

# UNLOCK!

## TIMELESS ADVENTURES

ARSÈNE LUPIN ET  
LE GRAND DIAMANT BLANC

### SOLUTION DÉTAILLÉE

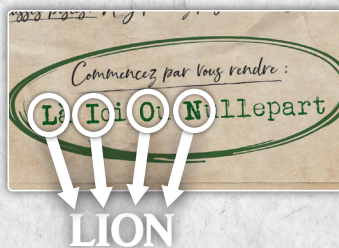
Difficulté :

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

## LA COURSE AU TRÉSOR



- Après avoir pris les cartes 9 et 20, la lettre d'Arsène Lupin vous suggère de vous rendre **Là Ici Ou Nullepart**. En regardant uniquement les lettres en majuscule, vous obtenez le mot **LION**. Regardez le plan de Paris, le seul lieu symbolisé par un lion est DENFERT-ROCHEREAU. Prenez la carte D.



## DENFERT-ROCHEREAU



- Observez attentivement le lion de la carte 18. Sur le socle vous pouvez distinguer des flèches. Si vous transposez ces directions sur votre plan en partant de DENFERT-ROCHEREAU, vous atteindrez MONTMARTRE. Prenez la carte M.



## MONTMARTRE



- Le journal coûte 5 centimes et vous n'avez que 2 centimes. Essayez quand même : 35 + 20 = 55. Prenez la carte 55.



- Sur la carte 84 est écrit : « L'affiche de Montmartre vous pointe la prochaine étape ». Assemblez correctement le plan et vous verrez les quatre flèches pointer vers NOTRE-DAME. Prenez la carte N.



## NOTRE-DAME








- Un 31 est caché sur la carte N sous la tour gauche de la cathédrale. Prenez la carte 31.

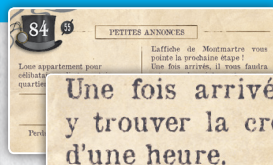




## NOTRE-DAME (SUITE)




- Entrez dans la machine  et placez les aiguilles comme indiqué par le bras de la gargouille , mais n'oubliez pas d'avancer d'une heure comme écrit sur le journal . La petite aiguille doit donc être sur 10 (X) et la grande sur 7 (VII). Prenez les cartes  et .







Une fois arrivés, il vous faudra y trouver la créature et avancer d'une heure.




## VOUS ÊTES ENCERCLÉS PAR LA BANDE À MARCEL ?

- Au moment où la bande à Marcel vous encercle choisissez la fuite (non il n'y a pas de honte à ça, ils ont l'air super costaud en plus.) Prenez la carte .

- Jetez-leur vos billes sous les pieds pendant votre fuite.  +  = . Prenez la carte .





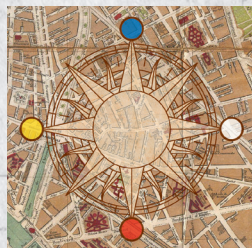
- Pas la peine de regarder votre plan, il n'y a rien entre Notre-Dame et République. Cependant, le N et le R sont en gras. La lettre à mi-chemin entre les deux est le P : N, O, **P**, Q, R. Prenez la carte .



à mi-chemin entre Notre-Dame et République.




- Entrez dans la machine  (100). Sur le plan de Paris, la rose des vents présente un schéma de couleurs précis. En appuyant sur les mollettes, vous pouvez faire défiler les couleurs et le reconstituer. Une fois ceci fait, il faut le compléter avec les couleurs formées par l'addition de leurs «voisines» :  
rouge + jaune = orange  
jaune + bleu = vert  
bleu + blanc = bleu clair  
blanc + rouge = rose  
Prenez la carte .





## LES ÉGOUTS DE PARIS








- Il y a un H dessiné sur le mur. Prenez la carte .



- Sur la carte  est inscrit un message mais l'orthographe approximative n'est clairement pas celle d'Arsène Lupin. Ce message a donc été laissé par la bande à Marcel. Ne suivez pas les conseils de ces petites brutes et ne prenez PAS la carte  !



- La porte  est fermée à clé. On sait que la clé est forcément la carte 1, 2, 3 ou 4 car les chiffres des cartes ne vont que jusqu'à 99. Dans le paquet il ne reste plus que la carte 4. Retournez-là. Puis ouvrez la porte :  +  = . Prenez la carte .





- Regardez la stèle (15), ce n'est en effet pas une loupe mais la lettre Q. Prenez la carte Q.

- Entrez dans la machine 67 et faites tourner la manivelle du cinématographe, un 39 apparaît sur l'une des images, dans le dos d'un passant. Prenez la carte 39.

- Vous voilà devant la bibliothèque (71), le journal (84) va vous aider. Chaque lettre désignée par les flèches provient d'un mot. Sa position dans le mot est la clé du code. Le **L** est la première lettre de « **L**a », le **i** est la seconde lettre de « **b**ibliothèque », le **v** est la troisième lettre de « **d**évoilera », le **r** est la quatrième lettre de « **a**utre », le **e** est la cinquième lettre de « **ch**ose » et le **s** est la sixième lettre de « **pr**écisément ». Appliquez le même schéma sur les livres de la bibliothèque :

Germinal  
MAdame bovary  
Le Rouge et le noir  
CodE pénal  
V. HugO  
RimbaUd  
ComédiE humaine  
MystèreS  
3 mousqueTaires  
Vous obtenez les mots : **GARE OUEST**.  
Prenez la carte S.



La bibliothèque dévoilera autre chose précisément  
↓ ↓ ↓ ↓ ↓  
L i v r e s



## GARE OUEST



- Donnez le porte-clé à Arsène Lupin :  $+60 + 30 = 90$ . Prenez la carte 90.



$$+60 + 30 =$$



- Entrez dans la machine 90. Grâce à la carte 34, vous pouvez identifier l'homme numéro 4 grâce aux détails de sa tenue : un pantalon rayé, un col haut, une canne et une moustache. Prenez la carte 25.



- Le ticket vous envoie à la tour Eiffel. Prenez la carte T.



## TOUR EIFFEL



- Donnez votre ticket à la billetterie :  $+28 + 25 = 53$ . Prenez la carte 53.





## TOUR EIFFEL (SUITE)



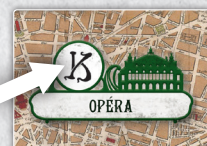
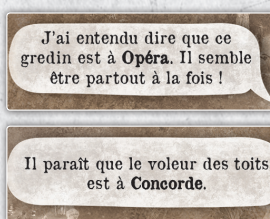
- Ignorez le message de la bande à Marcel sur la carte 29 mais rappelez-vous dans quel ordre vous avez suivi votre chemin : DENFERT-ROCHEREAU – MONTMARTRE – NOTRE-DAME – GARE OUEST – TOUR EIFFEL. Entrez dans la machine 53 et appuyez dans l'ordre sur les symboles de ces lieux. Vous obtiendrez le mot : PALAIS. Rendez vous aux JARDIN DU GRAND PALAIS. Prenez la carte J.



## JARDIN DU GRAND PALAIS



- Si vous n'avez pas encore deviné qui était le voleur des toits, rendez-vous à OPÉRA et CONCORDE. Prenez les cartes K et C.



- Avec toutes ces informations, vous avez pu déduire que le voleur ne peut être qu'une pie qui raffole des objets brillants et qui peut voler d'un toit à l'autre sans problème. Grimpez dans l'arbre à l'aide de la corde :  $+40 + 12 = 52$ . Prenez la carte 52.



- Pour trouver le code du cadenas (52), retournez le plan de Paris et placez la carte de visite d'Arsène Lupin dessus en veillant à ce que les deux monogrammes se superposent. Les doigts pointés vous indiquent deux chiffres : quatorze et 18. Entrez le code 1418 dans la machine 52.

Bravo ! Arsène Lupin vous a maintenant pris sous son aile, fini l'orphelinat !

