

# UNLOCK!

## EXOTIC ADVENTURES

LA NUIT  
DES GROQUEMITAINES

SOLUTION DÉTAILLÉE

Difficulté :

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

### LA CHAMBRE DE GUILLAUME

0

- ▶ Lisez tout d'abord le Guide des Monstres.



- ▶ Repérez le nombre 99 à gauche de la fenêtre. Prenez la carte



- ▶ Dans l'application, appuyez sur le bouton du haut pour ouvrir le store. Prenez la carte



- ▶ Sur la carte , vous pouvez voir un petit 44 sur le rebord de la fenêtre, à gauche du rideau. Prenez la carte



- ▶ Alignez verticalement les cartes et , puis ajustez-les pour que trois des fils coïncident. Dans l'application, il s'agit des fils 2, 4 et 6 en partant de la gauche. Coupez-les pour vaincre le croquemitaine . Prenez les cartes et .



### TU AS RÉVEILLÉ GUILLAUME EN UTILISANT UNE LUMIÈRE TROP FORTE ?

- ▶ Pas de panique, le code se trouve dans la dernière phrase du livre :  
5 minutes, 1 veilleuse, 25 moutons, soit 5125.

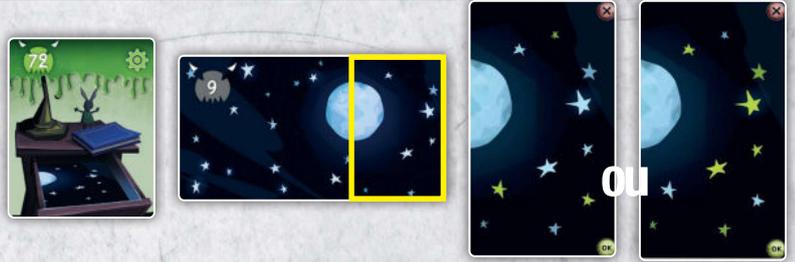


## LA CHAMBRE DE GUILLAUME (suite)

- ▶ Regardez maintenant par la fenêtre avec le télescope :  $5 + 4 = 9$ . Prenez la carte  $9$ .



- ▶ Vous pouvez dès lors résoudre la machine  $72$ . Deux possibilités s'offrent à vous : appuyer sur les étoiles qui n'apparaissent pas sur la carte  $9$  ou, au contraire, n'appuyer que sur les étoiles communes à l'écran et à la carte  $9$ . Prenez la carte  $55$ .



- ▶ Pour ouvrir la boîte à goûter  $55$ , comptez le nombre de ballons (3) et de voitures (12) sur la carte  $67$ , et le nombre de soleils (7) sur le lit de Guillaume sur la carte  $76$ . Le bon code est 3127, la boîte est ouverte ! Prenez la carte  $45$ .



- ▶ Profitez-en pour repérer le 22 sur l'avion suspendu de la carte  $76$  et le 14 dans le coin inférieur droit de la hero box  $45$ . Prenez les cartes  $22$  et  $14$ .



- ▶ Vous pouvez à présent vaincre le croquemitaine  $77$  à l'aide de la lumière douce de l'ampoule de la hero box et de la lampe :  $23 + 46 = 69$ , et de deux ! Prenez la carte  $69$ .



- ▶ À l'aide du cahier de latin  $12$ , vous pouvez ouvrir le placard  $33$ . Pour cela, utilisez les lettres en haut à gauche du Guide des Monstres dans l'ordre des chapitres. Cela vous donne MDCIX, soit en chiffres romains :  $M=1000, D=500, C=100, I=1$  et  $X=10$ . Le bon code est 1609 ( $1000+500+100 = 1600$ , et IX signifie 9 selon le cahier). Prenez la carte  $26$ .



## LE PLACARD

26

- ▶ Il est écrit que pour vaincre le croquemitaine  $42$ , il faut éliminer ses cachettes. Il est aussi écrit que tout recoin sombre lui plaira, de la plus petite à la plus grande boîte. Placez donc les boîtes en carton de la plus petite à la plus grande et regardez leurs numéros : 7,3,11. Le code de la carte  $2$  est 7311. Prenez la carte  $60$ .



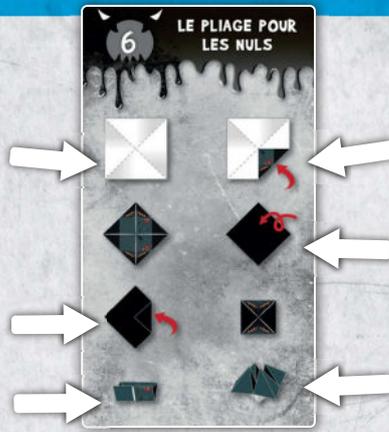
- ▶ Associez les chaussures et la marionnette-chaussette pour créer les chaussures de champion :  $36 + 29 = 65$ . Prenez la carte  $65$ .



## LE PLACARD (SUITE)

- ▶ Effectuez le pliage indiqué sur la carte 6 :

- 1 - Pliez la feuille en deux sur les deux diagonales.
- 2 - Remettez-la à plat.
- 5 - Repliez à nouveau les coins vers le centre.
- 6 - Pliez en deux.



- 3 - Repliez les coins vers le centre.
- 4 - Retournez la feuille.
- 7 - Formez les quatre pyramides pour terminer le pliage.

- ▶ Reformez maintenant le dessin d'enfant en six morceaux. Il y a dans les nuages un code à quatre chiffres, de gauche à droite : 2577. Prenez les cartes 17 et 49.



## LE PAYS DES RÊVES

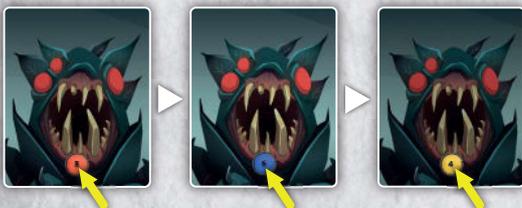
- ▶ Donnez son nounours à Guillaume : 17 + 10 = 27. Prenez la carte 27.



- ▶ Donnez les chaussures de champion à Guillaume : 27 + 65 = 92. Prenez la carte 92.



- ▶ Pour vaincre le croquemitaine, il faut lui asséner trois coups. Guillaume le fait très bien sur les cartes 54, 62 et 68. Servez-vous de votre pliage pour « mordre » les cartes à l'emplacement des dents. Sur chacun de ces emplacements, il y a une dent manquante. Regardez alors quelle couleur de la « bouche » du pliage coïncide avec la dent manquante de chaque carte : cela vous donne bleu, rouge et jaune. Dans l'application, appuyez sur le bouton coloré quand il est sur le rouge (8), puis le bleu (6), puis le jaune (4).



- ▶ Le dernier croquemitaine est vaincu, Guillaume vous remercie ! Il va pouvoir dormir tranquillement désormais.

