

UNLOCK!

ESCAPE ADVENTURES

L'île du docteur Goorse
SOLUTION DÉTAILLÉE

Difficulté :

**ATTENTION :
NE LISEZ PAS CETTE PAGE AVANT
D'AVOIR JOUÉ !**



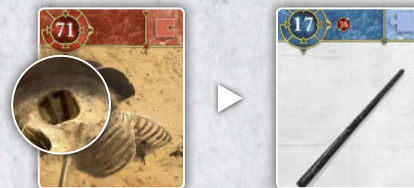
ÉQUIPE JAUNE

- ▶ Passez le détecteur de métaux (36) sur les empreintes de pas (20) :

$36 + 20 = 56$. Prenez la carte 56.



- ▶ À la place de l'œil du squelette (71) se cache une paille rigide : prenez la carte 17.



- ▶ Ensuite, sur la carte 83, imaginez-vous regarder la boîte en verre du dessus, où est dessiné l'œil.

Les liserés rouges des pyramides formeront "SIX" : prenez la carte 6. Sur cette dernière, les 5 lettres en gras de texte (L, O, U, P, E) vous invitent à utiliser la loupe : $6 + 23 = 29$. Prenez la carte 29.



- ▶ Reconstituez le dallage de la carte P.

Chaque ligne ou colonne doit donner la somme de 34. En partant d'en haut à gauche, placez le 9, le 15, le 6, le 8 puis le 10.



ÉQUIPE VERTE

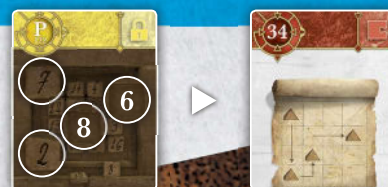
- ▶ Le graffiti de la carte 18 est en réalité un code. Tournez la carte à 180° et voyez que ce sont des chiffres doublés par une symétrie axiale verticale : en bleu, 2 "2" se font face, 2 "5" en violet, 2 "7" en rouge et 2 "3" en vert. Ces couleurs sont aussi sur le talkie (77).

Tapez 2573 et prenez la carte C, puis parlez à l'autre équipe grâce à la carte C. L'équipe jaune vous répond "11 plus 22" en observant sa carte 69. Faites l'addition et prenez la carte 33 : communication établie entre les équipes !



COMMUNICATION ENTRE ÉQUIPES

- ▶ Dialoguez entre équipes et faites le rapprochement entre les cartes P et 34 : suivez le chemin des 4 pyramides de la carte 34 en parallèle sur la dalle (P) et vous obtenez le code 7286.



COMMUNICATION ENTRE ÉQUIPES (suite)

- ▶ L'équipe jaune peut ensuite accéder à la gravure sur la carte **E**.
En cheminant depuis l'entrée en haut à gauche de ce petit labyrinthe, on trace un "2" et un "5" : prenez la carte **25**.



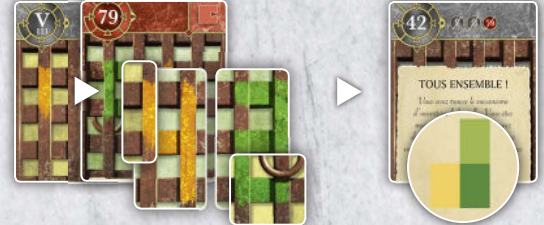
- ▶ Ensuite, les équipes vont collaborer à nouveau en associant les cartes **J** et **51**. Vous déduisez en les décrivant que chaque ligne ne possède qu'un symbole exactement identique et à la même position sur les 2 cartes :
1^{re} ligne : 2 / 2^e ligne : 4 / 3^e ligne : 3 / 4^e ligne : 5



2435, ce code procure la carte **46** à l'équipe verte.

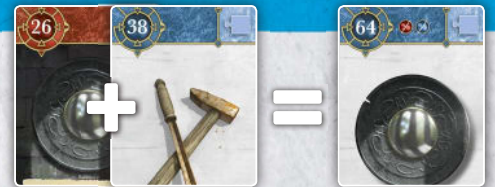
La dernière étape avant de vous réunir physiquement est de coller les cartes **V** et **79** dos à dos. Les 2 côtés de la grille forment un 4 avec la peinture jaune et un 2 avec la verte.

Prenez la carte **42** pour former un plan vu du ciel des 3 zones explorées.



TOUS ENSEMBLE

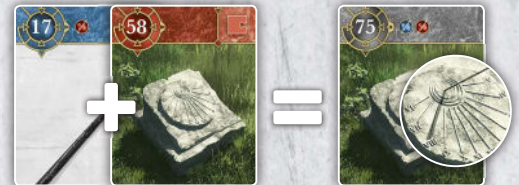
- ▶ Descellez le miroir **26** avec vos outils, le marteau et le burin : $26 + 38 = 64$.
Prenez la carte **64**.



- ▶ Versez le soda **21** sur la porte rouillée du temple maya pour la décaper :
 $21 + 70 = 91$.
Prenez la carte **91**.



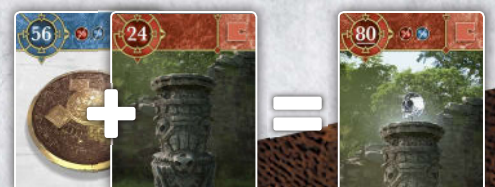
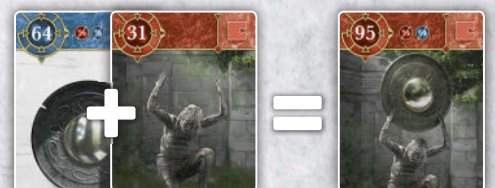
- ▶ Associez aussi la paille **17** à la carte **58** : vous voilà avec un cadran solaire complet.
Prenez la carte **75**.



- ▶ Comprenez ensuite que l'alphabet maya **29** vous permet de décoder les inscriptions sur la porte **91**. 26 éléments, comme notre alphabet latin.
Remplacez donc chaque symbole par une lettre :
V, I, N, G, T + le dessin d'un soleil.
Comme le cadran solaire **75** indique "8", faites 20 (vingt) + 8 = **28**
et prenez possession du dernier morceau de disque, carte **28**.



- ▶ Glissez le miroir **64** entre les mains de la statue **31** et prenez la carte **95** ;
puis encastrez l'amulette **56** dans la colonne de pierre **24** et prenez la carte **80**...



TOUS ENSEMBLE (suite)

- ▶ Tout est en place pour que le laser (L) se reflète dans le coin inférieur droit du plan (qui est maintenant occupé par la carte 80) et dans le coin supérieur droit pour finir dans la porte en obsidienne (carte 14) :

Visez vers l'est : "+9".

Le faisceau traverse le crâne de cristal : "+9" + 80 = 89 ("+4").

Prenez la carte 89.

Le faisceau enchaîne vers le miroir sur la statue : "+4" + 95 = 99 ("+47").

Prenez la carte 99.

Enfin, le faisceau atteint la porte : "+47" + 14 = 61.

Prenez la carte 61.



Maintenant, écoutez le disque en entier (cartes 32, 65 et 28) pour trouver le code de la porte (61). Comptez le total de hennissements (5), de cris humains (3), de sifflements de serpent (3), de battements d'ailes (2) et de rugissements léonins (4).

Puis faites le lien avec les créatures sur la porte qui se composent toutes de deux parties spécifiques : le sphinx est un homme à corps de lion : 3 + 4

le serpent à plumes : 3 + 2

Méduse est une femme aux cheveux de serpent : 3 + 3

Pégase est un cheval ailé : 5 + 2

Vous avez alors le code à 4 chiffres : sphinx (7), serpent à plumes (5), Méduse (6) puis Pégase (7) = **7567**. Tapez-le dans l'application et prenez la carte 11.



Si vous avez dépassé 75 minutes au timer, ce code met fin à l'aventure : bravo ! Si vous êtes en dessous, un challenge supplémentaire vous est proposé : 10 minutes de sursis !

10 MINUTES DE SURSIS

- ▶ Placez la 4^e carte qui vient compléter votre plan (2x2 cartes) vu du ciel. Prenez du recul pour voir un grand nombre se dessiner grâce au contraste entre les terrains clairs et les bâtiments foncés : 63. Le "6" est sur l'aérodrome et la zone désertique au-dessous ; le "3" est sur les cartes de droite aux teintes vertes.

- ▶ Dans le cockpit (63), les deux schémas vous invitent à retrouver 2 nouveaux nombres par le même principe (zones vues du ciel dont les illustrations forment des chiffres).

D'abord "95" puis "56". Les symboles des flèches et des yeux vous indiquent quel est le sens de lecture.

L'avion démarre avec le code **9556**.

Ouf ! Vous avez bien mérité de quitter cette île infernale !

