

UNLOCK!

EPIC ADVENTURES

7^{ÈME} ART
ET DÉCÈS

SOLUTION
DÉTAILLÉE

Difficulté :

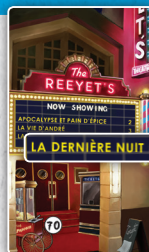
ATTENTION :
NE LISEZ PAS CETTE PAGE AVANT
D'AVOIR JOUÉ !

L'ENTRÉE



- Après avoir ouvert l'affiche du film et retourné la première carte, regardez le panneau. Il y a trois films à l'affiche avec des numéros de salles à côté. Vous avez vu l'affiche : le film que vous voulez voir est « La dernière nuit du loup-garou », projeté dans la salle 4.

Prenez la carte .

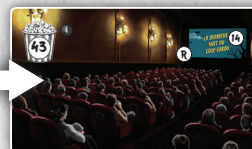
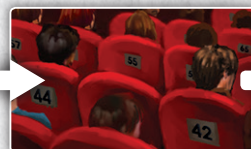


4



- La salle 4 est bondée ! Cependant il y a une place libre derrière la tête du personnage ci-contre. Située entre les places 42 et 44, nul doute qu'il s'agit de la place 43 !

Prenez la carte .



- Le policier vous aide en vous précisant que c'est derrière lui. Retournez la carte et vous apercevrez un 6 caché sur la porte.

Prenez la carte .



- Entrez dans la machine puis touchez trois fois à la porte (appuyez à trois reprises sur l'écran) pour signaler votre présence. C'est ouvert !

Prenez la carte .



LA MAISON

- N'oubliez pas de prendre la clé que vous tend le majordome !

Prenez la carte .



- En suivant correctement les instructions du majordome, vous atteindrez la pièce de la maison où il est écrit +2.

Utilisez la clé qu'il vous a donnée : + 2 = .

Prenez la carte .



+2

=



- Jouez les chasseurs de fantômes et utilisez votre aspirateur sur le fantôme : + = .

Prenez la carte .



+


=

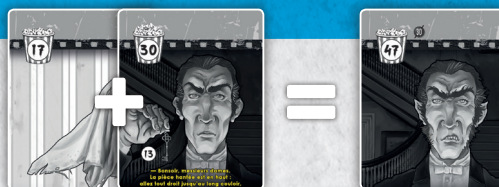


LA MAISON (SUITE)


- Montrez le drap au majordome pour lui prouver que la


pièce n'était pas hantée : $17 + 30 = 47$.

Prenez la carte .



- Observez le visage du majordome. Et si c'était un loup-garou ? Emmenez-le sous l'éclat de la pleine lune, comme indiqué dans le

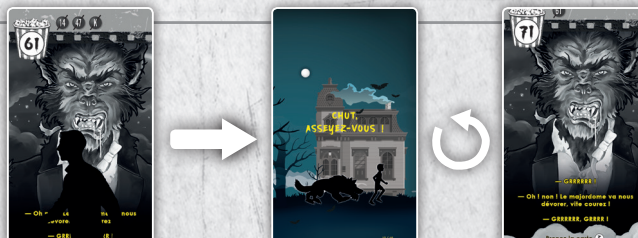
livre (), pour révéler sa véritable nature : $47 + 14 = 61$.

Prenez la carte .



- Comme cette personne vous cache l'écran, demandez lui de s'asseoir.

Prenez la carte « Chut, asseyez-vous ! ».




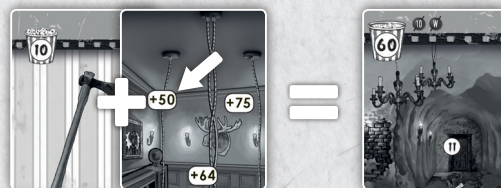
- Vous vous êtes séparés en deux groupes. Le groupe de gauche est face à des zombies. Au-dessus de ceux-ci se trouve un lustre. C'est au groupe de droite d'indiquer à celui de gauche quelle corde couper pour se débarrasser des monstres. Mais attention : les deux groupes voient la scène de manière différente et inversée.





Le lustre au-dessus des zombies est celui dont la corde indique

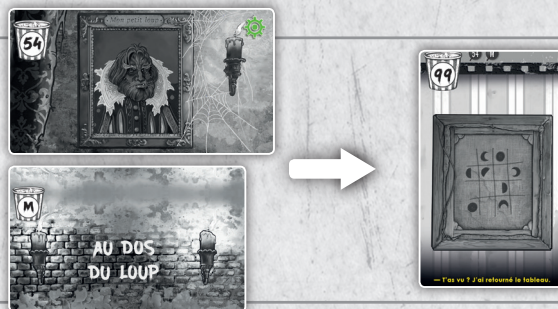
+ 50. Coupez-le avec la hache : $10 + 50 = 60$.

Le groupe de gauche prend la carte .



- Le groupe de droite peut entrer dans la machine . Il suffit qu'il décrive le tableau pour que l'autre groupe lui dise qu'il y a une inscription sur le mur : « au dos du loup ». Il suffit alors au groupe de droite de tourner la tablette/le smartphone vers le sol.

Le groupe de droite prend la carte .




- Nouvelle machine, mais pour le groupe de gauche cette fois. Il a face à lui des symboles de lune qu'il doit décrire à l'autre groupe. Ceci fait, le groupe de droite pourra indiquer au groupe de gauche sur quelle case de la machine appuyer pour chaque symbole. Attention, l'ordre est important !


Prenez la carte .




- Vous pouvez, à l'aide du magnét, faire sortir la clé du vase : $19 + 73 = 92$.

Prenez la carte .




- Il n'y a plus de popcorn ! Regardez le numéro de la carte .

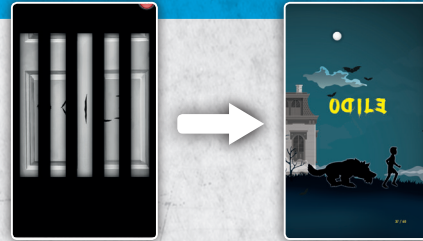
Allez vite en chercher : $70 + 9 = 79$.


Prenez la carte .





LA MAISON (SUITE)

- Entrez dans la machine . À travers le placard, vous pouvez lire le mot **0113** en faisant bouger la tablette/le smartphone. Attention, ne vous trompez pas sur le sens des lettres ! Prenez la carte **0113**.




- Utilisez la clé trouvée dans le vase pour ouvrir la porte : $92 + 5 = 97$. Prenez la carte .




- Entrez dans la machine . Ce sont les mêmes bougies que sur l'affiche du film. Il est écrit sang et grenouille, alors allumez les bougies couleur sang (rouge) et grenouille (verte). Prenez la carte .





- Utilisez le drap comme une corde en l'accrochant pour descendre par la fenêtre : $17 + 8 = 25$. Prenez la carte .




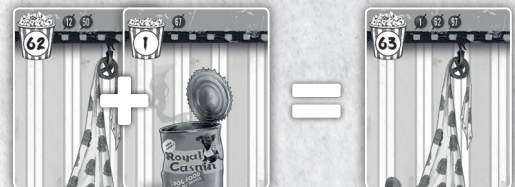
- Coupez les ronces avec les griffes des vêtements du majordome : $52 + 25 = 77$. Prenez la carte .




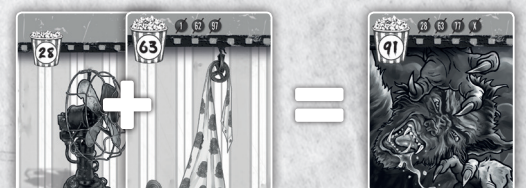
- Suivez le manuel () pour installer le piège. Commencez par accrocher le rideau de douche à la poulie : $50 + 12 = 62$. Prenez la carte .



- Posez la nourriture pour chien sur le piège : $62 + 1 = 63$. Prenez la carte .





- Faites souffler le ventilateur sur le piège pour diffuser l'odeur : $25 + 63 = 91$. Prenez la carte .



- C'est vraiment ça la fin ? C'est décevant, on est d'accord. Prenez la carte « C'est vraiment ça la fin ? ».



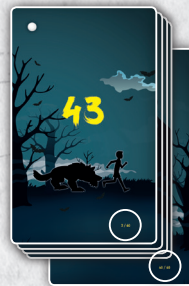
LA SALLE DE CINÉMA

► Faites un flipbook en classant toutes les cartes (sauf la  et la ) selon le petit numéro en bas à droite de leur dos.

En faisant défiler le bas du paquet rapidement, vous voyez d'abord un loup et un personnage qui courent. Ça c'est cool, mais si vous faites défiler le haut du paquet, vous verrez la lune décrire des trajectoires étranges. En y faisant bien attention, vous constaterez qu'elle dessine trois chiffres : le 2, le 6 et le 0 !

Entrez dans la machine  et choisissez la bobine 260 !

Bravo ! Vous avez trouvé la bonne fin et en plus votre paquet est rangé. Elle est pas belle la vie ?



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



SCÉNARISTE : MATT LAMENACE METTEUR EN SCÈNE : RAYMOND LOUSTIC

PRODUCTEURS : HENRI CHAPSKA, PASCAL POUPI ET JEAN MOSS

DÉCORATEUR : NERAC EFFETS SPÉCIAUX : MARYLINE PASTORE