

L'ASCENSION

Difficulté :   

LE DÉBUT DE LA MONTÉE

► Vous commencez votre ascension à la recherche de votre grand-père  et avancez « un pas après l'autre ». Pour faire un pas, ajoutez 1 à cette carte.  + 1 = 2

Prenez la carte .



► En continuant votre chemin, vous vous rappelez un moment passé avec votre grand-père , qui vous conseillait de sauter par-dessus les crevasses. Arrivée devant une telle crevasse , vous l'enjambez d'un bond en ajoutant 2 à cette carte au lieu de 1.  + 2 = 4

Prenez la carte .



► Vous quittez la forêt et atteignez la Statue du Pèlerin. Un 21 est gravé sur la stèle.

Prenez la carte .



► Pour continuer à avancer dans la neige épaisse (4), vous ouvrez votre sac à dos en appuyant sur le bouton dédié et utilisez vos raquettes

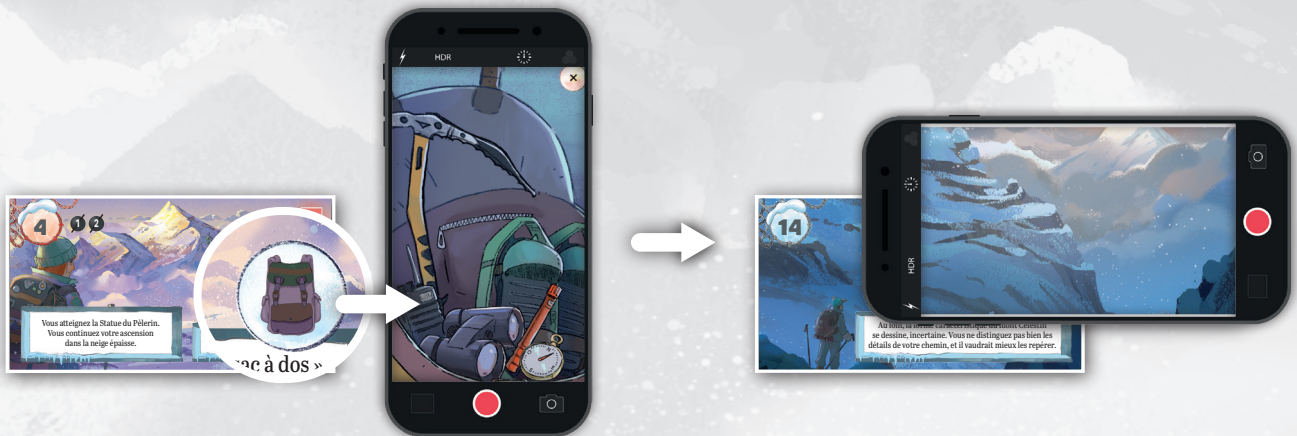
+10 pour poursuivre votre ascension. 4 + +10 = 14

Prenez la carte 14.



► Vous avez maintenant des difficultés à repérer la suite du trajet. Vous ouvrez votre sac à dos en appuyant sur le bouton dédié et prenez vos jumelles.

Scannez la carte 14 avec votre appareil.



► Un peu plus tard, vous êtes confrontée à une nouvelle crevasse (15). Suivant une fois encore le conseil D de votre grand-père, vous sautez par-dessus en ajoutant 2 à cette carte. 15 + 2 = 17

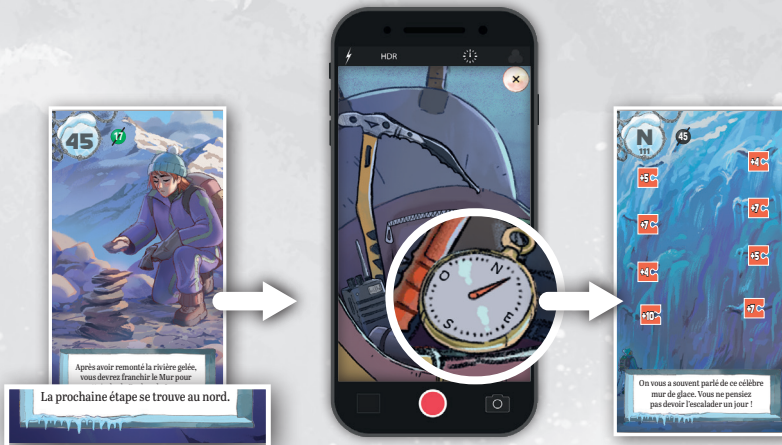
Prenez la carte 17.



- Une fois arrivée à la rivière Noire **17**, vous marchez sur l'eau gelée en restant la plus éloignée possible des fissures. Ouvrez la machine **17** et déplacez le personnage de sorte qu'il atteigne le drapeau tout en restant toujours à 2 cases de distance des fissures. Le trajet ainsi tracé forme un 45.
- Prenez la carte **45**.



- La rivière traversée, vous prenez la direction du nord. Comme sur la boussole dans votre sac à dos, le nord est indiqué par la lettre N.
- Prenez la carte **N**.



- Face au Mur **N**, vous observez les prises, qui ressemblent aux marques visibles sur la Statue du Pèlerin **21**. Vous ouvrez votre sac à dos en appuyant sur le bouton dédié, prenez votre piolet **+15** et l'utilisez sur les prises formant le trajet de la Statue du Pèlerin : **+5**, **+7**, **+7**, **+4** = 48.

Prenez la carte **48**.



► Le Rocher du Loup atteint **48**, vous allez devoir observer votre prochain objectif : les monts Jumeaux. Ouvrez votre sac à dos en appuyant sur le bouton dédié et prenez les jumelles.

Scannez la carte **48** avec votre appareil pour voir un chiffre apparaître. La deuxième partie des monts Jumeaux, actuellement cachée, est identique (d'où leur nom). Ce chiffre apparaît donc deux fois.

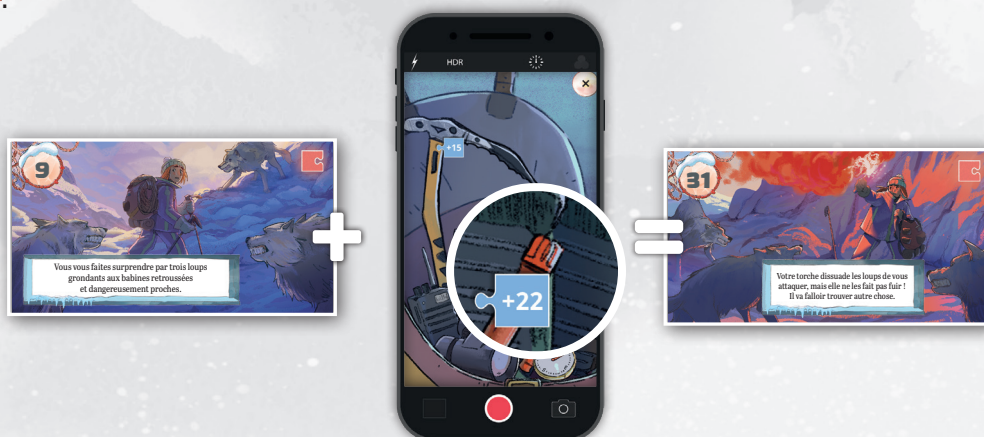
Prenez la carte portant ce nombre.



► En observant les monts Jumeaux, vous êtes surpris par trois loups affamés (**9**) que vous essayez de repousser à l'aide de votre torche.

Ouvrez votre sac à dos en appuyant sur le bouton dédié et prenez la torche (**+22**). $9 + 22 = 31$.

Prenez la carte **31**.



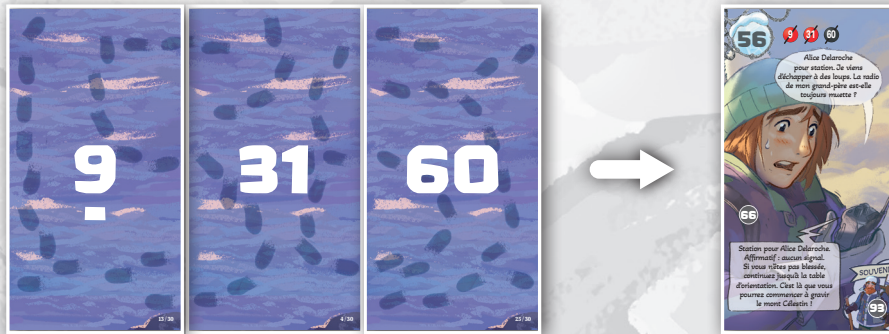
► Les loups reculent, mais ne fuient pas **31**. Vous cherchez alors un moyen de les distraire. Ouvrez votre sac à dos à l'aide du bouton dédié et sélectionnez la boîte de conserve : $31 + 29 = 60$.

Prenez la carte **60**.



► Les loups occupés, vous décidez de revenir sur vos pas. Pour cela, retournez les cartes **9**, **31** et **60**, et assemblez-les de sorte que deux traces de pas ne soient jamais face à face. Le tracé obtenu forme un 56.

Prenez la carte **56**.



► Juste avant de commencer votre ascension du mont Célestin, vous observez la table d'orientation **34** et retracez les trajets des alpinistes disparus durant leur expédition, visibles sur le mémorial **43**. Votre grand-père vous a dit avant de gravir le mont Célestin qu'il allait éviter les crevasses **93**. Les autres alpinistes ont sûrement fait de même.

Ouvrez la machine **34** et refaites le trajet des quatre alpinistes, dont les points de départ et d'arrivée sont visibles sur le mémorial, ainsi que le nombre de points d'intérêt traversés tout en évitant les crevasses.

Les trajets à tracer sont :

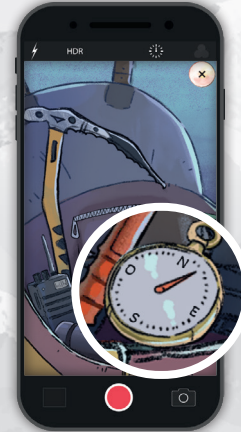
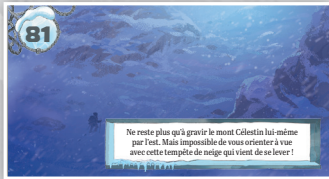
- ouest - Aiguilles des Gives - Pic Montsaillie ;
- sud - Rouvre - Col St-Bernard ;
- sud - Rouvre - Pic du Juste - Fil de l'Espoir ;
- sud - Terrier Bonhomme - Aiguille des Gives - Pic de l'Armoise.



► Les parcours tracés, vous commencez l'ascension du mont Célestin par l'est. Alors qu'une tempête de neige se lève **81**, vous utilisez votre boussole et vos notes **73** pour vous diriger vers le sommet et, comme le conseillait votre grand-père **40**, vous choisissez un chemin qu'aucun autre alpiniste n'a emprunté.

Ouvrez votre sac à dos en appuyant sur le bouton dédié, prenez la boussole et faites le trajet ne passant par aucun point parcouru par les anciens alpinistes.

En commençant à l'est vous devez effectuer le trajet suivant : ouest, nord, ouest, sud-ouest et sud-est.

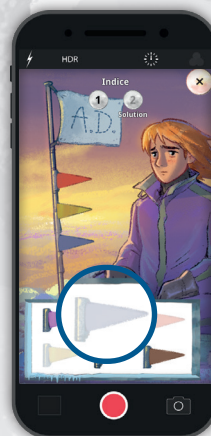
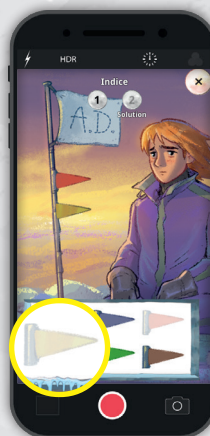
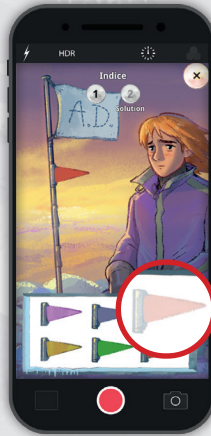


► Vous arrivez à quitter la tempête de neige et arrivez au sommet du mont Célestin **92**, où vous plantez votre drapeau **7** : **92** +

7 = **99**.
Prenez la carte **99**.



► Les équipes de secours abandonnent les recherches. Vous ne savez pas si vous reverrez un jour votre grand-père. Vous décidez donc de rendre hommage à celui qui vous a tout appris en parant votre drapeau des couleurs liées à chacune des tenues dont vous vous souvenez (D, 40 et 99). Ouvrez la machine 99 et sélectionnez les fanions correspondant aux tenues de votre grand-père : rouge, jaune et bleu.



**VOUS AVEZ ATTEINT LE SOMMET DU MONT CÉLESTIN !
VOTRE NOM RESTERA DANS L'HISTOIRE DE L'ALPINISME,
COMME LA BRAVE ALICE DELAROCHE. LA ROUTE QUE VOUS
AVEZ EMPRUNTÉE POUR ATTEINDRE LE SOMMET PORTERA
QUANT À ELLE LE NOM DE THÉODORE DELAROCHE.**

