

UNLOCK!

ESCAPE ADVENTURES

SQUEEK & SAUSAGE
SOLUTION DÉTAILLÉE

Difficulté :

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

LE CELLIER

- Commencez par trouver l'interrupteur pour sortir de l'obscurité : prenez la carte **J**, puis la carte **1**.

Observez le coin inférieur droit du vieux magnétoscope (**91**), une cassette VHS (**18**) est cachée. Prenez la carte **18**. "Rembobinez", demande-t-elle à l'envers.

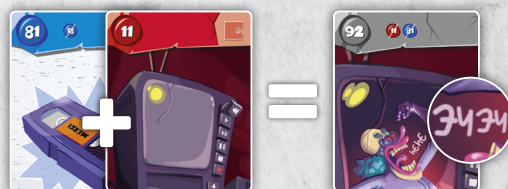
Alors retournez la carte et changez le 18 en 81. Prenez la carte **81**.



- Glissez la VHS dans la télé : **81** + **11** = **92**.

Prenez la carte **92**.

Le rire de Noside "hehe", observé à l'envers, dévoile le code de la porte (**P**) : **3434**. Tapez le code dans l'application et prenez la carte **F**.



LE Q.G.

- Sous le paillason se trouve la clé (**46**). Prenez la carte **46**. Gardez-la au chaud...

Ensuite, prenez le verre sur le bureau (**C**) et versez son contenu dans le réfrigérateur spécial (machine **H**) du cellier. Pour ouvrir la porte (**3**), rentrez le chiffre de la machine (31) et choisissez la forme de crâne :

30 + **24** = **54**. Prenez la carte **54**.

et

54 + **3** = **57**. Prenez la carte **57**.



LA CUISINE

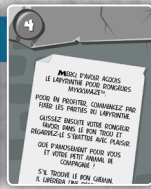
- Une souris se terre dans son trou : prenez la carte **20**.

- Sur la carte **41**, comptez le nombre de tentacules par couleur. La carte **T**, dans le Q.G., nécessite un code en lien avec ces mêmes couleurs. Résultat : entrez **7656** (violet, orange, vert, orange) dans l'application. Prenez la carte **9**.



LA CUISINE (suite)

- Ne manquez pas de sortir les numéros cachés du tiroir (9) : la recette (78), la notice (4) et la partition (57).



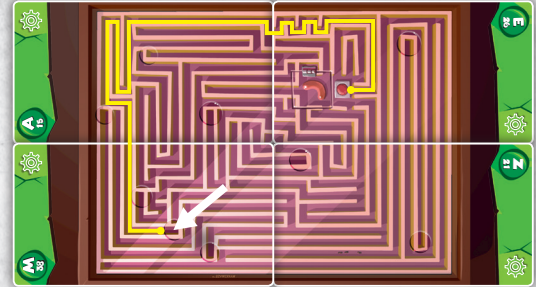
- Pour déduire le code du garde-manger (63), vous allez devoir ajouter 30 minutes à l'heure du lancement de la cuisson du four (89). En effet, la recette (78) dit que le cheddar s'ajoute après la demi-heure de cuisson : $1217 + 30 = 1247$. Entrez le code dans l'application et prenez la carte 32.



- Avec le morceau de fromage obtenu, attirez la souris : $32 + 20 = 52$. Prenez la carte 52.



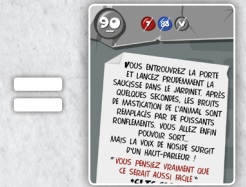
- Ensuite, assemblez comme un puzzle les 4 cartes M, A, Z et E (le mot anglais «maze» signifie "labyrinthe") et additionnez les chiffres de chaque machine, $38+15+21+26$ vous donne 100. Rentrez alors ce chiffre dans l'application et jetez-y la souris (52). Le bon chemin permettant d'ouvrir la petite trappe via le bouton rouge est celui pointé par la flèche : $52 + 25 = 77$. Prenez la carte 77. **À vous la saucisse !**



- Insérez un somnifère dans cette saucisse : $6 + 77 = 83$. Prenez la carte 83.



- Et lancez l'ensemble au molosse derrière la porte (7) : $83 + 7 = 90$. Prenez la carte 90.



- Bien que Noside vous barre la route, vous arriverez à sortir grâce à la clé (46) : $46 + 5 = 51$. Prenez la carte 51.



LE JARDINET

51

► Mettez les graines en terre : 14 + 58 = 72.

Prenez la carte 72.

Puis utilisez la machine 56 pour les arroser. Sélectionnez les bons tuyaux dans l'ordre de sorte à reconstituer la tuyauterie : vous obtiendrez le modificateur 16.

72 + 16 = 88.

Prenez la carte 88.

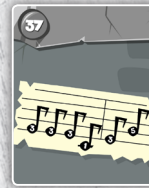


Associez à présent ces belles plantes à la partition (57) pour comprendre quels chiffres elles représentent.

La barrière fait office de portée.

Voyez alors la fleur bleue sur le cadenas de la porte (R) et entrez le code 3154 (les 4 bleues).

Prenez la carte 36.

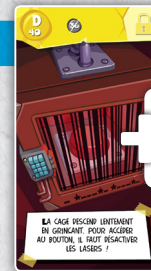


DERNIÈRE PIÈCE

36

► Sur la carte 36, suivez avec précaution les roues et engrenages du mécanisme...

Pour déplacer le curseur sur la flèche du bas, il faut tirer le levier vers la droite. Prenez la carte D.



Enfin, pour désactiver les lasers, référez-vous au code-barres au dos de votre boîte d'Unlock! et remplacez les 4 étoiles par les chiffres : 5802. Tapez le code dans l'application.

Voilà, merci d'avoir sauvé le monde !