

TOUT COMMENÇA...

► Votre papi vous dit que l’histoire de la couronne de la reine Altipia a commencé il y a trente ans. Si vous regardez le dos de vos cartes, l’une d’elles correspond à ce qu’il dit (30 ans plus tôt). Prenez cette carte et retournez-la.

Afin d’infiltrer le manoir, vous aurez besoin d’un caillou pour votre lance-pierres. Il est caché près du rocher (23). Combinez votre lance-pierres (11) au caillou (23) pour charger votre arme. 11 + 23 = 34. Prenez la carte 34.

30 ans plus tôt

« Cette quête a commencé il y a 30 ans. »

23

« J’avais découvert un caillou, qui me servirait de projectile. »

→

11

« Pour connaître l’emplacement du temple de la reine d’Altipia, je devais d’abord solliciter une carte à un riche homme d’affaires. Ce soir-là, il avait organisé une réception dans son manoir. Je dois faire diversion pour y entrer sans me faire remarquer. »

23

« J’avais découvert un caillou, qui me servirait de projectile. »

→

34

« J’ai chargé alors mon arme, prêt à tirer. »

11

« Cette quête a commencé il y a 30 ans. »

→

34

« J’ai chargé alors mon arme, prêt à tirer. »

23

« J’avais découvert un caillou, qui me servirait de projectile. »

► Pour entrer dans le manoir, il faut faire diversion afin de vous infiltrer. Visez la fenêtre (+9) avec votre lance-pierres (34) pour détourner l’attention. 34 + +9 = 43. Prenez la carte 43.

34

« J’ai chargé alors mon arme, prêt à tirer. »

+

43

« Pendant de la diversion, je m’introduisais discrètement dans la demeure afin d’y voler cette carte. »

► Prenez la clé (51) et insérez-la dans la serrure (87). Vous pouvez remarquer sur le dos et la face de la carte de la clé des traces identiques à celles qui se trouvent sur le haut et le bas de la serrure. En plaçant la clé dans le trou de la serrure, vous pouvez lire un 9. Puis il vous suffit de tourner la clé comme pour ouvrir le mécanisme afin de voir un 5. Prenez la carte 95.

87

« Son coffre-fort était une véritable forteresse, mais l’affaire fut réglée en un demi-tour de clé. »

51

« J’ai une idée de nuit à traverser la clé, mais elle est trop petite. Vous devez vous en servir. »

→

87

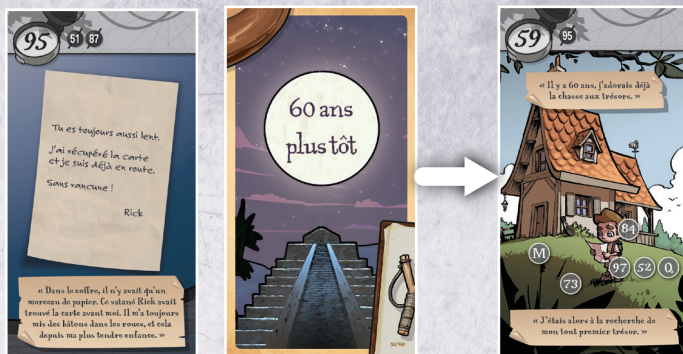
« Son coffre-fort était une véritable forteresse, mais l’affaire fut réglée en un demi-tour de clé. »

51

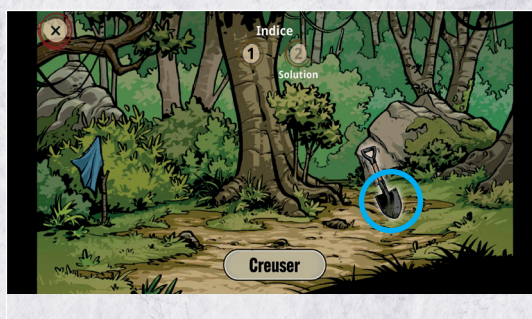
« J’ai une idée de nuit à traverser la clé, mais elle est trop petite. Vous devez vous en servir. »

95

- Rick a laissé un message pour votre papi (95). Ce dernier vous apprend que Rick lui met des bâtons dans les roues depuis sa plus tendre enfance. Vous comprenez qu'il faut remonter le plus loin possible dans le temps pour savoir comment tout a commencé. Regardez les dos de vos cartes. L'une d'elles correspond à ce qu'il dit (60 ans plus tôt). Prenez cette carte et retournez-la.



- Placez les cartes dans cet ordre afin de créer un panorama (97), (52) et (Q). Prenez les chaussures (73) et partez du drapeau, comme sur la carte au trésor (M) en mettant bien le talon de la chaussure tout à gauche. Puis comptez 4,5 pas en déplaçant les chaussures horizontalement. Un pas est égal à une chaussure. Enfin, prenez la pelle (84) pour creuser à l'endroit trouvé.



- Rick avait piégé votre papi. C'est avec lui qu'il a troqué la carte au trésor contre des bonbons. Malgré tout cela, papi affirme avoir fait des acrobaties improbables pour sortir du trou. Il a enjolivé son récit. Si vous regardez les dos de vos cartes, l'une d'elles correspond à ce petit mensonge (Mais papi, c'est n'importe quoi !). Prenez cette carte et retournez-la.



- Votre papi n'est évidemment pas sorti du trou tout de suite. Après avoir raconté tout cela, il explique être parti pour le temple de la reine Altipia 32 ans plus tard. Si 30 ans plus tôt il a tenté de récupérer la carte menant au temple, alors il s'est dirigé vers le temple 28 ans plus tôt. Regardez les dos de vos cartes, l'une d'elles correspond (28 ans plus tôt). Prenez cette carte et retournez-la.



- La porte se referme derrière Rick et ses sbires. Papi et Claire doivent trouver un moyen d'entrer à leur tour. Pour cela, vous devez mettre dos à dos les colonnes des cartes (G) et (39) afin de compléter les numéros sur chacune. 1^{re} colonne : 3 ; 2^e colonne : 8 ; 3^e colonne : 9 ; et dernière colonne : 5. Allez devant la porte (91) pour écrire dans l'ordre les numéros dans le sable.



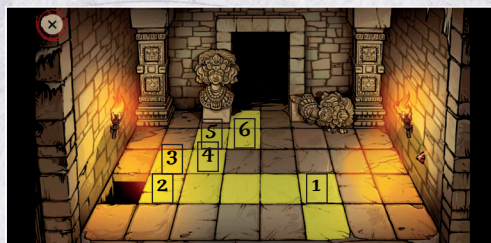
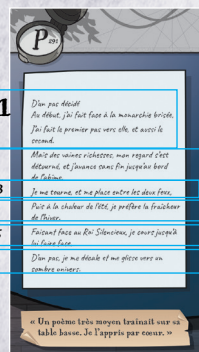
- Accolez les cartes (D), (46) et (63) afin de voir la mosaïque dans son intégralité. Les dessins à la craie et le texte vont vous aider à trouver un passage. Glissez la carte de gauche sur celle du centre afin que la poussière recouvre l'ensemble. Faites de même avec la carte de droite. Vous verrez apparaître un numéro.

Prenez la carte (57).



57

- Dans le manoir, vous avez trouvé un poème (P) qui va vous aider à éviter les dalles piégées de la salle (57). Suivez le tracé comme sur l'image ci-dessous afin d'arriver de l'autre côté.



- Dans ce cul-de-sac se trouve une alcôve, qui est de la même taille que la pierre bleutée trouvée à l'entrée du temple. Insérez-la dans cet emplacement.

Prenez la carte 96.

Après avoir utilisé la pierre, papi et Claire tombent dans un gouffre. Papi affirme devoir créer quelque chose à partir des débris pour pouvoir sortir.

Il faut comprendre que débris équivaut à défausse.

Les cartes à mettre dans la défausse n'existent pas.

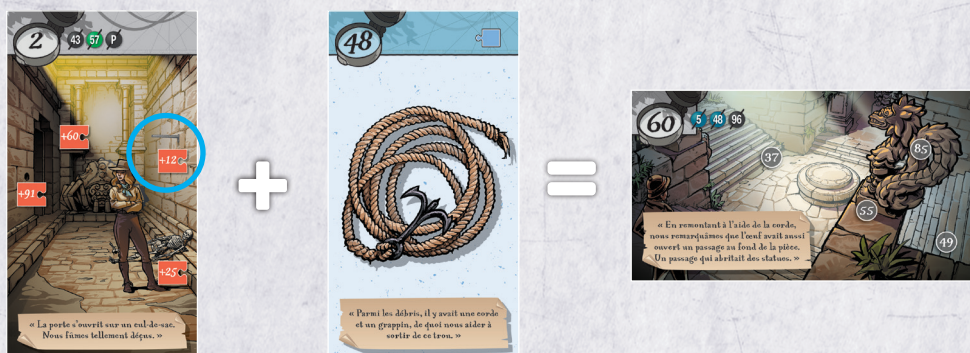
8 X 6 correspond donc à une multiplication $8 \times 6 = 48$.

Prenez la carte 48.



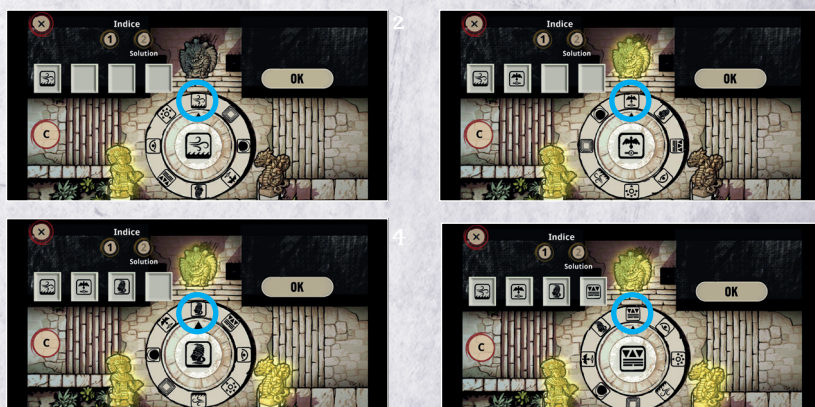
- Pour remonter, il faut accrocher le grappin à la barre en fer qui dépasse sur la carte 2. 48 + 12 = 60.

Prenez la carte 60.



- Dans la salle 55, vous remarquez les 3 statues des précédents rois : d'abord Atacoalt, puis Mozum et enfin Acatat. En commençant par le premier roi, choisissez le symbole qui correspond à son identité, et ainsi de suite.

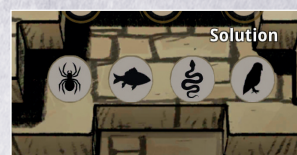
Il y a un quatrième symbole à entrer, qui correspond à Altipia, la fille d'Acatat. Il est incrusté au niveau de l'entrée du temple sur la carte 59. Suivez les instructions illustrées ci-dessous.



- Tous les symboles de la porte (72) sont maintenant disponibles. Pour l'ouvrir, il faut mettre les cartes contenant les animaux dans l'ordre des numéros : 1, 2, 3 et 4.

Cela correspond à l'oiseau, l'araignée, le serpent et le poisson.

Sélectionnez dans cet ordre les signes sur la porte et celle-ci s'ouvrira.

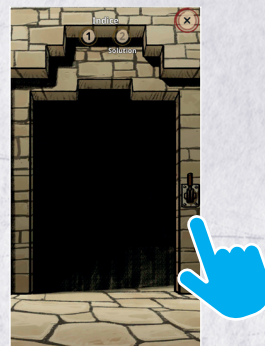


TOUT NE SE PASSE PAS COMME PRÉVU...

- Après avoir récupéré la carte donnée par la machine (72), vous entendez un ronflement. C'est papi !!! Il s'est endormi en racontant son histoire. Il faut le réveiller. Pour cela, secouez-le. Enfin, le téléphone bien sûr. C'est à ce moment que l'histoire reprend. Suivez les indications de l'application.



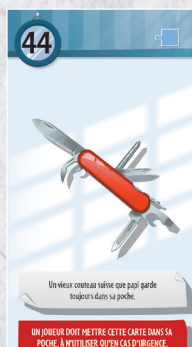
- Vous êtes entrés dans la salle aux trésors. Malheureusement, Rick et ses sbires tentent d'y entrer eux aussi. Afin de les en empêcher, réutilisez la machine (72) pour refermer la porte. Il y a un levier à droite. Tapez dessus pour l'actionner.



- Mince ! Rick a réussi à se glisser sous la porte. Il vous braque avec son arme et vous vous retrouvez bientôt pieds et poings liés. Vous devez mettre toutes les cartes visibles de côté. Heureusement, papi a toujours son couteau suisse (44) dans sa poche. Sortez le couteau que vous avez glissé dans votre poche au début de l'aventure pour couper les liens de Claire et de papi.

$$44 + 13 + 13 = 70$$

Prenez la carte (70).



+



=



- Rick a pris de l'avance. En arrachant la couronne de son piédestal, il a déclenché un piège. La lave se met à couler des murs et à remplir la pièce, et Rick se retrouve enfermé dans une cage en hauteur. Heureusement pour vous, la couronne est tombée sur un rocher. Pour l'heure, pas le temps de penser au trésor, il faut vous sortir de là. Vous avez besoin de trouver un endroit en sécurité. Au plafond se trouve une stalactite fissurée. Il faut la faire céder afin de l'utiliser comme plate-forme. Pour cela, employez le bâton (15) et le reste des liens (18) pour en faire un lance-pierres.

$$18 + 15 = 33$$

Prenez la carte (33).

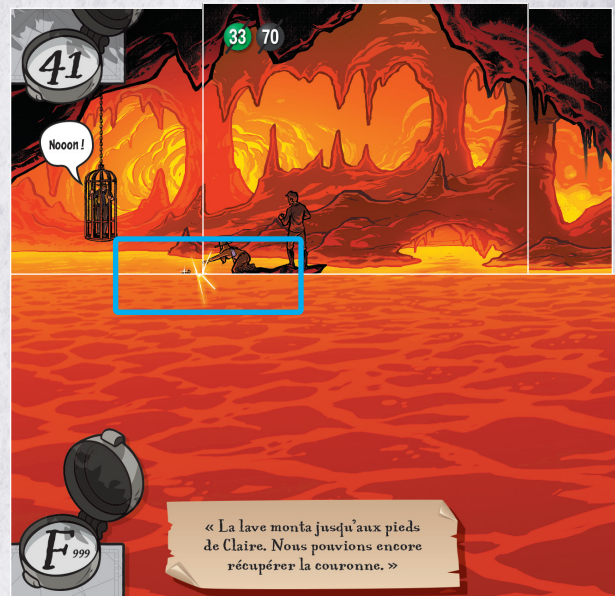


- Ensuite visez la stalactite fissurée sur la voûte de la grotte au moyen de votre lance-pierres (33).



- Maintenant que vous êtes à l'abri sur la plate-forme, Claire tente de récupérer la couronne de la reine Altipia. Pour cela, surperposez les cartes (41), (92) et (F) comme indiqué ci-dessous. Vous verrez apparaître un (K).

Prenez la carte (K).



- « Claire, attention !!! » À force de se pencher pour récupérer la couronne, Claire glisse vers la lave. C'est à ce moment que papi sauve son trésor le plus précieux. Ouvrez la machine (7) et visez Claire. Oui, Claire, sur la carte (98), car c'est bien votre grand-mère. Papi a bien évidemment choisi Claire et non la couronne.



« Bravo, vous avez tout à fait raison, c'est mamie que j'ai sauvée. Malheureusement, nous n'avons pas pu sauver la couronne, qui est tombée dans la lave. Quant à cet anguille de Rick, je ne sais par quel miracle il a réussi à s'enfuir. Il a ainsi continué à me mettre des bâtons dans les roues à chaque fois que j'ai décidé de partir à l'aventure. Heureusement, ces fois-là Claire était là pour m'épauler. Comme la fois où j'ai dû me déguiser pour lui échapper. Vous ai-je déjà raconté cette histoire ? »

...