

LA BATAILLE DE HOTH

Difficulté :   

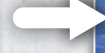
- Commencez par repérer le numéro **35** caché dans le brouillard. Prenez la carte **35**.



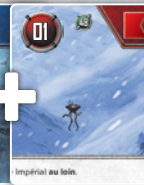
- Faites un contrôle visuel des environs. Pour cela utilisez vos macrojumelles pour scruter l'horizon qui s'étend à perte de vue : **35** + **13** = **48**. Prenez la carte **48**.



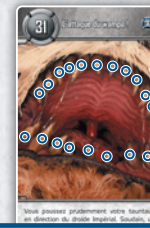
- Entrez dans la machine **48** et scannez l'horizon en faisant pivoter votre appareil (ou en utilisant les flèches) : vous repérez un droïde. Placez correctement le droïde au centre du viseur pour récupérer la carte **01**.



- Une fois le droïde repéré au loin, dirigez-vous vers lui à l'aide de votre fidèle tauntaun : **30** + **01** = **31**. Prenez la carte **31**.

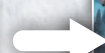


- Vous êtes soudain attaqué par un wampa (**31**). « Vous avez tout juste le temps de compter les dents du monstre avant de vous évanouir. » Comptez alors les dents de ce wampa : il y en a **19**. Prenez la carte **19**.

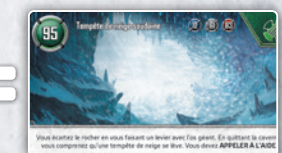


Vous avez tout juste le temps de compter les dents du monstre avant de vous évanouir.

- Pendu par les pieds (**19**), vous voyez tout à l'envers, y compris le numéro de cette carte. Retournez alors la carte pour vous remettre dans le bon sens : le numéro 19 devient alors un **61**. Prenez la carte **61**.



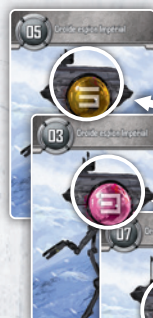
- Repérez dans la caverne (**61**) le numéro **83** formé par les ossements, et prenez alors la carte **83**. Utilisez cet os d'animal pour faire levier sur le rocher et dégager l'entrée de la grotte : **83** + **12** = **95**. Prenez la carte **95**.



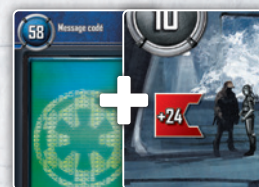
- Entrez dans la machine **95** et appelez « à l'aide » à voix haute devant le micro de votre appareil : c'est une machine à reconnaissance vocale. Une équipe de Rebelles vient vous secourir, vous permettant alors de reprendre la recherche des droïdes. Prenez la carte **63**.



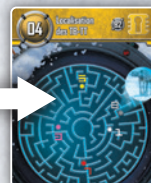
- Vous possédez à présent le numéro de chacun des 4 droïdes Impériaux. Ce numéro est situé sur l'œil central de chaque droïde et correspond également au numéro de la carte. Sur le radar (**67**), suivez le « labyrinthe » depuis votre position « Départ » afin d'identifier le bon ordre des signaux : vous détectez d'abord le droïde blanc **01**, le droïde rouge **07**, le droïde rose **03**, et enfin le droïde jaune **05**. Entrez alors le code **1735** dans l'application. Prenez la carte **33**.



- En arrivant sur la base Écho (**10**), vous obtiendrez l'aide de 3 personnes : le droïde de protocole (+24), le mécano Chewbacca (+8) et un des pilotes (+36). Faites d'abord décrypter le message codé par le droïde de protocole : $58 + 24 = 82$. Prenez la carte **82**.



- Le droïde de protocole (**82**) vous informe que les TB-TT vont lancer une attaque. Il vous indique comment trianguler leur position à partir des signaux des droïdes Impériaux : reliez les signaux en ligne droite dans l'ordre croissant (1, 3, 5 puis 7). Le tracé forme un **4**. Prenez la carte **04**.



de frapper. Pour révéler la position des TB-TT, connectez les signaux des droïdes espions Impériaux dans l'ordre croissant, en n'utilisant pour cela que des LIGNES DROITES.

- À présent, réparez le snowspeeder endommagé en faisant appel à Chewbacca : $16 + 8 = 24$. Prenez la carte **24**.



- Occupez-vous également de faire fondre la glace qui bloque la porte du hangar en l'exposant aux moteurs brûlants des autres vaisseaux : $11 + 36 = 47$. Prenez la carte **47**.



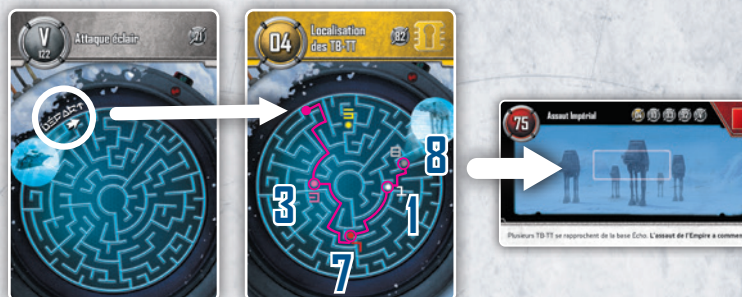
- Tout est maintenant prêt pour aller contrer l'attaque des TB-TT. Embarquez à bord de votre snowspeeder et décollez en passant par la porte du hangar : $24 + 47 = 71$. Prenez la carte **71**.



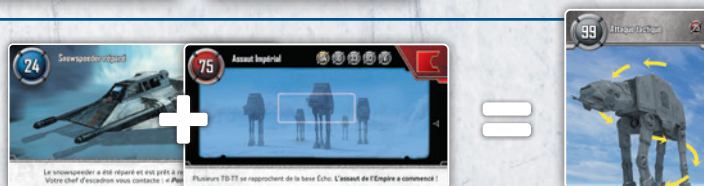
- ▶ En attendant les consignes de vol, poursuivez votre « patrouille en formation caractéristique » (71). Repérez alors l'aspect de votre formation de vol : les vaisseaux adoptent une formation en V. Prenez la carte V.



- ▶ L'assaut est prêt à être lancé. Dirigez votre escadron vers les TB-TT depuis votre position actuelle. Repérez le point de départ de l'escadron donné par la carte V. En suivant ensuite le labyrinthe sur la carte 04 pour atteindre les TB-TT, l'escadron passera par les numéros 3, 7, 1 et 8. Entrez le code 3718 dans l'application. Prenez la carte 75.



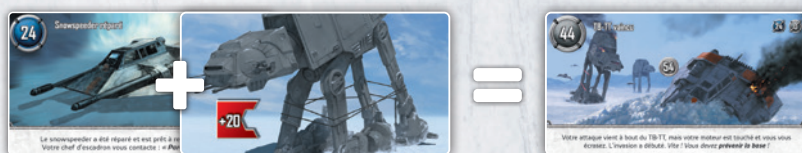
- ▶ Attaquez les TB-TT avec votre snowspeeder : 24 + 75 = 99. Prenez la carte 99.



- ▶ Lors de votre première manœuvre pour neutraliser les TB-TT (99), vous vous faufillez entre leurs pattes en formant un S. Prenez la carte S. De la même façon, vous manœuvrez ensuite autour des TB-TT en formant la lettre O. Prenez la carte O.



- ▶ Les TB-TT sont maintenant neutralisés (O), achevez-les en lançant une dernière attaque avec votre snowspeeder : 24 + 20 = 44. Prenez la carte 44.



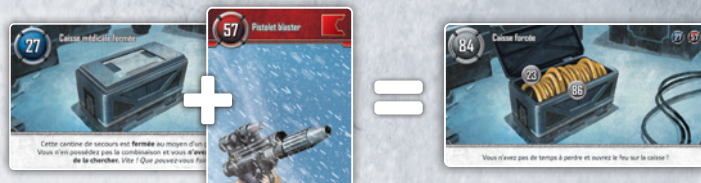
- ▶ Votre pilote est blessé. Vous devez contacter la base Écho, mais la radio est couverte d'une couche de glace. Entrez dans la machine 53 et frottez l'écran avec votre doigt afin de retirer la glace. Prenez la carte 62.



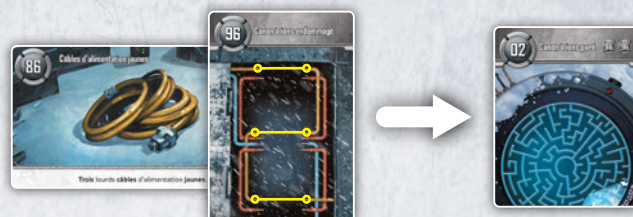
- ▶ De retour à la base Écho, entrez dans la machine 72 afin de craquer les données codées. Pour cela, fournissez aux ordinateurs les numéros de 4 cartes sur lesquelles apparaît le symbole 90. Ce symbole est présent sur certaines cartes liées à l'Empire : 44, 58, 63, 82 et 99. (La carte Avantage « Renseignement » vous donne également le numéro 90.) Prenez la carte 29.



- Il est maintenant temps d'utiliser votre blaster.
Tirez sur la caisse médicale pour l'ouvrir : $27 + 57 = 84$.
Prenez la carte 84 .



- Avec les 3 câbles d'alimentation jaunes obtenus (86), réparez le canon à ions (96). Pour cela, reconnectez uniquement les câbles jaunes du canon : le câble jaune forme à présent un 2 .
Prenez la carte 02 .



- Soignez le pilote en vous servant du médikit : $54 + 23 = 77$.
Prenez la carte 77 .

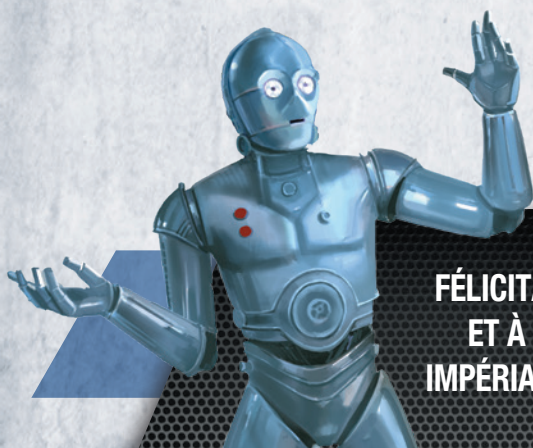
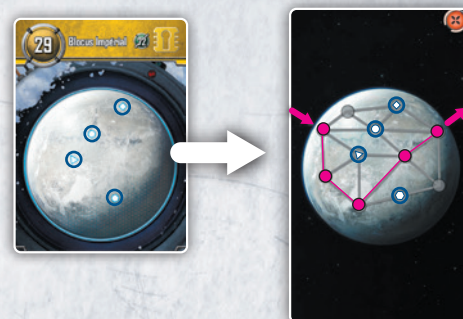


- Un blocus Impérial empêche les Rebelles de quitter Hoth. Utilisez le canon à ions pour immobiliser chaque vaisseau dans le bon ordre. Commencez par faire coïncider le blocus Impérial (29) et la position de votre canon à ions (02) afin de repérer l'ordre d'immobilisation des 4 vaisseaux : $\blacklozenge$, $\blacktriangle$, $\bullet$ et $\blacksquare$.

Grâce au pilote (77), vous déduisez que la valeur de chaque symbole correspond au nombre de côtés de la figure géométrique : $\blacklozenge = 6$, $\blacktriangle = 3$, $\bullet = 1$ (0 est aussi accepté) et $\blacksquare = 4$.
Entrez alors le code **6314** (ou 6304) dans l'application.
Prenez la carte 41 .



- Les vaisseaux Impériaux sont maintenant tous immobilisés par le canon à ions. Profitez-en pour fuir la planète avant que l'Empire ne réagisse.
Entrez dans la machine 41 et visualisez les positions des vaisseaux Impériaux de la carte 29 afin d'éviter les passages bloqués par ces vaisseaux.
Vous pourrez ainsi déduire un itinéraire à suivre pour évacuer Hoth sans encombre (exemple ci-contre).



**FÉLICITATIONS, VOUS ÊTES PARVENUS À ÉCHAPPER À L'EMPIRE
ET À SAUVER LES REBELLES D'UNE DANGEREUSE ATTAQUE
IMPÉRIALE. VOUS QUITTEZ HOTH ET FILEZ DANS L'HYPERESPACE.**