

# UNLOCK!

## TIMELESS ADVENTURES

### THE NOSIDE SHOW

#### SOLUTION DÉTAILLÉE

Difficulté:

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

## L'ENTRÉE

- ▶ Observez l'enseigne lumineuse dans l'application. Certaines lettres s'éteignent par intermittence et on peut lire un 10.

Prenez la carte



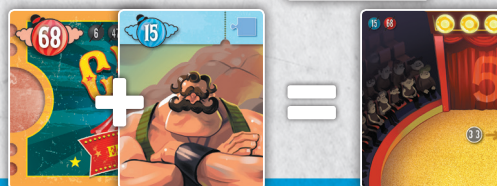
- ▶ Il y a un 8 sur le tampon de la femme à barbe et un 6 à côté de l'emplacement à tamponner sur votre ticket. Un ticket tamponné fait apparaître le chiffre 68.

Prenez la carte



- ▶ N'ayez pas peur et donnez votre ticket à l'homme le plus fort du monde :  $\text{68} + \text{15} = \text{83}$ .

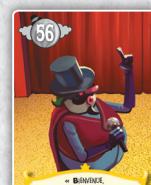
Prenez la carte



## LE SPECTACLE

- ▶ En reconstituant la scène, le chiffre 56 apparaît sur le rideau rouge.

Prenez la carte



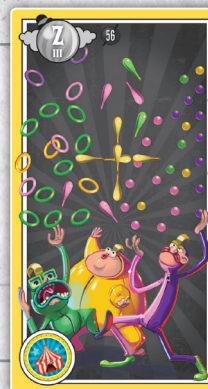
- ▶ Les Z entrent en piste !

Prenez la carte



- ▶ Chaque jongleur jongle avec ses propres instruments, le vert avec des cerceaux, le jaune avec des quilles et le rose et violet avec des balles. Maintenant regardez uniquement les instrument de la couleur de ces jongleurs, les cerceaux verts forment un 2, les quilles jaunes forment un + et les balles rose et violettes forment un 61.  $2 + 61 = 63$ .

Prenez la carte






- ▶ La carte a un cercle avec le symbole cirque en bas à gauche, insérez-la dans le programme.








## LE SPECTACLE (SUITE)



- ▶ Superposez la carte  sur la scène, vous verrez apparaître les chiffres 34 et 62.  
Prenez les cartes  et .

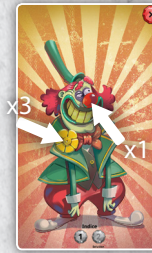



- ▶ Entrez dans la machine , vous voyez que le clown est triste parce qu'il a oublié son nez rouge.





- ▶ Entrez dans la machine , allez chercher le nez du clown dans sa roulotte. Notez que cela fonctionne uniquement si vous êtes déjà allé voir le clown (machine ).

- ▶ Retournez dans la machine , regardez ce visage d'ange ! Il est ravi d'avoir retrouvé son nez. Sur le programme il est écrit que sa spécialité est d'appuyer 3 fois sur sa fleur et une fois sur son nez. Essayez donc dans l'application.  
Les tâches laissent apparaître le chiffre 58.  
Prenez la carte .






- ▶ La carte  a un cercle avec le symbole cirque en bas à gauche, insérez-la dans le programme.




- ▶ Superposez la carte  sur la scène, vous verrez apparaître le chiffre 42.  
Prenez la carte .






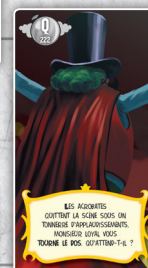
- ▶ N'oubliez pas de défausser la carte .  
Sur le programme, on vous conseille de ne pas perdre les traces des acrobates sur la piste. Sur la carte  il est dit qu'ils font un tour de piste puis repartent par là où ils sont arrivés. Si l'on imagine les empreintes ainsi tracées, cela forme la lettre Q.  
Prenez la carte .




- ▶ La carte  a un cercle avec le symbole cirque en bas à gauche, insérez-la dans le programme.



- ▶ Sur la carte , il est indiqué que Monsieur Loyal vous tourne le dos. Retournez donc la carte et superposez-la sur la scène, vous verrez apparaître les chiffres 82 et 27.  
Prenez les cartes  et .



- ▶ Ramassez la peau de banane derrière le lanceur de couteaux.  
Prenez la carte .





## LE SPECTACLE (SUITE)

- Sur le programme on voit le lanceur de couteaux avec un poisson à la main. Allez voir l'aquarium dans la machine . Prenez la carte .



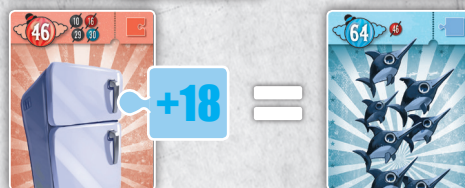
- Si vous donnez les poissons-épées au lanceur de couteaux ( + = ) il vous dira qu'ils sont trop flasques. Allez donc voir le générateur dans la machine . Prenez les cartes et .



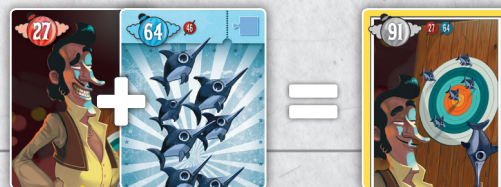
- Apparemment le générateur fonctionne aux ordures. Jetez-y votre peau de banane : + = . Prenez la carte .



- Un temps au congélateur devrait raidir ces poissons-épées ! + = . Prenez la carte .



- Donnez les poissons au lanceur de couteaux : + = . Prenez la carte .



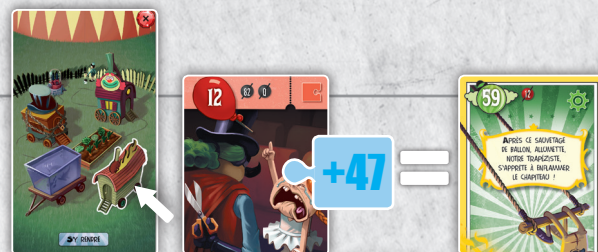
- Mais quel score a fait le lanceur de couteaux ? Regardez la carte : 5 points pour la mouche et 1 point pour la bordure extérieure. Cela ferait donc 2 points pour le vert foncé, 3 pour le cyan et 4 pour le rouge. Si on regarde la carte et que l'on applique ce barème, vous obtenez : 1 + 1 + 3 + 5 + 2 = 12. Prenez la carte . N'oubliez pas de défausser les cartes et !



- La carte a un cercle avec le symbole cirque en bas à gauche, insérez-la dans le programme.



- Aller chercher un ballon en hauteur, c'est un travail pour la trapéziste. Avec la machine , rendez-vous dans sa roulotte. + = . Prenez la carte .



- Entrez dans la machine . Si vous suivez attentivement la traînée de flammes, le chiffre 18 apparaît. Prenez la carte .




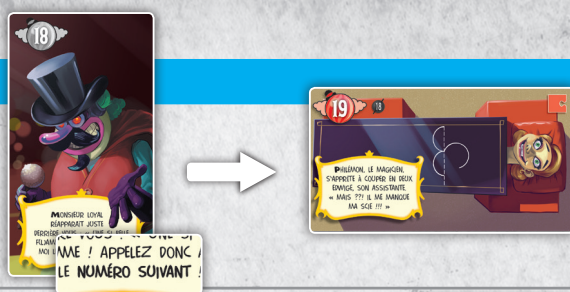
- La carte a un cercle avec le symbole cirque en bas à gauche, insérez-la dans le programme.










## LE SPECTACLE (SUITE)

- Le numéro qui suit le 18 (la carte), c'est le 19 !  
Prenez la carte .





- Dylan le poisson-scie de la carte  devrait pouvoir dépanner le magicien :  $19 + 57 = 76$ .  
Prenez la carte .





- Prenez la carte  en main et placez-la perpendiculairement. Si la scie est parfaitement au milieu de la carte  vous verrez les chiffres 8 et 5 d'un côté et de l'autre.  
Prenez la carte .




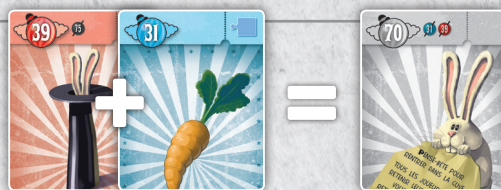
- La carte  a un cercle avec le symbole cirque en bas à gauche, insérez-la dans le programme.  
(Pensez quand même à prendre la carte )




- Il y a de toute évidence un lapin dans le chapeau du magicien (), allez donc lui chercher une carotte dans le potager de la machine .






- Donnez la carotte au lapin :  $39 + 31 = 70$ .  
Prenez la carte .




- Une fois dans la cuve, utilisez le poisson-scie pour libérer la pauvre Edwige :  $13 + 76 = 89$ .  
Prenez la carte .



- Superposez la carte  sur la scène, vous verrez apparaître le chiffre  sur le rideau rouge.  
Prenez la carte .



- Dans les yeux de monsieur loyal on peut voir de la peine et une subtile mélancolie, mais surtout le chiffre .





## LE SPECTACLE (SUITE)

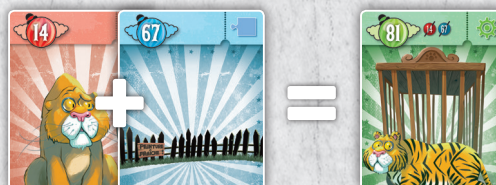
- ▶ En regardant la carte 36 de loin et en la décalant vers la droite vous devriez apercevoir le chiffre 32. Prenez la carte 32.



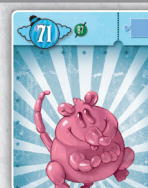
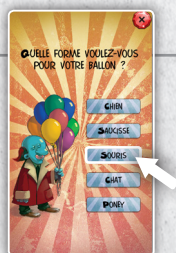
- ▶ Utilisez les anneaux pour neutraliser l'alligator : 43 + 34 = 77. Prenez la carte 77.



- ▶ Aidez le tigre à retrouver ses rayures grâce à la peinture noire : 14 + 67 = 81. Prenez la carte 81.



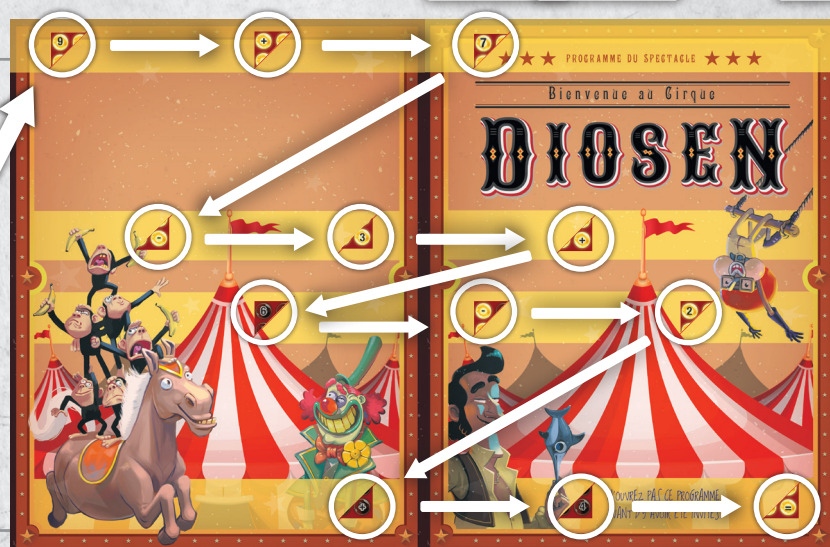
- ▶ Entrez dans la machine 81 et demandez un ballon en forme de souris. Prenez la carte 71.



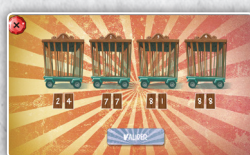
- ▶ Effrayez l'éléphant à l'aide de votre ballon souris : 77 + 71 = 88. Prenez la carte 88.



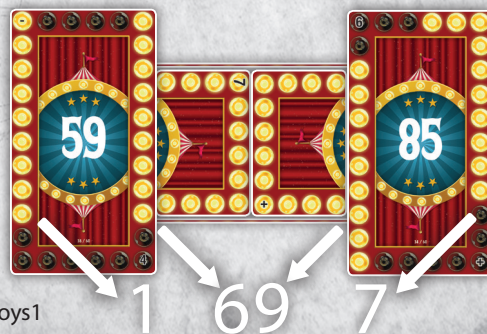
- ▶ Regardez le dos de votre programme, il y a des chiffres dans les encoches. En partant du 3+ du caniche le calcul donne :  $3 + 9 + 7 - 3 + 6 - 2 + 4 = 24$  ! Prenez la carte 24.



- ▶ Entrez dans la machine 81 et enfermez-y les animaux par ordre de taille ou par la valeur de leur carte, du plus petit au plus grand ( les rayures du tigre le suggèrent d'ailleurs ) : 24, 77, 81, 88. Prenez la carte 52.



- ▶ Assemblez le cirque à l'aide des cartes du programme en suivant les instructions. Vu d'en haut en regardant uniquement les lumières allumées, vous pouvez lire le code 1697. Rentrez-le dans la machine 52.



Bravo ! Vous avez sauvé le cirque ! Mais l'infâme Noside court toujours...