranquille. Entrez dans la machine et tracez une chaise en suivant le patron . Le contremaître s'en va : défaussez . Faites la même chose en traçant à présent un tonneau. Prenez la carte .



- ▶ Avant de vous y cacher, prenez soin de placer le tonneau parmi les offrandes : + = . Prenez la carte .

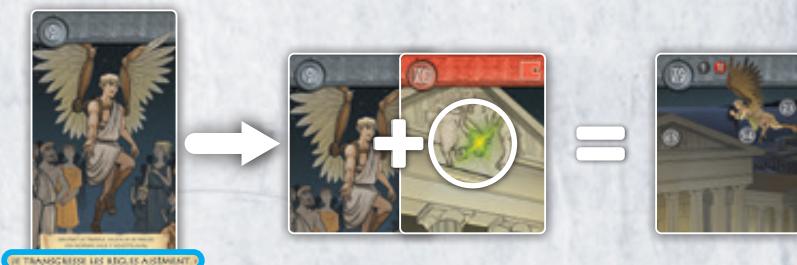


- ▶ Glissez-vous discrètement dans le tonneau, afin que les prêtres vous emmènent loin de cet atelier : + = . Prenez la carte .

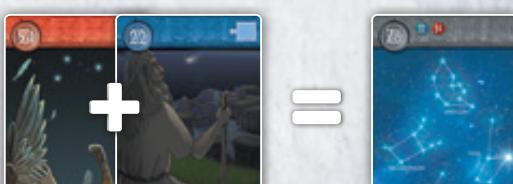


LE TEMPLE

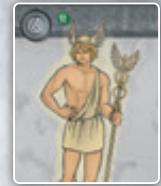
- ▶ Vous voilà loin de l'atelier, au temple où aura lieu la cérémonie pour Ariclès. À peine sortie de votre tonneau, vous remarquez une étrange lumière provenant du fronton du temple . Bien qu'Icare soit une carte grise, il « transgresse les règles aisément ». Demandez-lui alors de vous porter dans les airs jusqu'au fronton : + = . Prenez la carte .



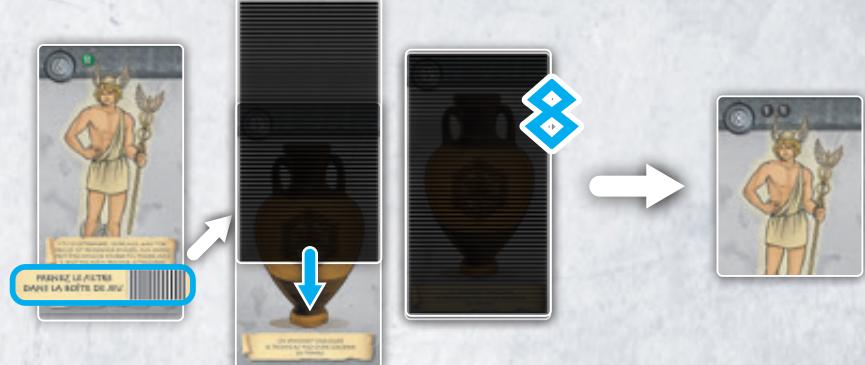
- ▶ Les dieux semblent exprimer leur colère envers Icare à travers ces étoiles menaçantes. Demandez au vieil homme de vous en dire plus sur ces étoiles et les constellations : + = . Prenez la carte .



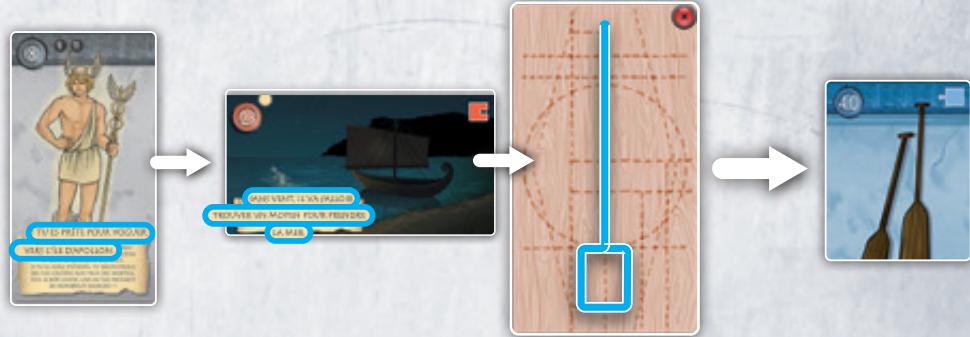
- Le message sur le fronton signifie que ces créatures mythologiques sont liées entre elles. Le minotaure est un homme à tête de taureau ; le centaure, un homme à croupe de cheval ; le pégase, un cheval ailé ; le griffon, un lion ailé à tête d'aigle. Entrez dans la machine 65, puis en partant du taureau (déjà allumé), appuyez sur le minotaure, le centaure, le pégase, le griffon et enfin le lion. Prenez la carte 6.



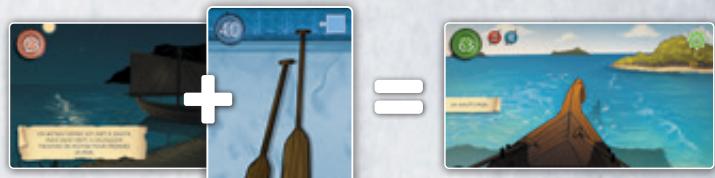
- Vous apprenez que votre cher Arclès est retenu par Hadès. Hermès, pour vous aider, vous octroie le pouvoir de vision divine. Ce filtre vous permet de voir des éléments qui sont normalement invisibles aux yeux des mortels. Passez votre vision divine sur le vase 15, en faisant glisser le filtre de haut en bas. Vous voyez un 8 tourner sur lui-même. Prenez la carte 8.



- Hermès aux sandales ailées vous conseille de voguer jusqu'à l'île d'Apollon pour demander l'aide du plus beau des dieux. Mais sans vent, difficile de naviguer. Faites usage de vos compétences d'artisan pour fabriquer des rames. Entrez dans la machine 90 et tracez une rame. Prenez la carte 40.



- Prenez le large en donnant de généreux coups de rame : $23 + 40 = 63$. Prenez la carte 63.



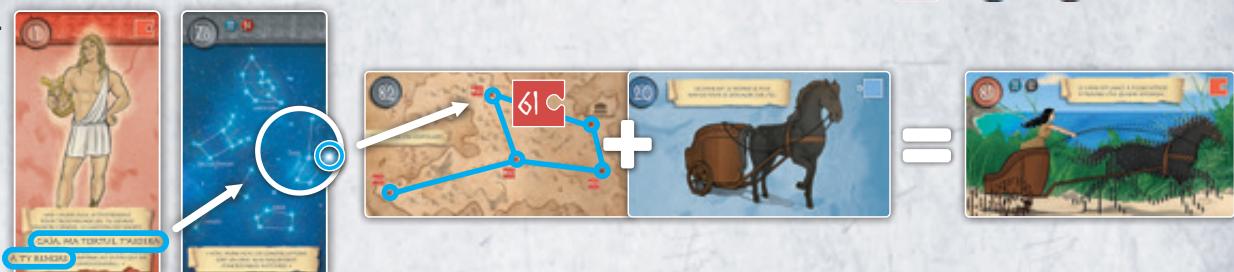
- Vous voilà au large sans une île à l'horizon. Faites comme Hermès vous l'indiquait 8 : placez-vous au milieu de l'océan et patientez. Pour cela, entrez dans la machine 63 et maintenez votre doigt appuyé quelques secondes au milieu de l'écran. Des îles apparaissent alors. Pour trouver celle d'Apollon, remémorez-vous ce que vous a enseigné le vieux sage 76 et remarquez qu'une île possède la même forme que la constellation d'Apollon. Cliquez sur cette île. Prenez la carte ▶.



L'ÎLE D'APOLLON

► Apollon vous offrira son aide si vous relevez son défi. Pour trouver l'emplacement de l'arbre, servez-vous de Gaïa, ou du moins de sa constellation. En effet, les différents lieux sur le plan de l'île 82 forment les étoiles de Gaïa 76. Remarquez que l'une d'entre elles est plus lumineuse que les autres. Elle correspond à la localisation de l'arbre. Foncez-y avec le char : 61 C + 20 = 81.

Prenez la carte 81.

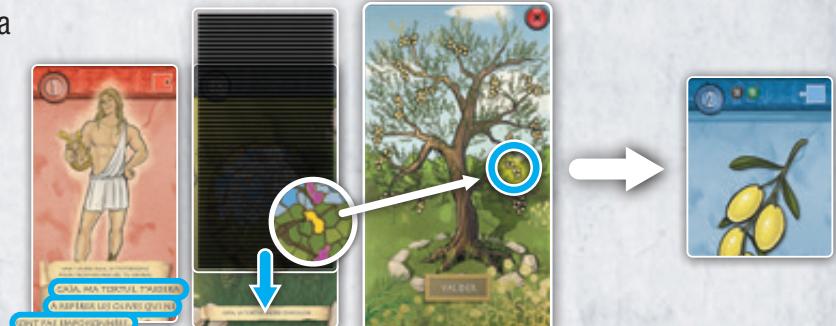


► Vous vous rendez en hâte vers l'arbre aux olives, mais quelque chose ne tourne pas rond. Utilisez votre vision divine pour en savoir plus. En passant le filtre de gauche à droite sur le char 81, vous apercevez qu'une roue est en train de se briser. Fabriquez-en une nouvelle. Entrez dans la machine 90 et tracez un cercle. Prenez la carte 17. Remplacez la roue du char pour enfin rejoindre l'arbre aux olives d'or : 81 + 17 = 98.



► Comme indiqué par Apollon 1, Gaïa 38 vous révélera les olives empoisonnées. Pour cela, passez votre vision divine sur la carapace de la tortue. Dans la position tête et pattes sorties, vous verrez toutes les olives passer en violet, sauf un paquet. Entrez dans la machine 98 et sélectionnez ces olives.

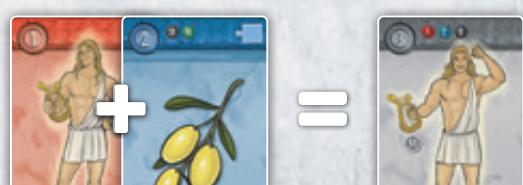
Prenez la carte 2.



► Les fameuses olives d'or sont maintenant en votre possession. Ramenez-les sans plus attendre à Apollon afin qu'il vous apporte son aide précieuse :

$$1 + 2 = 3.$$

Prenez la carte 3.



► Apollon tient parole et vous fait don de sa lyre. Malheureusement, il ne peut vous dévoiler l'emplacement des Enfers. Il vous indique néanmoins qui pourra vous le révéler : la déesse aux yeux de lumière, Athéna. Elle est située à la pointe du trident de Poséidon. Cela fait référence au trident formé par les îles. Entrez dans la machine 63 et cliquez sur celle qui se trouve à l'extrémité.

Prenez la carte 60.



► Ce curieux chant est envoûtant, et tant que vous l'entendrez, vous ne pourrez pas sauver Ariclès des griffes d'Hadès. Comment faire taire ce chant ? Dans l'application, cliquez sur le bouton réglage ⚙️ en haut à gauche et coupez la musique du jeu, en la passant sur OFF.

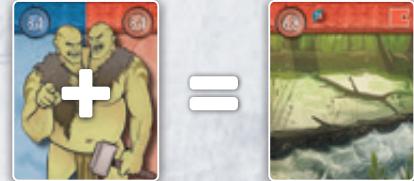
Prenez la carte 65.



L'ÎLE D'Athéna

► Pour obtenir l'emplacement des Enfers, il vous faut d'abord aider Athéna à se débarrasser des créatures envoyées par Hadès. Commencez avec cet ogre bicéphale. Remarquez que les deux têtes 34 et 34 de cet ogre n'ont pas l'air d'être souvent d'accord. Montez-les l'une contre l'autre pour faire diversion et continuer votre route : 34 + 34 = 68.

Prenez la carte 68.



► Un puissant torrent vous barre la route.

Comment rejoindre l'autre rive ? Une simple planche de bois devrait vous permettre de traverser.

Entrez dans la machine 90 et tracez un long rectangle.

Prenez la carte 10.

Placez maintenant cette planche au-dessus des rapides pour les franchir : 10 + 68 = 78.

Prenez la carte 78.



► Voilà une hydre terrifiante ! Mais Zeus, qui rassemble les nuages, semble être avec vous. Ses éclairs vous indiquent dans quel ordre couper les têtes. Observez l'hydre 78 avec la vision divine, en passant le filtre de haut en bas. Une séquence d'éclairs frappant les têtes vous est alors révélée : 2^e tête, 4^e tête, 1^{re} et 3^e tête simultanément, 2^e tête, 4^e tête, etc. Entrez dans la machine 78 et coupez les têtes selon cette séquence en commençant par n'importe quelle étape. Prenez la carte 11.



► Athéna, comme convenu, vous indique l'emplacement du royaume d'Hadès. L'entrée des Enfers se situe entre l'île d'Apollon, que vous avez déjà visitée, et le grand temple d'où vous avez pris la mer. Entrez dans la machine 63 et cliquez dans l'eau entre ces deux points.

Prenez la carte 74.



LES ENFERS

► Ariclès est retenu derrière ces portes, quelque part dans les Enfers. Mais comment y entrer ? Utilisez votre vision divine pour révéler l'accès. Passez le filtre sur la porte 74. Vous voyez alors apparaître un crâne de feu. Celui-ci vous est familier, c'est le même symbole que sur le bouton Pénalité 🔥 de l'application. Osez appuyer dessus pour vous aventurer dans le royaume des morts.

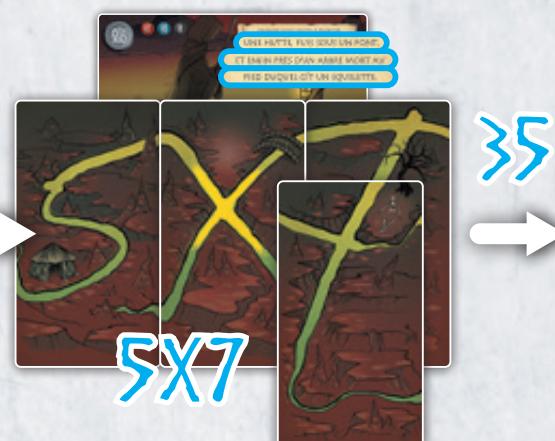
Prenez la carte 66.



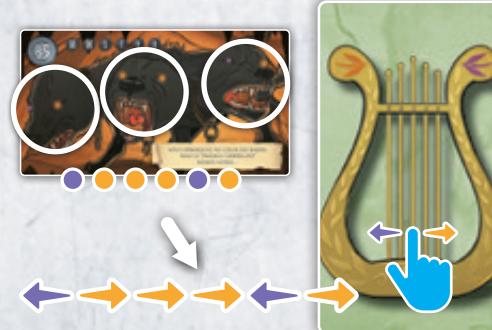
► Vous voilà dans le royaume d'Hadès, au bord du Styx, et il est maintenant trop tard pour faire demi-tour... Vous rencontrez Charon, le passeur des Enfers. Sa main tendue semble signifier qu'il attend une obole avant de pouvoir vous faire monter sur sa barque. Offrez-lui alors la pièce que vous aviez ramassée : 47 + 49 = 96. Prenez la carte 96.



► Le Styx est le fleuve qui vous mènera au trône d'Hadès. Mais encore faut-il ne pas vous y perdre. Suivez à la lettre l'itinéraire emprunté par Charon 96. Réagencez les différentes parties du Styx de la manière suivante : placez d'abord la hutte S, puis le pont X, l'arbre mort T et enfin au pied de cet arbre le squelette Y. Le nouveau fleuve ainsi formé dessine « 5x7 ». Prenez alors la carte 35.



► Hadès ne se laisse pas approcher aussi facilement. Il faudra d'abord vous débarrasser du terrible Cerbère. Apollon 31 vous a fait don de sa lyre pour vous aider à vaincre Cerbère, mais comment en jouer ? Les notes de la lyre 51 changent selon le sens dans lequel elles sont jouées. Observez aussi les décorations des montants : une orange et une violette. La décoration orange vous indique de gratter les cordes vers la droite, et la violette vers la gauche. Remarquez à présent la couleur des yeux de Cerbère, ce sont les mêmes que sur la lyre : violet / orange / orange / orange / violet / orange. Entrez dans la machine 51 et jouez gauche, droite, droite, droite, gauche puis droite. Prenez la carte 33.



► Pour sauver Ariclès, vous devez vaincre Hadès. Mais une mortelle comme vous ne saurait rivaliser seule avec le dieu des Enfers. Ariclès (B) vous donne la clé pour triompher. Les dieux qui vous ont soutenue durant cette aventure vous aideront. Prenez les cartes d'Apollon (3), Athéna (II) et Hermès (8), puis regardez leur « face cachée » (le dos des cartes). Reconstituez la constellation d'Hadès (76). Vous obtenez $3 = 8$. Ainsi pour vaincre Hadès (33), 33 devient 88. Prenez la carte (88).



► Hadès est vaincu. Ariclès et Icare sont quant à eux sains et saufs. Mais vous êtes bloquée dans le monde souterrain. Icare décide alors de vous aider à son tour en vous offrant ses ailes. Elles vous permettront de vous sauver des Enfers et enfin de retrouver votre liberté. Entrez dans la machine (41) puis saisissez le téléphone dans votre main et agitez-le de haut en bas en mimant des ailes.



Alix s'envole vers la lumière, sauvant les deux hommes des enfers. De retour au temple, une fête somptueuse est organisée en l'honneur de l'héroïne. Des années durant, le peuple se souviendra de son épopee merveilleuse et racontera ses plus grands défis.

