

# 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).

## LA PRÉHISTOIRE

Tu es bloqué(e) sur la carte :

**Carte 1 :** **Indice 1 :** sais-tu parler le javanais ? Tu trouveras comment le lire sur la règle du jeu.

**Carte 2 :** **Indice 1 :** la carte Indice sur les champignons t'aidera ici.

**Indice 2 :** attention, certains sont comestibles, d'autres toxiques...

**Carte 3 :** **Indice 1 :** regarde bien les images pour trouver le lieu dont elle te parle.

**Carte 4 :** **Indice 1 :** observe bien le texte sur cette carte : un mot apparaît de façon répétée et sous une forme différente.

**Indice 2 :** va voir la personne qui fabrique cet objet.

**Carte 5 :** **Indice 1 :** la carte Indice *Recette de la colle* te sera bien utile ici.

**Indice 2 :** trouve la carte Image où tous les ingrédients se trouvent au même endroit.

**Carte 6 :** **Indice 1 :** les cartes Indice *Lance* et *Recette de la colle* vont t'aider dans cette énigme.

**Indice 2 :** quel est le bon morceau de bois pour ta pointe de lance en silex ?

**Indice 3 :** la trace de pas sert d'unité de mesure pour calculer le nombre de pas à faire à gauche ou à droite.

**Carte 7 :** **Indice 1 :** toutes les cartes Indice seront utiles pour cette énigme.

**Indice 2 :** rassemble les 6 cartes Indice : cela va constituer un message.

**Indice 3 :** utilise tes doigts pour retrouver le renne sur les cartes Image.

**Indice 4 :** compte combien de rennes tu as trouvé et va sur la carte où il y a autant de fleurs orange.

**Carte 8 :** **Indice 1 :** « va où tes doigts trouvent les flammes du feu » : essaie de sentir avec tes doigts si tu trouves le feu.

**Carte 9 :** **Indice 1 :** essaie de retrouver le lieu dessiné sur les cartes Image.

**Carte 10 :** **Indice 1 :** 2 cartes Indice vont t'aider dans cette énigme.

**Indice 2 :** reconstitue le labyrinthe avec les 2 cartes Indice *Labyrinthe*.

**Indice 3 :** le point de départ est le léopard.

**Indice 4 :** pour trouver la bonne entrée, fais attention, il faut faire le chemin en sens inverse.

Si tu veux connaître toutes les solutions de cette aventure, va à la fin des indices de l'aventure de l'Égypte Ancienne : Hatshepsout Pharaon.

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

Solutions de l'aventure sur la 1<sup>ère</sup> Guerre Mondiale



## L'ÉGYPTE ANCIENNE : HATSHEPSOUT PHARAON

Tu es bloqué(e) sur la carte :

**Carte 1 :** **Indice 1 :** la carte Indice *Les Dieux à Karnak* t'aidera pour cette 1<sup>ère</sup> énigme.

**Indice 2 :** maintenant que tu sais à quoi ressemblent Amon et Amon Re, sache qu'un seul des 2 dieux apparaît sur l'illustration, as-tu vu lequel et où ?

**Carte 2 :** **Indice 1 :** sais-tu ce qu'est un angle droit ? C'est un angle qui fait 90° : 

**Indice 2 :** quelle forme a 4 côtés égaux mais pas d'angle droit ?

**Carte 3 :** **Indice 1 :** si les canaux ne sont pas sur le plateau, il faut peut-être les chercher ailleurs...

**Indice 2 :** toutes les cartes Indice te seront utiles ici.

**Indice 3 :** vois-tu un dessin en commun sur chacune de ces cartes ?

**Indice 4 :** en partant du chadouf, (sur la carte Indice *Techniques*) si tu suis le parcours de l'irrigation jusqu'au bout, quel légume vois-tu ? Va voir le marchand qui les tient à la main.

**Carte 4 :** **Indice 1 :** « chauffer le sol » : utilise tes doigts pour voir ce qui peut se cacher sur certaines cartes.

**Indice 2 :** la carte Indice *Combien ça coûte ?* t'aidera ici.

**Indice 3 :** regarde si quelqu'un a dans son panier l'équivalent du prix d'un cochon. Tu l'as trouvé ?

**Carte 5 :** **Indice 1 :** la carte Indice *La 18<sup>ème</sup> Dynastie des Pharaons* t'aidera à trouver son nom.

**Indice 2 :** attention, les années sont avant notre ère.

**Indice 3 :** vois-tu certains mots en gras dans l'énigme et sur la carte Indice ? Ils t'aideront à trouver le petit Pharaon.

**Carte 6 :** **Indice 1 :** regarde bien les images : les animaux représentent une suite dans un certain ordre mais il manque un animal : c'est celui que tu dois chercher.

**Indice 2 :** décode les écritures grâce à l'alphabet hiéroglyphe et tu sauras derrière quelle porte trouver cet animal.

**Carte 7 :** **Indice 1 :** tu sais maintenant traduire l'alphabet en hiéroglyphe !

**Carte 8 :** **Indice 1 :** compare bien les 2 tablettes d'argile : vois-tu une différence ?

**Indice 2 :** vois-tu ces éléments quelque part ?

**Carte 9 :** **Indice 1 :** « regarde d'un œil nouveau » : quel accessoire t'aide à regarder d'un œil nouveau ?

**Carte 10 :** **Indice 1 :** lis attentivement la carte Indice *Les Dieux de Karnak*.

**Indice 2 :** cherche sur cette carte ce qu'est un symbole de vie.

**Indice 3 :** combien de peaux de léopard avaient été volées ?

Si tu veux connaître toutes les solutions de cette aventure, va à la fin des indices de l'aventure de Nos ancêtres les Gaulois.

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

Solutions de l'aventure sur la Préhistoire

## NOS ANCÊTRES LES GAULOIS

Tu es bloqué(e) sur la carte :

**Carte 1 :** **Indice 1 :** « Cassis » : ce mot est prononcé plusieurs fois : à quelle lettre et à quel chiffre cela peut-il correspondre ?

**Indice 2 :** dis le mot à voix haute, toi aussi. Est-ce que ta roue de codage ne va pas t'aider là-dessus ?

**Indice 3 :** mets le K sur le chiffre 6 et traduis la formule chiffrée dictée plus haut dans la carte par le druide.

**Indice 4 :** va sur la carte où se trouvent ces 2 éléments. La carte *Indice Plantes des gaulois* t'aidera à reconnaître ces plantes.

**Carte 2 :** **Indice 1 :** « avec tes doigts, trouve le chemin... » : utilise tes doigts pour sentir certaines choses sur les cartes.

**Indice 2 :** il y a 2 chemins : trouve celui qui t'intéresse.

**Carte 3 :** **Indice 1 :** quel est le plus petit nombre entier ? Quels sont les 3 chiffres qui se suivent et qui donnent la plus petite somme possible ?

**Indice 2 :** la carte *Indice Calendrier* t'aidera pour cette énigme : il y a un jour marqué, non ? Quel est ce jour ?

**Indice 3 :** est-ce que ce jour correspond à la somme des 3 chiffres entiers ?

**Indice 4 :** si oui, va au hochet, si non, à la lyre. La carte *Indice Carte secrète de la forêt* t'aidera à savoir où les trouver.

**Carte 4 :** **Indice 1 :** tu vas devoir sortir ta roue de codage. À quoi peuvent bien correspondre ces chiffres ?

**Indice 2 :** ... Aux lettres de l'alphabet bien sûr ! N'oublie pas ton code « cassis ».

**Carte 5 :** **Indice 1 :** pour savoir à quoi ressemble une feuille de pastel, la carte *Indice Plantes des gaulois* te sera utile...

**Carte 6 :** **Indice 1 :** regarde bien les mots en italique : devines-tu ce qu'ils signifient ?

**Indice 2 :** il semble que les syllabes aient été inversées dans certains mots...

**Carte 7 :** **Indice 1 :** la chanson est présente sur la carte *Indice La chanson du barde*.

**Indice 2 :** utilise la carte de décodage pour comprendre ce que le barde essaye de te dire.

**Carte 8 :** **Indice 1 :** 4 cartes *Indice* te seront utiles pour résoudre cette énigme.

**Indice 2 :** assemble-les et tu trouveras à quoi ressemble l'enseigne du forgeron.

**Carte 9 :** **Indice 1 :** la carte *Indice Vie Quotidienne* te sera utile ici.

**Carte 10 :** **Indice 1 :** attention, il y a un piège ici : si tu doubles le 2<sup>ème</sup>, à quelle place te situes-tu ? Es-tu 1<sup>er</sup> ou 2<sup>ème</sup> ?

**Indice 2 :** tu trouveras une toise sur la carte *Indice Vie Quotidienne*.

**Indice 3 :** de quel côté est l'Ouest ? Avance de 2 toises à gauche si tu penses être 2<sup>ème</sup>, de 1 toise à gauche si tu penses être premier.

**Si tu veux connaître toutes les solutions de cette aventure, va à la fin des indices de l'aventure de Pompéi et l'éruption du Vésuve.**

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

Solutions de l'aventure sur l'Égypte Ancienne



## POMPÉI ET L'ÉRUPTION DU VÉSUVE

Tu es bloqué(e) sur la carte :

**Carte 1 :** **Indice 1 :** le plan de la ville peut t'aider.

**Indice 2 :** suis ses instructions et tu trouveras ce que nous appellerions aujourd'hui un stade.

**Carte 2 :** **Indice 1 :** une carte *Indice* t'aidera à déchiffrer les chiffres romains.

**Indice 2 :** n'hésite pas à chercher les numéros des maisons en chauffant les cartes avec tes doigts.

**Carte 3 :** **Indice 1 :** la carte *Indice La monnaie* sera utile pour les calculs.

**Indice 2 :** calcule combien devrait peser chaque objet et vois celui qui ne correspond pas à la pesée.

**Indice 3 :** l'un des clients a payé bien moins que ce qu'il aurait dû : peux-tu refaire le calcul ? Trouve le personnage qui a emmené cet objet.

**Indice 4 :** l'achat de l'amphore devrait peser 112,6 gr : donc c'est ce client le voleur.

**Carte 4 :** **Indice 1 :** la carte *Indice Domus* t'aidera dans cette quête.

**Indice 2 :** observe bien les mosaïques...

**Indice 3 :** tiens, tiens, elles sont quadrillées. Est-ce que ça ne te rappelle pas quelque chose ?

**Indice 4 :** regarde bien où se trouve l'œil du seul chien qui montre les dents, cela te donnera une indication où aller.

**Carte 5 :** **Indice 1 :** le dos d'une carte *Indice* te sera utile ici.

**Indice 2 :** essaie de reconstituer la tablette pour voir quel est le 1<sup>er</sup> mot manquant.

**Indice 3 :** va là où tu pourras cueillir les fruits manquants.

**Carte 6 :** **Indice 1 :** la carte *Indice Les Croyances* t'aidera à trouver le bon temple.

**Indice 2 :** sur chaque temple apparait le signe du dieu auquel il est dédié. Trouve le bon !

**Carte 7 :** **Indice 1 :** tu auras besoin de la carte *Indice L'eau*.

**Indice 2 :** en partant de l'aqueduc, suis les flèches oreilles en te déplaçant de carte en carte.

**Carte 8 :** **Indice 1 :** la carte *Indice Divertissement* sera utile pour comprendre les mots.

**Indice 2 :** cela te donnera aussi un indice sur le lieu qu'il faut trouver.

**Indice 3 :** utilise la carte du plan de la ville pour trouver ce lieu.

**Carte 9 :** **Indice 1 :** la carte *Indice Divertissement* sera très utile !

**Indice 2 :** elle te servira à comprendre le message et aussi à connaître le lieu.

**Indice 3 :** les combats sont un spectacle prisé et populaire, où pourrais-tu en voir ?

**Carte 10 :** **Indice 1 :** lorsque tu vois un chiffre en couleur et un message codé, tu sais quoi faire avec la roue de codage (si ça n'est pas le cas, relis la règle du jeu.)

**Indice 2 :** tu sais dorénavant quel est le symbole de chaque dieu, non ?

**Si tu veux connaître toutes les solutions de cette aventure, va à la fin des indices de l'aventure de Jeanne d'Arc et du Château de Chinon.**

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

Solutions de l'aventure sur Nos ancêtres les gaulois

# JEANNE D'ARC AU CHÂTEAU DE CHINON

Tu es bloqué(e) sur la carte :

- Carte 1 :** **Indice 1 :** la carte *Indice Lexique du Moyen Âge* te sera utile ici.
- Carte 2 :** **Indice 1 :** que peut bien vouloir dire « regarde d'un œil nouveau sa chanson » ? Quel outil peut servir pour t'aider à décoder ?  
**Indice 2 :** la carte de décodage t'aidera à comprendre qui chercher.
- Carte 3 :** **Indice 1 :** la carte *Indice* sur les blasons t'aidera à poursuivre ton aventure.  
**Indice 2 :** les mots importants à comprendre sont « loyal », « joyeux », « taillé », « aurore ».
- Carte 4 :** **Indice 1 :** la carte *Indice Le château de Chinon* t'aidera ici. Mais attention, il en manque une partie, à toi de rechercher l'autre partie !  
**Indice 2 :** as-tu bien regardé partout ? Même dans la règle du jeu ?
- Carte 5 :** **Indice 1 :** certains mots apparaissent dans une autre couleur : il y a peut-être un message caché ?  
**Indice 2 :** quel est le seul dé concerné ? Additionne les faces des dés qui se touchent.  
**Indice 3 :** la carte *Indice Le château de Chinon* te sera de nouveau utile ici.
- Carte 6 :** **Indice 1 :** 2 cartes *Indice* te seront utiles pour comprendre cette énigme  
**Indice 2 :** regarde bien la carte *Indice La Nourriture* et la carte *La cour de Charles VII*.  
**Indice 3 :** regarde la hiérarchie des nobles et celle des plats : quel plat serait réservé à un duc ?
- Carte 7 :** **Indice 1 :** lorsque tu vois un chiffre en couleur et un message codé, tu sais quoi faire avec la roue de codage (si ça n'est pas le cas, relis la règle du jeu.)  
**Indice 2 :** une fois le code trouvé, la carte *Indice Le château de Chinon* te sera de nouveau utile ici.
- Carte 8 :** **Indice 1 :** la carte de France va t'aider ici.  
**Indice 2 :** as-tu repéré le chemin qu'ont parcouru Jeanne d'Arc et Jean de Metz ?  
**Indice 3 :** la carte *Indice Lexique du Moyen Âge* va t'aider aussi ici, quelque chose y est caché.  
**Indice 4 :** as-tu repéré à combien de lieues correspondait une étape ? Il ne te reste plus qu'à trouver le bon chiffre dans l'image... Mais attention, peut-être est-il caché... Faudra-t-il le faire apparaître en « touchant le sol » ?
- Carte 9 :** **Indice 1 :** « les mots sont dans le désordre : à toi de les remettre dans l'ordre » : que veut-il dire ?  
**Indice 2 :** as-tu trouvé où était cette femme « habillée en homme » ?  
**Indice 3 :** c'est bien Jeanne d'Arc elle-même que nous recherchons et nous savons comment la reconnaître... l'as-tu repérée ? Relis bien cette carte, tout est écrit dessus.
- Carte 10 :** **Indice 1 :** le roi n'est pas habillé en roi, il veut piéger Jeanne d'Arc pour vérifier qu'elle dit vrai.  
**Indice 2 :** tu connais maintenant le sens des couleurs. Si tu as oublié, retourne observer la carte *Indice* sur les blasons.  
**Indice 3 :** la carte sur la cour de Charles VII t'aidera aussi à éliminer certains personnages.

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

01	2	8	6
9	8	2	10
3	7	4	6
1	11	12	5

Solutions de l'aventure sur Pompéi



Solutions de l'aventure sur Jeanne d'Arc

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

# LÉONARD DE VINCI ET MARGUERITE DE NAVARRE

Tu es bloqué(e) sur la carte :

- Carte 1 :** **Indice 1 :** comment reconnaître Leonard de Vinci ? La carte *Indice Les codex de Léonard* t'en dit un peu plus sur lui.  
**Indice 2 :** regarde notamment le mot écrit en gras ...
- Carte 2 :** **Indice 1 :** comment savoir ce que Marguerite « fait toujours » ? Regarde la carte *Indice* qui la concerne, tu vas apprendre des choses sur elle.
- Carte 3 :** **Indice 1 :** utilise la carte de décodage pour comprendre où se trouve le prochain rendez-vous.
- Carte 4 :** **Indice 1 :** utilise la carte *Indice Marguerite de Navarre* pour en savoir plus sur le Clos Lucé et son passage secret.
- Carte 5 :** **Indice 1 :** quel est le symbole de François 1<sup>er</sup> ? Peut-être que la carte *Indice François 1<sup>er</sup>, roi humaniste* va t'aider à le trouver.  
**Indice 2 :** n'y a-t-il pas un animal sur cette carte ?  
**Indice 3 :** fais apparaître cet animal sur l'un des vêtements des personnages en les touchant.
- Carte 6 :** **Indice 1 :** lis attentivement ce que la carte *Indice L'homme de Vitruve* t'explique.  
**Indice 2 :** où trouver le nombril ?  
**Indice 3 :** vois-tu un cercle quelque-part ? Trouve son centre. Seul un demi-cercle apparaît.
- Carte 7 :** **Indice 1 :** cela concerne a priori une machine et un certain Louis, tiens, tiens...  
**Indice 2 :** la carte *Indice Les automates de Léonard* te sera utile.  
**Indice 3 :** vois-tu un point commun entre cette carte et la carte *Indice* ?  
**Indice 4 :** qui pourrait être intéressé par une scie ?  
**Indice 5 :** regarde les différents personnages sur les cartes qu'il te reste.
- Carte 8 :** **Indice 1 :** si tu ne sais pas comment déchiffrer le javanais, tu ne trouveras l'explication ni sur les cartes indices, ni sur les accessoires mais ailleurs...  
**Indice 2 :** les indices pour décoder le javanais se cachent dans la règle du jeu.
- Carte 9 :** **Indice 1 :** lorsque tu vois un chiffre en couleur et un message codé, tu sais quoi faire avec la roue de codage (si ça n'est pas le cas, relis la règle du jeu.)
- Carte 10 :** **Indice 1 :** la carte *Indice Léonard amuse la cour* t'aidera à comprendre le mécanisme du lion. Mais attention au piège : il y a une courroie entre les mécanismes 2 et 3 !  
**Indice 2 :** les mécanismes autour de la courroie tournent dans le même sens.

Si tu veux connaître toutes les solutions de cette aventure, va à la fin des indices de l'aventure de La 1<sup>ère</sup> guerre Mondiale.



# LA 1<sup>ère</sup> GUERRE MONDIALE : LA TRÊVE DE NOËL

Tu es bloqué(e) sur la carte :

**Carte 1 :** **Indice 1 :** suis bien les instructions du soldat : un boyau est un tunnel creusé pour que l'ennemi ne puisse pas voir les soldats.

**Indice 2 :** la carte *Indice Les tranchées* t'aidera à trouver où sont les latrines.

**Carte 2 :** **Indice 1 :** la carte *Indice L'alphabet morse* t'aidera ici.

**Carte 3 :** **Indice 1 :** la carte *Indice Le courrier* t'aidera ici.

**Indice 2 :** il y a sur cette carte un outil pour mesurer les arbres et trouver le bon.

**Carte 4 :** **Indice 1 :** la carte *Indice sur les transmissions* t'aidera ici.

**Indice 2 :** as-tu repéré l'angle ?

**Indice 3 :** cet angle t'indiquera la bonne direction : pour cela, tu dois l'appliquer depuis le haut de l'arbre.

**Carte 5 :** **Indice 1 :** comment reconnaître un soldat allemand ? La carte *Indice Carnet de bord d'un soldat* t'aidera à reconnaître les uniformes des différentes armées.

**Indice 2 :** attention à bien reconnaître celui qui tient dans les mains un cadeau de Noël qui est une spécialité française, « avec des bulles ».

**Indice 3 :** il l'a reçu d'un français, et non d'un Écossais.

**Carte 6 :** **Indice 1 :** « la lettre à l'air codée » : comment la décoder ?

**Indice 2 :** qui peut être ce « messenger le plus fidèle » ?  
Ce n'est pas forcément un humain...

**Carte 7 :** **Indice 1 :** sais-tu lire le javanais ? Si ça n'est pas le cas, va voir dans la règle du jeu, cela devrait t'aider.

**Carte 8 :** **Indice 1 :** la carte *Indice Noël dans les tranchées* t'aidera en partie pour cette énigme.

**Indice 2 :** 4 autres cartes *Indice* t'aideront ici.

**Indice 3 :** il faut en effet rapprocher le dos de 4 cartes *Indice* pour faire apparaître un code secret musical.

**Carte 9 :** **Indice 1 :** tiens, tiens, 12 cases .... Cela ne te rappelle rien ?

**Indice 2 :** les 12 cases du banjo représentent les 12 cartes du plan !

**Indice 3 :** tu devras aller sur la case qui est particulière.

**Carte 10 :** **Indice 1 :** « tâte le terrain », notamment avec tes doigts pour ne pas te tromper de chemin !

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



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