

UNLOCK!

GAME ADVENTURES

LES SOLUTIONS



ATTENTION : NE LISEZ PAS CES PAGES AVANT D'AVOIR JOUÉ.

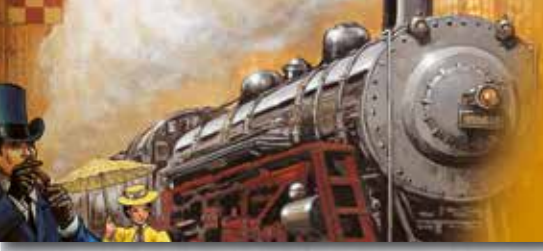
NE CONSULTEZ CE DOSSIER QUE SI VOUS ÊTES COMPLÈTEMENT BLOQUÉS DANS L'AVENTURE, QUE VOUS AVEZ DÉJÀ ESSAYÉ LES INDICES ET SOLUTIONS DE L'APPLICATION OU QUE VOUS AVEZ FINI L'AVENTURE.

LES AVENTURIERS DU RAIL.....	3
MYSTERIUM.....	9
PANDEMIC.....	15

Alan R. Moon

LES AVENTURIERS DU RAIL™





NEW YORK

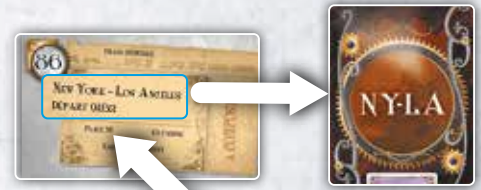
▶ Votre aventure commence dans la salle de rédaction. Ne vous attardez pas sur la rubrique sur les chats $+41$ ou l'immobilier $+21$, car c'est bien l'article sur **la baronne du rail** $+31$ qui intéressera votre rédac' chef 49 .

$49 + 31 = 80$. Prenez la carte 80 .



▶ Le rédac' chef vous remet alors un appareil photo dernier cri 9 et un ticket de train 86 . Regardez sur le ticket d'où part le train et pour quelle destination : **New York-Los Angeles**. Sur le dos d'une de vos cartes se trouve la même correspondance : NY-LA.

Prenez la carte $NY-LA$.



▶ Maintenant que vous avez trouvé le train, il va falloir trouver votre wagon. Sur la carte 98 , vous voyez une suite de numéros (68, 69 et 70) correspondant aux wagons. Et chacun d'eux contient 10 places. **Votre place est la 57**. En continuant cette suite numérique, le wagon 71 contient les places 41 à 50 et le wagon 72 contient les places 51 à 60. Prenez la carte 72 .

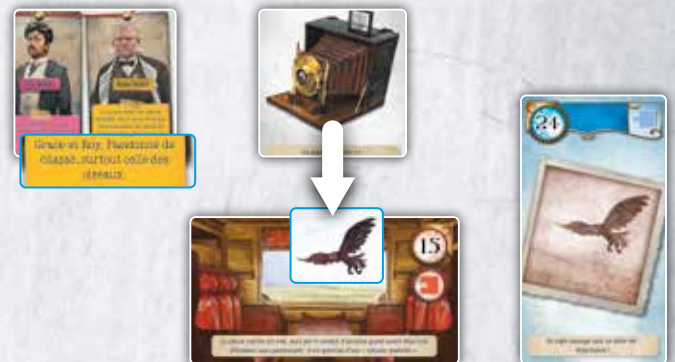


72
51-60

WALTER BAKER

▶ Dans le wagon-bar, vous rencontrez Walter Baker 39 . Afin de susciter son intérêt, lisez sa fiche sur la carte T . Vous apprenez qu'il est passionné de chasse. Allez dans la cabine 15 et prenez une photo de l'oiseau à la fenêtre grâce au bouton dédié 15 .

Prenez la carte 24 .

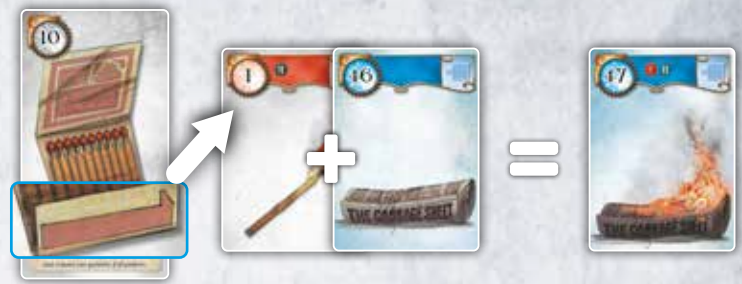


▶ Montrez le cliché de l'oiseau à Walter afin d'entamer la conversation. Cela vous servira à ouvrir sa mallette.

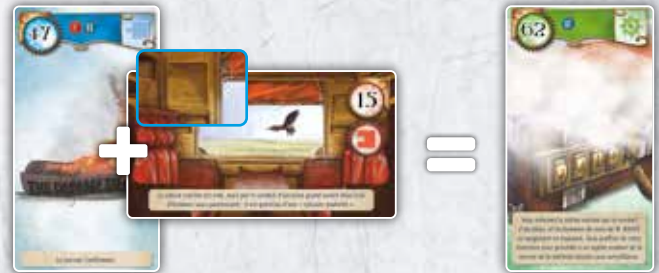
$24 + 39 = 63$. Prenez la carte 63 .



- ▶ Vous devez distraire les hommes de main de Walter. Pour cela, grattez une allumette en repérant le numéro caché (1) sur la pochette 10. Utilisez cette allumette pour mettre le feu au journal : 46 + 1 = 47. **Prenez la carte 47.**



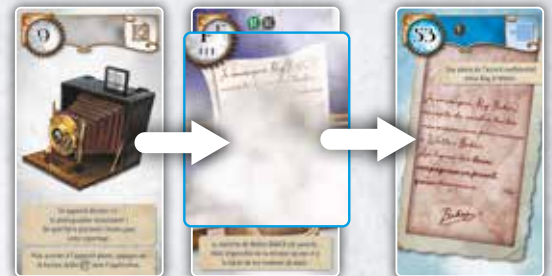
- ▶ Jetez le journal enflammé dans la cabine 15 puisque celle-ci contient un conduit d'aération ouvert vers la cabine voisine 14. 47 + 15 = 62. **Prenez la carte 62.**



- ▶ Les hommes de main sortent de leur cabine, et vous en profitez pour regarder la mallette. Elle est verrouillée par un code. La machine 62 vous montre quatre molettes que vous pouvez tourner. Remettez dans l'ordre les symboles cités dans l'histoire de Walter 63 : CHASSEUR, CERF, FEUILLE puis PERDRIX. Pour valider, appuyez sur le bouton. **Prenez la carte F.**



- ▶ Bravo ! Vous avez ouvert la mallette. Les hommes de main de Walter vont revenir d'un instant à l'autre. Vous n'aurez pas le temps de lire le document. Mais vous pouvez prendre une photo au moyen du bouton dédié afin d'en garder une trace. **Prenez la carte 53.**



- ▶ Le texte de la photo 53 vous informe que les lignes de Roy et Walter ne font qu'un désormais. En fusionnant les lignes roses (carte T - Roy) et les lignes jaunes (carte T - Walter) de la carte M, vous pouvez apercevoir le numéro 51. **Prenez la carte 51.**



SAINT LOUIS

- ▶ Sur le quai **51**, vous remarquez un échange qui se déroule derrière Walter, mais ce dernier obstrue la vue. Afin de voir ce qui se trame derrière lui, jetez les biscuits au chien. Le chien, en tirant sur sa laisse, entraînera son maître, dégageant ainsi la vue. $34 + 7 = 41$
Prenez la carte 41.



- ▶ Ces deux individus **41** semblent manigancer quelque chose. Gardez une preuve de cet échange suspect en prenant une photo **40**. **Prenez la carte 40.** L'application vous signale alors le départ imminent du train en direction de Santa Fe. **Prenez la carte c.**

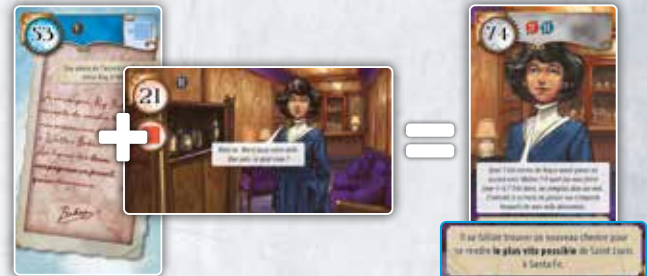


GRACE BAKER

- ▶ Dans le wagon-bar, vous retrouvez Grace Baker **87**. Aidez-la à déterminer la quantité de ponts nécessaires pour construire la dernière structure. En vous projetant sur la suivante, celle-ci doit avoir une base de six ponts. Ajoutez les autres ponts pour en faire une pyramide comme sur les précédentes. Cela vous donne : $6+5+4+3+2+1=21$ ponts. **Prenez la carte 21.**



- ▶ Vous décidez d'informer Grace de ce qui se trame dans son dos. Vous lui montrez la photo de l'accord entre Roy et Walter. $53 + 21 = 74$. **Prenez la carte 74.**

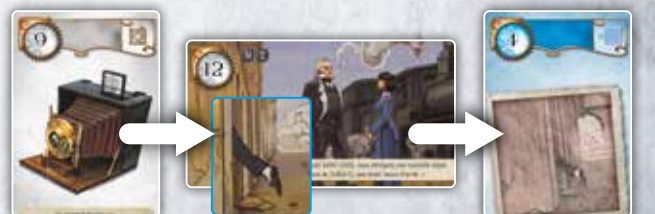


- ▶ Grace **74** devient furieuse et interdit au train de passer sur ses rails. Empruntez alors le chemin le plus rapide entre Saint Louis et Santa Fe sans passer par les lignes vertes (T - Grace). Comptez les rectangles sur les lignes ferroviaires M et N. Deux chemins possibles : celui du sud (passant par Little Rock) comprend 13 rectangles alors que celui du nord (passant par Omaha) n'en compte que 12. **Prenez la carte 12.**



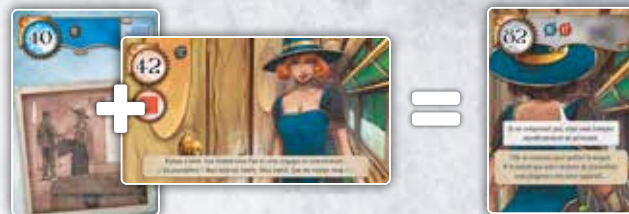
SANTA FE

- ▶ Sur le quai de Santa Fe **12**, vous apercevez un homme qui sort du train en toute hâte. Photographiez-le **4** avant qu'il ne s'enfuie. **Prenez la carte 4.** Le train est prêt à partir pour Los Angeles, **prenez la carte 42.**



▶ À bord du train, vous engagez la conversation avec Miss Smith, que vous reconnaissez sur la photo 40. Présentez-lui la photo prise sur le quai à Saint Louis pour en apprendre un peu plus sur l'échange :

40 + 42 = 82. Prenez la carte 82.



▶ Miss Smith 82 décide de couper court à la discussion et de partir. Prenez une photo de son sac à main, car il contient quelque chose de suspect. Prenez la carte 36.



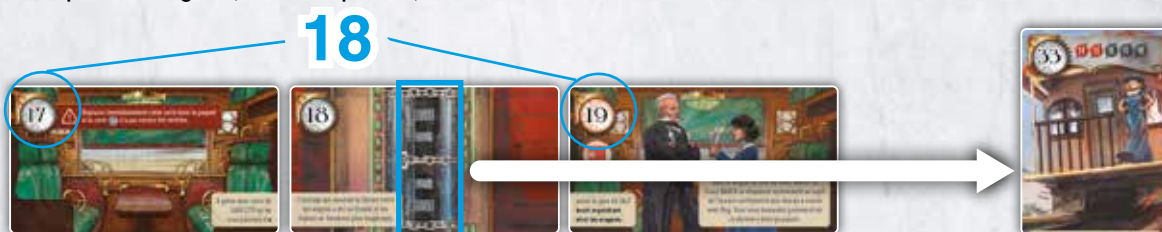
▶ Dans le wagon 19 Grace et Walter se disputent à propos de Roy. Montrez-leur la photo 4. Peut-être aviez-vous reconnu sur cette photo la chaussure de Roy (aussi présente sur les cartes 16 et 40) ?

4 + 19 = 23. Prenez la carte 23.



▶ Vous entendez un bruit inquiétant entre le wagon 17 et le wagon 19. Afin de voir ce qu'il s'y passe, prenez la carte 18. Sur celle-ci, vous pouvez voir que les wagons, en se séparant, forment un numéro caché : 33.

Prenez la carte 33.

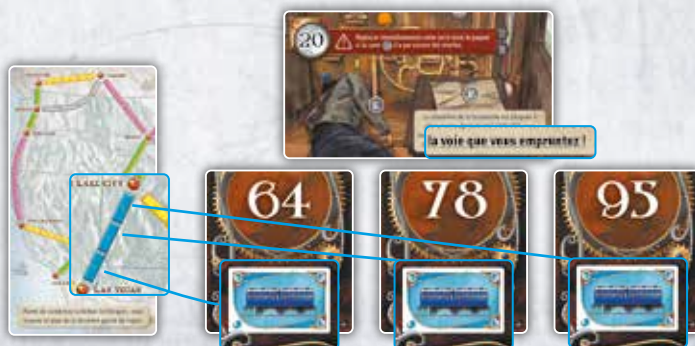


▶ Miss Smith a décroché les wagons, et la locomotive est hors de contrôle. Il faut à tout prix rejoindre cette dernière pour tenter d'arrêter le train. Pour cela, notez qu'il est précisé que le wagon situé en tête du train est celui de la carte 19. La locomotive est donc placée juste devant ce wagon et doit être la carte 20. La présence d'une locomotive sur le dos de la carte 20 confirme cette hypothèse. Prenez la carte 20.

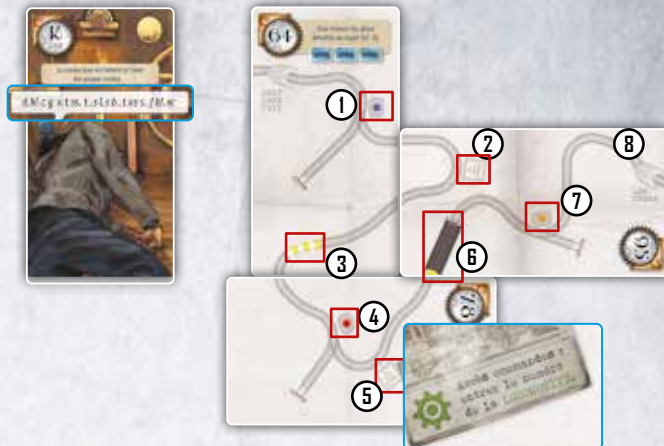


YA-T-IL UN CONDUCTEUR DANS LA LOCOMOTIVE ?

▶ Le conducteur étant inconscient, vous devez trouver sur quelle voie vous circulez. Vous êtes actuellement entre Salt Lake City et Las Vegas. Repérez cette section sur le plan R. Elle est composée de 3 rectangles bleus. Au dos des cartes qu'il vous reste, notez que trois d'entre elles ont justement un wagon bleu. Prenez les cartes 64, 78 et 95.

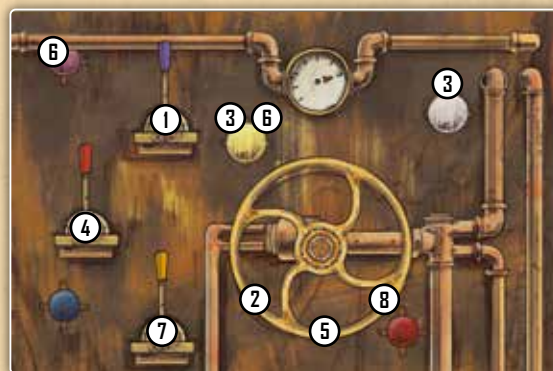


► Recomposez le plan du trajet SLC-LV comme indiqué sur le papier 78 et saisissez le numéro de locomotive pour accéder aux commandes. La locomotive était la carte 20 : ouvrez la machine 20 dans l'application. Avant de l'utiliser, vous devez comprendre ce que le conducteur K vous dit : « Déblocage vitesse tous les boutons sauf blanc ». Appuyez sur tous les boutons sauf le blanc afin de pouvoir régler la vitesse.



► Vous devez utiliser la machine 20 avec le trajet ci-dessus. Voici les étapes à suivre dans l'ordre pour arriver à Las Vegas sans encombre :

- ① Basculez le levier violet vers la gauche.
- ② Réduisez la vitesse à trois en tournant le volant.
- ③ Appuyez sur ces boutons en suivant cette séquence : jaune, blanc, jaune, blanc, jaune et blanc.
- ④ Basculez le levier rouge vers la gauche.
- ⑤ Réduisez la vitesse à deux en tournant le volant.
- ⑥ Le train entre dans un tunnel, il est difficile de voir les boutons, mais vous pouvez vous en sortir. La séquence à réaliser est : jaune, violet, jaune, violet, jaune et violet.
- ⑦ Basculez le levier orange vers la gauche.
- ⑧ Réduisez la vitesse à zéro pour arrêter le train en gare.



À chaque succès, un voyant vert s'allume.

Vous tenez le scoop de votre carrière. Rassemblant tous les éléments de votre enquête, et prenant votre plus belle plume, vous rédigez l'article sur la sensationnelle affaire des barons du rails. À la une du *New York Times*, votre papier rencontre un succès retentissant.

FÉLICITATIONS !



MYSTERIUM



En route vers le manoir

▶ Le commissaire est venu vous chercher et vous êtes en route pour le manoir. Il est temps de lire votre briefing de mission (P). Avez-vous observé l'éclair en forme de 4 sur la carte (A), puis l'autre en forme de 3 sur la carte (18) ? **Prenez la carte (43)**.

▶ En vous rendant dans la machine (43) et en observant la carte elle-même, les éclairs mettent en lumière le chiffre 10 sur le portail. **Prenez la carte (10)**.

Avez-vous également observé le rétroviseur ? Ce n'est pas un 08 que vous y voyez mais bien le chiffre 80 en miroir. Le fantôme tente d'entrer en communication avec vous pour la première fois. Prenez la carte Vision



Le manoir

▶ Vous êtes accueillis par la gouvernante (12) qui vous fait visiter la maison. En vous aidant du plan du manoir (P), retrouvez la disposition des pièces les unes par rapport aux autres :

- le salon (10) est en bas (indiqué sur le plan) ;
- la seule pièce directement reliée au salon à droite est donc le bureau (20) ;
- la piscine (70) est au centre et le commissaire vous y attend (90) ;
- la cuisine (40) est à l'opposé du salon par rapport à la piscine, donc en haut ;
- la chambre (50) n'étant pas directement reliée à la cuisine, c'est une des deux pièces directement reliées au salon. Le bureau étant à droite, il ne reste que la pièce à gauche pour la chambre ;
- pour aller à la salle de bains (60), on doit traverser la serre puis la cuisine. La salle de bains n'est pas à côté de la chambre. Elle est donc en haut à droite ;
- il ne reste que l'emplacement en haut à gauche pour la serre (30).

▶ Vous cherchez la présence du fantôme dans le manoir. En prenant du recul, vous verrez l'aura verte se dessiner sur ces différentes cartes (pour y lire un 0). **Prenez la carte (0)**.



Première série de visions : LIEU

- ▶ Le fantôme se manifeste à vous : ramenez-le à la table de Ouija située dans le salon pour tenter un premier dialogue : $10 + 9 = 19$.
- ▶ Le fantôme vous pointe alors les lettres E, I, L, S et W qui sont dans le désordre. Vous comprenez qu'il vous épelle son nom (LEWIS, comme indiqué sur la carte 19). Entrez la séquence L / E / W / I / S sur la table de Ouija 36 dans l'application pour obtenir une première vision LIEU.



- ▶ Le fantôme semble avoir laissé de curieux indices un peu partout dans la maison. Pour le moment, mettez les billes 11 de côté. Vous avez sûrement remarqué des numéros sur les voitures, qui sont des mêmes couleurs que les lames du xylophone 88 , lui-même en forme de voiture.
- ▶ Voiture numéro 1 (sol de la serre 30) : vert.
Voiture numéro 2 (vision 80) : jaune.
Voiture numéro 3 (affiche de la chambre 50) : vert.
Voiture numéro 4 (sol de la chambre 50) : orange.
Voiture numéro 5 (étagère du bureau 20) : rose.
Entrez la séquence de notes vert, jaune, vert, orange puis rose sur le xylophone 88 . Vous attirez à nouveau l'attention du fantôme, qui vous donne la seconde vision LIEU.

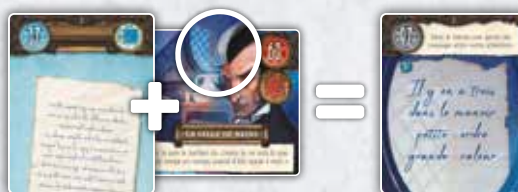


- ▶ Vous avez maintenant les deux visions du LI / EU. Allez voir le commissaire 60 pour lui répondre. Sélectionnez la SALLE DE BAINS. Il vous donnera son rapport de police 11 et un message incompréhensible 37 .



Deuxième série de visions : OBJETS

- ▶ Le message écrit à l'envers se lirait plus facilement face à un miroir. Il y en a justement un magnifique dans la salle de bains : $60 + 37 = 97$. Prenez la carte 97 .



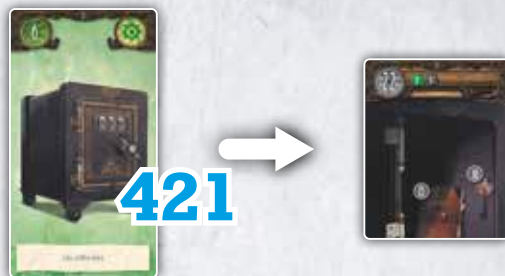
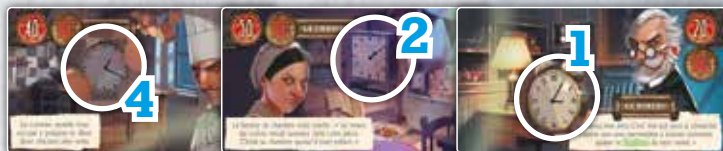
► « Il y en a trois dans le manoir ». Vous avez probablement remarqué qu'il y a exactement trois horloges dans les pièces du manoir, et que chacune indique une heure différente. La petite aiguille donne l'ordre, et la grande, le chiffre du code pour ouvrir le coffre **6**.

- L'horloge de la cuisine **40** est la 1^{re} (petite aiguille sur le 1) et indique 4 (grande aiguille sur le 4).

- Celle de la chambre **50** est la 2^e (petite aiguille sur le 2) et indique 2 (grande aiguille sur le 2).

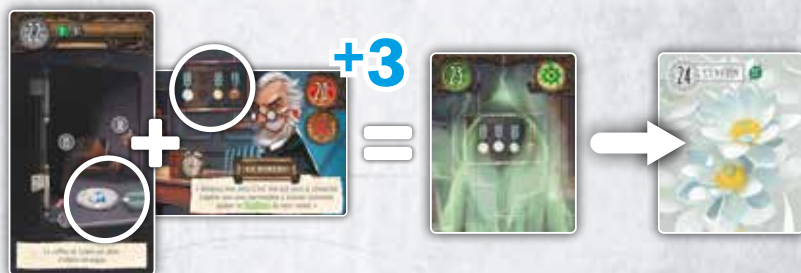
- Enfin, dans le bureau **20** se trouve la 3^e (petite aiguille sur le 3), elle indique 1 (grande aiguille sur le 1).

Voici le code 421, qui ouvre le coffre-fort. **Prenez la carte 22**.



► En remplaçant la médaille (+ **3**) qui a été retirée du mur du bureau, le fantôme vient à vous : **20 + 3 = 23**.

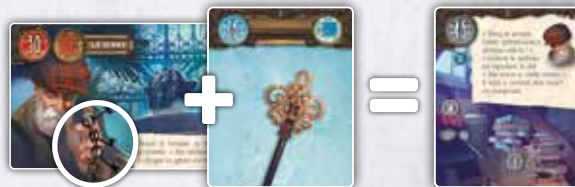
Prenez la carte 23.



► Lisez bien les informations pour la machine. Un des joueurs a l'information pour faire deviner le numéro de la carte Vision PROCHE en ne vous répondant que par oui ou non : vous obtenez la carte **24**.

► Le jardinier dans la serre est le maître des clés du manoir et peut certainement vous renseigner sur ce que la clef ouvre : **30 + 16 = 46**.

Prenez la carte 46.



► Une fois la remise ouverte, vous y récupérez notamment la troisième partie des OBJETS **J**. Placez-la entre **6** et **11**. En passant le pendule **53** au-dessus de ces cartes, vous y lirez le numéro 47.

Prenez la carte 47.



► Vous avez maintenant les deux cartes Vision de l'AR / ME. Vous pouvez aller répondre au commissaire **1**. Sélectionnez les somnifères. Le commissaire vous donne la suite de son rapport. **Prenez la carte 1**.



FLEURS / PLANTES

+

NOIR / NUIT

→

SOMNIFÈRES

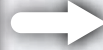
Troisième série de visions : COUPABLE

▶ Quelques secondes plus tard, vous entendez un bruit assourdissant venant de la cuisine. **Prenez la carte 63**.



▶ Dans la cuisine, vous trouvez des couverts éparpillés sur le sol. Le fantôme vous envoie un message à travers les couverts renversés : vous pouvez y lire un 44. **Prenez la carte 44**.

▶ Dans la remise, vous avez trouvé un casque poussiéreux. Frottez les lunettes dans l'application, le fantôme vous donne une nouvelle vision. **Prenez la carte 17**.



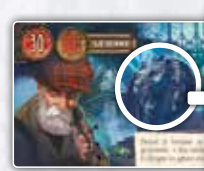
▶ Sur le message, il est mentionné à plusieurs reprises la bibliothèque. Forts de cette information, il faut vous rendre sans plus attendre au salon : $10 + 42 = 52$. **Prenez la carte 52**.



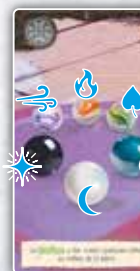
▶ Lewis a écrit « mes livres préférés dissimulent le levier », donc des livres en rapport avec les voitures. Si vous prenez les premières lettres de chacun des titres : *Quand accélérer* - *Un grand pilote* - *Icônes de voitures* - *Nettoyer son auto* - *Zabrov : vie de pilote* - *Engins et moteurs*, vous obtenez QUINZE. En poussant ces livres, vous dégagéz l'accès au levier. **Prenez la carte 15**.



▶ La tête de lion du levier indique que ce dernier déclenche quelque chose à la fontaine au lion dans la serre : $30 + 15 = 45$. **Prenez la carte 45**.



▶ La fontaine coulisse et vous révèle une dalle en pierre contenant des rouleaux gravés de symboles élémentaires. Vous n'avez pas le livre «La magie des éléments», qui a été volé (tout ceci est mentionné sur la carte 42), mais le fantôme, lui, connaît la combinaison et vous l'a indiquée par le biais des billes. Mettez les symboles suivant la disposition des billes. **Prenez la carte 7**.



► Le couteau émoussé doit être aiguisé pour que vous puissiez l'utiliser.

Allez voir le cuisinier, il pourra vous aider : 40 + 21 = 61.

Prenez la carte 61.



► Maintenant que votre couteau est bien affûté, vous pouvez l'utiliser

pour couper la corde qui entoure le coffre : 7 + 61 = 68.

Prenez la carte 68.



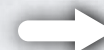
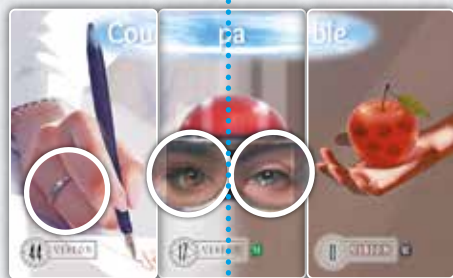
► Vous avez trouvé le trésor : un œuf de Fabergé ! En le touchant, vous obtenez la troisième vision.

Prenez la carte 11.



► Vous avez maintenant les trois cartes Vision COU / PA / BLE. Après vos déductions, allez donner votre réponse au commissaire

42. Vous l'aviez peut-être compris en observant la page 42 (annotée en rouge par une personne autre que Lewis, et à destination d'une tierce personne), le crime a été perpétré par deux personnes. Les visions vous permettent de les pointer : la gouvernante (yeux marron, bague, écriture en rouge) et le cuisinier (yeux bleus, nourriture, page retrouvée dans un tiroir de la cuisine). Sélectionnez ces deux coupables, puis validez. Prenez la carte 10.



BAGUE /
ECRITURE + OEUIL
ROUGE MARRON /
FEMME

OEUIL
BLEU + NOURRITURE
HOMME / POISON



GOVERNANTE
CUISINIER

N.B. : si vous pensez à la retourner, la carte S vous permet d'ajouter un s aux trois visions COU / PA / BLE.

Grâce à vos talents de médiums et à une brillante interprétation des visions de l'au-delà, vous avez guidé le commissaire dans la bonne direction pour arrêter LES COUPABLES ! Le fantôme de Lewis peut maintenant reposer en paix.

FÉLICITATIONS !







PANDEMIC



PANDEMIC

Difficulté : 

LE LABORATOIRE

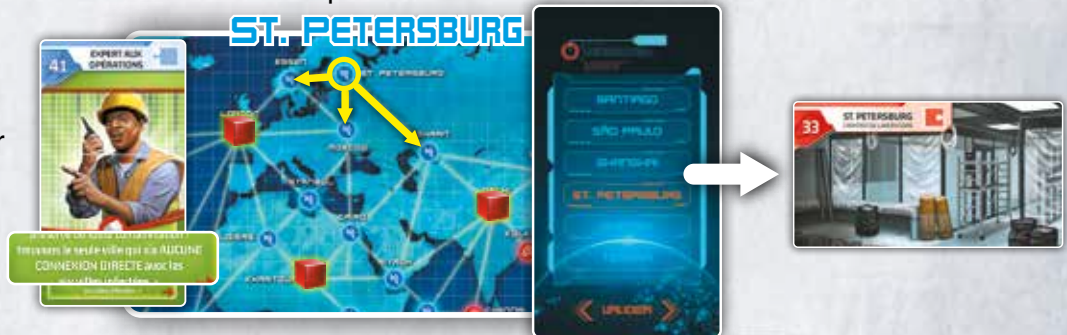
- ▶ Votre mission commence à **Atlanta**. Avant de quitter les lieux, demandez à la scientifique d'effectuer un prélèvement sanguin sur l'un des malades : $22 + 32 = 54$.
Prenez la carte .



- ▶ Déterminez ensuite les 6 villes infectées par Graham Cook, le patient zéro. Chacun des membres de votre équipe possède un billet d'avion indiquant chacune des 6 étapes de son voyage : **Atlanta (ATL)**, **London (LDN)**, **Lima (LMA)**, **Delhi (DEL)**, **Hong Kong (HKG)** et **Karthoum (KTM)**. Marquez ces 6 villes sur le Plan de Quarantaine en y plaçant les 6 cubes.



- ▶ Pour lutter contre cette pandémie mondiale, il vous faut construire un laboratoire de recherche. L'expert aux opérations  mentionne que le laboratoire doit se trouver dans « la seule ville qui n'a aucune connexion directe avec les six villes infectées ». Seul **St. Petersburg** remplit cette condition. Utilisez le bouton dédié  du répartiteur  dans l'application pour sélectionner **St. Petersburg**. Validez.
Prenez la carte .



- ▶ Au cours de votre aventure, le médecin vous demandera de gérer des urgences épidémiques. Il faudra vous souvenir de vos choix pour répondre correctement.
Réponse 1 : commencez par contenir la maladie dans exactement une ville infectée de chacune des couleurs. Pas de piège ici, choisissez une ville infectée jaune, une bleue et une rouge.
Réponse 2 : sélectionnez les 3 mêmes villes que précédemment.
Réponse 3 : sélectionnez les 3 autres villes dans l'ordre bleu, jaune puis rouge.
Réponse 4 : sélectionnez les 6 villes dans le même ordre.
Réponse 5 : sélectionnez enfin les 6 villes dans l'ordre inverse.
Chaque fois que vous répondrez juste, vous gagnerez quelques minutes dans l'application.



EXEMPLE :

1 : ATLANTA, LONDON, DELHI

2 : ATLANTA, LONDON, DELHI

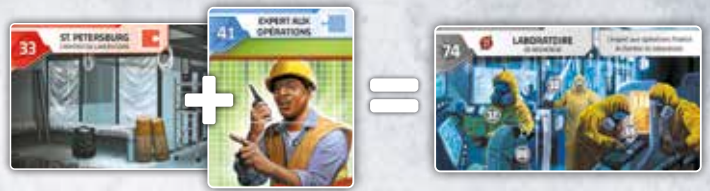
3 : KHARTOUM, LIMA, HONG HONG

4 : ATLANTA, LONDON, DELHI, KHARTOUM, LIMA, HONG HONG

5 : HONG HONG, LIMA, KHARTOUM, DELHI, LONDON, ATLANTA

▶ Le laboratoire est en cours de construction. L'expert aux opérations devrait être en mesure de finaliser le chantier :

$33 + 41 = 74$. Prenez la carte 74 .



LE VARIANT JAUNE

▶ Avec le laboratoire finalisé, vous pouvez entamer vos recherches. Le chef du labo 12 vous demande d'identifier la typologie du variant jaune. Commencez par ouvrir le microscope 88 pour observer le prélèvement sanguin d'**Atlanta** 54 . À l'aide de l'ordinateur 1 , déterminez la typologie 14 du virus : les spicules sont **jaunes** ($X = 1$) et la forme est **triangulaire** ($Y = 4$). Rapportez ces précieuses informations au chef du labo : $12 + 14 = 26$. Prenez la carte 26 .



▶ Vous obtenez le remède du variant jaune. Avertissez le médecin afin qu'il vous fournisse le protocole d'inoculation des remèdes :

$67 + 20 = 87$. Prenez la carte 87 .

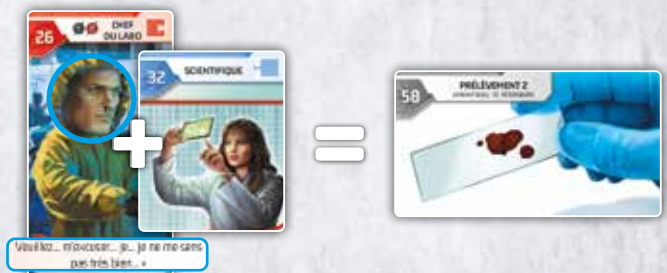


▶ Le protocole 87 vous indique d'inoculer le remède dans une ville directement connectée aux 2 villes infectées par le variant concerné. Seule la ville de **Mexico City** est directement connectée aux 2 villes infectées par le variant jaune (**Atlanta** et **Lima**). Utilisez le bouton dédié 1 pour vous y rendre. Scannez le QR code du remède jaune 20 .



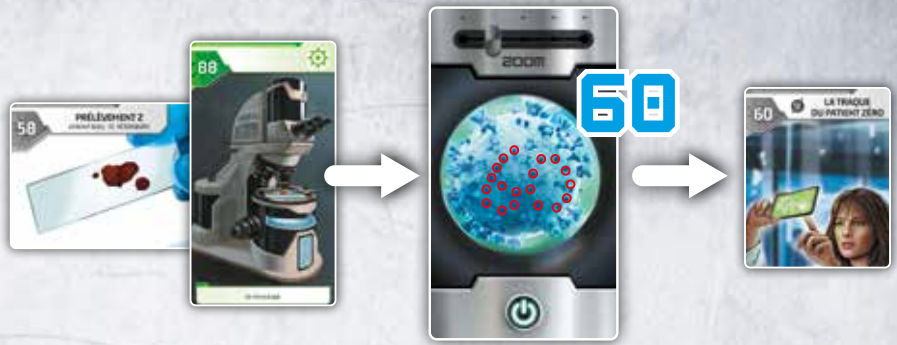
LE VARIANT BLEU

▶ Beau boulot ! Le remède du variant jaune est en cours d'inoculation. Il est maintenant temps de se pencher sur les autres variants. D'ailleurs, le chef du labo 26 ne se sent pas très bien. En cette période de pandémie, il serait judicieux d'étudier son cas. Faites un prélèvement afin de vérifier s'il n'est pas porteur d'une maladie : $26 + 32 = 58$. Prenez la carte 58 .



- ▶ Observez le prélèvement **58** au microscope **88**. Ce variant présente certains spicules (les petits bleus foncés) non répertoriés dans la base de données. Prêtez alors une attention particulière à la disposition de ces spicules. Ils forment un **60** au milieu du virus.

Prenez la carte **60**.



- ▶ Pour élaborer le remède du variant bleu, vous avez besoin du patient zéro, Graham Cook. Mais où le trouver ? Sa dernière position connue vous est donnée par les billets d'avion. En les remettant dans le bon ordre, grâce aux dates, vous découvrez qu'il a terminé son périple à **London (LDN)**. Utilisez alors le bouton dédié pour vous rendre à **London**. Prenez la carte **11**.

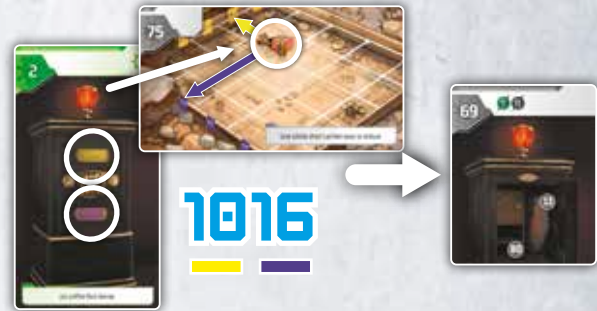


KTM > DEL > HKG > LMA > ATL > LDN



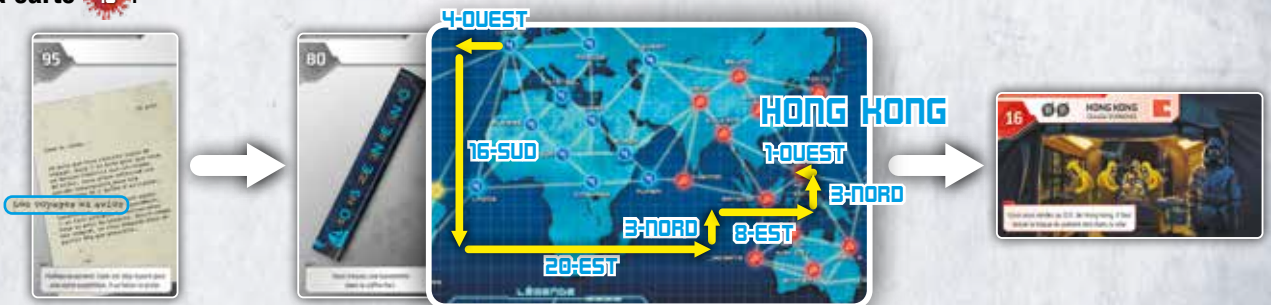
- ▶ En arrivant dans l'appartement de Graham Cook, vous apprenez par le biais d'une lettre **95** que celui-ci est déjà reparti pour une nouvelle expédition. Il va donc falloir trouver des informations afin de le traquer. Commencez par vous intéresser à son coffre-fort **2** et remarquez la majestueuse coupe qui y trône. C'est la même que sur la photo de la fouille archéologique **75**. L'emplacement de la coupe sur le site de fouille vous fournit le code. L'ordre des coordonnées est indiqué sur le coffre : jaune puis violet. Ouvrez la machine **2** dans l'application et saisissez le code 1016.

Prenez la carte **69**.

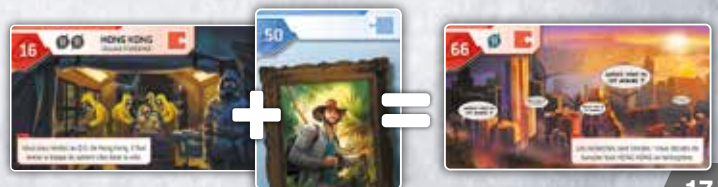


- ▶ La lettre **95** vous informe que G. Cook est reparti de **London** en bateau. La bandelette de papier **80** vous donne le trajet qu'il a suivi. Les lettres indiquent les directions : **O = OUEST, S = SUD, E = EST et N = NORD**. Les chiffres, eux, représentent le nombre de carreaux sur le Plan de Quarantaine. En partant de **London**, comptez 4 carreaux à l'ouest, 16 au sud, 20 à l'est, 3 au nord, 8 à l'est, 3 au nord puis 1 à l'ouest. Cela vous mène à **Hong Kong**. Utilisez alors le bouton dédié pour vous y rendre.

Prenez la carte **16**.



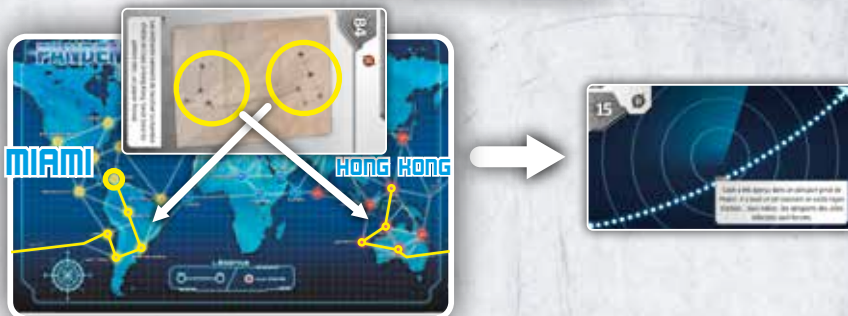
- ▶ Vous voilà à la cellule d'urgence de **Hong Kong**. Remarquez la présence du militaire à l'entrée. Celui-ci pourrait être en mesure de vous aider dans votre recherche du patient zéro. Montrez-lui la photo de Graham Cook : **16** + **50** = **66**. Prenez la carte **66**.



- ▶ Les militaires vous emmènent « survoler » la ville de **Hong Kong** en hélicoptère **66**. Observez attentivement la ville de Hong Kong sur le Plan de Quarantaine. À travers le cube rouge vous pouvez lire **+18**. Dirigez-y alors l'hélicoptère : **66 + 18 = 84**. **Prenez la carte 84**.



- ▶ Graham Cook a déjà quitté **Hong Kong**. Mais le papier froissé **84** retrouvé dans sa chambre d'hôtel semble représenter la prochaine étape de son voyage. En orientant correctement le papier et en partant de **Hong Kong**, l'itinéraire vous mène à **Miami**. Utilisez le bouton dédié pour vous y rendre. **Prenez la carte 15**.



- ▶ Vous découvrez que Cook est parti à bord d'un jet privé, dont vous connaissez la distance de vol. Reportez cette distance sur le plan en y superposant la carte **15**. Au départ de **Miami**, deux villes sont situées à cette distance : **Istanbul** et **Khartoum**. Vous savez cependant que les aéroports des villes infectées sont fermés. Éliminant **Khartoum**, vous déduisez que Cook s'est rendu à **Istanbul**. Utilisez le bouton dédié pour vous y rendre. **Prenez la carte 5**.



- ▶ Cook est déjà reparti d'**Istanbul**. Mais il est possible de déduire sa prochaine étape grâce aux échos radar de la tour de contrôle **5**. Cook se situe dans une ville à trois connexions aériennes d'**Atlanta**, de **Khartoum** et de **Delhi**. L'unique ville qui remplit ces conditions est **Essen**. Utilisez le bouton dédié pour vous y rendre. **Prenez la carte 6**.



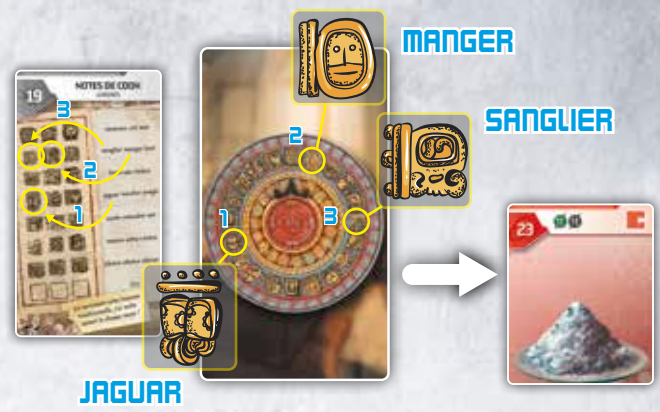
- ▶ Encore un dernier effort pour retrouver Cook. Selon son mot **6**, **ESSEN** est sa « dernière étape et également la route à suivre ». **ESSEN** en plus d'être une ville est une succession de directions : **Est / Sud / Sud / Est / Nord**. En suivant ces indications depuis Essen, vous trouvez un **+39** bien dissimulé. Dépêchez-vous de vous y rendre en voiture : **6 + 39 = 45**. **Prenez la carte 45**.



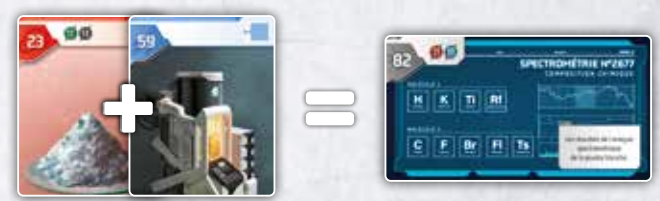
- ▶ Vous mettez enfin la main sur le patient zéro. Ne perdez pas un instant et effectuez un prélèvement : **45 + 32 = 77**. **Prenez la carte 77**.



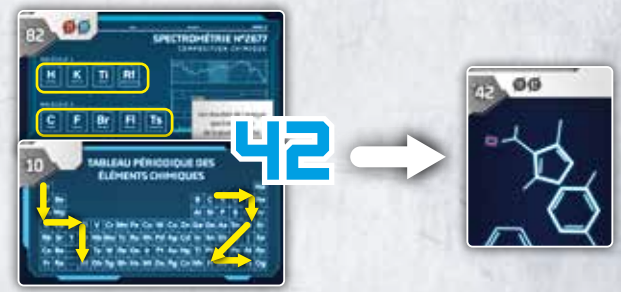
► Il vous est désormais indispensable de trouver l'origine de la maladie. Se pourrait-il que cette pandémie mondiale ait quelque chose à voir avec ce disque maya **13** ? Pour l'ouvrir, il faut trouver la fin du conte traditionnel **19**. La traduction de Cook vous donne la signification de chacun des glyphes. Le conte parle d'un sanglier près d'une rivière et d'un jaguar qui le traque. Le jaguar monte à l'arbre près de la rivière, puis après un instant de silence, on peut imaginer que le jaguar mange le sanglier. Repérez ces glyphes et saisissez-les dans l'ordre sur le disque pour l'ouvrir. **Prenez la carte **23****.



► Utilisez le spectromètre de masse pour analyser la mystérieuse poudre blanche trouvée dans le disque maya : **23** + **59** = **82**. **Prenez la carte **82****.



► L'analyse par spectrométrie de la poudre blanche **82** vous indique la présence de 2 molécules. Reportez dans l'ordre les éléments de chacune des molécules sur le tableau périodique des éléments **10**. Les éléments H, K, Ti et Rf de la molécule 1 dessinent un 4. Les éléments C, F, Br, Fl et Ts de la molécule 2 dessinent un 2. Prenez la carte **42**.



► La poudre blanche est donc bien celle qui a infecté Graham Cook, le patient zéro, et provoqué cette pandémie mondiale. Pour élaborer le remède bleu, il faut ici manipuler correctement les molécules de la poudre blanche **42** et celles provenant du sang de Cook **77**. Pour cela, superposez-les de façon à faire correspondre la structure moléculaire commune (en violet) et l'atome d'oxygène (O). Les molécules forment à présent le nombre **68**. **Prenez la carte **68****.



► Comme pour le remède jaune, utilisez le protocole **87** afin de déterminer où inoculer le remède bleu fraîchement conçu. Seule la ville d'**Algiers** est directement connectée aux 2 villes infectées par le variant bleu (**London** et **Khartoum**). Utilisez le bouton dédié **19** pour vous y rendre et scannez le QR code du remède bleu **68**.




► Souvenez-vous que le chef du labo était lui aussi infecté par le variant bleu. Soignez-le avec le remède bleu : **26** + **68** = **94**. **Prenez la carte **94****.






LE VARIANT ROUGE





► Il ne vous reste plus qu'à vous attaquer au dernier variant : le rouge. C'est lui qui devait être à l'origine des malades accueillis à la cellule d'urgence de **Hong Kong**. Faites-y un prélèvement :

 +  = . **Prenez la carte** .



► Observez le prélèvement du variant rouge  au microscope . Zoomez au maximum jusqu'à deviner l'A.D.N. Pour extraire les informations de l'A.D.N. il vous faut utiliser un « filtre à lumière infrarouge ». Pour cela, utilisez l'un des cubes et passez-le directement sur votre écran. Vous pouvez alors discerner un 4 au milieu des brins d'A.D.N. **Prenez la carte** .






► Pour développer un remède au variant rouge, vous devrez manipuler l'A.D.N. du virus. Pour cela, utilisez le séquenceur  et commencez par scanner l'A.D.N. du variant rouge . Vous pouvez ensuite télécharger les données immunitaires des 2 premiers variants. **Prenez les cartes**  et .

N.B. : si des données ne sont pas disponibles, c'est que vous n'avez pas inoculé le remède concerné (voir p.16 pour le variant jaune et p.19 pour le variant bleu).



► Corrigez les anomalies de l'A.D.N. pour obtenir le remède rouge. Chaque chaîne est en réalité une suite logique à compléter :

- Pour la 1^{re} il s'agit d'une simple répétition d'un motif en 3 parties. Le chaînon manquant est celui avec une texture à pois. D'après l'anticorps jaune , ce chaînon se forme avec les protéines T (Thymine), G (Guanine) et T (Thymine). Entrez alors TGT dans l'application puis validez.
- La 2^e chaîne est également la répétition d'un motif, mais en 4 parties. Le chaînon manquant est celui sans texture. L'anticorps bleu  indique qu'il s'agit d'une texture formée des protéines AAA. Entrez AAA.
- La 3^e chaîne est une symétrie. Le centre est le chaînon à la texture en damier. Le chaînon manquant est donc celui avec la texture de rayures en biais. Il s'agit des protéines GCT. Entrez GCT. **Prenez la carte** .



À nouveau, utilisez le protocole 87 afin de déterminer où inoculer le remède rouge. Seule la ville de **Kolkata** est directement connectée aux 2 villes infectées par le variant rouge (**Delhi** et **Hong Kong**). Utilisez le bouton dédié pour vous y rendre et scannez le QR code du remède rouge 11. **Prenez la carte 3**.



LE VARIANT VIOLET

► Les trois remèdes sont à présent inoculés, vous touchez au but. Mais l'état de Cook est inquiétant et aucun des remèdes ne fonctionne sur lui. Sans doute le signe d'un nouveau variant...

Faites un nouveau prélèvement : 3 + 32 = 35.

Prenez la carte 35.







► Observez cette nouvelle lamelle 35 au microscope 88. Vous avez effectivement affaire à un nouveau variant de la maladie. Cette fois-ci, la particularité de ce virus est sa couleur violette. Le remède violet pourrait alors bien être un mélange du remède bleu et du remède rouge (bleu mélangé à rouge donne violet). Tentez de les mélanger : 11 + 68 = 79.

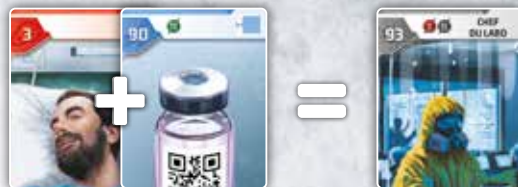
Prenez la carte 79.







► Vous versez un peu de remède rouge et un peu de remède bleu dans un tube à essai. Il faut maintenant les mélanger pour obtenir une solution violette. Pour cela, ouvrez la machine 79 dans l'application et secouez votre appareil. **Prenez la carte 90**.




- ▶ Ne perdez pas un instant pour sauver Graham Cook. Injectez-lui le remède violet :  +  = . Prenez la carte .



- ▶ Il faut une dernière fois appliquer le protocole  afin de déterminer où inoculer le remède violet. Mais cette fois-ci il n'existe pas de ville infectée violette. Vous avez cependant découvert que le variant violet est un mélange du variant bleu et du variant rouge. Seule la ville de **Riyadh** est directement connectée à une ville infectée par le variant bleu (**Khartoum**) ET à une ville infectée par le variant rouge (**Delhi**). Utilisez le bouton dédié  pour vous y rendre et scannez le QR code du remède violet . Prenez la carte .



- ▶ Vous avez élaboré et inoculé tous les remèdes. Avec un bon protocole de diffusion des remèdes, vous réussirez enfin à éradiquer cette pandémie mondiale. Il faut diffuser les remèdes de façon à couvrir au mieux le territoire de chacun des continents. Pour cela, utilisez les éléments de jeu situés au fond de la boîte. Placez-les correctement sur chacun des continents en couvrant les différentes zones formées par les connexions entre les villes. Vous y lisez un chiffre pour chaque variant : un 5 pour le variant jaune, un 2 pour le variant bleu et un 8 pour le variant rouge. Ouvrez la machine  dans l'application et entrez le code de protocole **528**.



LA MISE EN PLACE DE VOTRE PROTOCOLE DE DIFFUSION DES REMÈDES EST UN FRANC SUCCÈS. GRÂCE AUX TALENTS DE VOTRE ÉQUIPE, LA PANDÉMIE EST TOTALEMENT SOUS CONTRÔLE. APRÈS QUELQUES SEMAINES LA MALADIE EST INTÉGRALEMENT ÉRADIQUÉE. VOUS AVEZ SAUVÉ L'HUMANITÉ.

FÉLICITATIONS !

UNLOCK!

ESCAPE ADVENTURES

ESSAYEZ DE SORTIR À TEMPS !



...ation
ouve la m
Prenez la c

Maintenan
Sur la ca
pendant
la 57

an
quelle
es se





MYSTERIUM

Un fantôme hante le manoir. Ses visions seront les seuls indices permettant aux médiums de découvrir la vérité sur sa disparition !

Mysterium est un jeu coopératif, où un joueur incarne le fantôme et communique uniquement au moyen de cartes illustrées. Les autres joueurs sont les médiums qui interprètent ces images, et s'entraident pour comprendre quels suspects, lieux et objets sont désignés par le fantôme.

Laissez votre intuition vous guider !

10+
 2-7
 42'



Alexander Neevsky & Dmytro Sidorenko

Xavier Collette & Igor Butskiy



Alan R. Moon LES AVENTURIERS DU RAIL™

LE CÉLÈBRE JEU D'AVENTURES FERROVIAIRES POUR TOUTE LA FAMILLE !



DAYS OF WONDER

2-5
 8+
 30-60'



PANDEMIC



Vous et vos compagnons faites partie d'une équipe d'élite combattant quatre maladies mortelles.

Votre équipe fera le tour du monde pour entraver la propagation des maladies et développer les ressources nécessaires pour découvrir les remèdes. Vous devrez coopérer et tirer profit de vos forces individuelles afin de contenir les maladies avant qu'elles n'affligent le monde entier.

Le temps presse : épidémies et éclosions accélèrent la propagation du fléau.

Trouverez-vous les remèdes à temps ?

8+
 2-4
 45 min

Chris Quilliams

Matt Leacock

