

Rendez-vous SURPRISE

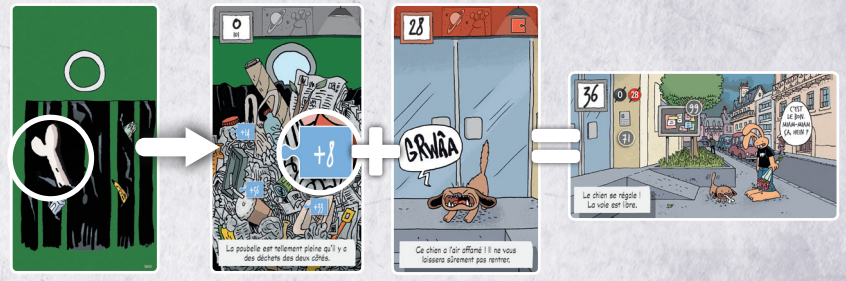
Difficulté :

LA BIBLIOTHÈQUE

Vous êtes en retard pour retrouver Camille à la bibliothèque, et voilà qu'un chien (28) vous barre l'entrée !
 Vous baissez les yeux vers la poubelle (0) et apercevez un os qui dépasse au dos de la carte (+8).
 Vous le donnez aussitôt au chien (28) :

$$28 + 8 = 36$$

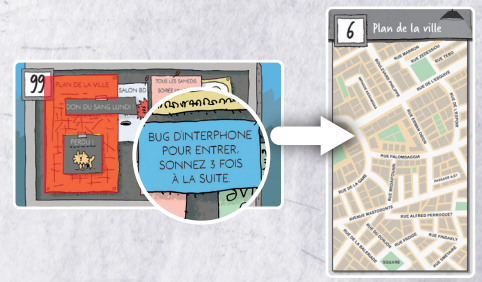
Prenez la carte 36.



Laissant le chien se goinfrer, vous vous tournez vers le panneau d'affichage (99), qui vous apprend que l'interphone connaît un dysfonctionnement et qu'il faudra sonner trois fois pour entrer dans la bibliothèque.

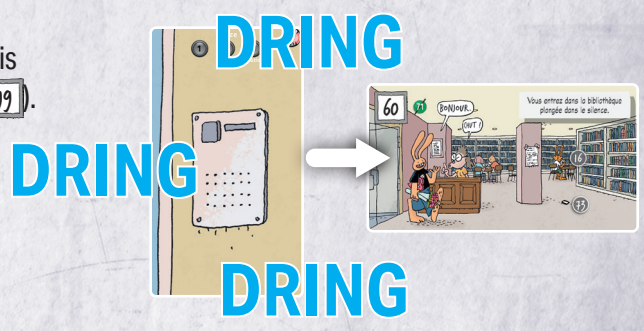
Vous en profitez pour prendre le plan de la ville qui, caché sous les annonces, a la forme d'un 6.

Prenez la carte 6.



Pour entrer dans la bibliothèque, ouvrez la machine (71) et sonnez trois fois à l'interphone comme vous l'avez lu sur le panneau d'affichage (99).

Prenez la carte 60.



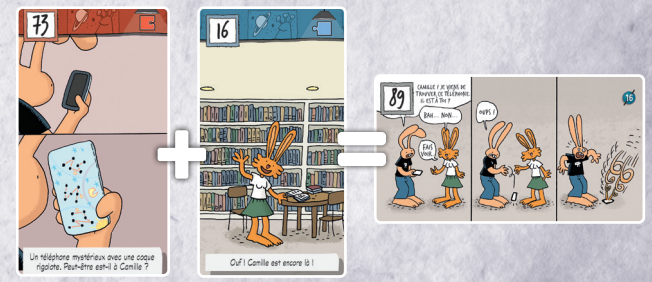
L'endroit est calme et la bibliothécaire (60) vous fait signe de vous tenir tranquille. Si vous faites trop de bruit, vous risquez de subir une pénalité.



Dans la bibliothèque, vous trouvez un téléphone (73) qui pourrait être celui de Camille (16), que vous apercevez enfin. Vous lui tendez donc le téléphone.

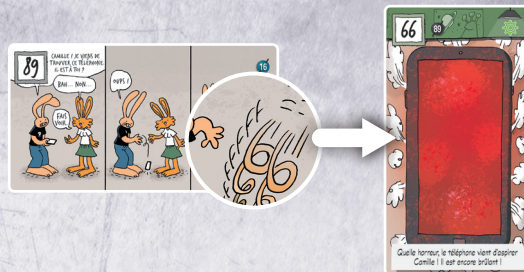
$$73 + 16 = 89$$

Prenez la carte 89.



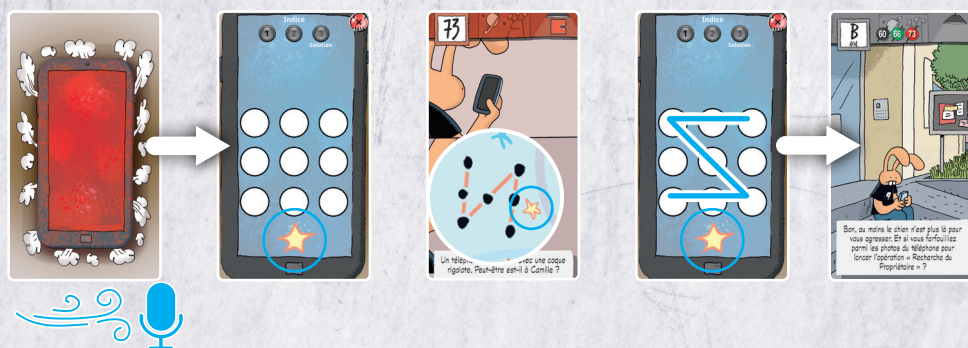
▶ Camille vous dit que le téléphone ne lui appartient pas, mais il vous glisse des mains et tombe. Soudain, l'appareil aspire Camille dans un nuage de fumée qui forme un 66.

Prenez la carte **66**.



▶ Le téléphone **66** est brûlant ! Vous ouvrez la machine **66** et soufflez dessus pour le refroidir. Toutefois, il est verrouillé. Il faut tracer une forme spécifique pour le débloquer. La coque **73** du téléphone présente les mêmes étoiles que l'écran, et seule la constellation centrale est faisable avec les 9 points dont vous disposez. Vous retracez cette constellation sur l'écran en faisant attention à la position de l'étoile. Le téléphone se déverrouille dans un brouhaha assourdissant.

Prenez la carte **B**.



LE PARC

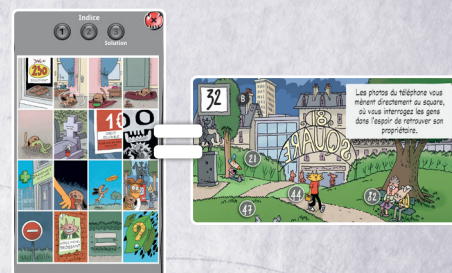
▶ Vous êtes chassé de la bibliothèque et n'avez d'autre choix que de mettre la main sur le propriétaire du téléphone pour retrouver Camille.

En fouillant dans la galerie de photos, vous retracez le parcours du mystérieux propriétaire. Les photos s'accompagnent à plusieurs reprises d'un nombre ou d'un symbole mathématique.

En regardant chaque photo dans le sens de lecture, vous arrivez à lire : $230 + 100 + 2 - 300$ (troissant) = ?

$$230 + 100 + 2 - 300 = 32$$

Prenez la carte **32**.



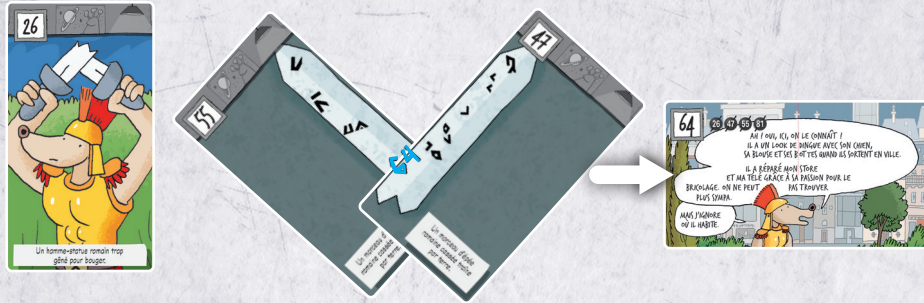
▶ Grâce aux photos, vous arrivez au square et interrogez les différentes personnes présentes, ainsi que Richard.

Vous voyez aussi le panneau de l'entrée du square qui, depuis l'intérieur, est à l'envers. En le regardant dans le bon sens, vous pouvez y lire 81.

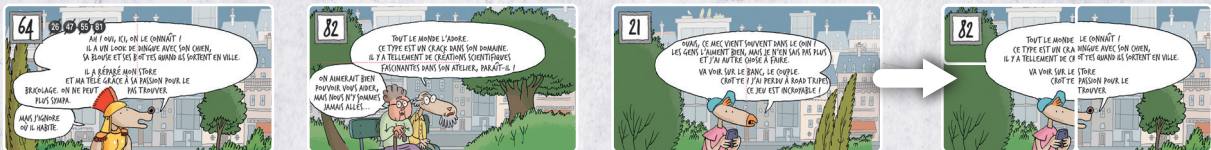
Prenez la carte **81**.



- ▶ En vous dirigeant vers l'entrée, vous tombez sur un homme-statue déguisé en romain croisant deux épées cassées (26) et qui semble très embarrassé par la situation. Vous prenez les morceaux d'épées manquants (47 et 55) que vous avez trouvés dans le parc et les assemblez de sorte à réparer les accessoires de l'homme-statue (26). Servez-vous des cassures pour bien placer l'épée (47) par-dessus l'autre (55) en les croisant de la même façon que le comédien. Prenez la carte 64.



- ▶ Les différentes personnes que vous avez interrogées dans le parc (21, 64 et 82) ne semblent pas vraiment pouvoir vous aider, mais leurs cartes sont toutes coupées. En les combinant, vous découvrez un message caché.



- ▶ Suivant leur conseil, vous allez sur le store sur le téléphone et cherchez l'application « Crotte Passion », que vous téléchargez.



- ▶ En ouvrant l'application Crotte Passion, vous trouvez un plan avec plusieurs déjections, dont certaines qui ressemblent à celle que vous avez vue dans la galerie. Ce trajet fécal va du square où vous vous trouvez à la rue de l'Esquive, qui est indiquée sur le plan (6). Pour vous y rendre, ouvrez l'application Taxi et tapez rue de l'Esquive. Une voiture vous y emmène. Prenez les carte 59, 62, 65, 72 et 76.



Vous êtes bien content d'être arrivé à la rue de l'Esquive (59, 62, 65, 72 et 76), mais vous ne savez pas quelle maison est la bonne. En regagnant la galerie de photos, vous remarquez que le propriétaire du téléphone vit dans une maison avec une fenêtre aux rideaux bleus. La fenêtre est composée de quatre carreaux dont l'un, en bas à gauche, est cassé. En outre, la vue depuis la fenêtre est dégagée. En éliminant le 94, qui est interdit au chien, et le 88 qui est en construction, le seul logement possible est le 90 ter.

Prenez la carte 90 ter.



LE LABORATOIRE

En entrant dans la maison, vous êtes accueilli par le chien que vous avez croisé précédemment (29). Il semble avoir un drôle de rituel, comme pour vous passer un message. En retraçant ses mouvements dans la galerie du téléphone, vous dessinez un 17.

Prenez la carte 17.



Depuis que vous avez retrouvé Richard (44), celui-ci meurt de faim. Même si les chocolats (7) ne lui étaient pas originellement adressés, vous venez en aide à votre ami, qui ainsi râlera peut-être moins.

$$44 + 7 = 51$$

Prenez la carte 51.



Richard se rue sur les chocolats et vous laisse son livre de solutions de jeu vidéo (51) qui l'encombrait.

Sur l'écran du jeu Road Trips, il y a un étrange +18 qui vous permet d'ouvrir le livre des solutions à la bonne page.

$$+18 + 51 = 69$$

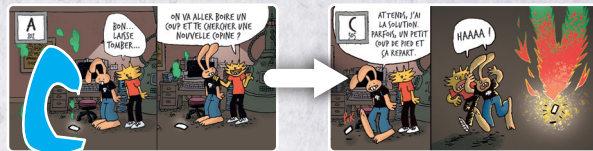
Prenez la carte 69.



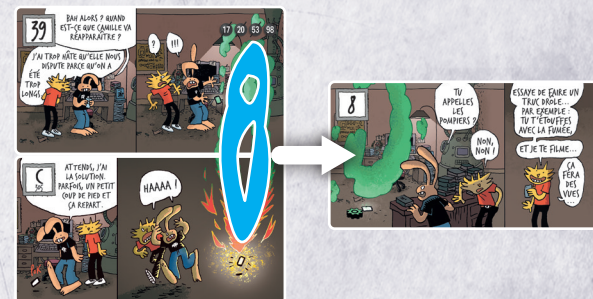
- ▶ Même si le téléphone est connecté, il n'a l'air de rien se passer (39). Quand tout d'un coup une fumée verte en forme de A sort du téléphone. Prenez la carte A.



- ▶ Alors que Richard jette l'éponge (A), les fumées continuent de se propager en formant cette fois un C. Prenez la carte C.



- ▶ Mais le téléphone n'a pas dit son dernier mot (C), et une colonne de flamme verte monte jusqu'au plafond, au point de rejoindre la case du dessus formant un 8. Prenez la carte 8.

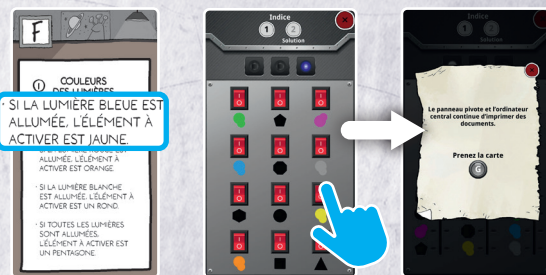


- ▶ Paniqué, vous pensez fuir alors que le téléphone continue de cracher de la fumée verte, sous la forme cette fois-ci d'un engrenage vert (8). Tous ces événements réunis forment un 85 vert avec un engrenage comme une machine d'Unlock! Ouvrez la machine 85.

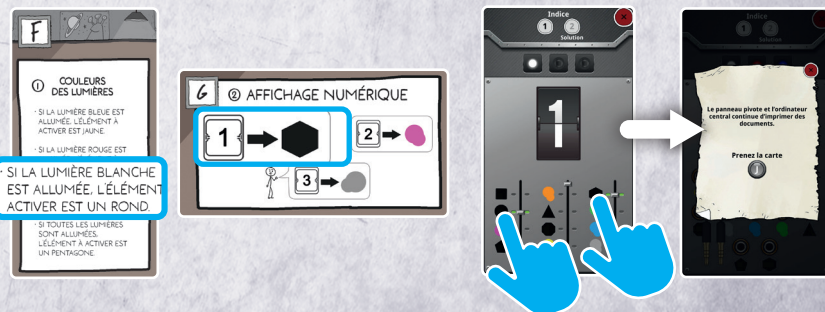


LE VIALIBRIS

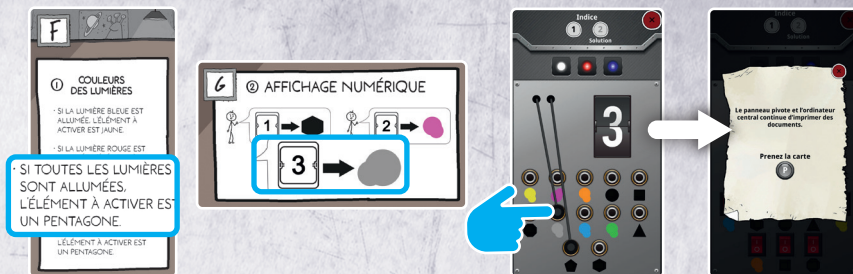
- ▶ Le téléphone se transforme en une machine complexe (85), avec une lumière bleue. En suivant les instructions (F) que vous venez de recevoir, vous savez que vous devez activer le bouton jaune.



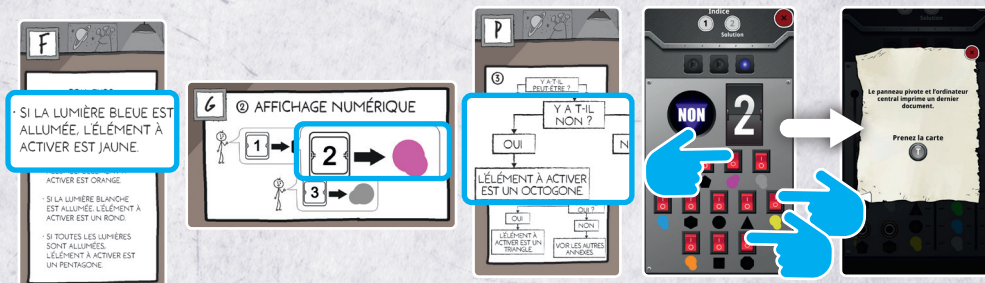
- ▶ La machine 85 se transforme, affichant une lumière blanche et un numéro 1. Avec les instructions reçues (F et G), vous placez les leviers sur le rond et l'hexagone.



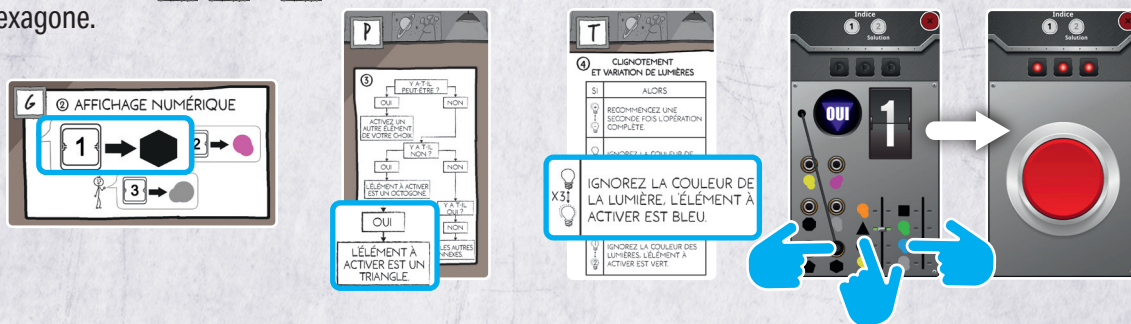
▶ La machine **85** change de nouveau avec toutes les lumières allumées et un numéro 3 affiché. Avec les instructions que vous avez (**F** et **G**), vous connectez les câbles sur les prises marquées d'un pentagone et de gris.



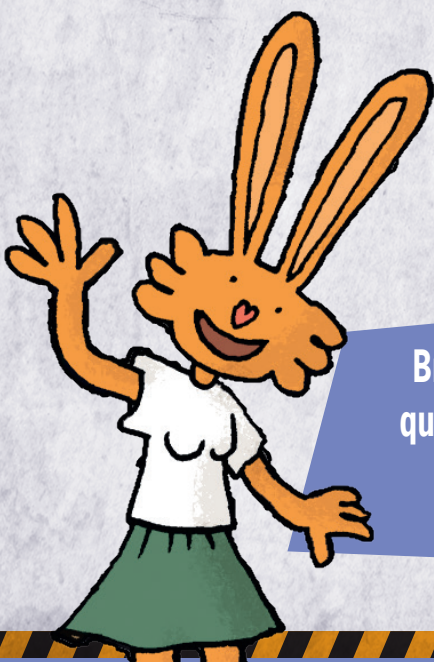
▶ La machine **85** se modifie encore, affichant une lumière bleue, un 2 et un « NON ». Avec toutes les instructions en votre possession (**F**, **G** et **P**) vous activez les boutons jaune, rose et octogonal.



▶ La machine **85** pivote de nouveau, avec cette fois une lumière rouge clignotant trois fois de suite. Un « OUI » est affiché ainsi qu'un 1. En suivant les instructions (**G**, **P** et **T**) que vous avez, vous placez un levier sur un triangle, un autre sur le bleu et vous connectez le câble à l'hexagone.



▶ La machine **85** laisse maintenant place à un bouton rouge, mais l'instruction (**J**) ne vous interdit pas d'appuyer dessus. Vous appuyez donc sur le bouton rouge, ouvrant un portail qui vous aspire.



Bravo ! Vous avez retrouvé Camille, même si vous êtes dans un univers qui vous est totalement inconnu. Peut-être trouverez-vous un moyen de rentrer chez vous. Peut-être...