

# UNLOCK!

## EXOTIC ADVENTURES

LA NUIT  
DES GROQUEMITAINES  
SOLUTION DÉTAILLÉE

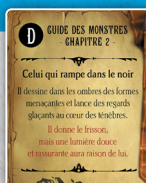
Difficulté :

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

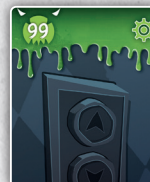
### LA CHAMBRE DE GUILLAUME

0

- Lisez tout d'abord le Guide des Monstres.



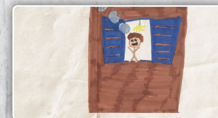
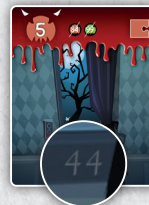
- Repérez le nombre 99 à gauche de la fenêtre. Prenez la carte



- Dans l'application, appuyez sur le bouton du haut pour ouvrir le store. Prenez la carte



- Sur la carte , vous pouvez voir un petit 44 sur le rebord de la fenêtre, à gauche du rideau. Prenez la carte

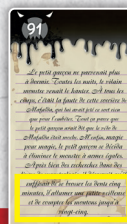


- Alignez verticalement les cartes et , puis ajustez-les pour que trois des fils coïncident. Dans l'application, il s'agit des fils 2, 4 et 6 en partant de la gauche. Coupez-les pour vaincre le croquemittain . Prenez les cartes et .



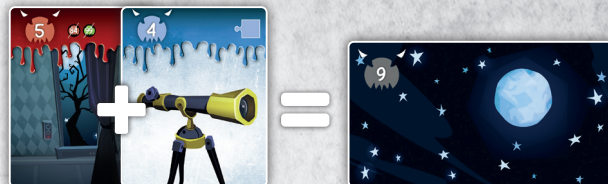
### TU AS RÉVEILLÉ GUILLAUME EN UTILISANT UNE LUMIÈRE TROP FORTE ?

- Pas de panique, le code se trouve dans la dernière phrase du livre :  
5 minutes, 1 veilleuse, 25 moutons, soit 5125.

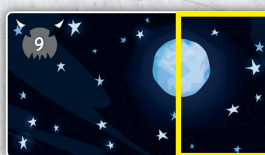


## LA CHAMBRE DE GUILLAUME (suite)

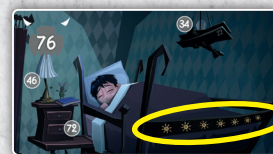
- Regardez maintenant par la fenêtre avec le télescope :  $5 + 4 = 9$ .  
Prenez la carte 9.



- Vous pouvez dès lors résoudre la machine 72. Deux possibilités s'offrent à vous : appuyer sur les étoiles qui n'apparaissent pas sur la carte 9 ou, au contraire, n'appuyer que sur les étoiles communes à l'écran et à la carte 9.  
Prenez la carte 55.



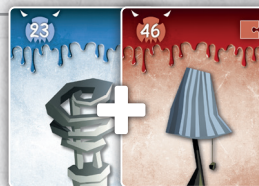
- Pour ouvrir la boîte à goûter (55), comptez le nombre de ballons (3) et de voitures (12) sur la carte 67, et le nombre de soleils (7) sur le lit de Guillaume sur la carte 76. Le bon code est 3127, la boîte est ouverte !  
Prenez la carte 45.



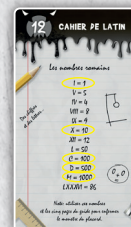
- Profitez-en pour repérer le 22 sur l'avion suspendu de la carte 76 et le 14 dans le coin inférieur droit de la hero box (45). Prenez les cartes 22 et 14.



- Vous pouvez à présent vaincre le croquemitaine 77 à l'aide de la lumière douce de l'ampoule de la hero box et de la lampe :  $23 + 46 = 69$ , et de deux !  
Prenez la carte 69.



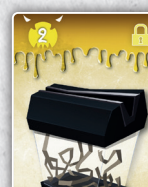
- À l'aide du cahier de latin (12), vous pouvez ouvrir le placard (33). Pour cela, utilisez les lettres en haut à gauche du Guide des Monstres dans l'ordre des chapitres. Cela vous donne MDCIX, soit en chiffres romains : M=1000, D=500, C=100, I=1 et X=10. Le bon code est 1609 (1000+500+100 = 1600, et IX signifie 9 selon le cahier).  
Prenez la carte 26.



## LE PLACARD

26

- Il est écrit que pour vaincre le croquemitaine 42, il faut éliminer ses cachettes. Il est aussi écrit que tout recoin sombre lui plaira, de la plus petite à la plus grande boîte. Placez donc les boîtes en carton de la plus petite à la plus grande et regardez leurs numéros : 7, 3, 11. Le code de la carte 2 est 7311.  
Prenez la carte 60.



- Associez les chaussures et la marionnette-chaussette pour créer les chaussures de champion :  $36 + 29 = 65$ .  
Prenez la carte 65.



## LE PLACARD (SUITE)

- Effectuez le pliage indiqué sur la carte 6 :

- 1 - Pliez la feuille en deux sur les deux diagonales.
- 2 - Remettez-la à plat.
- 5 - Repliez à nouveau les coins vers le centre.
- 6 - Pliez en deux.



- 3 - Repliez les coins vers le centre.
- 4 - Retournez la feuille.
- 7 - Formez les quatre pyramides pour terminer le pliage.

- Reformez maintenant le dessin d'enfant en six morceaux. Il y a dans les nuages un code à quatre chiffres, de gauche à droite : 2577. Prenez les cartes 17 et 49.

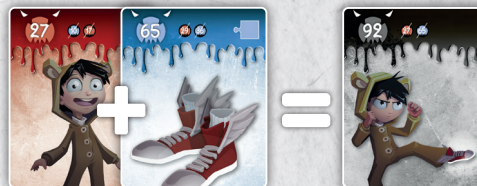


## LE PAYS DES RÊVES

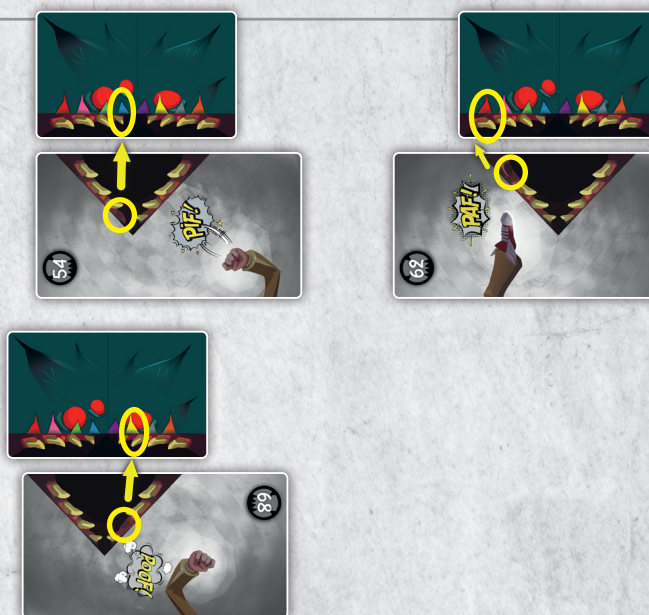
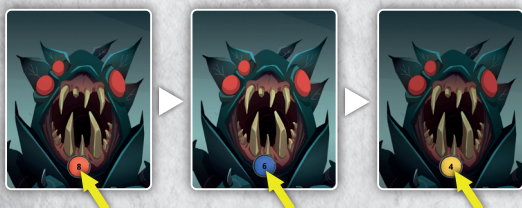
- Donnez son nounours à Guillaume : 17 + 10 = 27. Prenez la carte 27.



- Donnez les chaussures de champion à Guillaume : 27 + 65 = 92. Prenez la carte 92.



- Pour vaincre le croquemitaine, il faut lui asséner trois coups. Guillaume le fait très bien sur les cartes 54, 62 et 68. Servez-vous de votre pliage pour « mordre » les cartes à l'emplacement des dents. Sur chacun de ces emplacements, il y a une dent manquante. Regardez alors quelle couleur de la « bouche » du pliage coïncide avec la dent manquante de chaque carte : cela vous donne bleu, rouge et jaune. Dans l'application, appuyez sur le bouton coloré quand il est sur le rouge (8), puis le bleu (6), puis le jaune (4).



- Le dernier croquemitaine est vaincu, Guillaume vous remercie ! Il va pouvoir dormir tranquillement désormais.

