

UNLOCK!

HEROIC ADVENTURES

À LA POURSUITE
DU LAPIN BLANC
SOLUTION DÉTAILLÉE

Difficulté :

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

LE LIVRET

▶ Après avoir lu attentivement le recto et le verso de la carte d'introduction, regardez bien le livret, quatre chiffres sont surlignés en jaune. Il vous suffit de recomposer les 10 morceaux de l'histoire dans le bon ordre pour avoir aussi l'ordre des chiffres. Cela vous donne :

1. « Tout commence ici... Alice s'ennuyait de rester là à ne rien faire : **DEUX** fois avait-elle jeté les yeux sur le livre que lisait sa sœur ; mais quoi ! Pas d'images, pas de dialogues ! Elle s'était mise à réfléchir, se demandant si le plaisir de faire cette couronne de marguerites valait bien la peine de se lever et de cueillir les fleurs, »
2. « quand tout à coup ce lapin blanc passa près d'elle »
3. « Il n'y avait rien là de bien »
4. « étonnant, et Alice ne trouva même pas très extraordinaire d'entendre parler le Lapin qui s'écriait : »
5. « Ah ! J'arriverai **UN** peu trop tard ! Tic Tac »
6. « Tic-tac tic-tac. Cependant, quand le Lapin tira sa montre à gousset qui indiquait **TROIS** heures et se mit à courir de plus belle, Alice se leva, s'élança sur ses traces »
7. « et le vit plonger dans ce terrier. »
8. « Le terrier allait tout droit puis au bout de **CINQ** mètres plongeait perpendiculairement. »
9. « Soit le terrier était très profond, soit Alice chutait lentement. Vers où cela la mènerait-elle ? »
10. « Appuyez sur **START** pour composer le premier code... »



Le bon code est donc : 2135.

Vous obtenez ainsi la carte .

- ▶ En pivotant la carte , le M forme un 3. Cependant, si vous prenez la carte , elle vous dira : « Je ne suis que l'ombre de moi-même. » C'est donc la carte 33 qui est la bonne (le 3 et son ombre). Prenez la carte .

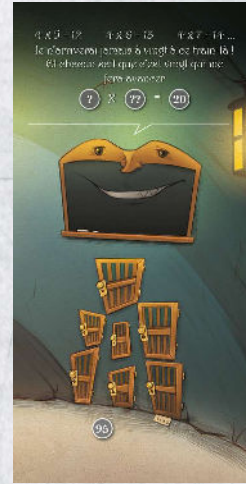


Pour résoudre les tables de multiplication complètement farfelues de Lewis Carroll, complétez la suite logique :

- 4x5=12
- 4x6=13
- 4x7=14
- En continuant, cela donne :
- 4x8=15
- 4x9=16
- 4x10=17
- 4x11=18
- 4x12=19
- 4x13=20 !

La bonne multiplication est donc 4x13.

Prenez les cartes 4 et 13.



Les portes sont disposées de manière à former un A. (Le petit papier avec écrit «LICE» dessus est là pour signifier qu'il manque un A.)

Prenez la carte A, elle vous donnera un indice sur la manière d'utiliser les cartes 4 et 13.



En regardant la carte 33, vous pouvez voir une toise sur la droite. Juxtaposez-la à la table sur le livret et vous constaterez qu'Alice doit atteindre la hauteur du +55 pour attraper la clef. La carte A vous expliquant que manger fait grandir, additionnez le biscuit et le 13.

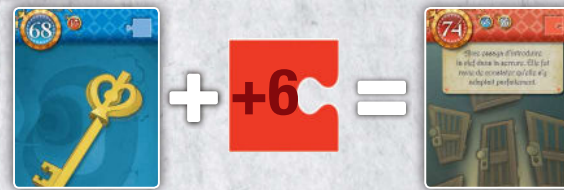
$$13 + +55 = 68$$

Prenez la carte 68.



Vous constaterez sur la carte 68 que la clef a une extrémité triangulaire. La seule porte avec une serrure triangulaire est la numéro 6. 68 + +6 = 74.

Prenez la carte 74.



Il faut maintenant qu'Alice rapetisse pour pouvoir passer la porte (74). Sur la carte 33, seul le +11 est à la bonne hauteur, buvez alors pour rapetisser.

$$4 + +11 = 15$$

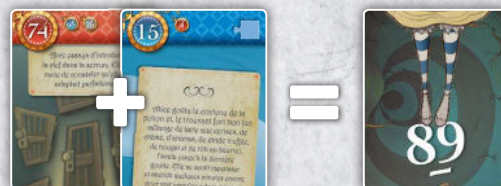
Prenez la carte 15.



Vous voilà de la bonne taille !

Vous pouvez passer la porte. 74 + 15 = 89.

Prenez la carte 89.



CHAPITRE 1 (SUITE)

- ▶ Sur la carte **89**, il est bien écrit 89 au dos, mais il est écrit 12 sur sa face. Pour retrouver les pieds d'Alice, il manque donc 77 pour atteindre 89 ($89 - 12 = 77$). Prenez la carte **77**.



- ▶ Sur la machine **77**, dans l'application, Alice regarde en l'air de temps en temps et se demande sur la carte si elle peut viser ce toit. Prenez alors votre appareil et placez-le face à votre plafond (ou face au ciel si vous jouez dehors). Magie ! L'application vous demande de passer au chapitre suivant !



CHAPITRE 2

- ▶ Le Lapin vous demande de prendre 4 de ses rendez-vous. Fiez-vous aux heures indiquées sur les horloges, au dos des cartes, pour prendre les bonnes cartes.



3h10 carte **93**

4h25 carte **86**

5h40 carte **23**

6h00 carte **32**

3H10

- ▶ Les volutes de fumée de la chenille dissimulent le numéro 88. Prenez la carte **88**.



- ▶ Sur la carte **88**, on vous invite à chercher un champignon ainsi que des objets uniques au dos des cartes. Le champignon se trouve au dos de la carte **D**. Prenez la carte **D**.



- ▶ Note : si vous comptez les points sur le champignon, vous obtenez 33. C'est une carte que vous possédez déjà, c'est juste pour vous indiquer que vous retrouvez votre vraie taille.



- ▶ Il y a aussi un texte surligné en jaune qu'il va falloir compléter. Allez au rendez-vous suivant.



4H25

- ▶ Un bien curieux dialogue vous attend si vous écoutez l'audio de l'application sur la machine **86**...
Un mot est répété de nombreuses fois : c'est le mot « hein ? », que l'on peut aussi entendre « un » (1).
Prenez la carte **1**.

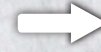


- ▶ Il y a aussi un texte surligné en jaune qu'il va falloir compléter. Allez au rendez-vous suivant.



5H40

- ▶ La carte **23** est totalement enfumée, un objet devrait pouvoir vous aider. Justement, à 3h10, la chenille vous a dit que vous pouviez prendre les cartes dont le dos comporte un objet unique. C'est le cas de l'éventail de la carte **18**.
Prenez la carte **18**.



- ▶ Évitez donc toute cette fumée : $18 + 23 = 41$.
Prenez la carte **41**.



- ▶ Il y a aussi un texte surligné en jaune qu'il va falloir compléter. Allez au rendez-vous suivant.



6H00

- ▶ Il y a deux choses à voir sur la carte **32** : le chapeau du chapelier porte le chiffre 10/6, qui a une carte correspondante.
Cette carte ne sert strictement à RIEN, le chapelier est FOU.



- ▶ Mais l'autre information, qui elle est importante, c'est qu'ils vous invitent à prendre le thé (le T).
Prenez la carte **T**, qui a aussi des tasses de thé au dos.



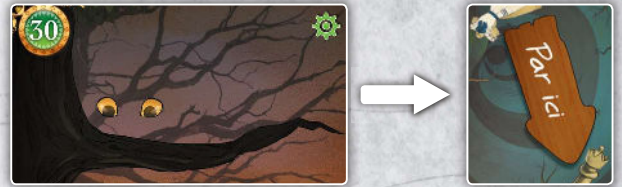
- ▶ Maintenant, placez dans l'ordre les cartes ayant un texte surligné en jaune : D, 1, 41 et T. Vous pourrez lire : « Les heures se suivent mais seul le chiffre sur l'horloge des minutes des rendez-vous compte. »



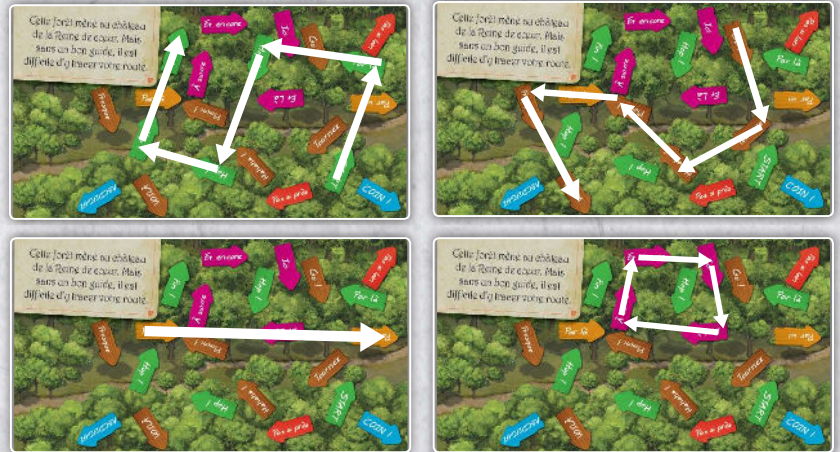
Regardez où se trouve l'aiguille des minutes sur l'horloge de ces cartes. Vous devriez obtenir dans l'ordre : 2, 5, 8 et 0.
Le bon code est 2580, entrez-le dans l'application.
Vous obtenez ainsi la carte **30**.

CHAPITRE 2 (SUITE)

- ▶ Une fois dans la machine, passez votre téléphone sur la carte **30**.
Le chat du Cheshire va apparaître puis vous demander par où vous voulez aller.
Prenez la carte « Par ici » (le panneau « Par ici » au dos de la carte est similaire au panneau EXIT du chat).



- ▶ Il y a un cadenas à côté du panneau, ce qui signifie qu'il vous faut un code.
Les couleurs du mot **EXIT** sur l'application vous indiquent l'ordre des couleurs des panneaux de la carte « Par ici ».
Reliez chaque flèche colorée en suivant les directions qu'elles pointent (en commençant par les panneaux « START », « Go ! », « Par là » et « Ici ») et vous obtiendrez quatre chiffres : 5, 2, 1 et 0.

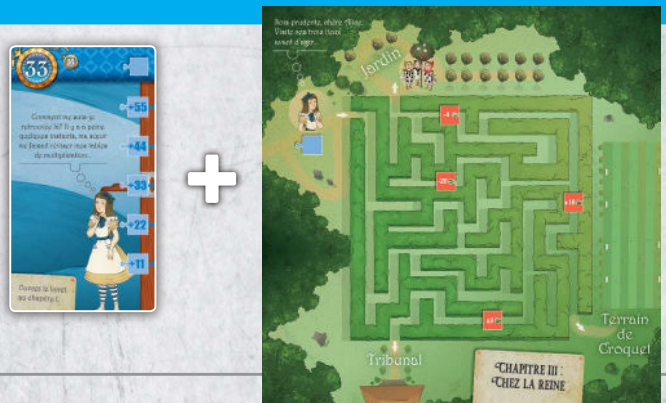


Entrez le code 5210 dans l'application et passez au chapitre suivant.

CHAPITRE 3

- ▶ Pour avancer dans le labyrinthe, servez-vous de la carte **33** (Alice) et ajoutez le modificateur rouge.

Pour accéder au jardin : $33 - 4 = 29$.
Prenez la carte **29**.



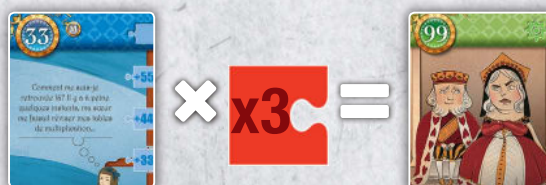
- ▶ Sur la carte **29**, Alice a le sentiment d'avoir déjà vu les trois jardiniers. En effet, à ce stade du jeu, les numéros de leurs cartes sont présents uniquement au dos de la carte **53**.
Prenez la carte **53**.



- ▶ L'en-tête de la carte **29** est étrangement blanc. Si vous le repeignez en rouge, vous pouvez l'additionner avec la carte **53** ! $29 + 53 = 82$.
Prenez la carte **82**.

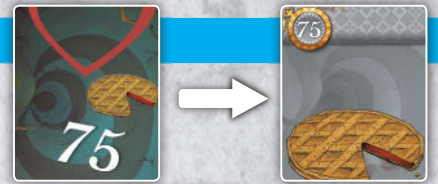


- ▶ Pour aller au tribunal : $33 \times 3 = 99$.
Prenez la carte **99**.



CHAPITRE 3 (SUITE)

- ▶ Parmi les objets uniques au dos des cartes se trouve une tarte au poivre. Prenez la carte **75**.



- ▶ Les miettes et la tarte forment un cœur. Prenez les deux seules cartes formant un cœur : les carte **V** et **J**.



- ▶ À présent, accédez à la machine **99**. Il vous faut bien répondre aux questions :

Qui fait les tartes ?
- La cuisinière.

Qui a volé les tartes ?
- Le valet de cœur.

Pour le démasquer, combien de différences ?
- 7.



Les 7 différences :

- 1 - Le liseré du chapeau.
- 2 - La courbure de la hallebarde.
- 3 - La moustache.
- 4 - La couleur du gant.
- 5 - La couleur du cœur.
- 6 - Le cœur est à l'envers.
- 7 - Le liseré du veston.

Quelle était la 2^e question ?
- Qui a volé les tartes ?



Vous obtenez ainsi la carte **36**.

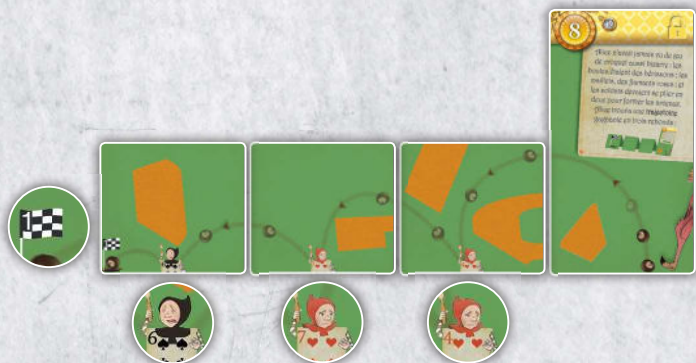
- ▶ Rendez-vous maintenant au terrain de croquet : $33 + 16 = 49$. Prenez la carte **49**.



- ▶ Les balles sont des hérissons. Regardez les dos de cartes. À ce stade du jeu, la seule avec un hérisson est la carte **8**. Prenez la carte **8**.

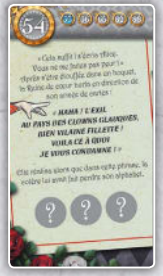
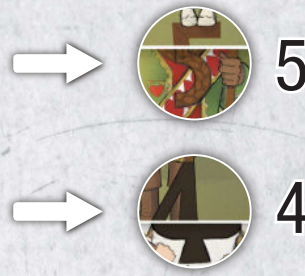
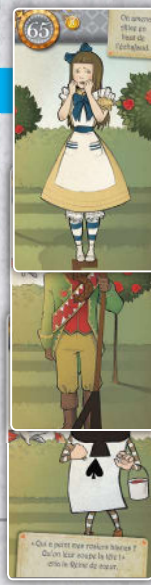


- ▶ Il vous faut gagner en trois rebonds, donc trois cartes (prenez les cartes pliées, mises de côté au début de l'aventure). Les seuls rebonds viables pour atteindre la carte du drapeau sont : le 4, le 7 et le 6. Le drapeau portant le chiffre 1, le bon code est 4761. Vous obtenez ainsi la carte **65**.



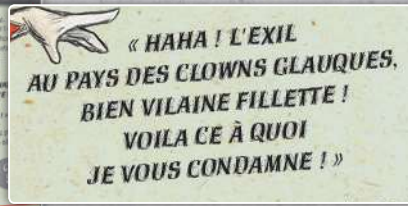
CHAPITRE 3 (SUITE)

- Coupez les têtes des personnages en superposant les cartes 65, 36 et 82. Vous verrez apparaître le nombre 54. Prenez la carte 54.



- La phrase prononcée par la reine est bien curieuse. En effet, toutes les lettres de l'alphabet sont utilisées sauf trois : le R, le K et le Z.

Prenez les cartes R, K et Z.



- Il faut que vous fassiez un château de cartes. Pliez les cartes vertes selon un angle d'environ 45°.

Regardez les numéros des cartes à jouer dessinées sur les cartes vertes. Il vous faudra les assembler conformément aux indications des rois.

De bas en haut et de gauche à droite :

Les 6 et 4 de pique.

Le roi de pique, face vers le sol, le 8 de pique dessiné sur sa face contre le 8 de pique de la carte située en dessous.

Puis les 6, 4 et 2 de cœur.

Le roi de cœur, face vers le sol, le 9 de cœur dessiné sur sa face contre le 9 de cœur de la carte située en dessous.

Et enfin les 5 et 7 de cœur.

Placez-vous maintenant d'un côté et de l'autre du château pour observer en anamorphose les 4 chiffres du code : 78 en orange et 32 en blanc.

Notez que la couleur des yeux du chat sur la carte vous donnera l'ordre dans lequel entrer le code.

Entrez le code 7832 dans l'application.

Ce n'était donc qu'un rêve ? Bravo, vous vous en êtes sortis !

