



CALENDRIER DE L'AVENT

Disparition à Hollywood

De quoi parle le jeu ?

La livraison d'une commande de pizzas insolite vous permet de pénétrer dans les plus célèbres studios de cinéma d'Hollywood. Mais alors que vous vous attendez à découvrir une effervescence totale, c'est le calme plat... La star du prochain film à succès de Noël semble s'être volatilisée, et toute l'équipe avec. Surpris, vous remarquez en plus d'étranges empreintes de pas dans la neige artificielle... Aurez-vous le courage de suivre cette piste ?

Pour retrouver la vedette disparue, vous devrez résoudre, jour après jour, l'une des 24 énigmes proposées. La solution à chacune d'entre elles vous indiquera où poursuivre le jour suivant.

IMPORTANT : Ne regardez pas en détail les éléments de jeu pour l'instant et n'ouvrez aucune case du calendrier ! Attendez que « le jeu » vous demande de le faire. Lisez d'abord attentivement ces règles.

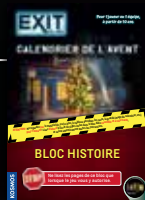
Matériel

1 bloc Histoire, où vous pourrez lire —
chaque jour une partie de l'histoire

1 bloc Aide et livret de règles, —
où vous pourrez trouver de l'aide
si vous bloquez sur une énigme

1 tableau décodeur —
(avec ses 3 bandes décodeuses
à découper)

1 calendrier de 24 cases (contenant
en tout 39 cartes Énigme, des objets
étranges et du matériel secret
supplémentaire)

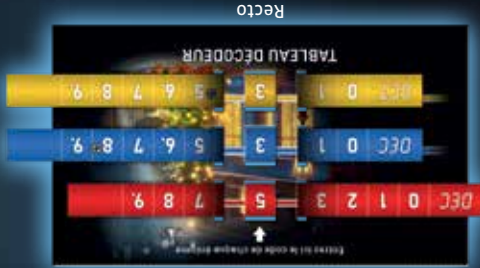


Mise en place

Avant de pouvoir commencer, vous devez préparer le tableau de codeur. À l'aide d'une paire de ciseaux, découpez précautionneusement les **trois bandes** du tableau de codeur (appelées **bandes décodeuses**) le long des lignes en pointillés.

Glissez ensuite, à l'horizontale et selon leur couleur, les trois bandes dans les trous du tableau de codeur. Suivez l'ordre indiqué ci-contre : la bande rouge en haut, puis la bleue, et enfin la jaune.

Il est important de **respecter l'ordre des bandes décodeuses**, sinon vous ne pourrez pas résoudre les énigmes ! Soyez vigilant.



Sur le **recto du tableau de codeur**, et au niveau des trous centraux en particulier, vous devriez à présent remarquer des **chiffres**.

Sur le **verso**, vous verrez apparaître, sur chaque bande, des **flèches** ainsi que des **symboles d'énigmes**.

Ne tenez compte que des symboles et des flèches apparaissant sur la ligne du **milieu** (à la verticale).

Le tableau de codeur est désormais prêt. Placez-le sur la table à côté du bloc Histoire.

Matériel supplémentaire

Vous aurez besoin de **quelque chose pour écrire** (idéalement un **stylo**, un **marqueur noir** résistant à l'eau et un **crayon**), d'une **paire de ciseaux**, d'une **lampe de poche** (ou d'un téléphone portable également utilisé pour prendre des notes. Vous pouvez également utiliser les feuillets prévus à cet effet, disponibles au début et à la fin de ce bloc ainsi qu'à la fin du bloc Histoire).

Mis à part cela, tout ce dont vous aurez besoin se trouve dans les cases du calendrier de l'avent. Nous vous conseillons de remettre les éléments de jeu dans leurs cases après utilisation. En effet, même si vous devez plier ou découper certains éléments, ils peuvent être utiles pour les énigmes suivantes.

Chaque calendrier est assemblé à la main. Même si cela est fait avec le plus grand soin et est soumis à des contrôles qualité des plus sévères, des erreurs peuvent malheureusement survenir. Si, contre toute attente, un élément venait à manquer à votre calendrier, veuillez contacter notre service après-vente à l'adresse suivante : sav@ello.fr. Nous vous répondrons le plus vite possible.

Où est le plateau de jeu ?

Dans ce jeu, votre plateau est le calendrier de l'avent lui-même. Il est complété par le **bloc Histoire**. Vous y suivrez la progression de votre personnage en découvrant chaque jour un nouveau chapitre permettant d'avancer dans l'aventure. À part le calendrier, le bloc Histoire et le tableau décodeur, vous n'avez rien à votre disposition au début du jeu.

Résolution des énigmes étape par étape

Suivez **chaque jour** les instructions suivantes :

1. Détachez précautionneusement la page du jour du bloc Histoire. La date figure en haut de chaque page.
2. Lisez la page du jour que vous venez de détacher.
3. Dès que le texte vous y invite, ouvrez la case du calendrier correspondant au jour en question. Vous trouverez à l'intérieur plusieurs éléments qui vous permettront de résoudre l'énigme. Il peut s'agir de cartes Énigme ou d'objets étranges variés.
4. Résolvez l'énigme. Vous pouvez utiliser tout ce que vous avez à disposition. C'est la seule façon de résoudre les énigmes.



IMPORTANT :

➡ Pour résoudre les énigmes, vous pouvez **écrire sur le matériel, le plier** ou encore **le découper**... Tout ceci est autorisé, et parfois même nécessaire.

➡ Conservez tout le matériel jusqu'au dernier jour du calendrier. **Ne jetez rien !** Vous pourriez avoir à nouveau besoin de certains éléments. Après chaque énigme, si cela est encore possible, remplacez le matériel utilisé dans la case où vous l'avez trouvé, puis fermez cette dernière avant de vous pencher sur l'énigme suivante.

➡ **Ne lisez que la page du jour.** Vous ne pourrez continuer la lecture du bloc Histoire qu'après avoir résolu l'énigme, lorsque vous êtes prêt à résoudre l'énigme suivante (le jour suivant).

Comment savoir quelle case ouvrir ?

Les cases du calendrier ne possèdent pas de numéro. Seule la première case est indiquée.

Pour retrouver la star disparue, vous devrez aller d'énigme en énigme et de case en case. La solution à l'énigme en cours vous indiquera comment poursuivre le jour suivant.

Cela fonctionne de la manière suivante :

La solution à chaque énigme est un **code à trois chiffres**. Entrez ce code dans le tableau décodeur, à la verticale, à l'aide des trois bandes. Attention : entrez toujours les chiffres **dans le bon ordre**.

neches en allant de case en case. Si vous appliquez correctement les directions indiquees, vous devriez atteindre votre destination.

Pour l'enigme en cours, vous avez identifié 5 3 3 comme

est faux.

Avez-vous trouvé la bonne case ?

venez d'atteindre correspondent bien à ceux du tableau d'encodeur.

← **Si les symboles ne correspondent pas**

Vérifiez que vous avez bien suivi le chemin qui vous était indiqué. Avez-vous bien respecté le sens des flèches, en partant de la case du jour ? Vérifiez également que les bandes de décodages ne se sont pas décalées. Si vous avez tout vérifié et que cela ne fonctionne toujours pas, c'est probablement que votre code est faux. Reprenez l'énigme depuis le début. Vous avez peut-être raté quelque chose.

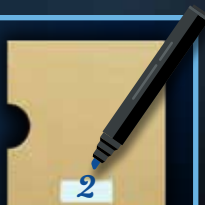
Si une énigme vous pose problème, ne vous laissez pas abattre. Jetez un œil au bloc Aide. Vous y trouverez des indices qui vous permettront de résoudre chaque énigme. Des explications vous sont données à la page suivante sur le fonctionnement de ces aides.

➔ Si les symboles correspondent

Cela signifie que vous avez correctement résolu l'énigme, et que vous avez atteint la bonne case. **Inscrivez le numéro du jour suivant dans la zone blanche en bas de la porte** de cette case. Le lendemain, vous devrez ouvrir cette case après avoir lu la page correspondante dans le bloc Histoire pour en résoudre l'énigme.

Exemple :

Vous avez résolu l'énigme du jour 1. Vous entrez le code trouvé dans le tableau décodeur et suivez, dans l'ordre, les directions indiquées par les flèches. Une fois la nouvelle case atteinte, comparez les symboles qui y figurent avec ceux du tableau décodeur. S'ils correspondent, inscrivez un 2 dans la zone prévue à cet effet, en bas de la porte de cette case.



IMPORTANT :

- ➔ Vous devez résoudre les **énigmes dans l'ordre** ! Cela signifie que vous pouvez ouvrir une nouvelle case du calendrier et vous pencher sur l'énigme correspondante uniquement si vous avez découvert le code qui permet d'y accéder, et uniquement si le texte du jeu vous y a autorisé après lecture de la page du jour dans le bloc Histoire !
- ➔ Tous les codes doivent être **déduits de manière logique**. Le but n'est pas d'essayer toutes les combinaisons possibles dans le tableau décodeur.
- ➔ N'oubliez pas d'**inscrire le numéro du jour suivant sur la porte que vous venez d'atteindre** ! C'est le seul moyen de savoir où poursuivre le jour suivant.

Besoin d'aide ?

Bien entendu, le jeu peut vous venir en aide si une énigme vous pose problème. Les fiches Aide se situent juste après ces règles. À chaque énigme correspond une fiche Aide portant la même date. Sur cette fiche, vous trouverez trois indices qui vous aideront à résoudre l'énigme.

Vous avez besoin d'un indice ? Cherchez dans le bloc Aide la fiche dont la date correspond à votre énigme en cours. Pliez le bas de la page vers l'avant pour faire apparaître les indices – jusqu'au trait jaune pour le premier, jusqu'au trait bleu pour le deuxième –, et tournez complètement la page pour découvrir la solution.

En plus de vous donner un indice initial utile, la partie « **1^{er} INDICE** » vous indique quels éléments de jeu sont nécessaires pour résoudre cette énigme.

La partie « **2^e INDICE** » vous aide de façon un peu plus concrète à trouver la solution.

La partie « **SOLUTION** » vous donne la solution à l'énigme et le code nécessaire pour avancer dans l'aventure.

N'hésitez pas à vous servir des fiches Aide si vous ne savez plus comment avancer.

Quand le jeu s'arrête-t-il ?

Le jeu se termine lorsque vous avez résolu la dernière énigme et que vous avez retrouvé la star disparue. Le jeu vous l'indiquera. Lisez alors l'épilogue dans le bloc Histoire.

Le jeu va commencer

Eh bien, qu'est-ce que vous attendez ? C'est parti ! Prenez le bloc Histoire, rendez-vous à la première page et lisez le prologue. La première énigme commence à la page

« 1^{er} décembre ». Amusez-vous bien avec **EXIT – Calendrier de l'aveut – Disparition à Hollywood** !

Les personnes qui ont travaillé sur ce calendrier de l'aveut sont de grands cinéphil·es ! Ce jeu contient donc de nombreux clins d'œil à de célèbres œuvres de l'histoire du cinéma. Aurez-vous toutes les références ? Rendez hommage à la créativité des cinéastes et n'hésitez pas à (re)découvrir ces films culte. À consommer sans

modération !

Inka & Markus Brand vivent avec leurs enfants Lukas et Emely à Gummersbach, en Allemagne. Ils ont publié ensemble de nombreux jeux pour enfants et pour toute la famille. Ils ont remporté un grand nombre de prix. Bien sûr, ils sont passionnés d'échappes et de jeux d'énigmes.



Les auteurs :

Concept d'EXIT : KOSMOS

(Ralph Querfurth, Sandra Dochtermann)

Illustrations : Thomas Hussung

Illustration de couverture : Martin Hoffmann

Graphisme : Fine Tuning

Histoire : Anne Rummel

Rédaction : Christian Sächse

Développement technique : Monika Schall

Relecture allemande : Christian Wolke

Edition française : IELLO

Gestion de projet version française : Marie-Laure Faurie

Traduction française : Maëva Debieu Rosas

Graphisme version française : Vincent Mougenot

Ce jeu est recyclable. Séparez le plastique

Présence d'une ficelle. Risque d'étranglement. Présence d'éléments pointus. Risque de blessures.

Imprimé en Allemagne

Tous droits réservés

iello.fr

54180 Heilbrunn, France

IELLO - 9, avenue des Erables, lot 341

© 2023 IELLO SAS pour la version française

© 2023 KOSMOS Verlag, Stuttgart, Allemagne

Aide

1^{er} décembre

SOLUTION

Pour découvrir la solution, tournez la page en entier et lisez la partie rouge.



2^e INDICE

Pour lire le deuxième indice, pliez le bas de la page une deuxième fois, jusqu'à la ligne bleue.



1^{er} INDICE

Pour lire le premier indice, repliez le bas de la page jusqu'à la ligne jaune.



1^{er} INDICE

Dans la case n° 1, vous découvrirez plusieurs bobines de film. Mais avez-vous également remarqué la note accrochée au mur de gauche ? Elle représente des bobines empilées de la plus grande (en bas) à la plus petite (en haut). Tentez alors d'empiler les bobines en votre possession par ordre de grandeur ! Pour info : la plus grande se trouve sur la page « 1^{er} décembre ».

Requis : 5 objets étranges « bobine de film », case n° 1, page « 1^{er} décembre »

2^e INDICE

Regardez bien les bobines. Avez-vous remarqué les lignes fines et claires sur le bord de chacune ? Lorsque vous empilez ces bobines (de la plus grande à la plus petite), prenez soin de les positionner pour que ces lignes forment des dessins. Une fois cela fait, vous devriez pouvoir reconnaître 3 formes. Ensuite, réexaminez les bobines en votre possession : avez-vous remarqué que chacune d'elles porte un numéro ? Regardez à nouveau la note accrochée au mur. La flèche vous indique l'ordre des chiffres du code.

SOLUTION

Empilez les bobines en votre possession de la plus grande à la plus petite. Placez chacune d'elles de sorte à pouvoir compléter, petit à petit et grâce aux lignes visibles sur leurs bords, les 3 figures suivantes : une chauve-souris, un oiseau et une étoile. Ces dessins vous permettent de déduire quelles sont les 3 bobines importantes pour le code : celles de *Batman* (chauve-souris), des *Oiseaux* (oiseau) et de *Nos étoiles contraires* (étoile). Ces bobines portent respectivement les numéros 4, 8 et 6. Maintenant, dans quel ordre les placer ?

Utilisez pour cela la note laissée dans la case n° 1 : elle montre une flèche pointant vers le haut, invitant à se demander où sont placées ces bobines dans la pile. *Nos étoiles contraires* (6) se trouve tout en bas, puis viennent en remontant *Les Oiseaux* (8) et *Batman* (4). Vous obtenez donc le code **684**.

Entrez ce code dans le tableau décodeur, puis suivez le sens des flèches indiquées au dos. Ces dernières vous mènent à la porte de la case :



Inscrivez un 2 dans la zone prévue à cet effet.



Aide

2 décembre

SOLUTION

Pour découvrir la solution, tournez la page en entier et lisez la partie rouge.



2^e INDICE

Pour lire le deuxième indice, pliez le bas de la page une deuxième fois, jusqu'à la ligne bleue.



1^{er} INDICE

Pour lire le premier indice, repliez le bas de la page jusqu'à la ligne jaune.



1^{er} INDICE

Dans la case n° 2 se trouvent 72 disjoncteurs. Les cartes A1, A2, A3 et A4 vous permettent de les voir en plus grand. Prenez en compte les bandes colorées du tableau électrique (noire, verte, jaune et bleu) : elles vous aideront à disposer correctement les cartes les unes à côté des autres. Mais comment savoir où sont les « mauvais » disjoncteurs ? Quand vous aurez compris, vous aurez besoin d'un feutre noir pour les colorier.

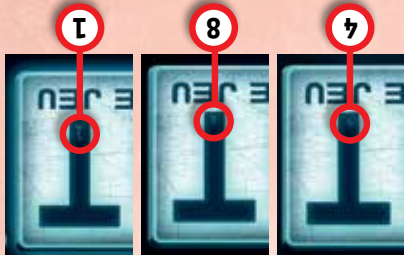
Requis : cartes Enigme A1, A2, A3 et A4, case n° 2, page « 2 décembre », boîte du calendrier, feutre noir

2^e INDICE

Vous pouvez voir 4 symboles « techniques » à gauche des portes du calendrier : chacun de ces symboles correspond à une carte Enigme. Associez donc chaque carte à sa rangée de portes. Chaque carte et chaque rangée comptent exactement 18 symboles d'énigmes (18 disjoncteurs). Pour trouver les mauvais, comparez les symboles d'énigmes de chaque carte à ceux de chaque case de la ligne correspondante. Grisez les mauvais disjoncteurs directement sur les cartes Enigme. Une fois cela fait, disposez les 4 cartes Enigme comme suggéré par la case n° 2. Parvenez-vous à lire un mot ? Si oui, où pouvez-vous le lire ailleurs ? On le trouve à plusieurs endroits, et pas seulement sur la boîte... En revanche, c'est à chaque fois un point bien spécifique de ce mot qui nous intéresse : celui qui correspond au disjoncteur principal rouge.

SOLUTION

Disposez les cartes Enigme de manière à reproduire le tableau électrique de la case n° 2. Chaque carte Enigme correspond à une ligne de portes du calendrier. Sur chaque carte, comparez chaque colonne de symboles aux 3 symboles d'énigmes présents sur les portes du calendrier (en vous assurant de regarder la bonne ligne). Grisez, sur les cartes, les cases des **disjoncteurs dont le symbole ne correspond pas** à celui se trouvant à sa position, sur les portes. Une fois cela fait, le mot « EXIT » devrait apparaître. Observez alors tous les éléments de jeu où vous voyez ce mot (les logos du jeu). Le disjoncteur principal vous indique où regarder plus précisément : au bas de la lettre « T ». Regardez donc tous les logos EXIT du jeu : voyez-vous quelque chose au bas du « T » de certains d'entre eux ? Vous devriez trouver des chiffres sur certains d'entre eux : un 8 sur le logo au dos de la boîte, un 4 sur celui du rabat droit, et un 1 sur celui du bloc Histoire. L'ordre du code indiqué sur la page « 2 décembre » est « moyen – grand – petit ». Vous obtenez donc le code **481**.



Entrez ce code dans le tableau décodeur, puis suivez le sens des flèches indiquées au dos. Ces dernières vous mènent à la porte de la case : Inscrivez un 3 dans la zone prévue à cet effet.

Aide

3 décembre

SOLUTION

Pour découvrir la solution, tournez la page en entier et lisez la partie rouge.



2^e INDICE

Pour lire le deuxième indice, pliez le bas de la page une deuxième fois, jusqu'à la ligne bleue.



1^{er} INDICE

Pour lire le premier indice, repliez le bas de la page jusqu'à la ligne jaune.



1^{er} INDICE

Observez bien la photo des 3 chasseurs de fantômes sur la page « 3 décembre ». Chacun d'entre eux arbore un « **sourire** » bien spécifique. Avez-vous également remarqué que le logo SOS Fantômes apparaît à plusieurs endroits, mais toujours légèrement différent ? Quel lien pouvez-vous faire entre ces deux observations ?

Requis : cartes Enigme B1, B2, B3 et B4, page « 3 décembre »

2^e INDICE

Vous trouverez, pour chacun des chasseurs de fantômes, un logo dont le « fantôme » esquisse le même sourire. Le fantôme représenté au verso de la page « 3 décembre » correspond au chasseur de gauche, celui de la carte B1 à celui du milieu, et celui de la carte B4 à celui de droite. Ces 3 fantômes seront importants pour le code, sachant que l'ordre du code est celui de la photo (de gauche à droite). Il ne vous reste alors plus qu'à trouver le chiffre associé à chaque fantôme, et donc à chaque chasseur.

SOLUTION

De gauche à droite, associez chaque chasseur au fantôme qui lui correspond. À présent, pour trouver les chiffres du code, prêtez attention aux « détails » : les fantômes ont chacun un nombre de « doigts » différents. Il vous suffit alors de les compter et de classer les résultats de gauche à droite pour obtenir le code : **458**.



Entrez ce code dans le tableau décodeur, puis suivez le sens des flèches indiquées au dos. Ces dernières vous mènent à la porte de la case :  Inscrivez un 4 dans la zone prévue à cet effet.

Aide

4 décembre

SOLUTION

Pour découvrir la solution, tournez la page en entier et lisez la partie rouge.



2^e INDICE

Pour lire le deuxième indice, pliez le bas de la page une deuxième fois, jusqu'à la ligne bleue.



1^{er} INDICE

Pour lire le premier indice, repliez le bas de la page jusqu'à la ligne jaune.



1^{er} INDICE

La page « 4 décembre » présente une version agrandie des marquages au sol visibles dans la case n° 4. Ces repères sont destinés aux cascadeurs. En dessous se trouvent 6 cases colorées représentant des scènes de combat. Eh bien, qu'attendez-vous ? Faites comme vous l'indique la carte C1 : « maniez » les sabres laser et « répétez » ces scènes (en les reproduisant). Qui pointe son sabre vers qui ? Au passage, avez-vous remarqué les 3 traits colorés dans la case n° 4 ? Ce sont les mêmes couleurs que les fonds des scènes de combat...

Requis : carte Enigme C1, 3 objets étranges « sabre laser », case n° 4, page « 4 décembre »

2^e INDICE

Les traits colorés dans la case n° 4 vous indiquent que vous devez d'abord vous concentrer sur quelque chose de violet, puis de blanc, et enfin de jaune. Commencez donc par observer les deux scènes de combat sur fond violet de la page « 4 décembre ». Qui menace qui de son sabre laser ? Placez les 3 sabres à votre disposition sur les marquages correspondants. Répétez cette opération pour chacune des couleurs (violet, blanc et jaune).

SOLUTION

Pour chaque couleur de combats, placez correctement les sabres laser sur les marquages de la page « 4 décembre » : vous obtiendrez ainsi des chiffres. En reconstituant les scènes de combat violettes, vous formez un 4 ; pour les blanches, un 1 ; et pour les jaunes, un 7.

Dans l'ordre des traits colorés, vous obtenez donc le code **417**.



Entrez ce code dans le tableau décodeur, puis suivez le sens des flèches indiquées au dos. Ces dernières vous mènent à la porte de la case :  Inscrivez un 5 dans la zone prévue à cet effet.

Aide

5 décembre

SOLUTION

Pour découvrir la solution, tournez la page en entier et lisez la partie rouge.



2^e INDICE

Pour lire le deuxième indice, pliez le bas de la page une deuxième fois, jusqu'à la ligne bleue.



1^{er} INDICE

Pour lire le premier indice, repliez le bas de la page jusqu'à la ligne jaune.



1^{er} INDICE

Sur les cartes Enigme, vous pouvez voir en détail les pancartes éparpillées aux pieds des mannequins : une déclaration d'amour y est écrite. Hélas, elles se sont mélangées.

Remettez-les dans l'ordre pour que le message ait du sens.

Vous avez réussi ? Bravo ! À présent, regardez le morceau de papier reproduit sur la page « 5 décembre ». Les cartes Enigme doivent se chevaucher. Les lignes verticales vous y aideront.

Requis : cartes Enigme D1, D2, D3, D4 et D5, page « 5 décembre », boîte du calendrier

2^e INDICE

Vérifiez que les cartes Enigme se chevauchent correctement. Elles doivent être placées ainsi : D4 (tout en dessous à gauche), D1, D3, D2, puis D5 (tout au-dessus à droite). Pour trouver le code, observez à présent la guirlande d'étoiles en haut des cartes, et surtout la couleur de chacune (rouge, bleue, jaune). Elles forment un code similaire au morse : 1 étoile seule = un point (= court) ; 2 étoiles de même couleur = un trait (= long). Sur le grand rabat du calendrier (où se trouvent des écrans de contrôle), vous verrez un post-it couvert de séries de points et de tirets associés à des chiffres. C'est ce post-it qui vous permettra de traduire le code.

SOLUTION

Si vous faites se chevaucher les cartes Enigme dans le bon ordre et jusqu'aux lignes, vous obtenez la série d'étoiles suivante :



Focalisez-vous à chaque fois sur **une seule couleur**, de gauche à droite. Il y a 5 étoiles bleues isolées. Le post-it vous permet de traduire cela en 5.

Les étoiles rouges forment 2 points et 3 traits, ce qui correspond à un 2.

Enfin, avec 4 traits et 1 point, les étoiles jaunes indiquent un 9.

Entrez à présent chacun de ces chiffres sur la bande correspondante du tableau décodeur – la rouge : 2 ; la bleue : 5 ; la jaune : 9. Vous obtenez ainsi le code **259**.

Laissez ce code dans le tableau décodeur, puis suivez le sens des flèches indiquées au dos.

Ces dernières vous mènent à la porte de la case :



Inscrivez un **6** dans la zone prévue à cet effet.

Aide

6 décembre

SOLUTION

Pour découvrir la solution, tournez la page en entier et lisez la partie rouge.



2^e INDICE

Pour lire le deuxième indice, pliez le bas de la page une deuxième fois, jusqu'à la ligne bleue.



1^{er} INDICE

Pour lire le premier indice, repliez le bas de la page jusqu'à la ligne jaune.



1^{er} INDICE

Vous devez d'abord fabriquer votre propre « perlandoline ». La carte E1 vous indique comment faire. Une fois le chevalet monté, vous devez obtenir une base avec un petit rond dedans (voir ci-contre). Placez alors le chevalet sur le curseur illustré au bas des portes des cases, puis tendez l'élastique : il doit faire tout le tour de la boîte en passant bien sur le chevalet. Il ne vous reste plus qu'à jouer *Vive le vent*. Pour cela, suivez la partition de la page « 6 décembre ».

Requis : cartes Enigme E1, E2 et E3, objet étrange « chevalier », case n° 6, page « 6 décembre », élastique, boîte du calendrier

2^e INDICE

Jouez de la perlandoline comme vous l'indiquent les cartes E2 et E3 : appuyez sur l'élastique avec votre majeur droit « au niveau de la perle souhaitée », puis pincez l'élastique avec votre index droit. Chaque perle vous permet d'obtenir une note différente. Malheureusement, la page « 6 décembre » propose 7 versions de la chanson : laquelle correspond vraiment à *Vive le vent* ?

Voici la réponse : il s'agit de la 6 ! Maintenant, il ne vous reste plus qu'à trouver comment obtenir le code. Avez-vous remarqué les lettres A, B et C sur la partition ? N'hésitez pas à regarder à nouveau dans la case n° 6...

SOLUTION

Après avoir fabriqué et joué de votre perlandoline, vous découvrirez que c'est la ligne 6 qui permet véritablement de jouer *Vive le vent*. Les lettres A, B et C quant à elles vous indiquent l'ordre des chiffres du code. Regardez alors ce qui se trouve sous ces lettres au niveau de la ligne 6.

Astuce pour apprentis perlandoliniste :

Les notes jouées dépendent de la longueur et de la tension de votre élastique. Ne glissez pas vos doigts sur l'élastique quand vous passez d'une perle à l'autre, mais levez-les puis reposez le majeur sur la perle souhaitée pour avoir la bonne tension et donc jouer la bonne note.



Sous le A, vous trouvez une perle rouge ; sous le B, le chiffre 6 (le numéro de la ligne) ; et sous le C, une perle rose. Dans la case n° 6, sur les écrans de la table de mixage, vous aurez remarqué des perles correspondant chacune à un chiffre. La perle orange porte un 1, et la rose un 3. Mettez alors les chiffres dans le bon ordre – A (1), B (6) et C (3) – pour obtenir le code : **163**.

Entrez ce code dans le tableau décodeur, puis suivez le sens des flèches indiquées au dos. Ces dernières vous mènent à la porte de la case :  Inscrivez un 7 dans la zone prévue à cet effet.

Aide

7 décembre

SOLUTION

Pour découvrir la solution, tournez la page en entier et lisez la partie rouge.



2^e INDICE

Pour lire le deuxième indice, pliez le bas de la page une deuxième fois, jusqu'à la ligne bleue.



1^{er} INDICE

Pour lire le premier indice, repliez le bas de la page jusqu'à la ligne jaune.



1^{er} INDICE

Un cadre de fenêtre ! Et si vous le posiez à l'encontre de la case n° 7 (une fois la porte ouverte, bien sûr) ? Vous remarquerez des épingles à cheveux à côté de la case : ces dernières vous aideront à bien la placer. Chacune des 3 cartes représente également une fenêtre, avec un carreau spécifique coloré et une lettre. Quel lien pouvez-vous établir entre ces informations et ce que vous voyez dans la case n° 7, à travers la fenêtre ?

Requis : cartes Enigme F1, F2 et F3, objet étrange « fenêtre », case n° 7, page « 7 décembre »

2^e INDICE

Lorsque la fenêtre est bien placée sur l'ouverture de la case n° 7, vous devriez voir, à travers les croisillons, les fonds colorés rangés dans la case. Mais tout dépend de la « perspective », car en fonction de l'endroit depuis lequel vous les observez, tout change ! Les cartes Enigme, elles, vous révèlent à travers quel carreau de la fenêtre vous devez apercevoir quelle couleur de fond pour vous assurer qu'elle est bien placée. En outre, les lettres A, B et C vous donnent l'ordre du code.

SOLUTION

Une fois le cadre de la fenêtre correctement placé sur l'ouverture de la case n° 7, regardez à travers en utilisant les perspectives indiquées par les cartes. Vous devez toujours vous placer de sorte à voir la couleur indiquée au niveau du bon carreau. En suivant les consignes de la carte F1 (pour le A), vous cherchez à ne voir que du jaune dans le carreau en bas à droite. Une fois le bon angle trouvé, ne bougez plus et regardez ce vers quoi pointe la flèche A de la fenêtre : elle mène directement au chiffre 2. Répétez l'opération pour F2 (du rose dans le carreau en haut à droite, flèche B) : vous arrivez au chiffre 8. Et pour F3 (de l'orange dans le carreau en bas à gauche, flèche C), vous découvrez un 1. Vous obtenez ainsi le code **281**.



Entrez ce code dans le tableau décodeur, puis suivez le sens des flèches indiquées au dos. Ces dernières vous mènent à la porte de la case :  Inscrivez un 8 dans la zone prévue à cet effet.

Aide

8 décembre

SOLUTION

Pour découvrir la solution, tournez la page en entier et lisez la partie rouge.



2^e INDICE

Pour lire le deuxième indice, pliez le bas de la page une deuxième fois, jusqu'à la ligne bleue.



1^{er} INDICE

Pour lire le premier indice, repliez le bas de la page jusqu'à la ligne jaune.



1^{er} INDICE

Vous êtes complètement égaré et cherchez votre route. 3 panneaux pourraient certainement vous aider au verso de la page « 8 décembre », malheureusement les directions données ne veulent rien dire. Focalisez-vous d'abord sur la forme des panneaux, et regardez autour de vous. Vous avez déjà vu des panneaux similaires... Retrouvez-les, et comparez-les à ceux de la page du jour. Que remarquez-vous ?

Requis : carte Enigme G1, case n° 8, page « 8 décembre », boîte du calendrier

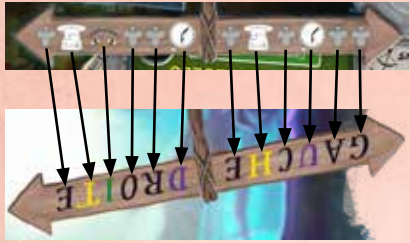
2^e INDICE

Chaque panneau de la page « 8 décembre » existe en paire avec un autre panneau de la même forme, ailleurs dans le jeu. L'un se trouve dans la case n° 8, un autre sur le marqueur illustré au niveau des portes du calendrier, et le dernier au dos de la boîte. Sur la page du jour, les panneaux portent des mots, mais leurs versions jumelles n'arborent que des symboles. À chaque fois, le nombre de lettres correspond au nombre de symboles. Enfin, regardez la carte G1 : elle vous suggère de vous focaliser sur les sourires en premier, les chapeaux en deuxième, et enfin sur les montres.

Quand vous aurez trouvé les 3 paires de panneaux, vous verrez que chaque symbole des panneaux cryptés correspond à une lettre des panneaux de la page « 8 décembre ». Toutefois, la carte G1 indique de vous concentrer sur 3 symboles : les sourires, puis les chapeaux, et enfin les montres. Commencez alors par repérer les sourires sur les panneaux et notez les lettres auxquelles ils correspondent. En les remettant dans l'ordre, vous en déduisez **SIX**. Continuez avec les chapeaux, qui vous donnent **HUIT**, et finissez par les montres pour avoir un **DEUX**.

Vous obtenez ainsi le code **682**.

SOLUTION



Entrez ce code dans le tableau décodeur, puis suivez le sens des flèches indiquées au dos. Ces dernières vous mènent à la porte de la case :    Inscrivez un **9** dans la zone prévue à cet effet.

Aide

9 décembre

SOLUTION

Pour découvrir la solution, tournez la page en entier et lisez la partie rouge.



2^e INDICE

Pour lire le deuxième indice, pliez le bas de la page une deuxième fois, jusqu'à la ligne bleue.



1^{er} INDICE

Pour lire le premier indice, repliez le bas de la page jusqu'à la ligne jaune.



1^{er} INDICE

Avez-vous trouvé « votre » machine à remonter le temps ? Il s'agit d'un objet que vous avez souvent eu entre les mains et sur lequel vous entrez des chiffres. Indice : il y a des similarités entre cette machine et celle que vous voyez à la page « 9 décembre ». La carte H1 donne 3 chiffres, chacun lié à une couleur. Peut-être faut-il les retrouver sur votre machine ?

Requis : carte Enigme H1, page « 9 décembre », tableau décodeur

2^e INDICE

« Votre » machine n'est autre que le tableau décodeur ! Si vous le comparez au tableau de bord de la Delorean, vous constaterez qu'ils possèdent tous deux 3 lignes : une rouge en haut, une bleue au milieu et une jaune en bas. En outre, sur le tableau décodeur ET sur le tableau de bord, les lignes ont chacune 10 chiffres. Regardez bien la carte H1 à présent : elle indique 3 chiffres à trouver (un 5 rouge, un 7 bleu et un 6 jaune). Par contre, si leurs **positions** doivent être **comptées** puis **reportées**, peut-être faut-il les remplacer par autre chose... Mais quoi ? Réfléchissez bien... Où pourriez-vous trouver ces 3 chiffres ? Et à quelle position, exactement ?

SOLUTION

Vous devez chercher les 3 chiffres donnés par la carte H1 sur le tableau de bord de la page « 9 décembre ». Ensuite, vous devez **compter la position** du chiffre indiqué et enfin reporter cette position sur la bande décodeuse concernée pour trouver le chiffre du code. Le 5 rouge s'y trouve, sur la ligne DATE DE DESTINATION, en 6^e position en partant de la gauche. Sur la bande rouge, en 6^e position en partant de la gauche, vous trouverez aussi un 5 (attention à ne pas sauter le 0 tout au début !).

Le 7 bleu se trouve pour sa part en 10^e position sur la ligne DATE ACTUELLE. Cela correspond à un 9 sur la bande décodeuse de même couleur.

Enfin, le 6 jaune se trouve en 8^e position sur la ligne DERNIER VOYAGE ENREGISTRÉ. Cela correspond à un 7 sur la bande décodeuse de même couleur.

Vous obtenez donc le code **597**.

Entrez ce code dans le tableau décodeur, puis suivez le sens des flèches indiquées au dos. Ces dernières vous mènent à la porte de la case :    Inscrivez un **10** dans la zone prévue à cet effet.



Aide

10 décembre

SOLUTION

Pour découvrir la solution, tournez la page en entier et lisez la partie rouge.



2^e INDICE

Pour lire le deuxième indice, pliez le bas de la page une deuxième fois, jusqu'à la ligne bleue.



1^{er} INDICE

Pour lire le premier indice, repliez le bas de la page jusqu'à la ligne jaune.



1^{er} INDICE

Vous devez remplir le tableau de service à la page « 10 décembre ». Pour ce faire, nous vous conseillons de bien distinguer les jours travaillés des jours libres en utilisant deux symboles ou couleurs différentes, par exemple. Les cartes Enigme vous en révèlent beaucoup sur l'emploi du temps de Joy. Le souci, c'est que vous disposez des numéros des semaines et des jours, alors que les cartes donnent des dates. Commencez par chercher une information qui pourrait vous aider à déterminer les dates.

Requis : cartes Enigme 11, 12 et 13, case n° 10, page « 10 décembre », boîte du calendrier, stylo

2^e INDICE

Une information cruciale vous est donnée par la carte 13 :
 « La semaine 52 se termine le 1^{er} janvier. » C'est le point de départ pour situer tous les autres jours et vous permettre de remplir le tableau de service. Il y a deux choses à ne pas loupier : premièrement, regardez la carte postale posée près des écrans de contrôle (sur le grand rabat du calendrier). Chris connaît visiblement très bien Joy puisqu'il sait quels sont ses jours de repos fixes. Deuxièmement, vous trouverez dans la case n° 10 une note importante :
 ce sont les jours **libres** de Joy qui vous intéressent, pas les autres.

SOLUTION

Tableau de service de Joy									
Lun	Mar	Mer	Jeu	Ven	Sam	Dim			
Sem 48	●	●	●	●	●	●	○	○	○
Sem 49	●	●	●	●	●	●	○	○	○
Sem 50	●	●	●	●	●	●	○	○	○
Sem 51	●	●	●	●	●	●	○	○	○
Sem 52	●	●	●	●	●	●	○	○	○

A COMPLÉTER SVP !

Lorsque vous entrez toutes les informations à votre disposition dans le tableau de service, en distinguant bien les jours travaillés des jours libres, vous obtenez le planning ci-contre (jours libres en vert, jours travaillés barés). Concentrez-vous alors uniquement sur les jours libres. Vous verrez qu'ils forment des chiffres. Il ne vous reste plus qu'à lire le code « de gauche à droite », comme indiqué par la note : **531**.

Entrez ce code dans le tableau décodeur, puis suivez le sens des flèches indiquées au dos. Ces dernières vous mènent à la porte de la case :    Inscrivez un **11** dans la zone prévue à cet effet.

Aide

11 décembre

SOLUTION

Pour découvrir la solution, tournez la page en entier et lisez la partie rouge.



2^e INDICE

Pour lire le deuxième indice, pliez le bas de la page une deuxième fois, jusqu'à la ligne bleue.



1^{er} INDICE

Pour lire le premier indice, repliez le bas de la page jusqu'à la ligne jaune.



1^{er} INDICE

La carte J1 vous rappelle que vous ne devez jamais « fixer des yeux un neurolaser sans lunettes de soleil ». Et cela tombe bien, car vous avez récupéré des lunettes de soleil dans la case n° 11. Mais où vous procurer un « neurolaser » ? Le schéma de la carte J1 montre à quoi ressemble cet objet : avec ça, vous devriez trouver ce que vous voulez !

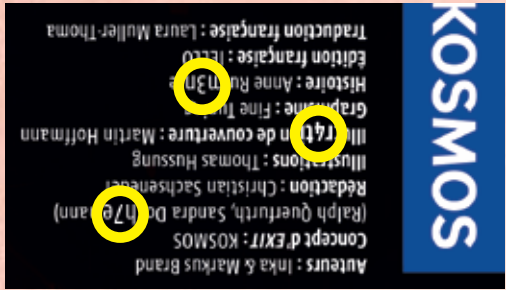
Requis : carte Enigme J1, objet étrange « lunettes », boîte du calendrier

2^e INDICE

Regardez bien au dos de la boîte du calendrier : un « neurolaser » s'y trouve. En plaçant les lunettes de soleil par-dessus, vous pourrez voir certaines marques étranges à travers les verres. Ont-elles un sens ? S'agit-il de chiffres ? En tout cas, vous n'obenez pas de code... Il vous faut peut-être, dans un premier temps, découvrir comment positionner les lunettes. Avez-vous remarqué la courbe rouge sur le neurolaser ?

SOLUTION

La courbe rouge au-dessus du neurolaser est un repère pour placer correctement les lunettes de soleil : l'espace pour le nez l'épouse parfaitement. Prenez ensuite un peu de recul et tournez la boîte pour que les lunettes se retrouvent face à vous. Vous apercevrez alors un message à travers les verres : « LIS ICI », avec une petite flèche pointant en diagonale vers le coin supérieur droit. Cette dernière pointe en fait les mentions légales près du logo KOSMOS. En lisant attentivement ces mentions, vous dénicherz 3 chiffres cachés. Dans l'ordre de lecture, vous obtenez ainsi le code 743.



Entrez ce code dans le tableau décodeur, puis suivez le sens des flèches indiquées au dos. Ces dernières vous mènent à la porte de la case :  Inscrivez un 12 dans la zone prévue à cet effet.

Aide

12 décembre

SOLUTION

Pour découvrir la solution, tournez la page en entier et lisez la partie rouge.



2^e INDICE

Pour lire le deuxième indice, pliez le bas de la page une deuxième fois, jusqu'à la ligne bleue.



1^{er} INDICE

Pour lire le premier indice, repliez le bas de la page jusqu'à la ligne jaune.



Alors, vous avez décidé ? Il n'y a pas de mauvais choix. Prenez l'une des pilules et ouvrez le compartiment correspondant.

Si vous avez choisi la bleue, suivez les instructions que vous y trouvez.

Si vous avez choisi la rouge, lisez la suite ci-dessous.

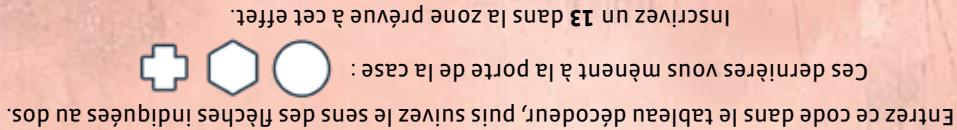
Dépliez le compartiment : vous y trouverez une petite pilule rouge, et un texte à sa s

Le texte sous la petite pilule rouge est inscrit en colonnes, à lire de haut en bas : « Pliez les lignes vertes en direction des flèches bleues. Respectez l'ordre indiqué : PRENEZ DU RECUL ET OBSERVEZ ! » Il y a 5 flèches bleues en tout, à l'intérieur et sur l'extérieur du compartiment à pilule. Chacune d'elles porte un numéro. Suivez les instructions et pliez le compartiment selon les flèches, dans l'ordre... La suite devrait vous sauter aux yeux.

Pliez les différentes sections du compartiment à pûle dans l'ordre et toujours au niveau des lignes vertes, en suivant à chaque fois la direction indiquée par la flèche bleue. Vous devez plier le compartiment 5 fois en tout.

Une fois cela fait, prenez du recul et admirez votre œuvre. Ne vous concentrez pas sur les chiffres verts, mais sur les espaces vides qu'ils laissent sur le fond noir.

Vous apercevrez alors les chiffres du code, de haut en bas : 923.



Aide

13 décembre

SOLUTION

Pour découvrir la solution, tournez la page en entier et lisez la partie rouge.



2^e INDICE

Pour lire le deuxième indice, pliez le bas de la page une deuxième fois, jusqu'à la ligne bleue.



1^{er} INDICE

Pour lire le premier indice, repliez le bas de la page jusqu'à la ligne jaune.



1^{er} INDICE

Sur la page « 13 décembre », vous pouvez apercevoir 3 chiffres. Ce ne sont pas ceux du code, mais le « moyen de l'obtenir »... Avez-vous également remarqué que, sur la carte K1, on pourrait faire apparaître tous les chiffres digitaux, de 0 à 9, si on le voulait ? Mais que signifient les lettres colorées tout autour de cet étrange numéro ?

Requis : carte Enigme K1, case n° 13, page « 13 décembre », stylo

2^e INDICE

Avez-vous essayé de reporter les chiffres 5, 7 et 2 de la page du jour sur la carte K1 ? D'ailleurs, chacun de ces chiffres est écrit dans l'une des 3 couleurs des lettres de la carte... Commencez par reporter le 5 : comme il est bleu, regardez les lettres bleues près desquelles votre stylo passe en traçant ce chiffre. Examinez ensuite l'intérieur de la case n° 13.

Si vous tracez un 5 sur la carte K1 et ne lisez que les lettres bleues près desquelles passe votre stylo, dans l'ordre, vous obtenez le mot **B-A-T-O-N-S**. Le 7 rouge vous permet quant à lui d'obtenir le mot **C-E-U-F-S**. Le 2 vert, enfin, met en évidence le mot **P-L-U-M-E-S**. Il semblerait que le jeu vous indique 3 types d'objets à chercher directement dans la case. Mais ne vous laissez pas tromper par les os lors de votre comptage, vous pourriez les confondre avec des bâtons...

Dans la case n° 13 se trouvent ainsi 6 bâtons, 6 œufs et 8 plumes. Vous obtenez donc le code **668**.



Entrez ce code dans le tableau décodeur, puis suivez le sens des flèches indiquées au dos. Ces dernières vous mènent à la porte de la case :    Inscrivez un **14** dans la zone prévue à cet effet.

Aide

14 décembre

SOLUTION

Pour découvrir la solution, tournez la page en entier et lisez la partie rouge.



2^e INDICE

Pour lire le deuxième indice, pliez le bas de la page une deuxième fois, jusqu'à la ligne bleue.



1^{er} INDICE

Pour lire le premier indice, repliez le bas de la page jusqu'à la ligne jaune.



1^{er} INDICE

Vous voilà dans l'atelier de confection des studios à devoir coudre l'emblème de Superman sur sa cape.... On aura tout vu ! Heureusement, la carte L1 vous indique comment faire. Le fil nécessaire se trouve dans la case n° 14, et la cape est accrochée derrière la porte de la case. Mais avant de vous lancer, avez-vous repéré les triangles en pointillé sur la porte ? Découpez-les ! En outre, une cape avec des symboles étranges attire votre attention sur la page du jour.

Requis : carte Enigme L1, objet étrange « ficelle », porte de la case n° 14, page « 14 décembre », ciseaux

2^e INDICE

Découpez tous les triangles de la porte le long de leur pointillé : celle-ci possède désormais 8 encoches (dont les numéros sont visibles en ouvrant la porte). C'est parti pour la couture ! Suivez précisément les instructions de la carte L1, et respectez à la lettre le conseil donné : « Le premier point part toujours de l'arrière vers l'avant. » Avec votre doigt, maintenez le fil à l'extérieur de la porte, puis faites-le passer par les bonnes encoches, dans le bon ordre. Observez le résultat à la fin de chaque ligne, puis recommencez du début pour la ligne suivante. Les lettres A, B et C, vous aident pour l'ordre du code, et la cape de la page du jour vous aide à déchiffrer vos résultats !

SOLUTION

Les lettres A, B et C de la carte L1 vous donnent chacune un chiffre du code. Pour le premier chiffre par exemple, vous n'avez qu'une ligne à coudre. Commencez par passer le fil « de l'arrière vers l'avant » (c'est-à-dire de l'extérieur vers l'intérieur de la porte) au niveau de l'encoche 2, puis repassez-le vers l'arrière par l'encoche 6, vers l'avant par l'encoche 8, vers l'arrière par la 4, vers l'avant par la 6, vers l'arrière par la 8, vers l'avant par la 2, et enfin vers l'arrière par la 4.

Résultats :



Pour le A, en tendant le fil, vous obtenez à peu près ceci. La page du jour vous indique que le résultat se lit en chiffres arabes, vous reconnaissez donc un 0.



Pour le C, vous avez deux lignes à coudre, et la page du jour indique que le résultat sera des lettres de l'alphabet. Vous obtenez U et N, donc le chiffre 1 écrit en toutes lettres.



Procédez comme précédemment pour le B : vous obtenez un I et un V. C'est un chiffre romain, ce que confirme la page du jour avec sa colonne romaine. IV correspond donc à 4.



Vous obtenez ainsi le code **041**.

Entrez ce code dans le tableau décodeur, puis suivez le sens des flèches indiquées au dos. Ces dernières vous mènent à la porte de la case :



Inscrivez un **15** dans la zone prévue à cet effet.

Aide

15 décembre

SOLUTION

Pour découvrir la solution, tournez la page en entier et lisez la partie rouge.



2^e INDICE

Pour lire le deuxième indice, pliez le bas de la page une deuxième fois, jusqu'à la ligne bleue.



1^{er} INDICE

Pour lire le premier indice, repliez le bas de la page jusqu'à la ligne jaune.



1^{er} INDICE

La carte M1 vous conseille de « chercher la lumière la plus brillante ». Vous devriez vite la repérer. Ensuite, les instructions vous mèneront rapidement à la solution. Trouvez donc une lampe ou un projecteur qui fait beaucoup de lumière.

Requis : carte Enigme M1, boîte du calendrier

2^e INDICE

Avez-vous repéré le gros projecteur sur la couverture de la boîte ? Son halo rond est clairement « la lumière la plus brillante » dans les parages. Fixez-le... Toutefois, la carte M1 indique que vous devez regarder « à contre-jour ». C'est une consigne importante, car elle est écrite en italique. Qu'est-ce que cela peut bien signifier ?

SOLUTION



Soulevez le couvercle du calendrier et tenez le devant vous à la verticale au moment d'observer le halo du gros projecteur illustré sur la couverture. Placez une source de lumière (soleil ou lampe) derrière le calendrier, et regardez si des choses apparaissent dans ce halo. Normalement, vous y découvrirez des lignes bien visibles venant de l'illustration au verso. Elles forment 3 chiffres : une partie de la guirlande dessine un 3, la vis du miroir un 0, et l'ange suspendu au miroir un 4. Vous obtenez ainsi le code **304**.

Entrez ce code dans le tableau décodeur, puis suivez le sens des flèches indiquées au dos. Ces dernières vous mènent à la porte de la case :    Inscrivez un **16** dans la zone prévue à cet effet.

Aide

16 décembre

SOLUTION

Pour découvrir la solution, tournez la page en entier et lisez la partie rouge.



2^e INDICE

Pour lire le deuxième indice, pliez le bas de la page une deuxième fois, jusqu'à la ligne bleue.



1^{er} INDICE

Pour lire le premier indice, repliez le bas de la page jusqu'à la ligne jaune.



1^{er} INDICE

La carte N1 vous révèle que le chat du film a filé pour échapper à la pluie, et que vous devez suivre sa trace pour découvrir le code. D'ailleurs, maintenant que vous y pensez, il vous semble l'avoir déjà croisé à plusieurs reprises. Par réflexion, il s'est mis à l'abri près d'une roue de voiture, mais où est-il allé ensuite ? Repassez par toutes les cases ouvertes, et voyez où vous apercevez ce chat...

Requis : carte Enigme N1, toutes les cases ouvertes du calendrier

2^e INDICE

Au total, vous apercevez le chat 7 fois : dans les cases n° 3, 4, 5, 6, 8, 10 et bien sûr 16 (celle du jour). Dans chacune de ces cases, observez-le attentivement. Y aurait-il des indices vous permettant de savoir dans quel ordre il les a visitées ? Vous savez que son parcours commence aujourd'hui (de la case n° 16) et qu'il doit être trempé... Une fois que vous aurez réussi à reconstituer son parcours, vous en déduirez quels sont les « 2^e, 4^e et 7^e endroits » qu'il a visités.

SOLUTION

Le chat est parti de la case n° 16 et s'est rendu à la n° 4, où on le voit trempé à côté d'une pelote de laine. Il a dû jouer avec, puisque dans la case n° 8, il a un fil de laine rouge dans la gueule. On remarque aussi des papillons autour de lui. Il a dû en chasser jusqu'à la case n° 3, où il n'a pas fait attention au fantôme fluo attrapé par les chasseurs de *S.O.S Fantômes* ! Il a marché dedans et laisse des traces vertes dans la case n° 10, où il pique le repas de Joy : un poisson grillé. Dans la case n° 5, il l'a encore dans la gueule. Il en garde les arêtes jusqu'à la case n° 6, dans laquelle il s'installe dans le panier. Dans l'ordre, il est donc passé par les cases n° 16, 4, 8, 3, 10, 5 puis 6. Le 2^e endroit qu'il a visité est ainsi la case n° 4, le 4^e la case n° 3, et enfin le 7^e, la case n° 6. Vous obtenez donc le code **436**.



Entrez ce code dans le tableau décodeur, puis suivez le sens des flèches indiquées au dos. Ces dernières vous mènent à la porte de la case :  Inscrivez un **17** dans la zone prévue à cet effet.

Aide

17 décembre

SOLUTION

Pour découvrir la solution, tournez la page en entier et lisez la partie rouge.



2^e INDICE

Pour lire le deuxième indice, pliez le bas de la page une deuxième fois, jusqu'à la ligne bleue.



1^{er} INDICE

Pour lire le premier indice, repliez le bas de la page jusqu'à la ligne jaune.



1^{er} INDICE

La page « 17 décembre » vous indique ce qu'il faut faire. Pour trouver le code, vous devez regarder à l'intérieur du coffret à bijoux. Malheureusement, comme vous ne pouvez pas en ouvrir le couvercle, vous devez trouver un « outil » vous permettant d'accéder à l'intérieur : un « tournevis » par exemple ? Cela tombe bien, car il s'en trouve un « derrière le rabat droit de votre boîte ».

Requis : objet étrange « tournevis », page « 17 décembre »

coffret illustre sur la case n° 17, boîte du calendrier, lampe de poche

2^e INDICE

Lorsque vous ouvrez le rabat droit du calendrier de l'Avant, regardez derrière la paroi en carton : vous y trouverez une carte un peu spéciale avec un tournevis au recto et un miroir au verso. Ce miroir vous permettra d'examiner l'intérieur de la boîte à bijoux. D'ailleurs, avez-vous repéré la fente sur cette dernière ? Faites-y glisser le tournevis-miroir, mais attention : il ne doit pas tomber à l'intérieur. Tenez-le bien. Voyez-vous quelque chose ? Si ce n'est pas le cas, essayez d'améliorer l'éclairage, comme l'indique le texte !

SOLUTION

Retirez le petit cercle (○) se trouvant sur le couvercle du coffret à bijoux. Il est perforé et vous pouvez le pousser vers l'intérieur. C'est par ce trou-là que vous devez regarder.

Mais avant de pouvoir discerner quoi que ce soit, vous devez retirer le « voyant rouge ». Il est lui aussi perforé : vous n'avez qu'à le pousser vers l'intérieur. C'est par ce second trou qu'il faudra faire passer une **source de lumière**. Utilisez de préférence une lampe de poche. Insérez ensuite le tournevis dans le coffret à bijoux, avec la face du **miroir vers le haut**, puis regardez par le trou du petit cercle : voyez-vous quelque chose à l'intérieur du coffret ? N'hésitez pas à bouger le miroir et tester différentes manières de l'incliner. Avec un peu d'habileté, de patience et de lumière, vous pourrez lire le code **607**.

607

Entrez ce code dans le tableau décodeur, puis suivez le sens des flèches indiquées au dos. Ces dernières vous mènent à la porte de la case :  Inscrivez un **18** dans la zone prévue à cet effet.

Aide

18 décembre

SOLUTION

Pour découvrir la solution, tournez la page en entier et lisez la partie rouge.



2^e INDICE

Pour lire le deuxième indice, pliez le bas de la page une deuxième fois, jusqu'à la ligne bleue.



1^{er} INDICE

Pour lire le premier indice, repliez le bas de la page jusqu'à la ligne jaune.



1^{er} INDICE

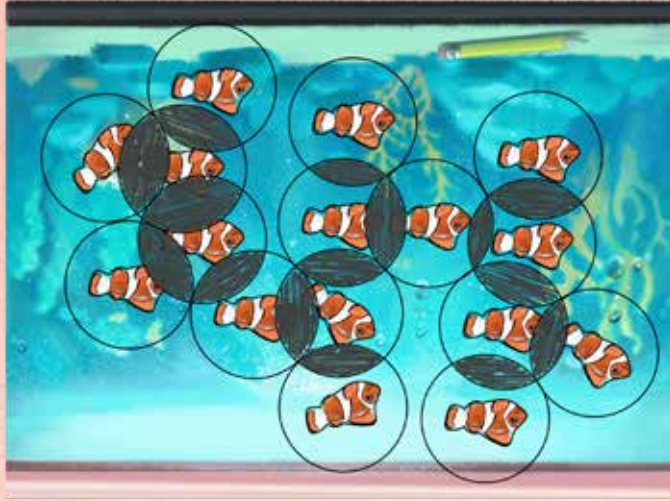
Lisez attentivement le texte de la carte O1 et faites attention aux différences dans l'écriture. Cela vous permettra de savoir ce que vous devez faire. En tout cas, ce disque étrange affichant une forme de poisson-clown prédécoupée et la page « 18 décembre » vous seront utiles.

Requis : carte Enigme O1, page « 18 décembre », objet étrange « disque », stylo

2^e INDICE

Sur la carte O1, lisez uniquement les mots en italique, dans l'ordre du texte : « *trace des cercles puis regarde ce qu'il y a en commun* ». Utilisez l'objet étrange comme un pochoir à placer sur les poissons de la page « 18 décembre » : tracez les « cercles » en question en vous servant du disque. Mais faut-il le faire pour tous les poissons ? Eh bien oui, car ils forment tous des cercles en nageant, d'après la carte. Et une fois cela fait, que faut-il regarder ? Et qu'est-ce qui est « *en commun* » ?

SOLUTION



Vous devriez y lire des chiffres : un 5, un 2 et un 3. Vous obtenez donc le code **523**.

Entrez ce code dans le tableau décodeur, puis suivez le sens des flèches indiquées au dos. Ces dernières vous mènent à la porte de la case :    Inscrivez un **19** dans la zone prévue à cet effet.

Placez l'objet étrange sur chacun des poissons-clowns de la page « 18 décembre » et tracez un cercle autour. Veillez à bien faire coïncider la forme prédécoupée de poisson-clown du pochoir et les contours des poissons-clowns illustrés. Les cercles que vous tracerez ainsi se recouperont et auront une partie « en commun ». Ce sont ces parties que vous devez observer. Hachurez les pour mieux les voir.

Aide

19 décembre

SOLUTION

Pour découvrir la solution, tournez la page en entier et lisez la partie rouge.



2^e INDICE

Pour lire le deuxième indice, pliez le bas de la page une deuxième fois, jusqu'à la ligne bleue.



1^{er} INDICE

Pour lire le premier indice, repliez le bas de la page jusqu'à la ligne jaune.



1^{er} INDICE

En ouvrant la case n° 19, vous trouvez une feuille transparente affichant 3 cercles aux motifs irréguliers. Avez-vous remarqué le pointillé autour de chaque cercle ? Il faut visiblement les découper. Soyez minutieux. Ensuite, il faudra vous procurer une « demi-pastèque rouge », comme l'indique la page « 19 décembre ». Mais où ? Vous saurez certainement quoi faire une fois que vous l'aurez trouvée.

Requis : objet étrange « film transparent », bloc « 19 décembre », bloc Histoire, ciseaux

2^e INDICE

La demi-pastèque rouge se trouve au **dos du bloc Histoire**. Quant à sa taille et ses pépins, ils sont censés évoquer les 3 cercles transparents que vous venez de découper. D'ailleurs, quelque'un a mordu dans le fruit à 3 reprises : les traces de dents devraient vous aider à placer correctement les cercles par-dessus. Vous devriez alors voir quelque chose...

Par contre, quel rapport avec les danseuses et danseurs de la case n° 19 ?

SOLUTION

Faites en sorte que les traces de dents de la pastèque et des cercles transparents se superposent. Une fois les 3 cercles transparents correctement positionnés sur la pastèque, les pépins devraient former deux silhouettes, que vous retrouverez parmi les participants au concours de la case n° 19. Il s'agit du danseur 3 et de la danseuse 10. En plaçant ces chiffres dans l'ordre indiqué par la pastèque, vous obtenez ainsi le code **3 1 0**.



Entrez ce code dans le tableau décodeur, puis suivez le sens des flèches indiquées au dos. Ces dernières vous mènent à la porte de la case :    Inscrivez un **20** dans la zone prévue à cet effet.

Aide

20 décembre

SOLUTION

Pour découvrir la solution, tournez la page en entier et lisez la partie rouge.



2^e INDICE

Pour lire le deuxième indice, pliez le bas de la page une deuxième fois, jusqu'à la ligne bleue.



1^{er} INDICE

Pour lire le premier indice, repliez le bas de la page jusqu'à la ligne jaune.



1^{er} INDICE

La carte P1 représente une boîte de délicieux chocolats. La carte P2, quant à elle, vous indique que le code est lié au nombre de chocolats que le personnage a mangés. Pour en savoir plus, retracez le parcours de la plume tombée au sol et remontez « jusqu'à l'endroit d'où elle s'est envolée ». Si la plume vient de toucher le sol, c'est que son parcours prend fin ici et maintenant, mais d'où vient-elle ? En outre, que signifient ces demi-cercles sur la carte P2 ?

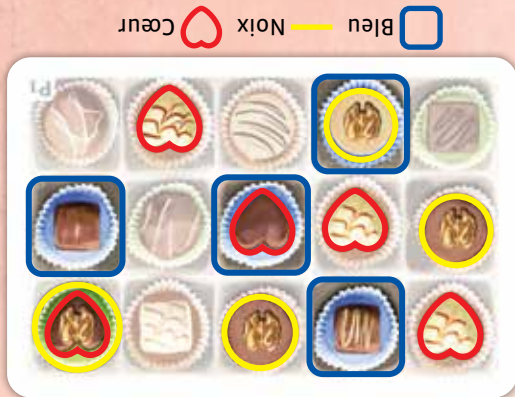
Requis : cartes Enigme P1 et P2, case n° 20, portes du calendrier, stylo

2^e INDICE

La plume a traversé la pièce, ce qui signifie qu'elle y est entrée par quelque part... Tout à gauche dans le mur, c'est là qu'est situé l'accès par lequel elle s'est engouffrée : la petite languette permettant d'ouvrir la case n° 20 ! Cette languette en demi-cercle correspond parfaitement aux formes représentées sur la carte P2. Pliez-la vers vous. Sur sa face intérieure se trouvent une autre plume, ainsi qu'une double flèche et une lettre. Notez la lettre. Quant aux flèches, la carte P2 vous montre comment elles fonctionnent.

SOLUTION

Pour résoudre cette énigme, vous devez observer la face intérieure des languettes que l'on retrouve près des portes des cases. Partez de la case n° 20 : tirez la languette, notez sur une feuille la lettre « B » qui y est inscrite, puis regardez vers où pointent les flèches et combien il y en a. Ici il s'agit d'une double flèche pointant vers la droite. Vous devez donc vous rendre 2 cases plus loin sur la droite et observer la languette de cette nouvelle case. Vous y verrez effectivement la plume, ainsi qu'un « L » et 3 flèches pointant vers le haut. Suivez ainsi la plume de languette en languette, jusqu'à revenir à la case n° 6, là où se trouve l'oiseau qui l'a perdue. Notez toutes les lettres rencontrées en chemin. Vous obtenez alors : B-L-E-U, N-O-I-X, C-Œ-U-R. Observez ensuite la boîte de chocolats sur la carte P1. On compte 4 chocolats sur papier bleu, 4 chocolats à la noix, et enfin 5 chocolats en forme de cœur. En suivant l'ordre dans lequel vous avez trouvé les mots, vous obtenez donc le code **445**.



□ Bleu — Noix — Cœur

Entrez ce code dans le tableau décodeur, puis suivez le sens des flèches indiquées au dos. Ces dernières vous mènent à la porte de la case : Inscrivez un **21** dans la zone prévue à cet effet.

Aide

21 décembre

SOLUTION

Pour découvrir la solution, tournez la page en entier et lisez la partie rouge.



2^e INDICE

Pour lire le deuxième indice, pliez le bas de la page une deuxième fois, jusqu'à la ligne bleue.



1^{er} INDICE

Pour lire le premier indice, repliez le bas de la page jusqu'à la ligne jaune.



1^{er} INDICE

Une chose est sûre : vous avez besoin d'une lampe de poche pour éclairer quelque chose. « Pas ici », mais « à côté ». De quoi pourrait-il être question ? Sans doute d'une pièce voisine... Essayez. Mais attention, il ne faut rien casser : vous ne devez donc rien découper ni déchirer. De toute façon, ce ne sera pas nécessaire, car si vous vous souvenez bien, il y a un emplacement particulièrement bien adapté pour l'éclairage...

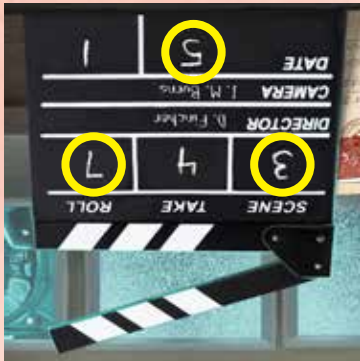
Requis : carte Enigme Q1, cases n° 17 et 21, boîte du calendrier, lampe de poche

2^e INDICE

Éclairez, à l'aide de votre lampe de poche, le trou situé à côté du coffret à bijoux (case n° 17), là où se trouvait le voyant rouge. Observez alors attentivement la paroi droite de la case n° 21. En orientant la lampe comme il le faut, vous verrez 3 endroits s'illuminer. Si vous ne voyez rien, c'est qu'il y a peut-être trop de lumière ambiante. Fermez les volets et éteignez les lumières (gardez tout de même votre lampe de poche allumée !), puis recommencez. Vous remarquerez alors que 3 croix rouges ressortent sur un clap de cinéma. Mais ce clap, ne l'avez-vous pas déjà vu quelque part ?

SOLUTION

Éclairez, avec votre lampe de poche, le trou de la case n° 17. Orientez votre source de lumière de sorte à illuminer précisément 3 détails sur le mur de droite de la case n° 21 : il s'agit de 3 des croix rouges dessinées sur le clap de cinéma. Retenez leurs emplacements, puis observez le clap sur le grand rabat du calendrier. Aux emplacements correspondants se trouvent les chiffres du code, à savoir 3, 7 et 5. La carte Q1 vous précise que vous devez les classer « du plus petit au plus grand ». Vous obtenez ainsi le code **357**.



Entrez ce code dans le tableau décodateur, puis suivez le sens des flèches indiquées au dos. Ces dernières vous mènent à la porte de la case :



Inscrivez un **22** dans la zone prévue à cet effet.

Aide

22 décembre

SOLUTION

Pour découvrir la solution, tournez la page en entier et lisez la partie rouge.



2^e INDICE

Pour lire le deuxième indice, pliez le bas de la page une deuxième fois, jusqu'à la ligne bleue.



1^{er} INDICE

Pour lire le premier indice, repliez le bas de la page jusqu'à la ligne jaune.



1^{er} INDICE

L'Homme de Fer-blanc a égaré son chapeau-entonnoir et 3 de ses vis. Pouvez-vous l'aider ? Cherchez d'abord son entonnoir sur tous les éléments à votre disposition. Puis dès que vous l'aurez trouvé, cherchez ses vis. Elles ne devraient pas être bien loin...

Requis : carte Enigme R1, objet étrange « Homme de Fer-blanc », tableau décodeur

2^e INDICE

L'entonnoir métallique de votre hôte se trouve sur le tableau décodeur. D'ailleurs, on distingue une petite fente juste en dessous, comme si cela était fait pour y glisser la tête de l'Homme de Fer-blanc.... Et les vis manquantes ? Les voyez-vous sur les bandes décodeuses ? Laissez alors l'Homme de Fer-blanc dans sa fente et faites bouger les vis pour le compléter. Dès que cela est fait, c'est bon : vous avez le code !

SOLUTION

Glissez l'Homme de Fer-blanc dans la petite fente du tableau décodeur située sous l'entonnoir afin de lui remettre son chapeau. Ensuite, il ne vous reste plus qu'à tirer les bandes décodeuses pour que les 3 vis soient visibles au niveau des trous de l'objet étrange. Si vous avez fait tout cela correctement, alors le tableau décodeur indiquera le code recherché, à savoir **162**.



Laissez ce code dans le tableau décodeur, puis suivez le sens des flèches indiquées au dos. Ces dernières vous mènent à la porte de la case :    Inscrivez un **23** dans la zone prévue à cet effet.

Aide

23 décembre

SOLUTION

Pour découvrir la solution, tournez la page en entier et lisez la partie rouge.



2^e INDICE

Pour lire le deuxième indice, pliez le bas de la page une deuxième fois, jusqu'à la ligne bleue.



1^{er} INDICE

Pour lire le premier indice, repliez le bas de la page jusqu'à la ligne jaune.



1^{er} INDICE

Les 3 cartes Enigme vous indiquent le trajet que chaque figurant effectue en boucle sur le plateau. Le stylo, à la page « 23 décembre », suggère que vous devez écrire quelque chose dans les cases blanches situées en dessous. Et si vous dessinez le trajet de chaque figurant dans la case lui correspondant ? Mais attention : vous devez pouvoir lire ce que vous dessinez.

Requis : cartes Enigme 51, 52 et 53, page « 23 décembre », boîte du calendrier, stylo, ciseaux

2^e INDICE

À côté de chaque case blanche de la page « 23 décembre » se trouve une petite inscription. Celle-ci vous indique à quel figurant est associée la case, et dans quel sens dessiner son trajet. Avant de dessiner le trajet de chaque case, vous devez donc tourner la page de sorte à pouvoir lire le nom du figurant qui lui est associé. Une fois le trajet dessiné, retournez la page dans le bon sens : vous verrez qu'il ressemble désormais à une lettre. L'ensemble des cases forme donc un texte. Cette fois-ci, la solution n'est pas un code. La case n° 24 est bien cachée, et le texte vous révélera où. Quand vous aurez trouvé cette cachette (sur la boîte du calendrier), tout prendra son sens !

SOLUTION

Reproduisez dans chacune des cases blanches, et dans le même sens de lecture que l'inscription, le trajet du figurant auquel est associée cette case. Prenez ensuite un peu de recul et observez l'ensemble des cases remplies. Vous pourrez alors lire le texte suivant : « RETIREZ LE DÉCOR 42 AUX CISEAUX ». Le décor 42, c'est celui que l'on trouve au dos de la boîte, qui sert d'exemple. Un panneau précise d'ailleurs « Décor 42 » dessus. Découpez cette « case » avec des ciseaux : vous trouverez derrière la vraie case n° 24. Mais ne l'ouvrez pas encore ! Lisez d'abord la page « 24 décembre », car une dernière épreuve vous attend !



Aide

24 décembre

SOLUTION

Pour découvrir la solution, tournez la page en entier et lisez la partie rouge.



2^e INDICE

Pour lire le deuxième indice, pliez le bas de la page une deuxième fois, jusqu'à la ligne bleue.



1^{er} INDICE

Pour lire le premier indice, repliez le bas de la page jusqu'à la ligne jaune.



1^{er} INDICE

Pour récupérer votre récompense, vous devez trouver la « caméra spéciale » du « sixième plateau » que vous avez visité. Observez à nouveau les cases du calendrier, dans l'ordre. Toutes les salles ne sont pas pourvues de caméras.

Requis : toutes les cases ouvertes du calendrier

2^e INDICE

Il y a des caméras uniquement dans les cases accueillant des plateaux de tournage. Commencez alors par revisiter la première case du calendrier, puis continuez dans l'ordre. Vous remarquerez des caméras dans les cases n° 3, 4, 5, 7, 8 et 9, le « sixième plateau » étant donc la case n° 9 ! Alors, avez-vous trouvé votre récompense ? Relisez bien le texte de la page « 24 décembre ».

Dans la case n° 9, vous « marchiez sur votre récompense ».

Qu'est-ce que cela peut bien signifier ?

SOLUTION

Imaginez-vous dans la case n° 9. Où vous tiendriez-vous debout ? Oui ! Cette case possède un double-fond. Vous pouvez le soulever et même le retirer. Un peu de persévérance, et vous trouverez votre récompense ! Vous l'avez méritée.

Joyeux Noël !



Lisez à présent l'épilogue à la fin du bloc Histoire.

Détachez précautionneusement cette page, au besoin.

Feuillet pour prendre des notes



otre sommeil est agité. Vous bougez dans tous les sens, et finissez par vous réveiller... Quel rêve étrange. Vos souvenirs sont flous, mais il vous semble que quelqu'un avait besoin d'aide, et qu'il y avait des décors de films partout. Bizarre !

Vous avez dû dormir longtemps, car c'est déjà le jour du réveillon ! Vous décidez d'aller au cinéma pour voir la comédie de Noël qui vient de sortir. Bof ! C'était un peu ennuyeux, et le héros vous est apparu tout à fait interchangeable avec n'importe quelle autre « vedette » du genre.

Ah, et au fait, ne vous embêtez pas à ouvrir les autres cases puisque c'est déjà Noël ! Vous pouvez jeter tout le matériel.

Allez, sans rancune. Et joyeux Noël !

Ou alors, vous choisissez d'avalier la pilule rouge qui se trouve sur votre table de nuit...

