


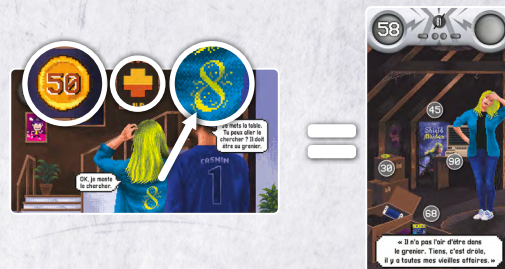
RESTART




Difficulté :   


- Il est l'heure de passer à table. Maman part chercher son fiston, qui joue au grenier. Quand elle arrive en haut des escaliers, il suffit d'additionner le tableau (50) et son tee-shirt (8) pour lui permettre d'ouvrir la porte :

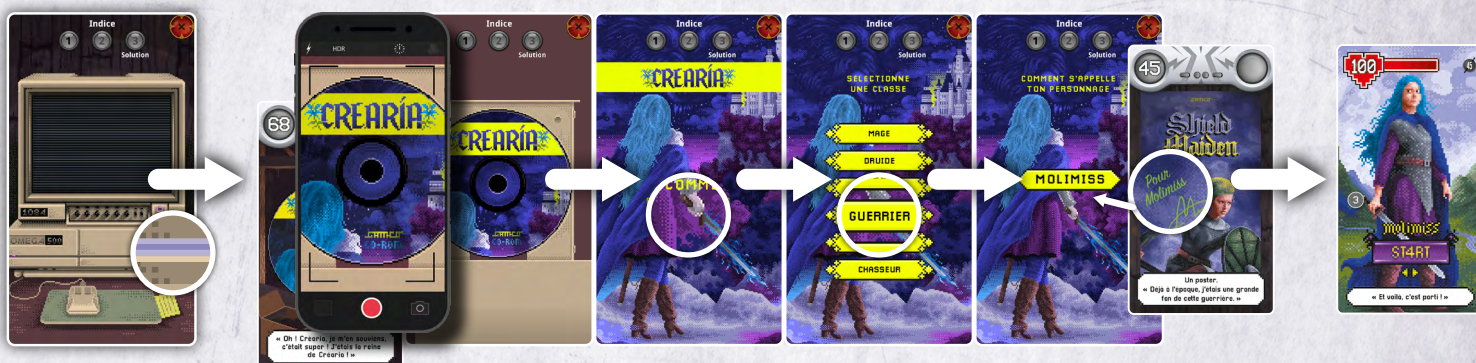
$$50 + 8 = 58$$


Prenez la carte .




- Vous disposez d'un vieil ordinateur en veille qui ne demande qu'à faire tourner un CD. Ça tombe bien, vous avez celui du jeu Créaria et vous avez très envie d'y rejouer. Appuyez sur le bouton 'eject' du lecteur, puis placez la caméra de votre appareil au-dessus du CD-Rom . Créez ensuite une partie et sélectionnez la classe de votre personnage. Guerrier, ça vous dit bien, c'est la classe que vous jouiez autrefois . Il va ensuite falloir lui donner un nom. Pourquoi pas Molimiss , votre ancien pseudo ? Bingo, le jeu charge... jusqu'à 99 %. Pas d'autre choix que de prendre les choses en main pour passer à 100.

Prenez la carte .





- Pour lancer le jeu, il faut appuyer sur le bouton START ... ou plutôt ST4RT.

Prenez la carte .



LA QUÊTE DU MAGE

- Regardez de plus près le mage que l'on aperçoit à droite . Il est surmonté d'un point d'exclamation.

Prenez la carte .



- Celui qui tourne en rond pour l'éternité **15** décrit forcément un cercle. Prenez la carte **0**.

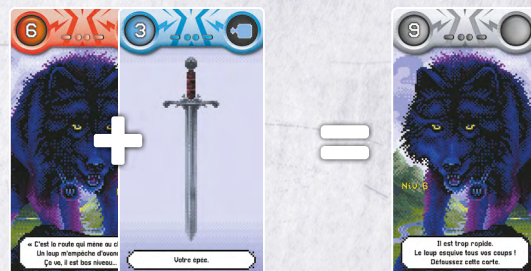


- Le mage **15** vous a demandé de trouver de la créalys. Mais comment la reconnaître ? Regardez bien le CD-Rom **68**, il y en a de part et d'autre du nom du jeu. La créalys correspond donc au modificateur **+20**. Rapportez-en au mage : **15** + **20** = **35**. Prenez la carte **35**.



EN ROUTE VERS LE CHÂTEAU

- Un gros loup **6** vous barre la route. Tentez de l'affronter en utilisant votre épée **3** : **6** + **3** = **9**. Prenez la carte **9**.



- Le combat au corps à corps ne fonctionnera pas face à cet animal trop agile **9**. Et si le bâton **17** que vous a fourni le mage était magique ? Tentez de le brandir face au loup **6** : **6** + **17** = **23**. Prenez la carte **23**.



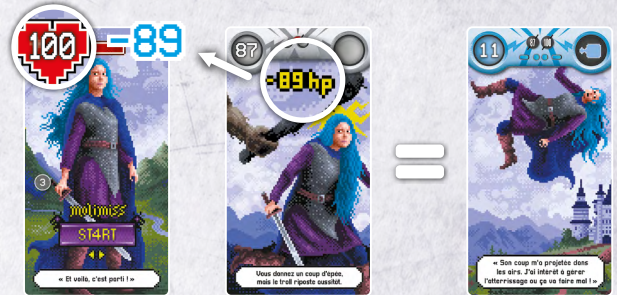
- Malheureusement, l'animal **6** semble d'humeur badine. Pour vous en débarrasser définitivement, il suffit de jeter le bâton **17** à l'autre bout des plaines des Mondes de Créaria **4** : **17** + **4** = **21**. Prenez la carte **21**.



- Un troll **84** vous barre la route. Il est temps de faire bon usage de votre épée **3** ! $84 + 3 = 87$.
Prenez la carte **87**.



- Mais le troll **87** riposte et vous assène un violent coup de massue qui vous fait perdre 89 points de vie. Vous en aviez 100 au départ, il vous en reste donc 11.
Prenez la carte **11**.



- Attention à la chute **11**, qui risque d'être dure ! Dans un monde parfait, mieux vaudrait retomber dans la rivière **72** : $11 + 72 = 83$.
Prenez la carte **83**.



- Ouf ! vous êtes retombée dans l'eau **83**. Avez-vous remarqué que les éclaboussures formaient le nombre 70 ?
Prenez la carte **70**.



- L'amont **70** de la rivière est parfaitement sain alors que l'aval **72** était pollué. Rendez-vous entre les deux pour comprendre ce qui se passe.
Prenez la carte **71**.



- Mais qu'est-ce que cette usine polluante **71** fabrique ici ? Dégainez votre épée **3** et cassez-moi tout ça !!
 $71 + 3 = 74$.
Prenez la carte **74**.



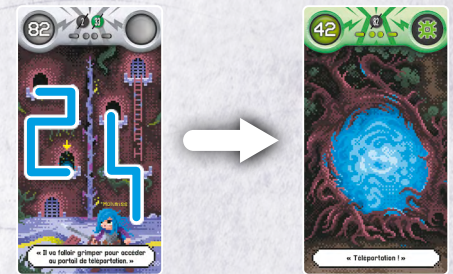
- Ça alors ! votre ancienne base apparaît derrière les décombres de l'usine 74. Vous reconnaissez l'entrée du portail de téléportation. Entrez dans la machine 33. La séquence qui permet d'ouvrir la porte est inscrite sur le Post-it 2 trouvé près de l'ordinateur. Toquez à la porte en respectant la séquence suivante : 1 fois, pause ; puis 3 fois, pause ; et enfin 1 fois.

Prenez la carte 82.



- Pour gagner la porte surmontée d'une flèche jaune, il faut grimper à l'échelle puis à la liane (suivez le parcours du doigt, cela forme un 4), avant de ressortir par le passage en haut à gauche et de suivre le parcours qui, lui, forme un 2.

Prenez la carte 42.

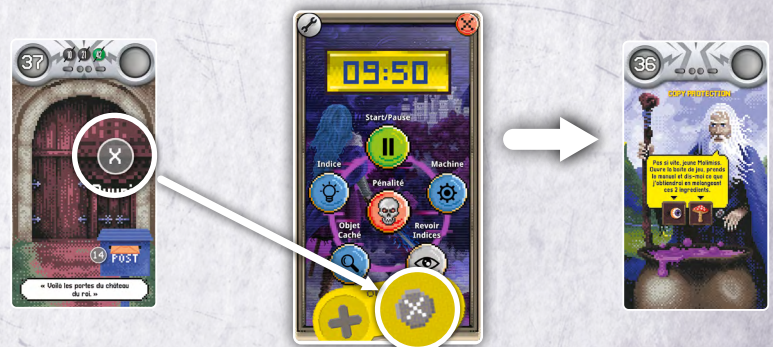


- Le mage 35 vous a demandé de vous rendre au Château Royal 10. Ouvrez la machine du portail 42 et placez la caméra de votre appareil au-dessus du Château Royal pour vous y téléporter. Vous vous retrouvez alors aux portes du château.

Prenez la carte 37.



- Pour ouvrir les portes du château, rien de plus simple : appuyez sur le bouton X de la manette de jeu en bas de l'écran de l'application.



► Le mage vous arrête pour vérifier l'authenticité de votre jeu ! Ouvrez la machine **30** et alignez l'œil et le champignon, conformément aux 2 ingrédients de la carte **36**. Le disque vous indique la page 4 du manuel mentionné par le mage, qui n'est autre que livret de règles, ainsi que les couleurs jaune et rose. Vous remarquerez alors que les fumées colorées du chaudron de la page 4 donnent les chiffres 4 (jaune) et 8 (rose).

Prenez la carte **48**.

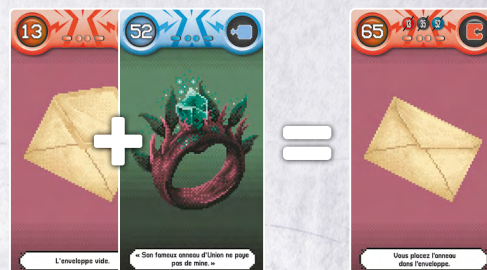


L'UNION DU ROI ET DE LA DRYADE

► Une fois entrée, vous apprenez au roi **48** que la dryade **12** n'est autre que sa reine. Pour les réconcilier, le roi pourrait offrir l'anneau d'Union **52** à sa bien-aimée. Pour cela, commencez par le glisser dans l'enveloppe vide **13** :

$$13 + 52 = 65$$

Prenez la carte **65**.



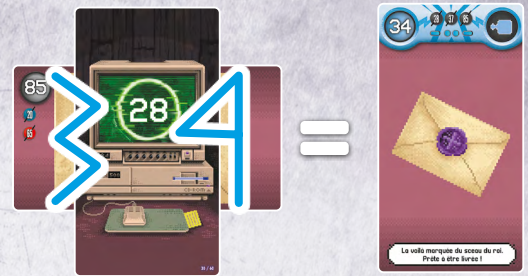
► Il faut ensuite sceller l'enveloppe **65** en y versant de la cire chaude **20** : $65 + 20 = 85$.

Prenez la carte **85**.



- Il ne vous reste maintenant plus qu'à placer la face de la bague du roi (28) sur l'enveloppe à cacheter (85). Vous verrez alors les chiffres 3 et 4 apparaître de part et d'autre du dos de la carte (28).

Prenez la carte (34).



- La lettre (34) étant prête, il n'y a plus qu'à la remettre à la dryade (12). $34 + 12 = 46$.

Prenez la carte (46).



- Malheureusement, le troll (46) est toujours là. Remarquant son bouclier cassé, vous tentez de l'embobiner en lui donnant le tract publicitaire (14). Bien vu ! Il s'en va faire des emplettes. $46 + 14 = 60$.

Prenez la carte (60).



- Enfin débarrassée du troll, vous rejoignez la dryade (60) pour lui donner la lettre portant le sceau du roi (34). $60 + 34 = 94$.

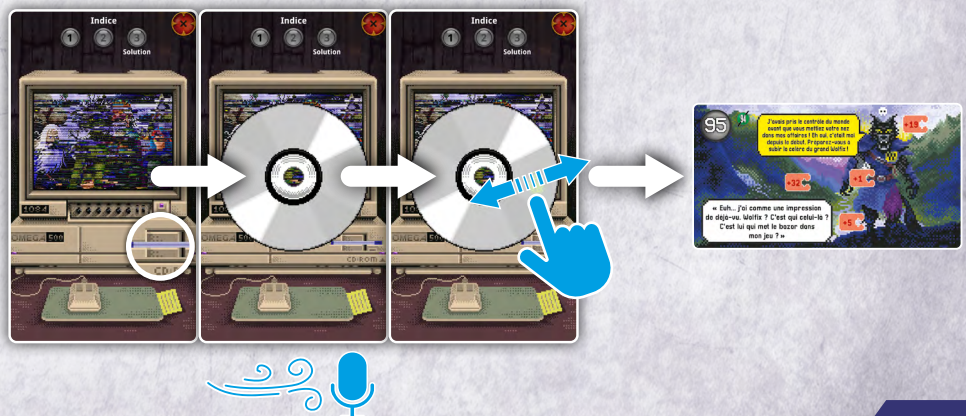
Prenez la carte (94).



LE RETOUR DE WOLFIX

- Entrez dans la machine (94). Le jeu semble avoir planté ! Retirez le CD-Rom en appuyant à nouveau sur le lecteur, puis soufflez sur le disque pour enlever la poussière et faire apparaître la trace de doigt, qu'il vous suffit de frotter pour la faire disparaître.

Prenez la carte (95).



- Wolfix ?! C'est le loup que vous avez rencontré tantôt et dont vous vous êtes débarrassée en jetant un bâton à l'autre bout des plaines. Et si vous balanciez votre barre d'orpiment 61 au loin 32 ? $32 + 61 = 93$.
Prenez la carte 93.



- Profitant de la position de Wolfix 93, vous vous jetez sur lui pour abattre votre épée 3 sur son jetpack, qui explose :
 $93 + 3 = 96$.
Prenez la carte 96.



- Votre fils tente de vous faire reprendre vos esprits. C'est sa main que vous voyez devant l'écran. Une main de 5 doigts, fort heureusement, qui vous indique la prochaine carte à révéler.
Prenez la carte 5.



- Entrez dans la machine 5. Wolfix a perdu la bataille et quitte les Mondes de Créaria la queue entre les jambes, sans doute pour tenter de trouver refuge dans un autre jeu...
Ne lui laissez pas cette chance et appuyez sur la console rangée dans le carton. Superboy n'a plus qu'à traquer Wolfix dans le labyrinthe. Profitez des champignons pour aller plus vite !

