

LIVRET INDICES ET SOLUTIONS

Si tu es bloqué(e) pendant tes aventures, voici quelques indices en plus.

Alors, pour un petit coup de pouce, n'hésite pas à aller chercher l'indice de la carte sur laquelle tu es bloqué(e).

ATALANTE ET SES SOUPIRANTS

Tu es bloqué(e) sur la carte ...

- Carte 1 :** **Indice 1 :** tu as besoin de la carte Indice *Terrain de course* pour comprendre cette énigme.
Indice 2 : tu dois trouver le seul endroit où te placer pour bien voir la course (en hauteur et sans être gêné par les arbres.)
- Carte 2 :** **Indice 1 :** la carte *Savoir* sur les Dieux est utile pour cette épreuve.
Indice 2 : quelle déesse est la déesse de la nature sauvage ?
Indice 3 : quel est le symbole lié à cette déesse ?
- Carte 3 :** **Indice 1 :** la carte à trous est utile pour cette énigme.
Indice 2 : le texte fait apparaître le nom d'un animal...
- Carte 4 :** **Indice 1 :** lorsque tu vois le mot *Hermès* et un chiffre, tu sais quoi faire avec la roue de codage ! (si ça n'est pas le cas, relis la règle du jeu).
- Carte 5 :** **Indice 1 :** de quel côté se couche le soleil ?
Indice 2 : le soleil se couche à l'Ouest, pars dans cette direction et aide-toi de la rose des vents pour savoir dans quel sens aller.
- Carte 6 :** **Indice 1 :** la carte Indice *La Grille d'Aphrodite* est utile pour cette mission.
Indice 2 : il faut faire un coloriage et la carte *Savoir* Alphabet grec ancien va t'aider.
- Carte 7 :** **Indice 1 :** lorsque tu vois le mot *Hermès* et un chiffre, tu sais quoi faire avec la roue de codage (si ça n'est pas le cas, relis la règle du jeu).
Indice 2 : ta roue de codage te permet de comprendre le message suivant : « joue avec moi » : il veut que tu lui renvoies sa branche !
- Carte 8 :** **Indice 1 :** la carte Indice *Labyrinthe* est utile ici.
Indice 2 : trouve le chemin avec 4 coquillages.
- Carte 9 :** **Indice 1 :** plusieurs cartes Indices sont utiles ici.
Indice 2 : rassemble les cartes Indices pour reconstituer un dessin : qu'est-ce que c'est ?
Indice 3 : chauffe les cartes pour faire apparaître cet objet sur les cartes Image.
- Carte 10 :** **Indice 1 :** de quel chiffre tous ces nombres sont-ils le multiple ?
Indice 2 : observe les chiffres présents sur la piste.
Indice 3 : il y a plusieurs multiples à ces chiffres : 2, 4 et 8 mais un seul est présent sur les cartes Images.

Si tu veux connaître toutes les solutions de cette aventure, va à la fin des indices de l'aventure de Bellérophon et Pégase.

7	6	5	8	9
1	3	8	3	1
	9	2	4	10
		12	11	

Solutions de l'aventure Zeus et Cronos

BELLÉROPHON ET PÉGASE

Tu es bloqué(e) sur la carte ...

- Carte 1 :** **Indice 1 :** les lettres semblent être toutes mélangées ! Remets-les dans le bon ordre pour révéler le message codé.
- Carte 2 :** **Indice 1 :** la carte Indice *Chimère* est utile ici.
Indice 2 : la carte Indice *Bestiaire* explique qu'elle s'appellerait une lichesse : as-tu trouvé les 3 animaux qui la composent ?
Indice 3 : les 3 animaux concernés sont le lion, le cheval et le serpent. Cela donne un code qui apparaît sur l'illustration... Mais attention, ce sont peut-être des chiffres grecs...
- Carte 3 :** **Indice 1 :** la carte *Savoir* sur les Dieux t'aidera ici.
Indice 2 : parfois, cette déesse se transforme en animal...
- Carte 4 :** **Indice 1 :** la carte Indice *Bestiaire* aide à résoudre cette énigme.
Indice 2 : trouve à quel chiffre correspond le taureau.
Indice 3 : trouve ce chiffre sur les images ... Attention, c'est peut-être écrit en grec.
- Carte 5 :** **Indice 1 :** la carte Indice *Pégase* t'aide dans cette énigme.
Indice 2 : as-tu trouvé le liquide et les accessoires d'équitation ?
Indice 3 : attention, Pégase n'aime pas certaines choses...
- Carte 6 :** **Indice 1 :** « frotter le sol » : tiens, tiens, doit-on frotter quelque chose ?
Indice 2 : frotte les cartes pour voir apparaître la marque qu'a laissée Pégase.
- Carte 7 :** **Indice 1 :** le chemin est indiqué sur une carte Indice.
Indice 2 : regarde derrière la carte Indice *Pégase*, mais ne te trompe pas en tournant !
- Carte 8 :** **Indice 1 :** lorsque tu vois le mot *Hermès* et un chiffre, tu sais quoi faire avec la roue de codage (si ça n'est pas le cas, relis la règle du jeu).
- Carte 9 :** **Indice 1 :** la carte Indice *Bestiaire* est utile ici.
Indice 2 : elle t'aide à trouver à quel numéro correspond la chèvre.
Indice 3 : utilise la carte *Savoir* sur les chiffres grecs pour voir à quel signe correspond ce numéro...
- Carte 10 :** **Indice 1 :** la carte Indice *Chimère* est utile pour cette mission.
Indice 2 : regarde bien les flèches et trouve quelle est celle avec le plus de plomb. Elle doit être un peu plus grosse que les autres, non ?
Indice 3 : pour savoir d'où elle part, pars de là où s'est arrêté Pégase.

Si tu veux connaître toutes les solutions de cette aventure, va à la fin des indices de l'aventure d'Héraclès et l'Hydre de Lerne.

7	10	8	9	1	4
6	11	12	2	5	3

Solutions de l'aventure Atalante et ses soupirants

HÉRACLÈS ET L'HYDRE DE LERNE

Tu es bloqué(e) sur la carte ...

- Carte 1 :** **Indice 1 :** la carte Savoir sur les Dieux est utile pour cette énigme
Indice 2 : la carte Indice sur l'hydre de Lerne t'aidera aussi.
Indice 3 : quel est l'animal symbole d'Athéna ?
- Carte 2 :** **Indice 1 :** sens les cartes avec tes doigts pour trouver la constellation.
Indice 2 : les étoiles te guident vers l'objet qu'Héra a laissé pour son frère.
- Carte 3 :** **Indice 1 :** alors, il faut faire quelques calculs : combien de têtes vivantes sont présentes sur les images ?
Indice 2 : la carte Indice *Les constellations* t'indique combien elle avait de têtes au départ : 7. Et qu'à chaque fois qu'on lui en coupait une, 2 autres poussaient aussitôt.
 S'il avait coupé 1 tête, il resterait $6+2 = 8$ têtes.
 S'il avait coupé 2 têtes, il resterait $5+4 = 9$ têtes.
 S'il avait coupé 3 têtes, il resterait $4+6 = 10$ têtes.
 Il a donc coupé 3 têtes !
- Carte 4 :** **Indice 1 :** l'un des quatre éléments apparaît sur le cou de l'Hydre : l'as-tu trouvé ?
Indice 2 : retrouve-le sur une autre carte pour savoir où aller.
- Carte 5 :** **Indice 1 :** vois-tu les traces de pas de cochon ? Que signifient-elles ?
Indice 2 : la carte Savoir sur les chiffres grecs devrait t'aider à résoudre ce mystère...
Indice 3 : ne garde que le plus grand des chiffres.
- Carte 6 :** **Indice 1 :** lorsque tu vois le mot Hermès et un chiffre, tu sais quoi faire avec la roue de codage (si ça n'est pas le cas, relis la règle du jeu).
- Carte 7 :** **Indice 1 :** compte le nombre d'yeux sur chacune des plumes du paon.
Indice 2 : chaque plume correspond à une lettre, regarde ta roue de codage !
- Carte 8 :** **Indice 1 :** regarde bien les langues de l'Hydre, l'une d'entre elle est différente.
Indice 2 : regarde aussi sur la carte Indice *Les constellations* : une constellation ressemble à cette langue, non ?
- Carte 9 :** **Indice 1 :** la carte Indice *Les constellations* t'aide à trouver ce qui distingue la tête immortelle.
Indice 2 : les cartes Image retournées reconstituent un dessin : cela te fait-il penser à quelque chose ?
Indice 3 : si tu assembles les cartes retournées et que tu compares le schéma avec L'hydre femelle sur ta carte Indice *Les constellations*, tu sais où se trouve la plus brillante.
- Carte 10 :** **Indice 1 :** les vers de cet oracle ne te semblent pas bizarrement découpés ?
Indice 2 : ... Et pour cause : regarde bien le premier mot de chaque vers.

Si tu veux connaître toutes les solutions de cette aventure, va à la fin des indices de l'aventure d'Orphée et les enfers.

1	5	4	6	2
	9	12	3	
	8	10	11	
	7			

Solutions de l'aventure Bellérophon et Pégase

ORPHÉE ET LES ENFERS

Tu es bloqué(e) sur la carte ...

- Carte 1 :** **Indice 1 :** et-ce que tu sens un relief sur les cartes ?
Indice 2 : tu as trouvé le serpent ? La queue du serpent part d'au-dessus de la carte où tu te trouves. Suis-le jusqu'à sa tête.
- Carte 2 :** **Indice 1 :** lorsque tu vois le mot Hermès et un chiffre, tu sais quoi faire avec la roue de codage (si ça n'est pas le cas, relis la règle du jeu.)
- Carte 3 :** **Indice 1 :** cette grille fonctionne comme un sudoku. Chaque objet doit apparaître exactement une fois dans chaque ligne, colonne et carré de 4 cases. Cela veut aussi dire que s'il est présent sur une ligne, une colonne ou un carré, on ne pourra pas en avoir d'autres.
Indice 2 : en suivant cette règle, tu ne peux pas placer la grenade ni le nénuphar dans la case rouge.
- Carte 4 :** **Indice 1 :** la carte Indice *Secret de musique* est utile pour résoudre cette énigme.
Indice 2 : attention, cet indice te donne une partie de la solution : la séquence du haut dit « Sommet Olympe », à toi de trouver la séquence du bas maintenant.
- Carte 5 :** **Indice 1 :** as-tu bien vérifié le chiffre du code Hermès ?
Indice 2 : où retrouves-tu ces couleurs ? Respecte bien l'ordre qu'Hermès t'a donné.
- Carte 6 :** **Indice 1 :** as-tu trouvé la chanson d'Orphée ? Que peut bien vouloir dire « à travers les larmes » ? Quel outil peut servir pour gêner ta vision ?
Indice 2 : tu as bien décodé lettre à lettre de haut en bas ? Une autre carte indice te dira de qui il s'agit et comment le trouver dans l'image.
- Carte 7 :** **Indice 1 :** es-tu fort en charade ? Mon tout est une fleur qui pousse dans l'eau.
- Carte 8 :** **Indice 1 :** regarde bien les différentes cartes Indices : des éléments rouges apparaissent sur certaines d'entre elles.
Indice 2 : pose tous les morceaux du cœur autour de la clef et la flèche te montrera où aller. Attention à bien garder ta carte 8 au bon endroit.
- Carte 9 :** **Indice 1 :** observe les cartes et trouve l'objet qui serait assez dur pour faire sonner les cordes, mais pas trop grand pour être tenu dans la main.
- Carte 10 :** **Indice 1 :** Orphée ne peut se retourner que si Eurydice et lui-même ne sont plus dans le royaume des enfers.
Indice 2 : n'hésite pas à t'aider d'un papier et d'un crayon pour cette énigme.
Indice 3 : la sortie est 10 pas devant toi et Orphée. Orphée avance de 9 pas puis de 3 : il a donc fait 12 pas et est sorti des Enfers. Eurydice, elle, est 3 pas derrière lui. Est-elle bien sortie des Enfers, elle aussi ?

Si tu veux connaître toutes les solutions de cette aventure, vas à la fin des indices de l'aventure de Persée et la Méduse.

1	11	12	3
5	6	10	8
2	9	7	4

Solutions de l'aventure Héraclès et l'Hydre de Lerne



PERSÉE ET LA MÉDUSE

Tu es bloqué(e) sur la carte ...

- Carte 1 :** **Indice 1 :** as-tu cherché au dos de cette carte ?
- Carte 2 :** **Indice 1 :** il te faut la carte *Indice Oracle* pour pouvoir poursuivre ta route.
Indice 2 : trouve ce qu'il te faut pour pouvoir consulter l'oracle.
- Carte 3 :** **Indice 1 :** la roue de codage est utile pour découvrir ce que nous dit la Pythie.
- Carte 4 :** **Indice 1 :** la carte indice «Une famille monstrueuse» te sera utile ici
Indice 2 : facile, tu n'as plus qu'à trouver de belles jeunes femmes !
- Carte 5 :** **Indice 1 :** mon premier n'est ni «ha!», ni «ho !» ni «hi!», mon second sent mauvais.
Indice 2 : mon premier : «Ma, ta, ...», mon second : les vaches et les chevaux en ont aussi une.
Indice 3 : attention ce 3ème indice te donne la solution : tu dois trouver une épée et un sac mais ils ne seront pas si faciles à trouver que cela...
Indice 4 : il te faudra chauffer certaines cartes pour les trouver.
- Carte 6 :** **Indice 1 :** la carte *Indice Persée* t'aide dans cette quête.
Indice 2 : trouve l'objet qui a sauvé Persée lorsqu'il était bébé.
- Carte 7 :** **Indice 1 :** cette carte est assez différente des autres : que signifient tous ces yeux ?
Indice 2 : l'un des yeux te montre le chemin, trouve lequel.
- Carte 8 :** **Indice 1 :** les lettres te semblent écrites comme si elles étaient collées à un miroir : arrives-tu à les déchiffrer ?
Indice 2 : elles indiquent toutes les directions : « N = Nord, S = ... » enfin presque toutes...
- Carte 9 :** **Indice 1 :** regarde bien Persée sur la carte que tu tiens entre les mains : vois-tu un endroit sur les cartes où il pourrait se placer ?
Indice 2 : il faut trouver l'endroit où Persée pourrait s'insérer au milieu des statues.
- Carte 10 :** **Indice 1 :** prends la carte *Indice* avec ta silhouette dessinée.
Indice 2 : tu sais déjà comment tuer la Méduse, non ?
Indice 3 : pour tuer la Méduse, il faut refléter son regard dans un miroir : place ton miroir sur la carte qui pourra refléter le regard de la Méduse et la transformer en statue.

Si tu veux connaître toutes les solutions de cette aventure, va à la fin des indices de l'aventure d'Ulysse et le Cyclope

1	2	12
11	4	3
5	6	10
9	8	7

Solutions de l'aventure Orphée et les enfers



ULYSSE ET LE CYCLOPE

Tu es bloqué(e) sur la carte ...

- Carte 1 :** **Indice 1 :** combien y'a-t-il d'hommes sur les cartes ? (N'oublie pas celui sur la carte que tu as déjà retournée)
Indice 2 : il y a 11 hommes + celui qui est déjà retourné + toi x 2 bras = ?
Indice 3 : trouve l'étagère qui compte autant de fromages.
- Carte 2 :** **Indice 1 :** peut-être qu'appuyer ne suffit pas, essaie de sentir une flaque en relief sous tes doigts.
- Carte 3 :** **Indice 1 :** la carte *Indice Polyphème le Cyclope* t'aidera à comprendre ce qu'il mange. Il mange de la viande de mouton mais pas uniquement.
Indice 2 : sais-tu ce que signifie anthropophage ? la carte *Indice* sur l'origine des mots va t'aider à comprendre ...
- Carte 4 :** **Indice 1 :** la carte *Indice* sur Ulysse est utile pour déchiffrer cette énigme.
Indice 2 : quel est le 2ème nom d'Ulysse ?
- Carte 5 :** **Indice 1 :** la carte *Ulysse* t'aide à traduire la langue des signes.
Indice 2 : trouve ce qu'il te demande : c'est peut-être plus gros que ce à quoi tu penses !
- Carte 6 :** **Indice 1 :** 2 cartes *Indice* vont t'aider pour cette énigme.
Indice 2 : as-tu trouvé les 2 cartes avec un mot coupé en 2 ? Assemble-les et tu sauras où aller te cacher.
- Carte 7 :** **Indice 1 :** lorsque tu vois le mot Hermès et un chiffre, tu sais quoi faire avec la roue de codage (si ça n'est pas le cas, relis la règle du jeu).
- Carte 8 :** **Indice 1 :** encore cette clef de code ! Mais attention, le code a légèrement changé : ajuste le code pour décoder le nouveau message.
Indice 2 : essaie de sentir avec tes doigts.
- Carte 9 :** **Indice 1 :** la carte *Indice Polyphème le Cyclope* t'aide à résoudre cette énigme.
Indice 2 : les mots sont écrits en noir et blanc (ou gris très clair) dans un certain sens : cela va peut-être t'aider ?
Indice 3 : les mots sont écrits dans l'ordre noir blanc noir blanc et vous êtes encore 9 hommes vivants. Si tu es le neuvième, quelle est ta couleur ?
- Carte 10 :** **Indice 1 :** la carte *Indice Polyphème le Cyclope* t'aidera à savoir quel rocher va le plus loin.
Indice 2 : attention, guide le cyclope vers le rocher qui soit assez gros pour ne pas atteindre le bateau.

Si tu veux connaître toutes les solutions de cette aventure, va à la fin des indices de l'aventure de Zeus et Cronos.

1	2	3		
5	8	9	12	
6	7	4	11	10

Solutions de l'aventure Persée et la Méduse



ZEUS ET CRONOS

Tu es bloqué(e) sur la carte ...

- Carte 1 :** **Indice 1 :** tu as besoin de la carte *Indice Immortalité* pour avancer.
Indice 2 : les animaux sont importants : le corbeau présent sur cette carte devrait t'aider et la chèvre marque le début du voyage.
Indice 3 : pars depuis la chèvre puis fais avancer ton corbeau exactement dans les directions indiquées sur ta carte.
- Carte 2 :** **Indice 1 :** lorsque tu vois le mot *Hermès* et un chiffre, tu sais quoi faire avec la roue de codage (si ce n'est pas le cas, relis la règle du jeu).
- Carte 3 :** **Indice 1 :** « utilise la chaleur pour trouver le feu » : as-tu les mains bien chaudes ?
- Carte 4 :** **Indice 1 :** la carte *Indice Une famille à l'origine du monde* t'aidera à mieux connaître la famille de Zeus.
Indice 2 : Gaïa est la mère des Titans et la grand-mère de Zeus.
Indice 3 : son nom est inscrit sur les cartes illustrées, sers-toi de l'alphabet grec pour le déchiffrer.
- Carte 5 :** **Indice 1 :** regarde bien la carte : ne dirait-on pas un dessin inachevé ?
Indice 2 : prends la carte *Indice* avec le labyrinthe : si tu la places sur la carte énigme, tu trouveras vers quel symbole se dirige la sortie.
- Carte 6 :** **Indice 1 :** la carte à trous te sera utile pour cette énigme.
Indice 2 : le mot *Éclair* apparaît.
Indice 3 : l'éclair, comme le feu, a besoin de chaleur pour révéler toute sa puissance...
- Carte 7 :** **Indice 1 :** tiens, tiens, mais nous avons déjà lu quelque part dans quel ordre les frères et sœurs de Zeus sont nés, non ?
Indice 2 : La carte *Savoir* sur les Dieux devrait te dire en quel animal la deuxième sœur de Zeus peut se transformer.
- Carte 8 :** **Indice 1 :** la carte *Indice L'immortalité* est utile pour cette épreuve.
Indice 2 : quels sont les ingrédients de l'ambrosie ?
Indice 3 : attention : il te faut assez d'ingrédients pour soigner tous les dieux affaiblis.
- Carte 9 :** **Indice 1 :** combien de mains ont Briareos, Kottos et Gyges à eux 3 ?
Indice 2 : de combien de pierres as-tu besoin ? Compte le nombre de mains à remplir.
Indice 3 : les chiffres et les lettres grecs sont disponibles sur les cartes *Savoir*.
- Carte 10 :** **Indice 1 :** ta roue de codage est utile pour cette épreuve.
Indice 2 : si ce n'est pas l'un, cela doit être l'autre - trouves-tu sa forme animale sur les cartes ?

Si tu veux connaître toutes les solutions de cette aventure, va à la fin des indices de l'aventure d'Atalante et ses soupirants.

5	2	5	
9			
7	6	1	9
4			
10	3	10	8
8			
12	11		