

UNLOCK!

SECRET ADVENTURES

A NOSIDE STORY
SOLUTION DÉTAILLÉE

Difficulté :

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



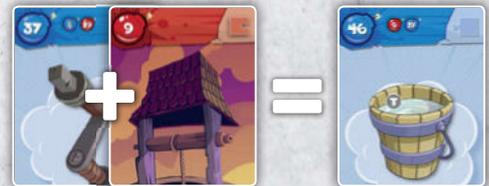
L'ANTRE DE NOSIDE



- Pour commencer, lancez la branche au chien : $8 + 29 = 37$.
Prenez la carte 37 .



- La manivelle retrouvée vous permet de remonter le seau du puits :
 $37 + 9 = 46$. Prenez la carte 46 .



- Fouillez (des yeux) la botte de foin et repérez le nombre 25.
Prenez la carte 25 .



Sur la carte T , le code **4071** se cache parmi les "KOF!". Tapez le code **4071** pour déverrouiller la porte de la maison de Noside (W).



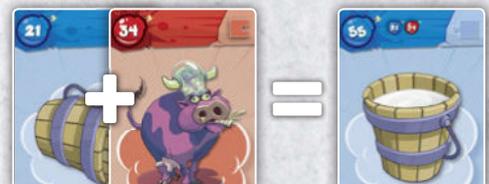
LE SÉJOUR



- Éteignez le feu avec le seau d'eau : $5 + 46 = 51$.
Prenez la carte 51 . Sur cette carte se cache le nombre 18
dans la fumée. Prenez la carte 18 .



- Trayez la vache à l'extérieur de la maison : $21 + 34 = 55$.
Prenez la carte 55 .



Ensuite, vous pouvez crever les ballons avec l'aiguille et pénétrer
dans la chambre : $52 + 25 = 77$. Prenez la carte 77 .



LA CHAMBRE 77

- ▶ Combattez d'abord le robot agressif (**R**) en divisant sa tête en deux selon les pointillés. Vous constatez qu'elle forme un 0 et un 7. Prenez la carte **7**.



- ▶ Pour ouvrir la porte de la salle de bains (**23**), mettez en relation les cartes **D**, **Y** et **Z**.

Le dessin vous indique comment s'habillent les membres de la famille. Superposez la carte **Z** sur la **Y** pour constituer l'ensemble vestimentaire (haut et bas) de chaque personne et vous formerez 4 chiffres au niveau des ceintures. De gauche à droite sur le dessin, vous obtenez 9, 1, 5, 3. C'est le bon code (**9153**) ! Entrez-le dans l'application.



LA SALLE DE BAINS B

- ▶ Chauffez l'œuf d'oiseau sous le sèche-crâne de Noside :

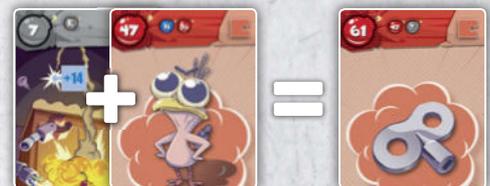
$$36 + 11 = 47 \text{ . Prenez la carte } 47 \text{ .}$$



- ▶ Puis envoyez le bébé pie à la recherche de l'objet brillant :

$$14 + 47 = 61 \text{ . Prenez la carte } 61 \text{ .}$$

Le nid (**N**) rempli d'objets brillants vous rappelle que les pies en raffolent.



Cet objet brillant est justement ce qu'il vous manquait pour remonter le dentier mécanique :

$$61 + 4 = 65 \text{ . Prenez la carte } 65 \text{ .}$$



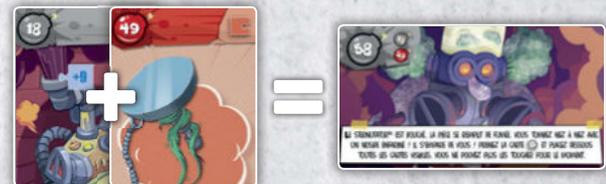
Regardez bien au fond de la baignoire et extirpez la bonde (nombre 49).

Prenez la carte **49**.



- ▶ Retournez ensuite dans le séjour et bouchez la machine diabolique cachée dans le foyer avec cette bonde :

$$9 + 49 = 58 \text{ . Prenez la carte } 58 \text{ .}$$



- ▶ Prenez la carte **Q** : vous êtes bloqués dans cette cage. Mais le cadenas vous donne un indice. 1 = UN ; 2 = DEUX ; 3 = TROIS... L'important est le nombre de lettres qui composent ces mots. Voyez le mémo de Noside qui se reflète : 5287. CINQ, DEUX, HUIT et SEPT sont des mots de 4 lettres. Tapez **4444** pour vous libérer !



LA CUISINE

K

- À présent, combinez le blé et le dentier actif pour obtenir de la farine :

$$1 + 65 = 66. \text{ Prenez la carte } 66.$$

- Puis parez James la souris du kit de plongée trouvé dans la salle de bains :

$$3 + 27 = 30. \text{ Prenez la carte } 30.$$

Ainsi parée, elle peut plonger dans le seau de lait pour le remuer :

$$30 + 55 = 85. \text{ Prenez la carte } 85.$$



- Vous avez maintenant du beurre !

Vous disposez donc des 4 ingrédients de la recette (U).

Allumez le Gat-o-matic (machine 24) et faites attention aux symboles (formes et couleurs) dans le coin supérieur droit des cartes (A), (O), (66) et (85). Suivez les instructions du Gat-o-matic en vous aidant de la recette (U) au départ : ▲▲▲◆●●?●◆◆◆.

Vous obtenez alors la carte 78.



- Faites refroidir ce beau gâteau sur le rebord de la fenêtre :

$$78 + 16 = 94. \text{ Prenez la carte } 94.$$



- L'application vous annonce maintenant régulièrement qu'il est 15h.

Retournez dans la salle de bains et réglez les aiguilles de l'horloge (machine 93) sur 15h.

Les aiguilles forment alors un "L".

Allez chercher la carte L pour dégager l'accès au laboratoire secret.



LE LABO SECRET

L

- Mettez le miel sur la catapulte : 2 + 10 = 12. Prenez la carte 12.

Vous pouvez riposter face à Noside et son arme préférée : 12 + 72 = 84.

Prenez la carte 84.

- S'il est vrai que les ours aiment le miel, combinez les cartes 94 et 84 :

$$15 + 84 = 99. \text{ Prenez la carte } 99.$$



LE LABO SECRET (suite)

► Il est enfin possible d'allumer le fax :  +  =  . Prenez la carte  .

L'appareil vous demande de taper le jour et le mois ("J/M") pour fonctionner. Entrez la date à laquelle vous jouez (en vrai, oui vraiment) et les secours arriveront vite. Félicitations !

