

# UNLOCK!

## TIMELESS ADVENTURES

PERDUS DANS  
LE CHRONOWARP !

SOLUTION DÉTAILLÉE

Difficulté :

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

### SALON - ALCIBIADE TEMPUS - TEMPS PRÉSENT

- Après avoir récupéré les cartes **72**, **58** et **35** qui sont visibles, regardez attentivement l'horloge, il y a un **17** caché. Prenez la carte **17**.

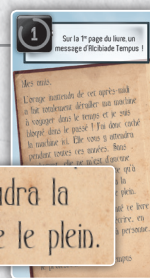


- N'oubliez pas de prendre la carte **1**, en bas à gauche de la carte **79**.



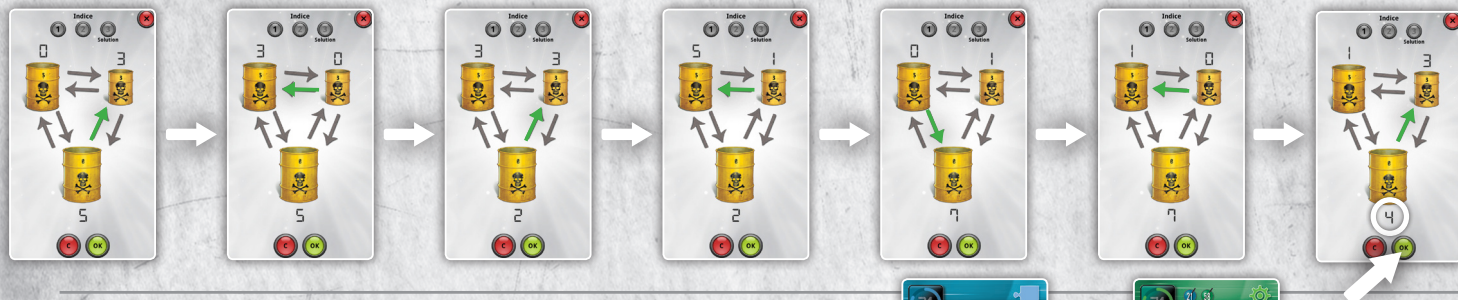
- Le message d'Alcibiade Tempus ( **1** ) vous indique qu'il vous faut la quantité exacte de carburant pour faire fonctionner la machine. D'après le voyant rouge, il manque quatre doses. Entrez dans la machine **58**.

votre époque. Il vous faudra la  
quantité exacte pour faire le plein.

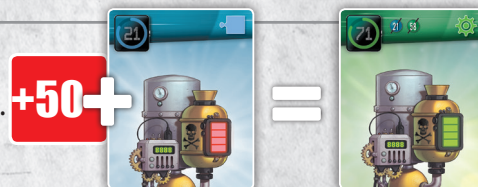


Transférez le carburant de baril en baril pour finir avec 4 doses dans l'un d'eux.

baril 8 vers baril 3 - baril 3 vers baril 5 - baril 8 vers baril 3 - baril 3 vers baril 5 - baril 5 vers baril 8 - baril 3 vers baril 5 - baril 8 vers baril 3



- Remplissez la machine avec les quatre doses :  $+50 + 21 = 71$ . Prenez la carte **71**.



- Lancez la machine **71**. Il faut entrer une date et la seule dont vous disposez est visible sur le livre **79** dans la mention « achevé d'imprimer en 1900 ». Entrez 1900 dans la machine. Prenez la carte **11**.



Achévé d'imprimer en 1900.



## SALON ET JARDIN - VICTOR TEMPUS - 1900

- Qu'il est beau ce papillon ! Attrapez-le avec votre filet :  $13 + 82 = 95$ .  
Prenez la carte **95**.



- Oups ! ça c'est de l'effet papillon. Remettez donc le livre dans la bibliothèque pour voir :  $18 + 79 = 97$ .  
Prenez la carte **97**.



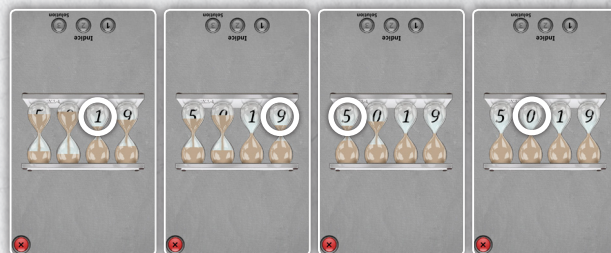
- D'après l'article **97** le code du coffre fort est lié aux livres. Regardez les titres, ils contiennent tous un chiffre :
- les **4** saisons de Vivaldi
  - le néant est égal à **0**
  - les **7** péchés capitaux (avec le livre remis à sa place)
  - l'infini renversé donne **8** (car le symbole infini est un 8 renversé)
  - la solitude est **1**



Entrez le code 40781 dans la machine **33**.  
Prenez la carte **Y**.

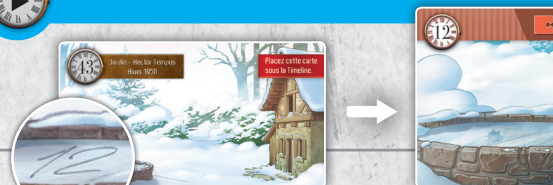
## SALON - ALCIBIADE TEMPUS - TEMPS PRÉSENT

- Entrez dans la machine **55**. Il faut retourner ces sabliers, mais comment faire ? Pointez le haut de votre tablette/téléphone vers le sol ! Différents nombres vont apparaître mais il faut les ordonner. Observez la vitesse d'écoulement du sable et classez-les du plus rapide au plus lent : 1, 9, 5 et 0.  
Entrez la date 1950 dans la machine **71**.  
Prenez la carte **24**.



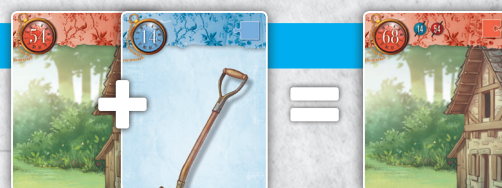
## SALON ET JARDIN - HECTOR TEMPUS - 1950

- Un 12 est caché dans le bassin gelé de la carte **43**.  
Prenez la carte **12**.
- Entrez dans la machine **69**. Tendez l'oreille. Le nombre de notes que vous entendez correspond à la partition du « quatuor pour le fin du temps » (carte **40**).  
Maintenant concentrez-vous sur le métronome. Il émet un son sur certaines des notes : les 1, 9, 7 et 4.  
Entrez la date 1974 dans la machine **71**.  
Prenez la carte **74**.

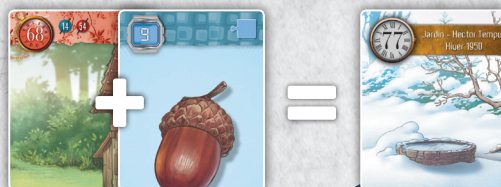


## SALON ET JARDIN - VICTOR TEMPUS - 1900

- Et si vous creusiez un trou en 1900 ?  $54 + 14 = 68$ .  
Prenez la carte **68**.



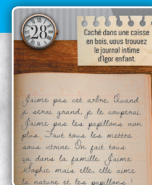
- Plantez-y le gland que vous avez trouvé sur la carte **46**.  $68 + 9 = 77$ .  
Prenez la carte **77**.



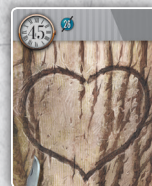


## SALON ET JARDIN- HECTOR TEMPUS - 1950

- Il y a un gros 28 sur la cabane ( 77 ).  
Prenez la carte 28 .



- On peut lire dans le journal d'Igor ( 28 ) qu'il aurait bien besoin d'un coup de pouce. Utilisez votre canif ( 26 ) pour graver quelque chose dans l'arbre ( 19 ).  $19 + 26 = 45$ .  
Prenez la carte 45 .



- Écrivez les initiales d'Igor et Sophie dans le coeur, prenez simplement les carte I et S .



- Le S + I peut aussi être lu 5 + 1, et  $5 + 1 = 6$ .  
Prenez la carte 6 .

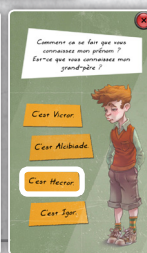


=



## ÉPOQUES VARIÉES

- Entrez dans la machine 23 et parlez au garçon. Dites-lui « tu es Alcibiade ? » puis « C'est Hector ». Ensuite donnez-lui le livre que vous avez trouvé dans le coffre de Victor Tempus.  $52 + 23 = 75$ .  
Prenez la carte 75 .



- Il y a une information importante sur la carte 75 : « les (...) anomalies seront situés aussi loin dans le passé que dans le futur. » Vous avez attrapé le papillon en 1900. Puisque nous sommes actuellement en 2019, c'était donc 119 ans dans le passé. Voyagez donc 119 ans dans le futur !  $2019 + 119 = 2138$ . Entrez 2138 dans la machine 71 .  
Prenez la carte 83 .



Si vous jouez en 2020, 2021, utilisez simplement l'année à laquelle vous jouez ! Vous irez donc en 2139, 2140, etc. Si ça ne marche pas, vérifiez les réglages de votre appareil, il n'est peut-être pas à jour.

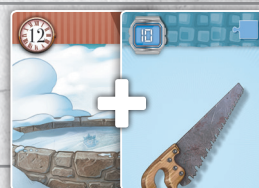
- Effacez la cheminée du plan, la cheminée disparaît dans le Présent et le papier logé dedans est dégagé !  $37 + 30 = 67$ .  
Prenez la carte 67 .



=



- Il est temps de sortir le bidule de la glace :  $12 + 10 = 22$ .  
Prenez la carte 22 .



=



- Coupez quelques branches mortes du chêne :  $19 + 10 = 29$ .  
Prenez la carte 29 .



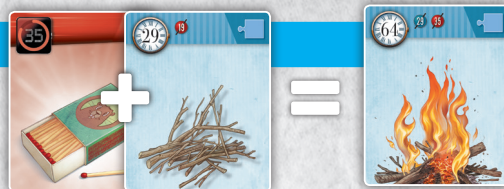
=





## ÉPOQUES VARIÉES (SUITE)

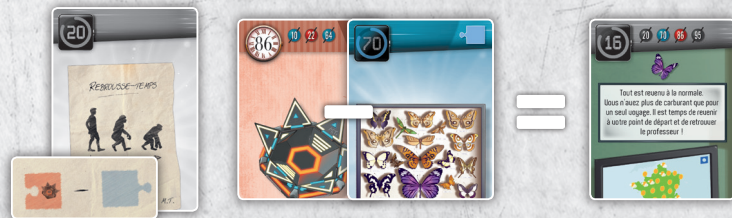
- ▶ Allumez un feu :  $35 + 29 = 64$ .  
Prenez la carte  $64$ .



- ▶ Faites enfin fondre la glace :  $22 + 64 = 86$ .  
Prenez la carte  $86$ .



- ▶ Vous avez le rebrousse-temps ainsi que sa notice. Il faut soustraire la cause du dérèglement et non l'additionner. Le papillon est le fautif, donc :  $86 - 70 = 16$ .  
Prenez la carte  $16$ .



- ▶ Revenez à votre point de départ : l'année en cours (ici 2019 si vous jouez en 2019, autrement ce sera 2020, 2021, etc.) Entrez la date 2019 dans la machine  $71$ .  
Prenez la carte  $99$ .

Vous n'avez plus de carburant que pour un seul voyage. Il est temps de revenir à votre point de départ et de retrouver le professeur !

Si ça ne marche pas, vérifiez quelle année affiche votre téléphone/tablette, il est possible qu'il ne soit pas à jour !

- ▶ L'application vibre bizarrement, et le bouton machine clignote. Appuyez sur le bouton machine.



Vous avez 8 boutons sur lesquels appuyer et quatre diodes.

Regardez le salon du professeur, différents papillons sont apparus dans l'illustration suite au positionnement des cartes.

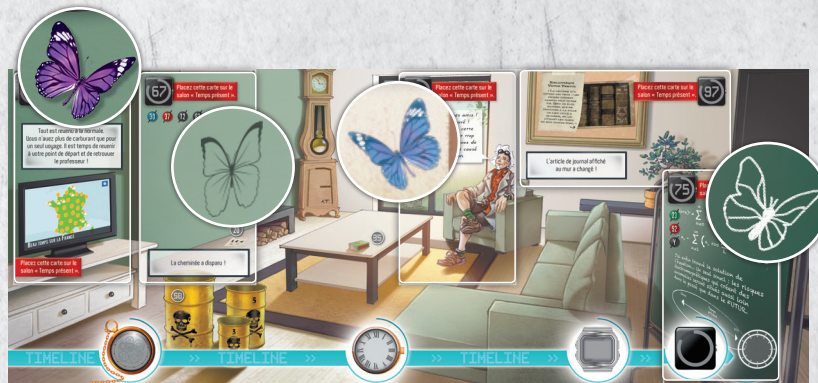
Regardez leurs couleurs de gauche à droite :

violet - vert - bleu - vert.

Appuyez sur ces boutons dans la machine.

Note : sont acceptés le **noir** pour le second papillon et le **blanc** pour le quatrième.

Félicitations ! La machine est détruite et le cours du temps est rétabli !



Retrouvez-nous sur <https://www.facebook.com/SpaceCowboysFR/> et [@SpaceCowboys1](https://twitter.com/SpaceCowboys1)