

# UNLOCK!

MYSTERY ADVENTURES

LE TRÉSOR DE TONPAL  
SOLUTION DÉTAILLÉE

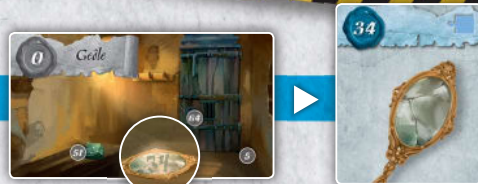
Difficulté :

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



## DANS LA GEÔLE

▶ Commencez par ramasser le miroir par terre : prenez la carte .



▶ Passez le bras à travers les barreaux () pour observer la serrure à l'aide du miroir :  $64 + 34 = 98$ .  
Prenez la carte .

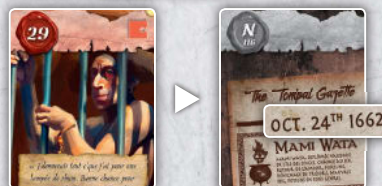


▶ Utilisez la pièce () comme un tournevis plat pour dévisser les deux vis correspondantes (pas les cruciformes) dans l'application (machine ) vous obtenez un "+".  $52 + 5 = 57$ . Passez alors dans la prison en prenant la carte .



Écoutez le détenu de la carte et lisez le journal .

Ce code, que le gardien change et mémorise chaque jour, est simplement la date imprimée sur la une. Déverrouillez alors la porte de la prison avec le code 1025 pour "octobre 25" (on était le 24 octobre la veille). Prenez la carte .



Via l'application, choisissez ensuite où aller sur la carte de l'île () : les symboles de Mami Wata, vus sur le journal, s'y retrouvent.

Appuyez à l'intersection du chaudron et de la tête pour obtenir "+".

Suivez le guide () et prenez la carte :  $51 + 3 = 54$ .



## DANS LA CASE DE MAMI WATA

▶ La carte vous invite à taper le code 4444 dans l'application.  
"Bas les pattes !" crie l'oiseau, comme un indice pour vous donner envie de compter les pattes sur le livre de recettes (). Choisissez la pâte Pûdodo ("plus dodo") pour réveiller la sorcière : 2 pattes + 8 pattes + 4 pattes. Dans l'application (carte ) reportez donc ces valeurs en respectant les couleurs : 2 orange, 8 violet et 4 rose. Vous obtenez le bonus "+".

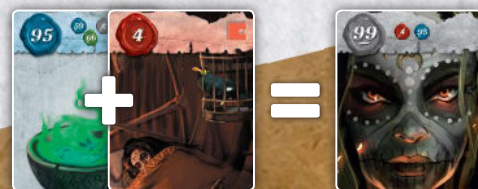


Ajoutez ensuite à pour obtenir la carte .



Additionnez enfin à et Mami Wata s'éveille :  $95 + 4 = 99$ .

Prenez la carte .



## SUR LES CHEMINS DE L'ILE

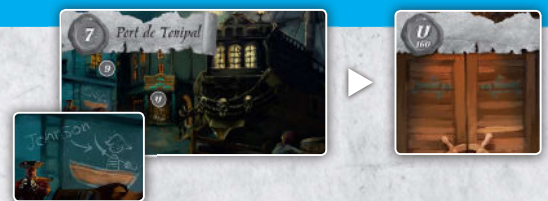
- ▶ Sur la pierre tombale (T), notez que les premières lettres des mots de la phrase gravée sont des chiffres romains. Référez-vous au journal (N) pour comprendre que M signifie 1000, D 500 et C 100. Le code **1603** (MDCIII) fait pivoter la tombe. Entrez-le dans l'application et prenez la carte H.
- ▶ Regardez bien le tatouage du bras de Smith (W) : 10 + 3. Prenez la carte 13. La direction du port (7) est indiquée discrètement sur la carte 13. Prenez la carte 7.
- ▶ Ensuite, observez l'horizon avec votre longue vue : 21 + 35 = 56. Prenez la carte 56.



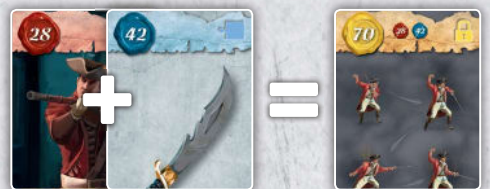
## AU PORT

7

- ▶ Écoutez à la porte de la taverne (U) pour apprendre que les voiles du bateau de Johnson sont rouges. Et sur la gauche de la carte 7, vous remarquez un graffiti du chasseur de trésors dans une coque de couleur marron clair. Mémorisez ces 2 indices.
- ▶ Frottez la fenêtre sale avec le morceau de tissu : 9 + 51 = 60. Prenez la carte 60.



- ▶ Parlez au garde (28) ou combattez-le. Dans le premier cas, dites-lui que vous êtes en mission pour Johnson et le gouverneur Senun (son nom est dans le journal N). Dans le second cas, dégainez votre sabre : 28 + 42 = 70. Prenez la carte 70. Puis suivez les instructions de la carte 60 pour réagir aux postures d'attaque dessinées sur la carte 70 : 5643. Prenez la carte F.



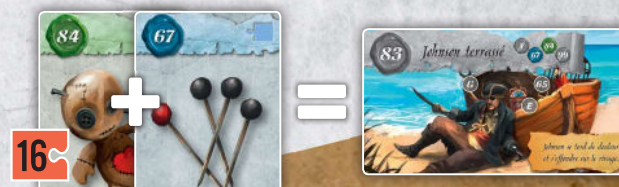
## À LA CAPITAINERIE

F

- ▶ Le manifeste (J) vous apprend le dernier indice nécessaire pour déduire quel est le bateau de Johnson : les canoniers (L) disent que le Pêril Salé vient de l'est (de la droite) et il est consigné dans le manifeste qu'il possède au moins 2 canons prêts. Sur la carte 56, le seul navire aux voiles rouges, à la coque marron clair, allant vers la gauche et ayant au moins 2 canons est le 4. Entrez 6664 et prenez la carte Y.



- ▶ Arrêtez maintenant le pirate grâce à la poupée vaudoue (84) et aux aiguilles (67). Johnson est déjà borgne, manchot et unijambiste. Plantez alors les aiguilles dans son œil droit, sa main droite, son pied droit et son cœur (machine 84). Vous obtenez un "+16". 16 + 67 = 83. Prenez la carte 83.



## À LA CAPITAINE (suite)

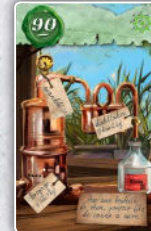
- ▶ La carte **G** donne l'adresse d'une plantation : prenez la carte **27**.



## À LA PLANTATION CŒUR DE CANNE

27

- ▶ Faites du rhum avec l'alambic (machine **90**).  
Lisez les instructions pour produire 1 litre d'alcool et entrez les bonnes valeurs :
- broyage : 2
  - quantité : 100
  - distillation : 3

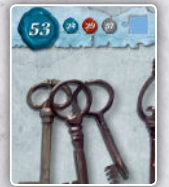


Vous obtenez un "+15". Ajoutez ensuite 15 à 9 (la moitié de 18).

En effet, la carte **18** contient 12 kg de canne à sucre mais vous n'avez utilisé que 6 kg, soit la moitié. Prenez la carte **24**.

Donnez la bouteille de rhum (**24**), à Samy l'Arsouille :  $24 + 29 = 53$ .

Prenez la carte **53**.



## LE COFFRE DE SMITH

V

- ▶ Le trousseau (**53**) est en vérité un moyen de déchiffrer le message du coffre (**V**).  
Pivotez la carte **53** d'un quart de tour vers la droite et mettez les petites flèches blanches face à face au-dessus de la première ligne du message.  
Les 3 repères blancs sur la clé indiqueront des lettres à chaque ligne jusqu'à révéler le mot "soixante-quinze". Prenez donc la carte **75**.



Il reste à ouvrir la boîte à musique (**E**). Faites-le avec les cartes **B** et **75**.  
Glissez les pierres précieuses du crâne dans les emplacements correspondant à leurs formes sur la montre-boussole, puis notez le petit "o" signifiant "ouest".  
Sur la boîte à musique, notez le "3" placé à l'est.



Alors, suivez l'ordre indiqué sur le cadenas :

- rouge, emplacement du 8 ;
- puis vert, emplacement du 4 ;
- jaune, emplacement du 6 ;
- et enfin bleu, emplacement du 2.

Entrez le code **8462** ! Prenez les cartes **43** et **Z**.

## ÇA CONTINUE...

Z

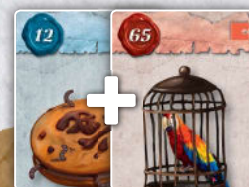
- ▶ Suivez les consignes de la carte **Z** et formez un puzzle de 5x5 cartes avec les versos des cartes.



Donnez le biscuit (**12**) au perroquet (**65**) :  $12 + 65 = 77$ .

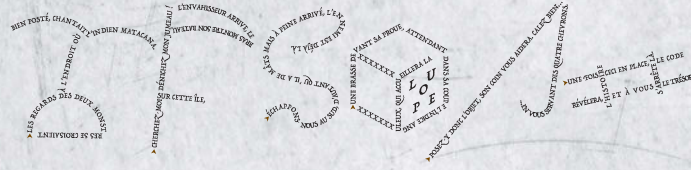
Prenez la carte **77**.

Le perroquet change de discours et dit : "Il faut se dépêcher."



## ÇA CONTINUE... (suite)

Vu sous l'angle de la carte **43**, ce message peut se comprendre comme le rébus "le faux s'dé pêche haie".



► Lisez alors, dans l'ordre, le calligramme en forme d'île, puis celui en forme de faux, celui en forme de S, etc. :

**1a et 1a'** : tracez une ligne droite depuis les yeux des monstres jusqu'à ce que ces lignes se croisent.

**1b** : repérez l'Indien.

**2a** : trouvez le dessin d'Indien identique au premier sur la carte.

**2b** : repérez le bateau pointé par l'Indien.

**3a** : descendez de deux cartes vers le sud.

**3b** : voyez l'autre bateau.

**4** : repérez les 4 chevrons sur la carte.

### ► Et pour finir !

Placez la loupe (**A**) sur les chevrons du puzzle. Son manche et le puzzle vous révèlent le dernier code : **9937**.

À vous le trésor de Tonipal ! C'était facile, non ?

