

# UNLOCK!

MYSTERY ADVENTURES

LA MAISON SUR LA COLLINE  
SOLUTION DÉTAILLÉE

Difficulté :

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



## LE SALON

- ▶ Commencez par observer la carte

Un coffre-fort () se cache derrière la tapisserie, mais aussi un morceau de tissu ()

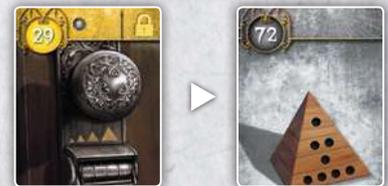
Ce dernier est idéal pour dépoussiérer le tableau de la carte

+ = . Prenez la carte

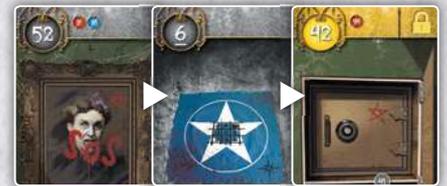


- ▶ Remarquez les formes pyramidales sur la porte (

Prenez alors la pyramide sur la carte et entrez les valeurs de la plus petite à la plus grande en les additionnant : 1, 1+2, 1+2+1, et 1+2+1+4. **Résultat : 1348** est le bon code. Entrez-le dans l'application et prenez la carte



- ▶ Associez les cartes , et , qui comportent le même pentacle. Partez du caillou sur l'étoffe et notez les valeurs en vous déplaçant vers le sud, puis l'ouest et le sud ("S", "O" et "S" de la carte ). Cela donne 6, 8 et 12. Voilà le **code 6812** qui déverrouille le coffre-fort (). Prenez la carte



- ▶ Ensuite, saisissez la nouvelle clé () et essayez-la dans le petit coffre :

+ =

Elle ne rentre pas... car la forme de son panneton (regardez bien !)

est la juxtaposition de 4 chiffres. Entrez le **code 1243**. Prenez la carte



- ▶ Les allumettes () permettent d'allumer la bougie (

+ =



- ▶ Quant au marteau () , osez l'utiliser pour briser la bibliothèque () récalcitrante :

+ =



- ▶ Passez la feuille de la carte au-dessus de la flamme de la bougie :

+ =

Les lettres révélées, OPUS, correspondent aux lettres sur les livres dans la bibliothèque (

Entrez les chiffres associés pour continuer, l'ordre est donné par

la carte : jaune, bleu, rouge et enfin vert. **7361** fait pivoter le meuble.

Entrez le code dans l'application et prenez la carte



## LA PIÈCE SECRÈTE 38

▶ Fouillez bien, notamment le bas la cheminée (83), et découvrez le trou dissimulé (18). Prenez la carte 18.



▶ Dévissez le vieux transistor (46) pour en extraire les piles : 4 + 46 = 50. Prenez la carte 50.



▶ Et mettez-les immédiatement dans la lampe torche : 50 + 24 = 74. Prenez la carte 74.



▶ Alors, vous pouvez éclairer le fond du trou : 74 + 18 = 92. Prenez la carte 92.



▶ Observez les cartes 91 et 35. La première carte fait référence aux cinq sens :  
 - le parfum pour l'odorat  
 - le légume pour le goût  
 - le gramophone pour l'ouïe  
 - le blaireau pour le toucher  
 - les lunettes pour la vue



La seconde carte reprend les mêmes couleurs sur les têtes des épingles (rouge, bleu, vert, noir) et les parties du corps qui correspondent aux sens : nez, bouche, oreille, main et œil.

Notez alors les deux lettres bleues pour l'odorat (car l'épingle est bleue), les deux lettres vertes pour le goût (épingle verte) et ainsi de suite jusqu'aux lettres noires pour la vue. Avec le tout, vous formez le mot "TEMPERANCE". Sur la carte 7, le jeu de tarot associe la "tempérance" au 8 en chiffres romains : c'est l'indice qu'il vous faut pour ouvrir l'agenda (93) à la bonne page. Prenez la carte 8.



Grâce à la loupe, grossissez le message sur le côté du masque :  
 55 + 25 = 80. Prenez la carte 80. Pour le décrypter, il suffit de le lire sous un angle "rasant". Fermez un œil, inclinez la carte et vous lirez "le code 3726 ouvre le livre". Alors osez ouvrir le livre des morts (2)...



Pour trouver l'ultime formule et détruire le livre (82), remarquez que les symboles de l'amulette (92) sont les mêmes (lune et croissants de lune) que ceux de la carte 8. Suivez le schéma "666" du livre, noir blanc noir, en respectant la consigne écrite : "ZELRAP ISNIA" signifie "Parlez ainsi" à l'envers, c'est-à-dire de droite à gauche.



Les jours de la page du calendrier vous révèlent donc le code :

- le croissant de lune de droite, de couleur noire : 15
- la pleine lune blanche : 8
- le croissant de lune de gauche, de couleur noire : 1

**1581** libère le vilain démon Pazuzu, (prenez la carte 1) et vous libère par là même de cette maison hantée !  
**Vous avez réussi !**