

HEAT

Difficulté:

L'HOPITAL

- Commencez par lancer la machine . Vous vous réveillez à l'hôpital. Cliquez sur les voitures qui défilent devant vos yeux pour vous remémorer peu à peu ce qui vous a amené ici. Vous allez devoir revivre les deux courses précédentes.

Prenez la carte .



COURSE AU JAPON

- Prenez la carte (Atelier) ainsi que la carte (Journaliste). Comme le suggère le texte, piochez également la carte (comme le précise la mention NUMÉRO 1 sur la carte). Combinez la carte avec la carte pour vous souvenir de l'interview que Cole Legend a accordée à la journaliste. Pendant l'interview, profitez de la vue élargie () pour repérer la météo ainsi que la note de Liz () tombée au pied de l'atelier. Liz vous donne rendez-vous au virage situé à gauche des grandes tribunes. Sur le plan du circuit () cela correspond au virage numéroté . Prenez la carte pour rencontrer Liz et régler votre voiture.



- Vous devez tout d'abord choisir des pneus. Votre montre () indique qu'il est presque 14h, et la carte indique que le départ est dans une heure. En consultant la météo, vous voyez qu'à 15h, le temps sera couvert. Vous devez donc choisir les pneus correspondant à cette météo.



- Pour le compteur, vous devez choisir celui dont la courbe correspond aux virages du circuit. Le circuit du Japon comporte 5 virages, ce qui correspond au compteur blanc. Il ne vous reste alors qu'à rejoindre le départ.



- Prenez la carte dont le dos représente une voiture sur la grille de départ. Sur cette carte (30) le feu est prêt à passer au vert. Notez que dans le feu vert est inséré un engrenage. La carte est donc une machine. Lancez la machine (30). Vous devez alors passer en tête de la course en respectant les vitesses indiquées sur la carte J et en dépassant votre adversaire.

Prenez la carte 90.



- Il faut alors compter les cartes à votre couleur (jaune) restant en main. Il y en a 12 donc prenez la carte 12. En vue de l'arrivée, votre volant se détache. Revissez-le sommairement avec votre pièce porte-bonheur (13).

Prenez la carte 25.



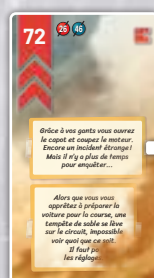
12



COURSE AUX USA

- Retour à l'hôpital. Vous vous projetez alors sur la course suivante aux USA. Prenez la carte 46. Pour ouvrir le capot brûlant, utilisez vos gants ignifugés (26). Prenez la carte 72. Vous constatez alors qu'une tempête de sable s'est levée sur le circuit. Utilisez vos lunettes (19) face à la tempête (72).

Prenez la carte 91.



- Vous devez à nouveau régler votre voiture. Pour les pneus, remarquez les traces présentes sur la carte 91. Elles correspondent aux pneus de type « Brouillard ». Pour le compteur, procédez comme pour le premier circuit et prenez le rouge. Enfin pour les pédales et les suspensions, Liz vous en demande des différentes de celles choisies sur la première course. La course commence alors.

Prenez la carte 74.



- Pour vous orienter dans la tempête, consultez la carte du circuit (U). La course se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre, donc virez à droite. Prenez la carte 4 et notez son dos rouge. Vous devez choisir une vitesse. Là encore, consultez la carte du circuit et notez que le bout de la grande ligne droite se négocie en vitesse 2. Vous devez donc choisir le +85 bleu et l'associer au numéro de la carte 4.



$$4 + 85 = 89.$$

Prenez la carte 89.

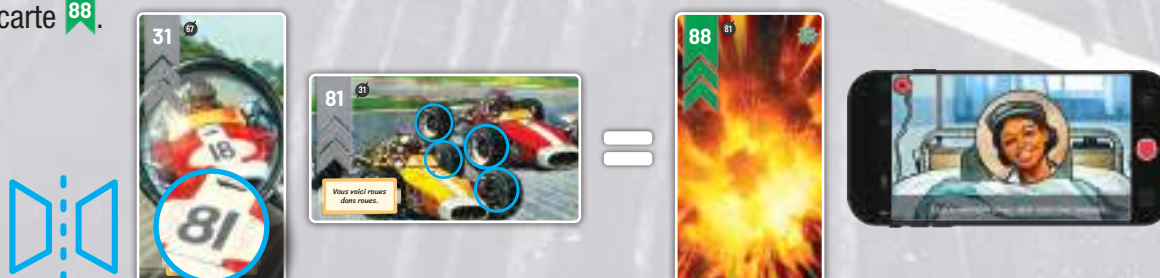
- Sur la carte 89, vous constatez que vous avez fait un tête-à-queue. Pour redresser la voiture, inversez la carte 89, ce qui vous donne la carte 68. Vous voilà derrière Legend et vous devez prendre son aspiration. C'est la carte 68, donc pour revenir derrière lui, prenez la carte 67. Vous êtes maintenant prêt à prendre la tête de la course. Suivez les indications de la carte 67 pour dessiner un chiffre sur la piste.



Prenez la carte 31.

- Legend s'accroche et est dans votre rétroviseur. Ne prenez pas la carte 18 telle qu'elle apparaît sur son capot, mais bien la carte 81 (puisque vous la voyez en miroir). Les deux voitures sont désormais dangereusement proches. Notez le numéro formé par les roues qui se touchent.

Prenez la carte 88.



ENQUÊTE EN ITALIE

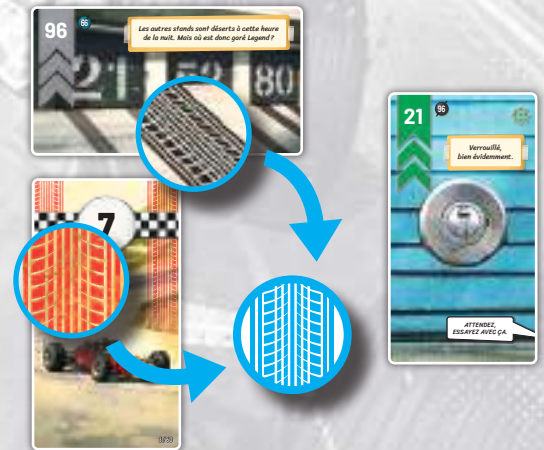
- Vous comprenez enfin ce qui vous a amené à l'hôpital. Mais un message de Liz vous annonce que vous sortez et vous rendez en Italie sur le dernier circuit. Liz veut enquêter sur les sabotages. Vous devez donc retrouver ces deux cartes dans la défausse. Ce sont votre volant au Japon (12) ainsi que la surchauffe aux USA (46). Associez ces deux cartes à la carte 8 (dont le puzzle présente 2 trous) et prenez la carte 66.



Il vous faut maintenant enquêter du côté des garages. Sur le plan du circuit (H), repérez le modificateur rouge dans la zone des garages. Associez ce chiffre à la carte 66 pour prendre la carte 96.

- Une fois sur place, vous devez déterminer dans quel garage se gare Legend. Pour cela utilisez les traces de pneus. Les traces de Legend sont présentes sur tous les dos de cartes représentant une voiture rouge. Elles correspondent à la première porte.

Prenez la carte 21.

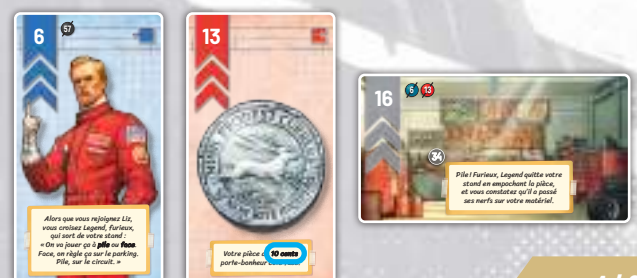


- Vous devez maintenant crocheter la porte en deux temps, en déplaçant délicatement les deux aiguilles jusqu'à la zone où elles cliquent. La porte s'ouvre, prenez la carte 40. Montrez l'essence non conforme (40) à la journaliste (97) et prenez la carte 57 pour en voir les effets.

Prenez la carte 6.



- Sur la carte 6, c'est un Legend furieux que vous retrouvez. Celui-ci vous propose de jouer à pile ou face et il est temps de faire confiance à votre pièce porte-bonheur. Vous cherchez à obtenir la valeur PILE et votre pièce présente la valeur FACE. Mais comme l'indique le texte, c'est une pièce de 10 cents. Vous devez donc ajouter 10 à Legend (6) et prendre la carte 16 (6+10).



LA COURSE FINALE

- Legend étant parti, il vous faut maintenant vous préparer pour l'ultime course. Pour commencer, démontez la boîte de vitesse (14). Chaque vis est à démonter dans l'ordre et la forme de chacune indique une opération à effectuer. D'abord celle qui maintient la partie verte (fois 10 rouge $14 \times 10 = 140$). Ensuite la partie noire ($140 - 10 = 130$). Puis la partie blanche ($130 + 20 = 150$) et enfin la dernière vis ($150 / 3 = 50$).

Prenez la carte 50.

140 130 150 50

- Sur cette carte, suivez les indications de Liz pour le démarrage éclair. Vous dessinez le chiffre 41. Prenez la carte 41. Vous êtes prêts pour les ultimes réglages et la course.

50 41 41

- Pour choisir des pneus, vous devez observer la carte 16 pour trouver les seuls pneus encore en bon état (prenez les pneus cerclés de rouge). Pour le compteur, procédez comme pour les précédentes courses. Prenez le compteur noir. Pour les pédales et les suspensions, vous devez encore une fois choisir des éléments différents des deux premières courses. Enfin pour la carrosserie, vous devez vous référer à la carte 60. La voiture qui parcourt la plus grande distance entre 0 et 100 est celle qui dispose de la meilleure carrosserie. Prenez donc la voiture avec un aileron.

16 60 60 60



- Reste maintenant à disputer la course finale, qui se déroule comme la première, mais dans laquelle se produiront des événements. Vous devrez tour à tour éviter des flaques d'huile, vous arrêter au stand pour changer vos pneus en prévision de la pluie, rouler dans les flaques d'eau pour refroidir vos pneus, repasser au stand pour prendre de l'essence, prendre l'aspiration de vos adversaires et enfin empêcher la remontée folle de Legend. Une fois toutes ces tâches achevées il ne vous reste qu'à passer la ligne pour remporter la victoire et le championnat !



Victoire !

Vous venez de remporter le Grand Prix et de décrocher le titre de champion, l'objectif de tout pilote, et un rêve devenu réalité !
Alors que vous savourez votre victoire chèrement acquise sous les acclamations et les applaudissements, vous entendez Legend, qui affirme qu'une pièce de monnaie s'est glissée dans l'embrayage de sa voiture, altérant ses performances sur la piste. Cependant, ses plaintes sont noyées sous le vacarme de la foule en liesse et personne ne semble le remarquer. Les projecteurs sont braqués sur vous seul, véritable champion du jour !