

La course au jouet

Difficulté :

ENTRER DANS LE PARC

- ▶ Pour commencer, formez la clôture avec les cartes **84** et **22**, et notez la faiblesse dans le grillage. Celle-ci forme le chiffre 9.

Prenez la carte **9**.



- ▶ Superposez la carte **9** sur le grillage (**84** et **22**). Le numéro **22** devient un **29**.

Prenez la carte **29**.



- ▶ Maintenant que le grillage est trouvé, vous pouvez récupérer le coupon. Combinez la canne (**13**) au chewing-gum (**5**) pour obtenir une canne gluante : **13 + 5 = 18**.

Prenez la carte **18**.



- ▶ Passez la canne gluante (**18**) par le trou du grillage (**29**) pour récupérer le coupon : **18 + 29 = 47**.

Prenez la carte **47**.



PREMIÈRE PARTIE DU PARC

- ▶ Montrez ce coupon (**47**) au garde à l'entrée (**50**) pour accéder à la fête foraine : **50 + 47 = 97**.

Prenez la carte **97**.



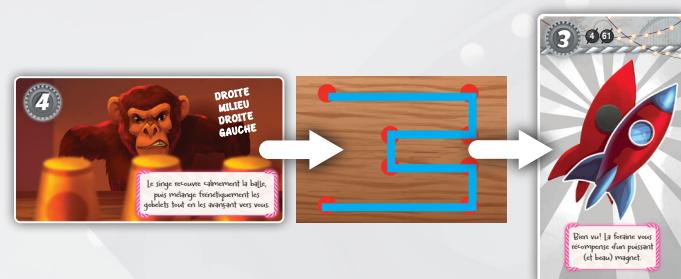
► Commencez par la foraine qui tient le bonneteau (19). Elle a perdu une boucle d'oreille, volée par son singe, mais on la voit sur une des ampoules au-dessus du stand. Utilisez votre sarbacane en ouvrant la machine 70. Visez la boucle d'oreille, puis soufflez sur votre appareil afin de la récupérer. Donnez la boucle d'oreille (42) à la foraine : $19 + 42 = 61$.

Prenez la carte 61.



► Le jeu de bonneteau vous montre où est la boule au départ (à gauche). La carte 4 vous indique où elle sera à chaque étape. Sachant que le singe avance les gobelets à chaque fois, le trajet de la boule dessine en fait un 3.

Prenez la carte 3.



► La seule autre attraction que vous pouvez faire est la pêche aux canards (30). Donnez votre coupon (47) pour y participer : $30 + 47 = 77$.

Prenez la carte 77.



► Vous devez attraper un dernier canard orange pour remplir votre panier. Placez l'hameçon de la canne à pêche (78) au-dessus de ce canard. La position des canards orange visibles forme un 2.

Prenez la carte 2.



► Votre lot (2) est un ours en peluche, mais le plus intéressant est le bouton qui orne son ventre. Le numéro 88 y est gravé.

Prenez la carte 88.



► Insérez ce bouton dans le monnayeur de la machine à pince (1) pour déloger la pièce et la récupérer : $1 + 88 = 89$.

Prenez la carte 89.



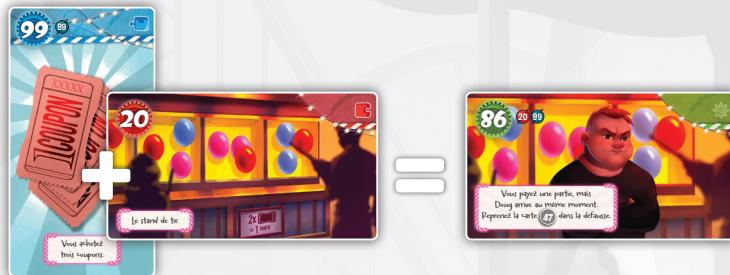
Vous possédez maintenant une pièce (89), que vous utilisez pour acheter des coupons au guichet (10) : $89 + 10 = 99$.

Prenez la carte 99.



► Vous pouvez maintenant vous rendre au stand de tir (20), où l'on vous demande exactement 2 coupons. Si la somme des 3 coupons (99) représentés sur votre carte fait 99, alors 2 coupons font 66 : $66 + 20 = 86$.

Prenez la carte 86.



► Ouvrez la machine 86. Tirez pour faire éclater deux ballons. Doug apparaît et vole votre dernière balle. Pour détruire le dernier ballon, quittez la machine 86 puis utilisez votre sarbacane en ouvrant la machine 70. Sur la carte 86, visez le dernier ballon et soufflez sur votre appareil pour récupérer votre premier badge.



► À ce moment, des pleurs attirent votre attention. Vous arrivez dans les coulisses de la fête foraine (69) où une petite fille sanglote, car Doug a cassé ses crayons. Un court-circuit a causé la fermeture d'une partie du parc (56). Utilisez votre canne gluante (18) pour réparer le court-circuit : $69 + 18 = 87$.

Prenez la carte 87.



- ▶ Vous devez à présent assembler un puzzle avec les cartes 57, 56 et 69. En observant la forme de ce puzzle, vous pouvez voir un J. Prenez la carte J pour accéder à la seconde partie du parc.

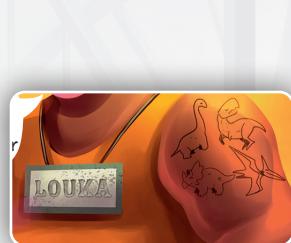


SECONDE PARTIE DU PARC

- ▶ Il y a trop de monde à la grande roue, intéressez-vous plutôt au jeu de mailloche (24). Utilisez votre sarbacane : ouvrez la machine 70, visez la cloche et soufflez sur votre appareil. Vous faites sonner la cloche et gagnez ainsi un badge de force.



- ▶ Passez au stand des machines à sous (79). Il n'y rien à faire ici, sinon remarquer que le propriétaire de la roulette (36) s'appelle Louka. Il porte un tatouage composé de 4 dinosaures disposés en carré. Repérez ces dinosaures sous forme de ballons géants dans le parc et notez-en les couleurs. Ouvrez la machine 36 et reportez ces couleurs sur le clavier de la roulette pour entrer dans celle-ci.



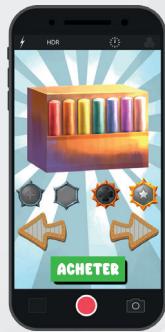
- ▶ À l'intérieur de la roulette, vous trouvez une corde (14), un schéma (11) et une machine à prédictions en état de marche. Le sommet de cette machine présente un œil familier. En suivant les instructions de Zoltar, appuyez longuement sur l'onglet « Revoir Indice » de l'application pour obtenir un ticket de prédition.



- ▶ Le schéma de la machine à pince (11) vous explique comment la mettre en marche avec un aimant. Ouvrez la machine 30. La machine à pince ne fonctionne pas. Placez votre appareil au-dessus de l'aimant (3) puis soulevez-le lentement, et la machine à pince se mettra en route ! Appuyez alors longuement sur le bouton rouge pour obtenir le super lot : un badge de chance.



► Grâce à ce badge, vous pouvez rendre le sourire à Ashley. Allez au stand des lots en ouvrant la machine 60 et achetez les crayons.



► Donnez ces crayons (+6) à Ashley (69) : +6 + 69 = 75.

Prenez la carte 75.



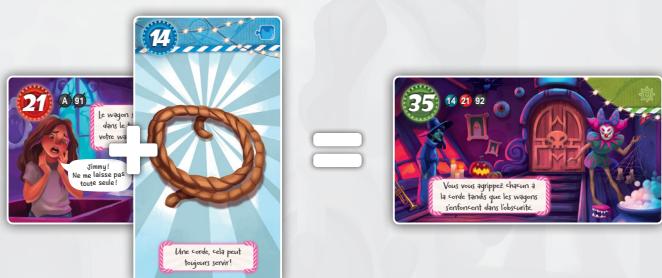
► Avant d'entrer, vous devez comprendre la prédiction de Zoltar (1). Repérez les lettres placées juste sous les coeurs pour obtenir le mot « Retirez ». Le mot « Zoltar », quant à lui, est partiellement effacé et révèle le nombre 70. Vous obtenez donc la phrase : « Retirez 70 ». Appliquez cette instruction et entrez dans la maison hantée : 91 - 70 = 21.

Prenez la carte 21.



► Dans le train fantôme (21), vous empruntez un wagon. Mais il se brise en deux, menaçant de vous séparer d'Ashley. Jetez-lui la corde (14) pour vous aventurer dans le labyrinthe : 21 + 14 = 35.

Prenez la carte 35.



► La machine 35 présente une suite de tunnels et vous devez choisir entre 2 routes (droite ou gauche). Pour sortir, il faut prendre le bon tunnel 5 fois à la suite, mais comment choisir ? À chaque embranchement, écoutez attentivement les bruits (rire de clown, marmite qui bouillonne, chauves-souris, etc.). Chacun est associé à un élément de la carte 35. La position de l'élément sur la carte vous indique de quel côté aller (ex : rire de clown à droite). Terminez le labyrinthe et récupérez un badge de courage.



- Vous pouvez maintenant vous rendre à la grande roue (45), mais il y a de l'attente ! Pour faire avancer la roue, lancez la machine 45 et faites faire 3 rotations à la roue avec votre doigt.



- Vous vous retrouvez au pied de la roue. Le forain vous indique la nacelle à prendre : pas celle qui vient, mais la suivante ! Les numéros des nacelles visibles vont vous aider. La nacelle du bas révèle le chiffre : un 7. Sur celle du haut on voit le 2 à l'unité. Vous voyez donc la 72 puis la 73 (que vous ne devez pas prendre).

Prenez la carte 74.



- De votre position, en hauteur (74), intéressez-vous à l'annonce vocale annonçant la disparition du petit Adam. Chaussures et casquette rouges, c'est le petit garçon que vous avez aperçu à la machine à lots (60). Il tient 2 ballons, un rouge et un bleu, ce qui vous permet de le repérer sur la carte 72 (vers le milieu à gauche). Tracez le chemin menant au stand de barbe à papa. Ce chemin forme un 51, la séparation entre le 5 et le 1 étant marquée par une arche.

Prenez la carte 51.



RÉCUPÉRER LE JOUET

- Vous avez tous les badges ! Direction le stand des lots ! Ouvrez la machine 60. Malheureusement, vous tombez sur Doug, qui s'empare de vos badges et les accroche à un ballon. Ils s'envolent et se coincent dans le grand 8.



- Rendez la canne (13) au vieil homme (18). Il vous remercie en vous donnant quelques billets : $18 + 13 = 31$.

Prenez la carte 31.



- Échangez les billets (31) contre des coupons au guichet (10) : $31 + 10 = 41$.

Prenez la carte 41.



- Remarquez que sur vos cartes restantes, le dos de la carte 8 comporte un numéro plus grand que les autres. Prenez cette carte pour accéder au guichet du grand huit.
- Prenez la carte 8.

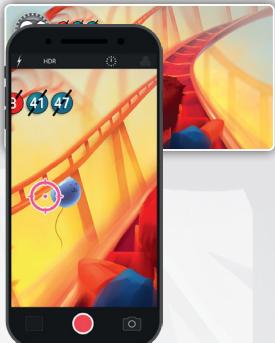


- Vous avez désormais 7 coupons (41) en plus de votre coupon de départ (47). Donnez ces 8 coupons au guichet du grand huit (8) : $41 + 47 + 8 = 96$.

Prenez la carte 96.



- Dans votre parcours du grand huit (96), vous voyez le ballon envoyé par Doug sur la gauche. Il faut donc le crever avec votre sarbacane, mais tenez compte de la vitesse ! Ouvrez la machine 70 et visez un peu à gauche du ballon pour parvenir à le toucher. Le ballon éclate et Ashley récupère vos badges.



- Retournez à la machine à lots en ouvrant la machine 60. Vous découvrez que le Mégatron a été volé ! Déçu, vous rejoignez Ashley au sommet de la colline (44). Vous remarquez qu'elle a dessiné une licorne, et il y en a une parmi les lots disponibles ! Ouvrez la machine 60 et achetez-la pour la lui offrir.



Félicitations, Ashley a retrouvé le sourire !
Vous profitez de cette fin de journée à ses côtés et vous donnez rendez-vous le week-end prochain pour jouer ensemble avec sa super licorne.

