

# 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 : + =   
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 63 sur la scène, vous verrez apparaître les chiffres 34 et 62.  
Prenez les cartes 34 et 62.



- Entrez dans la machine 62, vous voyez que le clown est triste parce qu'il a oublié son nez rouge.



- Entrez dans la machine 72, allez chercher le nez du clown dans sa roulotte. Notez que cela fonctionne uniquement si vous êtes déjà allé voir le clown (machine 62).



- Retournez dans la machine 62, 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 58.



- La carte 62 a un cercle avec le symbole cirque en bas à gauche, insérez-la dans le programme.



- Superposez la carte 58 sur la scène, vous verrez apparaître le chiffre 42.

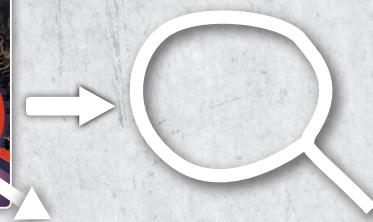
Prenez la carte 42.



- N'oubliez pas de défausser la carte 58.

Sur le programme, on vous conseille de ne pas perdre les traces des acrobates sur la piste. Sur la carte 42 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 0.



- La carte 42 a un cercle avec le symbole cirque en bas à gauche, insérez-la dans le programme.



- Sur la carte 0, 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 62 et 27.



- Ramassez la peau de banane derrière le lanceur de couteaux.

Prenez la carte 30.



## 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 72. Prenez la carte 22.



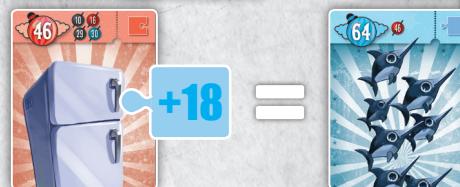
- Si vous donnez les poissons-épées au lanceur de couteaux ( $27 + 18 = 45$ ) il vous dira qu'ils sont trop flasques. Allez donc voir le générateur dans la machine 72. Prenez les cartes 67 et 16.



- Apparemment le générateur fonctionne aux ordures. Jetez-y votre peau de banane :  $16 + 30 = 46$ . Prenez la carte 46.



- Un temps au congélateur devrait raidir ces poissons-épées !  $46 + 18 = 64$ . Prenez la carte 64.



- Donnez les poissons au lanceur de couteaux :  $27 + 64 = 91$ . Prenez la carte 91.



- Mais quel score a fait le lanceur de couteaux ? Regardez la carte 82 : 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 91 et que l'on applique ce barème, vous obtenez :  $1 + 1 + 3 + 5 + 2 = 12$ . Prenez la carte 12. N'oubliez pas de défausser les cartes 82 et 0 !



- La carte 91 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 72, rendez-vous dans sa roulotte.  $12 + 47 = 59$ . Prenez la carte 59.



- Entrez dans la machine 59. Si vous suivez attentivement la traînée de flammes, le chiffre 18 apparaît. Prenez la carte 18.



- La carte 59 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 19.



► Dylan le poisson-scie de la carte 22 devrait pouvoir dépanner le magicien : 19 + 57 = 76.

Prenez la carte 76.



► Prenez la carte 76 en main et placez-la perpendiculairement. Si la scie est parfaitement au milieu de la carte 19, vous verrez les chiffres 8 et 5 d'un côté et de l'autre.

Prenez la carte 85.



► La carte 85 a un cercle avec le symbole cirque en bas à gauche, insérez-la dans le programme. (Pensez quand même à prendre la carte 15.)



► Il y a de toute évidence un lapin dans le chapeau du magicien (39), allez donc lui chercher une carotte dans le potager de la machine 72.

Prenez la carte 31.



► Donnez la carotte au lapin : 39 + 31 = 70.

Prenez la carte 70.



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

Prenez la carte 89.



► Superposez la carte 89 sur la scène, vous verrez apparaître le chiffre 66 sur le rideau rouge. Prenez la carte 66.



► Dans les yeux de monsieur loyal on peut voir de la peine et une subtile mélancolie, mais surtout le chiffre 36.

Prenez la carte 36.

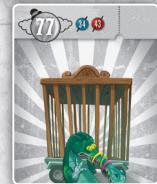
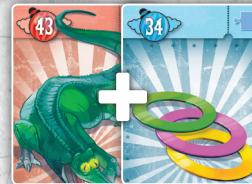


## LE SPECTACLE (SUITE)

- 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 87 et demandez un ballon en forme de souris.

Prenez la carte 71.



- Effrayez l'éléphant à l'aide de votre ballon souris : 17 + 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 88 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 77.



- 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...

