

LA BATAILLE DE HOTH

Difficulté :   

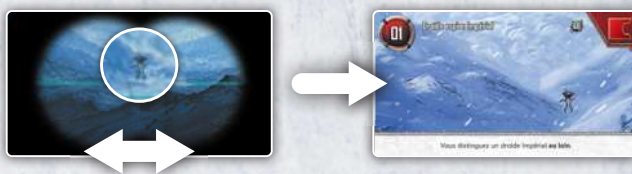
- ▶ Commencez par repérer le numéro **35** caché dans le brouillard. Prenez la carte **35**.



- ▶ 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**.



- ▶ 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**.



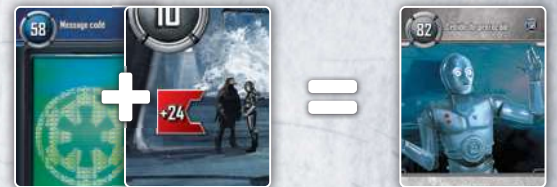
- ▶ Entrez dans la machine **95** et appelez « à l'aide » à voix haute devant le micro de votre appareil : c'est une machine à reconnaissance vocale. Une équipe de Rebelles vient vous secourir, vous permettant alors de reprendre la recherche des droïdes. Prenez la carte **63**.



- ▶ 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**.



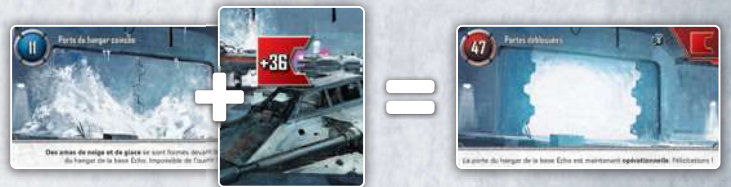
- ▶ Le droïde de protocole (**82**) vous informe que les TB-TT vont lancer une attaque. Il vous indique comment trianguler leur position à partir des signaux des droïdes Impériaux : reliez les signaux en ligne droite dans l'ordre croissant (1, 3, 5 puis 7). Le tracé forme un **4**. Prenez la carte **04**.



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



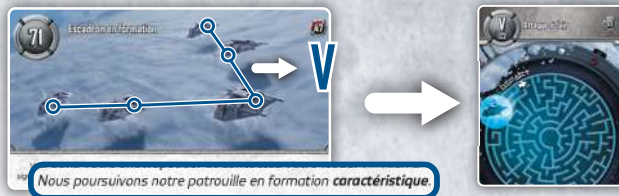
- ▶ Occupez-vous également de faire fondre la glace qui bloque la porte du hangar en l'exposant aux moteurs brûlants des autres vaisseaux : $11 + 36 = 47$. Prenez la carte **47**.



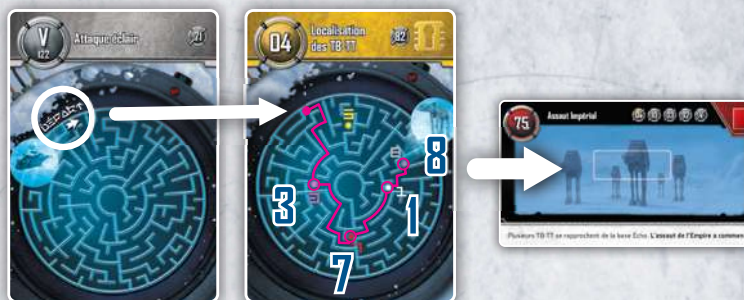
- ▶ Tout est maintenant prêt pour aller contre l'attaque des TB-TT. Embarquez à bord de votre snowspeeder et décollez en passant par la porte du hangar : $24 + 47 = 71$. Prenez la carte **71**.



- ▶ 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**.



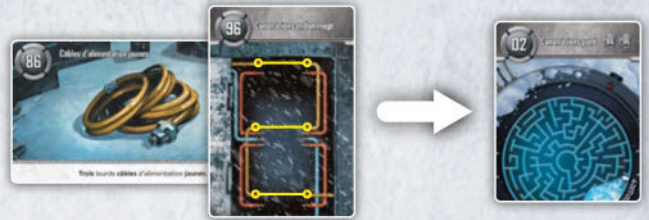
- ▶ De retour à la base Écho, entrez dans la machine **72** afin de craquer les données codées. Pour cela, fournissez aux ordinateurs les numéros de 4 cartes sur lesquelles apparaît le symbole . Ce symbole est présent sur certaines cartes liées à l'Empire : **44**, **58**, **63**, **82** et **99**. (La 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**.

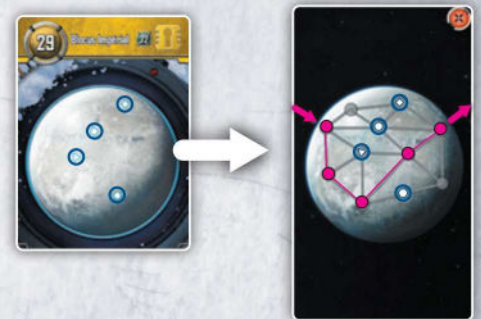


- ▶ Un blocus Impérial empêche les Rebelles de quitter Hoth. Utilisez le canon à ions pour immobiliser chaque vaisseau dans le bon ordre. Commencez par faire coïncider le blocus Impérial (**29**) et la position de votre canon à ions (**02**) afin de repérer l'ordre d'immobilisation des 4 vaisseaux :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



Grâce au pilote (**77**), vous déduisez que la valeur de chaque symbole correspond au nombre de côtés de la figure géométrique : **●** = 6, **▲** = 3, **●** = 1 (0 est aussi accepté) et **■** = 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.