« Bonjour ! On m'avait prévenu de votre arrivée.
Je serai votre guide lors de ce séjour à Paris !
N'hésitez pas à revenir vers moi en cas de besoin ! »

Cette carte est facultative. Ne lisez la suite que si vous ne savez pas comment avancer dans le jeu.

1) Avant votre départ, cherchez le capteur dans votre atelier. Pour cela, aidez-vous des 2 symboles de carte se trouvant sur la boite. Révélez les cartes correspondantes.
2) Trouvez le chemin que vous emprunterez pour vous rendre à la tour Eiffel. Servez-vous de la carte se trouvant sur la boite. Réfléchissez bien : dans quel pied de la tour Eiffel se situe le laboratoire de Ferrié ?

Une fois que vous aurez atteint la tour Eiffel, révélez la carte nº 2 si vous voulez continuer à être guidé.

Envie de faire une pause ? Suivez les instructions à la p. 7 du livret de règles pour sauvegarder votre partie et reprendre le jeu plus tard !

« Encore besoin d'un peu d'aide ? »

Cette carte est facultative. Ne lisez la suite que si vous ne savez pas comment avancer dans le jeu.

1) Cherchez 2 symboles de carte et révélez les cartes correspondantes.
2) Résolvez l'énigme de la boite à musique.
3) Trouvez à quelle table s'est assis M. Ferrié.
4) Rendez-vous à la maison Poiret et choisissez l'ensemble qui représente le mieux le style du couturier.
5) Rendez-vous au salon d'art et essayez de comprendre ce que Picasso a voulu représenter.
6) Calculez la longueur optimale de l'antenne en vous rendant à l'Arc de Triomphe. Faites-vous aider par Juliette.

Une fois que vous aurez trouvé la bonne longueur d'antenne, révélez la carte nº 3 si vous voulez continuer à être guidé.

Envie de faire une pause ? Suivez les instructions à la p. 7 du livret de règles pour sauvegarder votre partie et reprendre le jeu plus tard !

« Je suis toujours là, si vous en avez besoin ! »

Cette carte est facultative. Ne lisez la suite que si vous ne savez pas comment avancer dans le jeu.

1) Trouvez le moyen d'accéder à la tour Eiffel sans vous faire prendre par les gardes.
2) Localisez l'émetteur-récepteur principal.
3) Déterminez l'endroit où l'amplificateur est connecté à l'émetteur-récepteur.
4) Connectez l'antenne et installez le capteur.

Si c'est la première fois que vous jouez à un jeu de la gamme Break In ou si vous ne savez pas comment avancer dans le jeu lisez la carte nº 1 : elle vous guidera.

Nous sommes en 1908. Vous êtes sur le point de partir pour Paris, ville lumière ; Paris, capitale culturelle du monde à l'aube du XXe siècle. L'art, la nourriture, la mode… Et puis, c'est peut-être votre dernière chance de visiter la tour Eiffel. Quand vous aurez trouvé Gustave Ferrié, il faudra encore fixer sur l'antenne le capteur que vous êtes venu rapporter. Vous aurez besoin d'outils, or vous n'êtes pas sûr que Ferrié aura tout ce qu'il faut sur place. Trouvez des outils avant votre départ pour Paris !

Objectif : prenez de quoi fixer le capteur sur l'antenne. Assurez-vous de prendre les bons outils. Il vous faut des vis (icône), le bon type de câble (couleur) et des rondelles de fixation (chiffre).

Rappel : l'**icône** vous indique quelle languette Solution utiliser, de quel coté et dans quel sens faire glisser la languette. N'oubliez pas que les languettes peuvent être recto verso et qu'il y a 2 icônes par face. La **couleur** vous indique jusqu'où faire glisser la languette dans la fente correspondant au **chiffre** que vous aurez trouvé.

Si vous avez besoin d'aide pour cette énigme, révélez cette carte Indice (facultative) :

Cherchez les outils dans votre atelier.

ICÔNE
Cherchez les vis correspondant à la tête de votre tournevis.

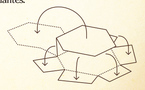
COULEUR
Cherchez un câble de la même épaisseur que celui qui dépasse du capteur. La couleur du câble positionné à coté du capteur peut aussi vous aider.

CHIFFRE
Cherchez des rondelles adaptées à la forme des trous de fixation du capteur.

SOLUTION
Bleu, 1 (rondelles carrées).

Vous contournez les Champs-Élysées par l'est afin d'éviter la course. Vous arrivez à la tour Eiffel quelques minutes après que midi a sonné. Un homme arborant une fine moustache vous aborde.
« Désirez-vous acheter la tour Eiffel ? On la met bientôt à la ferraille. Imaginez-vous : presque 3 millions de rivets ! Pensez à toutes les bicyclettes que vous pourriez construire avec ça ! Ou même des armes, voire des avions ! » L'homme vous tend la main, et reprend : « Je suis le comte Lustig. Êtes-vous un industriel ? »
Vous faites non de la tête et vous vous éloignez. Est-ce vraiment là le destin de cette tour si le test radio échoue ?

Ouvrez la boite comme indiqué sur le schéma ci-dessous. Cherchez-y de nouveaux symboles et révélez les cartes correspondantes.



Si vous souhaitez obtenir l'aide de votre guide, révélez la carte nº 2.

Bravo ! Vous avez récupéré les outils qui vous seront nécessaires.
Vous prenez le train pour Paris, puis le métropolitain. Vous descendez à la station la plus proche de l'Arc de Triomphe et, une fois sorti de terre, vous vous retrouvez au pied de l'imposant monument, coté nord. D'ici, vous devez marcher environ 2,5 km vers le sud pour atteindre la tour Eiffel.
La croix sur le plan représente votre emplacement.

Ce ne sera toutefois pas chose aisée : l'arrivée de la 6e édition du Tour de France tombe aujourd'hui ! Les Champs-Élysées sont noirs de monde, et une interminable cohorte de cyclistes défile devant vous. Partis de Caen ce matin, les coureurs se lancent dans le sprint final !

Et bien sûr, pour comble de malchance, les officiels du Tour ne laissent personne traverser les Champs-Élysées… Vous allez devoir faire un petit détour.

Objectif : rendez-vous à la tour Eiffel. Vous devez trouver le pied du monument dans lequel se trouve le bureau de Ferrié (icône), la route à emprunter (couleur), et estimer votre heure d'arrivée (chiffre : 1 si vous pensez arriver avant midi, 2 si vous pensez arriver après).

Si vous avez besoin d'aide pour cette énigme, révélez cette carte Indice (facultative) :

Dirigez-vous vers la tour Eiffel.

ICÔNE
Regardez l'adresse indiquée au dos du capteur que vous devez livrer.

La tour Eiffel se trouve au sud de l'Arc de Triomphe.

Tournez la boite pour placer l'Arc de Triomphe en haut (au nord) et la tour Eiffel en bas (au sud). L'est se trouve donc à droite. Quel pied se trouve le plus à droite ?

COULEUR
Vous êtes sous l'Arc de Triomphe, coté nord. Les coureurs vos empêchent de rejoindre directement la tour Eiffel. Vous ne pouvez pas prendre le chemin rouge puisque cela vous ferait traverser les Champs-Élysées.

CHIFFRE
Cherchez une horloge autour de vous.

L'horloge des Champs-Élysées indique 11h55, et vous avez 2,5 km à parcourir !

SOLUTION
Jaune, 2 (après midi).

Le brouillard parisien vous empêche de voir au-delà du premier étage de la tour Eiffel.
La galerie des Machines se trouve tout près. Vous avez entendu parler des inventions extraordinaires qu'on peut y trouver, et vous avez toujours rêvé de la visiter. Pourquoi ne pas en profiter pour y faire un petit tour ?
Quand vous entrez dans le bâtiment, la déception est de taille : au lieu d'une galerie, vous avez la surprise de découvrir… un vélodrome ! Il ne reste qu'une petite machine datant de l'Exposition de 1889. Il s'agit d'une sorte de boite à musique extrêmement compliquée. Comment fonctionne-t-elle ?

Objectif : déterminez le sens de rotation (horaire – vers la droite, ou antihoraire – vers la gauche) de chacune des trois figurines situées sur la boite. Cela vous permettra de trouver une icône, une couleur et un chiffre. N'hésitez pas à reproduire le schéma des rotations avec votre doigt.

Si vous avez besoin d'aide pour cette énigme, révélez cette carte Indice (facultative) :

Le bureau de M. Ferrié se trouve dans le pied Est de la tour Eiffel. « Je suis désolée, vous dit la secrétaire,
M. Ferrié vient de partir en province pour préparer le test radio longue distance. Il sera de retour dans quelques jours. » Vous n'en croyez pas vos oreilles. Quelle idée de vous être arrêté à la galerie des Machines, vous avez perdu du temps ! Devant votre mine déconfite, la secrétaire vous lance :
« Vous pouvez peut-être encore le rattraper. Il va déjeuner avant de prendre son train, dont le départ est prévu un peu avant 13 h. Comme il est au régime, il prend souvent quelque chose de léger aux Deux Magots, là où se rencontrent les artistes et les écrivains. Il voyage seul, et comme il va travailler tard ce soir, je pense qu'il prendra un café. De toute façon, vous devriez le voir : avec sa manie d'optimiser ses déplacements, il s'assied systématiquement à la table la plus proche de la sortie. »

Vous regardez la salle du restaurant.
Révélez cette carte :

M. Ferrié n'est plus là ! Il a dû déjeuner rapidement, de peur de louper son train.

Objectif : trouvez la table à laquelle M. Ferrié a déjeuné. La boite du jeu vous montre le restaurant avant le déjeuner, et la carte nº 17 l'intérieur du restaurant après le déjeuner. Superposez la carte nº 17 à l'illustration de la boite de manière à aligner les tables, puis regardez bien ces dernières. Vous devriez voir apparaître le symbole de la carte suivante.

Si vous avez besoin d'aide pour cette énigme, révélez cette carte Indice (facultative) :

Déterminez le sens de rotation de chaque figurine.

Lorsqu'un rouage tourne dans le sens horaire, le rouage qu'il entraine avec lui tourne dans le sens inverse.

Deux rouages situés sur des parois différentes tournent dans des sens opposés.

Tracez votre chemin en comptant à haute voix : horaire, antihoraire, horaire, antihoraire, etc.

Lorsqu'une poulie relie deux rouages, ces derniers tournent dans le même sens, sauf si le fil de la poulie est croisé.

SOLUTION
De gauche à droite, les figurines tournent respectivement dans le sens horaire, antihoraire, et horaire.

Rouge, 3.

Le Temps

PROTESTATION DES ARTISTES CONTRE LA TOUR DE M. EIFFEL

14 FÉVRIER 1887

Nous venons, écrivains, peintres, sculpteurs, architectes, amateurs passionnés de la beauté jusqu'ici intacte de Paris, protester contre l'érection, en plein cœur de notre capitale, de l'inutile et monstrueuse tour Eiffel.

Figurez-vous un instant une tour vertigineusement délicate, dominant Paris, ainsi qu'une gigantesque et noire cheminée d'usine, écrasant de sa masse barbare Notre-Dame, la Sainte-Chapelle, la tour Saint-Jacques, le Louvre, le dôme des Invalides, l'Arc de Triomphe, tous nos monuments humiliés, toutes nos architectures rapetissées, qui disparaîtront dans ce rêve stupéfiant.

Et pendant vingt ans nous verrons s'allonger sur la ville entière, frémissante encore du génie de tant de siècles, nous verrons s'allonger comme une tache d'encre l'ombre de l'odieuse colonne de tôle boulonnée.

Après votre lecture, vous continuez vos recherches. Révélez cette carte :

Le mécanisme est élégant. Les figurines périphériques tournent dans le sens horaire, et la figure centrale dans le sens antihoraire.
« C'est une de mes pièces préférées », vous surprend une voix. En vous retournant, vous découvrez une jeune femme aux yeux marron, brillants de nostalgie à la vue de la boite à musique.
« Quel dommage que la galerie des Machines vive ses derniers instants ! »
Vous parcourez le bâtiment du regard.
« Mais qui peut bien vouloir détruire cet endroit ? demandez-vous.
— Pas mal de gens, répond-elle. Ils disent que si ce n'est pas utile, ça n'a pas d'intérêt. Ce sont les mêmes qui veulent détruire la tour Eiffel. D'après eux, 20 ans, c'est bien assez… »
Elle vous montre un article de journal dans un cadre, accroché au mur. Vous le lisez avec intérêt. Lorsque vous avez terminé, vous vous rendez compte que la jeune femme a disparu.

Révélez cette carte pour consulter l'article :

Trouvez la table à laquelle M. Ferrié a déjeuné.

Procédez par élimination. Sur le volet illustrant le restaurant, quelle est la table la plus proche de la sortie ? Sur la carte nº 17, quelles sont les tables proches de la sortie auxquelles M. Ferrié n'a pas pu s'asseoir ?

Vous savez que M. Ferrié a mangé seul et qu'il a certainement pris un café.

M. Ferrié est au régime. Il n'a pas pu prendre de gâteau.

M. Ferrié a dû manger à la table du coin, là où un serveur nettoie le sol.

Alignez la carte et l'illustration du restaurant. Essayez plusieurs agencements, et trouvez le bon.

Vous devez faire correspondre les tables comme indiqué sur ce schéma :

La table du coin, vue du dessus, ressemble alors à une tasse de café. Ne serait-ce pas le symbole d'une des cartes du paquet ?

SOLUTION

Le serveur des Deux Magots vous confirme que M. Ferrié a quitté le café il y a à peine dix minutes.
« Il s'assied toujours à la table qui se trouve juste devant les portes. Il dit que ça lui fait gagner du temps. » Vous avez vraiment manqué M. Ferrié de peu ! Vous trouvez néanmoins un papier indiquant des horaires de train. Vous les gardez pour plus tard.

Vous quittez le café et révélez cette carte :

Vous traversez la rue, au niveau de la maison Poiret. Une jeune femme près de vous s'engouffre dans un taxi : vous jureriez que c'est l'inconnue aux yeux marron de la galerie des Machines… Mais la voilà partie.
Un homme distingué vous accueille. Ce doit être M. Poiret en personne, le fameux couturier. « Puis-je vous aider ? » vous demande-t-il. Vous ne vous sentez pas très à l'aise, vêtu de vos habits de travail en piteux état au milieu de ces robes magnifiques et de ces costumes sur mesure. Vous demandez à voir M. Eiffel.
« Oh, vous venez de le manquer ! » répond Poiret. Votre visage se décompose. Le couturier le remarque et reprend : « Allons allons, je peux sans doute vous aider. Si vous réussissez à me dire quelle robe, quel chapeau et quel collier forment l'ensemble le plus représentatif de la maison, je vous dirai par où il est parti. »

Objectif : déterminez quel ensemble représente le mieux le style Poiret en désignant une robe (icône), un chapeau (couleur) et un collier (chiffre).

Si vous avez besoin d'aide pour cette énigme, révélez cette carte Indice (facultative) :

Alors que vous retournez au bureau de M. Ferrié, vous retombez sur le sinistre individu qui cherchait à vous vendre la tour Eiffel. « Attendez ! crie-t-il. C'est une affaire ! »
Vous fiiez en faisant mine de ne pas l'avoir entendu, et vous vous hâtez vers le bureau de l'ingénieur.
Vous devez trouver Eiffel en personne, même si vous redoutez sa réaction quand vous lui direz que sa démonstration échouera à cause de l'erreur de votre assistant. Mais ne rien dire serait encore pire !
La secrétaire vous reçoit : « Monsieur Eiffel est parti avec sa fille Claire. Ils sont allés chez Poiret pour acheter un costume et une robe en vue de la rencontre avec le gouvernement. En vous dépêchant, vous devriez pouvoir les rattraper. »

Vous vous dirigez vers la boutique du couturier Poiret. Révélez les cartes suivantes :

Trouvez l'ensemble robe/chapeau/collier le plus représentatif du style Poiret.

La mode, ce n'est pas votre domaine. C'est Poiret l'expert, pas vous. Qu'entend-il par « l'ensemble le plus représentatif de la maison » ?

Qu'est-ce qui vous saute aux yeux dans la boutique de Poiret ?

Avez-vous remarqué la belle rose stylisée au sol ? On dirait que c'est la marque de fabrique de Poiret.

Cherchez donc une robe, un chapeau et un collier, chacun marqué d'une rose.

Pour réussir à voir la rose sur une des robes, inclinez la carte et regardez-la dans le sens de la longueur. Vous devriez voir apparaitre la rose dans les plis de la robe à choisir.

SOLUTION
Bleu, 5.

Poiret est ravi que vous lui désigniez les éléments marqués de sa fameuse rose. Il vous informe qu'Eiffel est parti à un salon d'art organisé par Gertrude Stein, la célèbre autrice américaine. Vous vous mettez immédiatement en route.
Lorsque vous arrivez sur place, Eiffel n'est déjà plus là. Un jeune peintre à l'accent espagnol vous aborde.

Vous observez le tableau du peintre et révélez cette carte :

Un homme plus âgé l'interpelle alors : « Ah, Picasso ! Je vois que tu perds encore ton temps avec ton fameux *cubisme* ! Ce n'est pas de l'art… Je ne vois même pas ce que ça représente. »
Et Picasso répondre, avec un sourire : « Le monde contemporain n'a pas de sens, pourquoi la peinture devrait-elle en avoir ? Qui voit correctement : le photographe, le miroir ou le peintre ? » Une discussion animée sur la meilleure façon de percevoir l'art s'ensuit. Il vous faut d'abord résoudre cette question de perception avant de pouvoir demander à Mme Stein où est parti Eiffel.

Objectif : déterminez ce que Picasso a peint, puis trouvez la carte marquée du même symbole.

Si vous avez besoin d'aide pour cette énigme, révélez cette carte Indice (facultative) :

Déterminez ce que Picasso a peint.

Le cubisme est un courant artistique visant à représenter en même temps tous les points de vue possibles sur le sujet représenté.

Picasso vous a glissé un indice sur la manière dont il faut regarder sa peinture.

Il vous faut de quoi réfléchir…

Utilisez le miroir pour cacher une partie de la peinture tout en reflétant l'autre.

Placez le miroir le long de la corde de guitare la plus à gauche, face réfléchissante tournée vers la gauche. Cherchez une carte avec ce symbole.

SOLUTION
En associant ce que vous voyez sur la carte et dans le miroir, vous devriez voir apparaître la tour Eiffel.

« Alors, vous aimez ma représentation de la tour Eiffel ? vous demande Picasso en riant. Tout ce que vous pouvez imaginer est réel. Je peins les objets tels que je les imagine, et non comme je les vois. Et vous, mon ami, vous pensez de la même façon. » Il s'arrête et vous regarde. « Prenons un thé ensemble ce soir au Café de Flore. »
Maintenant que cette question est résolue, vous vous éclipsez et repérez Mme Stein. Vous lui demandez où est parti Eiffel. Elle fronce les sourcils :
« Quelqu'un a traité sa tour d'"atrocité". M. Eiffel est resté très courtois et a simplement déclaré : "Sous prétexte que nous sommes ingénieurs, les gens pensent que la beauté ne joue aucun rôle dans ce que nous construisons. N'est-ce pas une vision un peu simpliste des choses ?" »
Mme Stein reprend : « Eiffel est parti si vite qu'il en a oublié son carnet. Pourrez-vous le lui rendre quand vous le rejoindrez ? »
Encore une fois, vous ne l'avez loupé que de quelques minutes. Une voix vous tire de vos pensées :
« Donnez-moi le carnet ! »
C'est la jeune femme aux yeux marron de la galerie des Machines.

Révélez les cartes suivantes pour regarder le carnet d'Eiffel et comprendre ce que veut la jeune femme :

« Je suis mademoiselle Juliette, l'assistante de Claire Salles, la fille de M. Eiffel.
— C'est lui que je cherche ! répondez-vous.
— Ah, c'est pour ça que je vous croise partout ! Je suis désolée, mais il ne sera pas disponible avant demain après-midi. »
Vous vous sentez soudain désespéré. Mais pas question d'abandonner : puisqu'il en est ainsi, vous allez réparer l'antenne vous-même ! D'après le carnet d'Eiffel, il faut utiliser un repère fixe (l'Arc de Triomphe) pour calculer la longueur optimale de l'antenne.
Juliette tend la main pour récupérer le carnet, mais vous ignorez son geste et lui racontez votre histoire.
« Je dois le faire, insistez-vous. Demain, il n'y aura que peu de temps avant la démonstration devant les officiels du gouvernement, et ce sera trop tard. Le destin de la tour sera scellé. »
L'assistante finit par baisser le bras. Vous saisissez l'occasion :
« Vous pourriez peut-être m'aider ! Il faudrait simplement tenir ce miroir perpendiculaire au sol. »

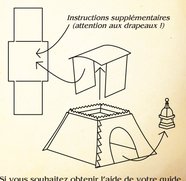
Objectif : rendez-vous à l'Arc de Triomphe pour calculer la longueur optimale de l'antenne. Vous devez trouver une icône, une couleur et un chiffre.

Si vous avez besoin d'aide pour cette énigme, révélez cette carte Indice (facultative) :

Prenez l'antenne en plastique, mais ne la perdez pas !

Vous connaissez désormais la longueur optimale de l'antenne. Il est temps de vous diriger vers la tour. Alors que vous vous en approchez, la brume se dissipe peu à peu, et un beau ciel bleu apparaît. Vous levez les yeux vers le monument qui se dresse dans toute sa splendeur. Pendant un moment, vous ne savez plus si vous admirez une prouesse d'ingénierie ou une démonstration d'élégance.

Ouvrez la tour Eiffel et cherchez de nouveaux symboles.



Si vous souhaitez obtenir l'aide de votre guide, révélez la carte nº 3.

Calculez la longueur optimale de l'antenne.

Rendez-vous à l'Arc de Triomphe et utilisez le miroir ainsi que le carnet laissé par Eiffel. Suivez les flèches pour trouver une icône, une couleur et un chiffre.

Posez le miroir le long de la fontaine. Placez-vous de l'autre coté de l'Arc de Triomphe, en hauteur, et regardez le miroir en fermant un œil.

Inclinez le miroir ou déplacez-vous de manière à faire correspondre le demi-cercle se trouvant sous l'Arc avec le demi-cercle inverse se trouvant à son sommet. Vous devez former un cercle complet.

La flèche droite du reflet doit pointer vers une icône, la flèche centrale vers le cercle rouge sous l'Arc, et la flèche gauche vers un chiffre.

SOLUTION
Rouge, 4.

Vous remettez le carnet à Juliette.
« Je dois monter sur la tour pour réparer l'antenne, expliquez-vous.
— Vous ne passerez pas, répond-elle. Personne ne peut y entrer aujourd'hui. Même moi, je n'ai pas le droit. M. Eiffel a fait poster des gardes pour empêcher toute tentative de sabotage.
— Je vais passer en douce, quand ils ne regarderont pas de mon coté. »

Révélez cette carte pour observer les allées et venues des gardes :

Objectif : anticipez les déplacements des gardes. Sur la boite est illustrée la position actuelle des gardes au pied de la tour. À partir de vos notes, retrouvez la couleur ou le chiffre des trois gardes qui ne sont plus identifiables. Ceci vous permettra d'en déduire leur position suivante sur le chemin de ronde. Identifiez alors le coté de la tour qui ne sera pas gardé (icône) : la couleur et le chiffre vous seront indiqués par les deux gardes se trouvant du coté opposé.

Si vous avez besoin d'aide pour cette énigme, révélez cette carte Indice (facultative) :

Juliette, postée au pied de l'Arc de Triomphe, tient le miroir d'une main ferme, afin que vous puissiez aligner les équipements et calibrer l'antenne.
Une fois que vous avez terminé vos calculs, elle vous rejoint en haut. « Pensez-vous que l'ingénierie soit une forme d'art ? » Sa question vous surprend. « Après tout, reprend-elle, M. Poiret crée de belles robes, et on appelle ça de l'art… »
Vous réfléchissez, avant de répondre : « L'ingénierie consiste davantage à résoudre des problèmes, je n'ai jamais considéré cela comme un art. Mais si l'ingénierie est une forme d'art, j'imagine que tout le reste peut l'être. Même préparer une tasse de café ! » dites-vous en riant.
Vous faites les derniers réglages pour pouvoir calculer la longueur optimale de l'antenne.

Ouvrez le sommet de l'Arc de Triomphe et cherchez un symbole de carte.

Vous devez identifier les gardes suivants :
bleu, vert et nº 3.
Pour cette énigme, n'hésitez pas à matérialiser les gardes avec des pions ou à dessiner le déplacement de chaque garde (position de départ, sens de déplacement, puis position d'arrivée) sur une feuille !

Au terme d'une ronde complète, les gardes se sont tous croisés deux fois. Si le garde nº 3 (antihoraire) et le garde bleu (horaire) doivent se croiser aux drapeaux, cela signifie qu'ils se croisent aussi à l'opposé des drapeaux. L'un d'eux commence donc au Trocadéro avec le nº 4, et l'autre à la Bourdonnais.

Le garde restant, qui commence à Grenelle, est donc le vert. Puisque le nº 3 va croiser le garde bleu avant le garde vert, le nº 3 se trouve nécessairement à la Bourdonnais, et le garde bleu au Trocadéro.

Lors du déplacement suivant, le garde nº 3 croise le garde bleu et rejoint le garde vert au Trocadéro, tandis que le garde nº 4 croise le garde vert et retrouve le garde rouge à Grenelle. Le garde bleu arrive à la Bourdonnais, et il n'y a plus personne du coté de l'École militaire.

SOLUTION
Vert, 3.

Cinq gardes patrouillent autour de la tour. Trois d'entre eux portent un chapeau coloré (rouge, bleu ou vert) et deux ont un chapeau noir avec une plaque numérotée (3 ou 4).
Vous étudiez leurs allées et venues : ils font toujours le même parcours, ce qui les rend prévisibles. Mais soudain, vous vous rendez compte que trois d'entre eux ont retiré leur chapeau. Vous vérifiez vos notes :

Autour de la tour se trouvent des gardes. Ils sont postés sur des X blancs qui indiquent les différentes étapes de leur ronde. Au cours de celle-ci, ils s'arrêtent un moment sur chaque X.

Les gardes avec des chapeaux colorés se déplacent autour de la tour dans le sens horaire. Les gardes avec des chapeaux numérotés se déplacent dans le sens antihoraire.
Chaque garde à chapeau numéroté a croisé chaque garde à chapeau coloré deux fois au terme d'une ronde complète.

Au cours d'une ronde, le garde nº 3 et le garde bleu se croisent, entre autres, à l'angle de la tour et des drapeaux.

Le garde nº 3 croise d'abord le garde au chapeau bleu, puis celui au chapeau vert.

Vous réussissez à passer les gardes. Juliette y parvient elle aussi et vous rejoint sous l'édifice. À présent, vous devez localiser l'émetteur-récepteur principal. Il doit être installé quelque part sur la tour. Le restaurant du premier étage est fermé. Juliette vous dit en riant :
« Ferrié a l'intérieur du restaurant après le déjeuner. Mais il a pris le train ! Il a dû partir après midi. »
Une fois que vous aurez assemblé l'antenne, une flèche vous indiquera le bon chiffre.

SOLUTION
Bleu, 3. (Eiffel)

Pour fonctionner, l'émetteur-récepteur doit être relié à un amplificateur. Vous finissez par trouver le bon amplificateur, puis vous suivez le câble jusqu'au sommet de la tour, où il disparaît derrière une paroi. L'émetteur-récepteur doit se trouver ici. En cherchant bien, vous découvrez un mécanisme qui fait pivoter le mur et dévoile… un appartement secret ! Naturellement ! Si vous aviez construit une tour si haute, n'en auriez-vous pas vous aussi profité pour y glisser un petit pied-à-terre, avec vue imprenable sur toute la ville ?

Ouvrez la pièce secrète en abaissant le volet situé du même coté que les drapeaux. Voyez-vous de nouveaux symboles dans la tour ?

Vous vous approchez de la porte menant à la pièce secrète. Révélez cette carte :

Trouvez l'émetteur-récepteur principal.

Où vous trouvez-vous ?

Regardez autour de vous, particulièrement entre les pieds de la tour.

Avez-vous regardé en vous plaçant directement sous la tour ?

Aidez-vous du miroir.

Placez le miroir sous la tour et regardez attentivement le reflet. Vous devriez voir un symbole de carte caché en hauteur, invisible de l'extérieur.

SOLUTION
Révélez cette carte :

STOP **Si vous n'avez pas passé les gardes, ne lisez pas cette carte.**

De votre place, directement sous la tour, vous repérez l'emplacement de l'émetteur-récepteur, tout en haut ! Mais voilà qu'un des gardes vient vers vous. Il risque de vous voir d'un moment à l'autre. Juliette vous sourit et vous lance : « Vous êtes un homme intègre… C'est quelque chose que j'apprécie. Je m'en occupe, ne vous en faites pas. » Puis, elle se dirige vers le garde.
Sa diversion ne va pas durer longtemps : vous devez agir vite. Il y a trois amplificateurs installés à la base de la tour. L'un d'eux doit être relié à l'émetteur-récepteur.

Vous observez la tour plus en détail. Révélez cette carte :

Objectif : cherchez et suivez le câble qui relie l'amplificateur à l'émetteur-récepteur. Identifiez le coté de la tour où se trouve l'émetteur-récepteur (icône), le monument visible grâce au télescope (couleur), et l'amplificateur qui alimente l'émetteur-récepteur (chiffre).

Si vous avez besoin d'aide pour cette énigme, révélez cette carte Indice (facultative) :

Cherchez le câble qui relie l'amplificateur à l'émetteur-récepteur.

Que savez-vous au sujet des télescopes (voir carte nº 41) ?

Ferrié a pu admirer un monument pendant qu'il installait le câble reliant l'émetteur-récepteur à l'amplificateur. Quelle est la couleur de ce monument ?

Un des télescopes permet d'admirer Notre-Dame. Trouvez-le, puis suivez le câble qui passe à coté de ce télescope et qui remonte jusqu'au sommet de la tour. Jusqu'à quelle icône vous mène-t-il ?

Redescendez ensuite le long de ce même câble jusqu'à la base de la tour pour trouver l'amplificateur (passez parfois par l'intérieur de la tour). Quel chiffre trouvez-vous ?

SOLUTION
Rouge, 4.

Deux télescopes sont installés de part et d'autre de la tour. Ils permettent d'observer Paris et ses monuments plus en détail.
Vous vous souvenez d'une conversation que vous avez eue avec M. Ferrié lorsqu'il vous a engagé pour assembler le capteur de l'antenne. Il vous avait alors confié qu'il avait dû essayer plusieurs des amplificateurs installés à la base de la tour avant de trouver le bon. Il vous avait également dit que le câble qu'il avait installé pour relier cet amplificateur à l'émetteur-récepteur passait à côté d'un des télescopes de la tour. Selon ce qu'il vous avait raconté, il s'était même accordé une petite pause lors de l'installation du câble pour admirer un des monuments les pl

NOUVEAU PARIS
ITINÉRAIRE PRATIQUE
3
2
1