



Solutions de CODE RAILS, un escape game proposé par Infrabel.

Dans ce document, vous trouverez le détail des mécaniques de jeu articulées dans Code Rails. Vous pourrez ainsi apporter de l'aide à vos élèves, s'ils éprouvent des difficultés à mener à bien leur aventure.

Informations pratiques

Toutes les informations essentielles sur le déroulement du jeu se trouvent dans le carnet de règles. Mais voici quelques informations supplémentaires qui pourraient vous aider :

Les règles du jeu :

- Pour pouvoir avancer dans l'aventure, les élèves vont devoir combiner des cartes entre elles. Pour les combiner, ils vont additionner les numéros qu'ils vont retrouver sur les différentes cartes. Les numéros sont parfois visibles facilement (numéro dans pastille ou grand numéro) et parfois bien dissimulés dans le dessin. Il faut donc observer attentivement les cartes.
- Voici les différents numéros que vous pouvez retrouver sur les cartes :
 - Carte « environnement » :
 - Des numéros (typographie normale) > ils peuvent être additionnés avec les numéros des pastilles des cartes « objet » ou correspondre directement au numéro d'une nouvelle carte « objet » pas encore révélée.
 - Des numéros (typographie radio-réveil) > ces numéros font automatiquement partie d'un code à encoder dans l'application. Parfois, vous aurez :
 - Le code complet directement
 - Les numéros du code éparpillés un peu partout sur la carte > il faudra alors les remettre dans le bon ordre avant d'encoder le code dans l'application
 - Un code composé de numéros et de pictogrammes > il faudra trouver à quel numéro correspond le pictogramme avant de pouvoir encoder le code dans l'application
 - Carte « objet » :
 - Des numéros dans les pastilles de couleur > ils peuvent être additionnés entre eux ou avec des numéros des cartes « environnement » ou du plan général
 - Pour cela, revoir les différentes carte « objet » à la page 6 du livret de règles.
 - Des numéros (typographie normale) dissimulés dans le dessin > ils peuvent être additionnés avec les numéros des pastilles des cartes « objet » ou correspondre directement au numéro d'une carte « objet »





- Des numéros (typographie radio-réveil) > ces numéros font automatiquement partie d'un code à encoder dans l'application. Parfois, vous aurez :
 - Le code complet directement
 - Les numéros du code éparpillés un peu partout sur la carte > il faudra aller les remettre dans le bon ordre avant d'encoder le code dans l'application
 - Un code composé de numéros et de pictogrammes > il faudra trouver à quel numéro correspond le pictogramme avant de pouvoir encoder le code dans l'application
- Le plan général :
 - Des numéros à additionner à des cartes « objet »
 - Des numéros à associer au pictogramme d'un code :
 - La cabine de signalisation correspond au numéro 9
 - Le village correspond au numéro 1
 - Le magasin correspond au numéro 6
 - Le lac correspond au numéro 2
 - La ferme abandonnée correspond au numéro 7

Plus d'informations sur les numéros et éléments à retrouver dans les cartes :

- Sur les cartes « objet complémentaire » avec les pièces de puzzle, on ne peut additionner qu'une pièce de puzzle verte avec une pièce de puzzle rouge. On ne pourra jamais additionner deux pièces vertes ensemble.
- Les numéros sur les cartes « environnement » et les cartes « objet » avec une typographie radio-réveil, semblable à une police d'écriture « digitale » font toujours partie d'un code à insérer dans l'application.
- Certains codes comportent des pictogrammes : ces pictogrammes renvoient, soit à des lieux du plan général de jeu (ces lieux sont marqués d'un numéro), soit à des objets qui sont repris sur d'autres cartes du jeu. Exemple : le pictogramme « tracteur » renvoie à la ferme du plan général qui porte le numéro 7 et le pictogramme « trottinette » renvoie au numéro de la pastille de couleur de la carte « objet » « trottinette ».
- Les codes à encoder dans l'application sont toujours des codes à 4 chiffres. Ce sont parfois :
 - Des codes avec des pictogrammes et des numéros (voir ci-dessus) :
 - Directement 4 numéros dans le bon ordre
 - 2 fois 2 numéros déjà dans le bon ordre ou à remettre dans le bon ordre
 - Des numéros éparpillés sur la carte qu'il faut remettre dans le bon ordre grâce à des indices.
 - Exemple : dans l'aventure 1, sur la carte « environnement » « E », vous retrouvez 4 numéros avec des couleurs différentes. Il faut remettre ces numéros dans le même ordre que l'ordre des couleurs sur le parasole.

Plus d'informations sur la visite de la cabine de signalisation :

- Pour se déplacer sur l'activité 360°, faire bouger le smartphone ou la tablette, ou utiliser son doigt.





- Pour obtenir la solution finale, les élèves doivent consulter les éléments (signalés en vert). Ils devront tous les consulter avant de pouvoir interpellier l'employé Infrabel (également signalé en vert). Pour consulter les éléments signalés en vert, il faut cliquer sur l'écran. L'employé marque la fin de la visite de la cabine de signalisation.

Conseils :

- Pour faciliter l'organisation du jeu, nous vous conseillons d'identifier les rôles des différents joueurs au début. Tout le monde va rechercher les numéros sur les cartes « environnement » et les cartes « objet », mais nous vous recommandons d'identifier :
 - Un joueur qui s'occupe de l'application
 - Un joueur qui recherche les cartes « objet » quand un numéro est découvert
- Dès qu'une carte a été utilisée et qu'elle peut être éliminée (voir page 7 du livret de règle), mettez-là de côté pour ne pas vous emmêler les pinceaux.

Légende :

- **SA « Starters Application »** : les cartes que les joueurs doivent retourner au début d'une situation de jeu. Chaque situation de jeu démarre avec une nouvelle carte « environnement ». Ces cartes sont renseignées dans l'encadré du bas sur l'application. Si pendant la partie, vous ne savez plus quelles cartes sont en jeu, n'hésitez pas à consulter l'application.
- **CE « Carte Environnement »** : les cartes au format « carte postale », marquées d'une lettre.
- **CO « Carte Objet »** : les cartes au format « classique », marquées d'un numéro.



Solutions aventure 1 : Le Dognapping de Rio

Carte « environnement » A :

SA : l'application demande de prendre la CE A et la CO 11 « Trotтинette ».

Action 1 : prenez le paquet de CO (face cachée) dont la pastille est de la même couleur de fond que celle de la CE (rouge).

Action 2 : observez et cherchez les numéros sur la CE : 2, 9.

- CO 2 « Feu vert pour les voitures » > sur le feu de signalisation
- CO 9 « Attention ! » > sur la route

Action 3 : observez maintenant la CO 11 « Trotтинette ». Vous remarquez qu'il s'agit d'une CO « outil ». Cette carte peut être additionnée à d'autres numéros observés sur les cartes en jeu ou directement à d'autres CO. Pouvez-vous déjà faire quelque chose avec la carte ? Pour le moment, vous n'obtenez rien si vous additionnez la CO 11 à la CO 2 ou à la CO 9 ou encore aux numéros 2 et 9 sur la CE. Vous ne savez pas l'utiliser pour le moment. Essayez autre chose.

Action 4 : observez les deux nouvelles CO :

- La CO 2 « Feu vert pour les voitures » est une CO « objet complémentaire » (pièce de puzzle verte) :
 - Pour le moment, vous n'avez pas d'autre CO « objet complémentaire » (pièce de puzzle rouge).
 - Mais vous retrouvez le numéro 5 sur le bouton d'appel piétons. Ce numéro se rapporte à la CO 5 « Bouton appel piétons ».
- La CO 9 « Attention ! » vous donne le code (typographie radio-réveil) 0001. Mais pourquoi y-a-t-il un panneau attention ? Ce n'est pas autorisé de traverser tant que le feu des piétons n'est pas passé au vert. Si vous encodez le code 0001, l'application affiche un message d'erreur. Trouvez une autre solution. + Éliminez la CO 9.

Action 5 : grâce à la CO 5 « Bouton appel piétons », vous pouvez actionner le feu pour piétons : associez la CO 2 « Feu vert pour les voitures » à la CO 5 « Bouton appel piétons », pour obtenir la CO 7 « Feu rouge pour les voitures » (2 + 5). + Éliminez les CO 2 & 5.

Action 6 : observez la CO 7 et cherchez les numéros cachés :

- CO 4 « Laisse » > numéro dessiné avec la laisse du chien (en bas à droite de la carte)
- CO 1 « Loupe » > dans le sac à dos de l'élève qui traverse le passage pour piétons

Action 7 : la CO 1 t'indique que la loupe peut être utilisée pour inspecter de plus près des éléments intéressants. Vous avez plusieurs options :

- Vous observez la tache d'huile sur la route, à l'aide de la loupe : associez la CO 1 « Loupe » et le numéro 9 de la CE, pour obtenir la CO 10 « Ticket de caisse dégradé 1 ».
- Vous observez la tache d'huile sur la route, à l'aide de la loupe : associez la CO 1 « Loupe » et la CO 7 « Feu rouge pour les voitures », pour obtenir la CO 8 « Ticket de caisse dégradé 2 ».





Action 8 :

- Si vous avez choisi l'option 1 : sur la CO 10 « Ticket de caisse dégradé 1 », vous observez le numéro 8 > en bas du ticket, en rouge. Ce numéro vous fera tirer la CO 8 « Ticket de caisse dégradé 2 ».
- Si vous avez choisi l'option 2 : vous obtenez directement la bonne carte et vous ne devez pas utiliser la CO 10 « Ticket de caisse dégradé 1 » pour y arriver. Mais gardez-la bien, car vous en aurez besoin plus tard. → *N.B. Cette option n'est pas celle prévue par le jeu, mais il se pourrait que les joueurs fassent cette combinaison.*

Action 9 : la CO 8 « Ticket de caisse dégradé 2 » donne un code « 2 - pictogramme caddie - pictogramme trottinette ». Pour reformer le bon code (2611), vous devez trouver à quel numéro les pictogrammes se rapportent. Aidez-vous du plan général :

- Le pictogramme « caddie » correspond au magasin sur le plan général et donc au numéro 6
- Le pictogramme « trottinette » correspond à la CO 11 « Trottinette » et donc au numéro 11

Action 10 : encodez le code 2611.

Passage à la situation suivante. + Éliminez les CO 7 & 8.

N.B. Il est également possible que vous tentiez directement le bon code dans l'application, sans faire le code erreur 0001. Vous n'utiliserez donc pas la CO9.

Carte « environnement » B :

SA : l'application demande de prendre la CE B, de garder la CO 11 « Trottinette », la CO 1 « Loupe », la CO 10 « Ticket de caisse dégradé 1 », la CO 4 « Laisse » et prendre la CO 16 « Feu rouge ».

Action 1 : prenez le paquet de CO (face cachée) dont la pastille est de la même couleur de fond que celle de la CE (bleu/vert).


Action 2 : sur la CE, vous remarquez que les barrières du passage à niveau sont en train de se fermer et que les feux sont rouges. Cela signifie qu'il faut s'arrêter car un train est en approche. Soyez prudents. Observez la CE et cherchez les numéros cachés :

- Le numéro 8 > sur la boîte de biscuits pour chien dans l'arbre. Mais il n'y a pas de CO 8. Cherchez une autre solution.
- Un code « pictogramme trottinette - 11 » > sur le passage à niveau.

Action 3 : une fois recomposé, le code (typographie radio-réveil) est 1111. Mais pouvez-vous vous rendre au milieu d'un passage à niveau qui est en train de se fermer ? La réponse est évidemment : non. Si vous encodez le code 1111, l'application affiche un message d'erreur. Trouvez une autre solution.

Action 4 : comment faire pour récupérer la boîte de biscuits dans l'arbre ? Vous avez plusieurs CO « outil », peut-être qu'une de ces cartes pourraient vous aider. Utilisez la laisse pour attraper la boîte dans l'arbre : associez la CO 4 « laisse » et le numéro 8 sur la CE pour obtenir la CO 12 « Biscuits pour chien » ($8 + 4 = 12$).





Action 5 : vous observez plusieurs nombres sur la boîte de biscuits, mais lequel est relié directement au chien. Faites le petit jeu : tirez la CO 13 « Train passé ». + Éliminez la CO 12.

Action 6 : si tous les trains sont passés, cela signifie que les feux vont repasser au blanc. Mais comment faire cela ? Grâce aux 2 CO « objet complémentaire », associez la CO 16 « Feu rouge » (pièce de puzzle rouge) et la CO 13 « Train passé » (pièce de puzzle verte) pour obtenir la CO 29 « Feu blanc ». + Éliminez les CO 16 & 13.

Action 7 : observez la CO 29 « Feu blanc » et cherchez des numéros ou un code :

- La CO 29 donne la structure de code « pictogramme trottinette – 45 » > sur la barrière. Suivez la logique des situations précédentes où la trottinette renvoie à la CO 11 : le code à entrer dans l'application est : 1145. + Éliminez CO 29.

Passage à la situation suivante.

Carte « environnement » C :

SA : l'application demande de prendre la CE C et de garder la CO 11 « Trottinette », la CO 1 « Loupe », la CO « 10 « Ticket de caisse dégradé 1 » et la CO 4 « Laisse ».

Action 1 : prenez le paquet de CO (face cachée) dont la pastille est de la même couleur de fond que celle de la CE (bleu).

Action 2 : observez la CE et cherchez les numéros : 18, 16 :

- CO 18 « Vendeur mécontent » > sur la cloche à gauche de l'image
- Le numéro 16 (qui n'est pas une CO) > sur le sol

Action 3 : le numéro 16 de la CE ne correspond à aucune carte. Utilisez le même principe qu'avec la tâche d'huile ou le paquet de biscuits pour chien : cherchez une CO « outil » qui pourrait vous aider. Associez la CO 1 « Loupe » et le numéro 16 sur la CE pour y voir plus clair et obtenir la CO 17 « Souris » (16 + 1).


Action 4 : il s'agit de pattes de souris au sol. John le vendeur vous avait prévenu, une souris se balade dans le magasin. Aidez-le à l'attraper. Pour attraper la souris qui se balade dans le magasin : associez la CO 17 « Souris » à la CO 4 « Laisse » pour obtenir la CO 21 « Souris saucissonnée » (17 + 4). + Éliminez la CO 17.

Action 5 : vous pouvez à présent remettre l'animal capturé au vendeur mécontent grâce aux 2 CO « objet complémentaire » : associez la CO 21 « Souris saucissonnée » à la CO 18 « Vendeur mécontent » pour obtenir la CO 39 « Vendeur souriant » (21+18). + Éliminez les CO 18 & 21.

Action 6 : vous pouvez également questionner le vendeur concernant le ticket de caisse que vous avez retrouvé près de l'école : associez la CO 39 « Vendeur souriant » à la CO 10 « Ticket de caisse dégradé 1 » pour obtenir la CO 49 « Catalogue ». + Éliminez les CO 10 & 39.

Action 7 : sur le catalogue, vous retrouvez la structure de code « pictogramme lac – pictogramme





trottinette – 8 » > sur le coin des pages. Pour reformer le bon code (2118), vous devez trouver à quel numéro les pictogrammes se rapportent. Aidez-vous du plan général :

- Le pictogramme « lac » correspond au lac sur le plan général et donc au numéro 2
- Le pictogramme « trottinette » correspond au numéro 11

Action 8 : encodez 2118. + Éliminez CO 49.

Passage à la situation suivante.

Carte « environnement » D :

SA : l'application demande de prendre la CE D et de garder la CO 11 « Trottinette », la CO 1 « Loupe » et la CO 4 « Laisse ».

Action 1 : prenez le paquet de CO (face cachée) dont la pastille est de la même couleur de fond que celle de la CE (jaune).

Action 2 : vous êtes maintenant à proximité de voies en rénovation. Les barrières du passage à niveau sont baissées, les feux sont rouges et des employés d'Infrabel sont en train de travailler sur les voies. Vous ne pouvez pas emprunter ce chemin. Observez la CE et cherchez les numéros : 19, 22 :

- CO 19 « Aie ! » > sur le dos d'un employé d'Infrabel qui est sur les voies
- CO 22 « Camion Infrabel » > à l'intérieur du camion Infrabel

Action 3 : sur la CO 19 « Aie ! », vous observez le code (typographie radio-réveil) 2222. Mais pouvez-vous aller sur les voies pour demander à l'employé d'Infrabel quel chemin emprunter ? La réponse est évidemment : non. Si vous encodez le code 2222, l'application affiche un message d'erreur. Trouvez une autre solution. + Éliminez la CO 19.

Action 4 : vous pourriez peut-être demander de l'aide à l'employée d'Infrabel qui se trouve près du camion. Elle n'est pas sur le chantier et elle est dans une zone sécurisée. Sur la CO 22 « Camion Infrabel », vous observez le numéro 20 > sur le casque de chantier. Tirez la CO 20 « Ingénieure responsable du chantier » qui donne la structure de code « pictogramme trottinette – pictogramme lac - 6 ». Pour reformer le bon code (1126), vous devez retrouver à quel numéro les pictogrammes se rapportent. Aidez-vous du plan général :

- Le pictogramme « trottinette » correspond au numéro 11
- Le pictogramme « lac » correspond au lac sur le plan général et donc au numéro 2

Action 5 : encodez 1126. + Éliminez les CO 20 & 22.

Passage à la situation suivante.

N.B. Il est également possible que vous tentiez directement le bon code dans l'application. Vous n'utiliserez donc pas la CO 19.



Carte « environnement » E :

SA : l'application demande de prendre la CE E et de garder la CO 11 « Trottrnette », la CO 1 « Loupe » et la CO 4 « Laisse ».

Action 1 : prenez le paquet de CO (face cachée) dont la pastille est de la même couleur de fond que celle de la CE (mauve).

Action 2 : observez la CE et cherchez les numéros : 5, 22, 6, 4, 8

- CO 22 « Sac fermé » > sur le sac qui est sur la plage. Le cadenas du sac porte le pictogramme du parasol.
- Les numéros 5, 6, 4, 8 (typographie radio-réveil) > sur les maillots de bain. Ces numéros font partie d'un code à entrer dans l'application. Mais dans quel ordre encoder ces numéros ? Vous vous rappelez le pictogramme « parasol » sur la CO 22 ? Peut-être y-a-t-il un lien avec le code ? En effet, vous remarquez des points de couleurs qui ornent le parasol. Ceux-ci vont vous aider à remettre les numéros dans le bon ordre, selon les couleurs des maillots de bain.

Action 3 : remettez les numéros dans le même ordre que les couleurs sur le parasol. Vous obtenez ainsi : 6845. Le code invite à tirer la CO 63 « Sac ouvert » + éliminer la CO 22.

Action 4 : observez la CO 63 et cherchez les numéros : 24, 36 > sur le maillot :

- La CO 36 « Maillot de bain » est une CO « objet complémentaire »
- La CO 24 « Reçu » donne la structure de code « 9 – pictogramme trottrnette - pictogramme cabine de signalisation ». Pour reformer le bon code (9119), vous devez trouver à quel numéro les pictogrammes se rapportent. Aidez-vous du plan général :
 - Le pictogramme « trottrnette » correspond au numéro 11
 - Le pictogramme « bâtiment » correspond à la cabine de signalisation sur le plan général et donc au numéro 9

Action 5 : encodez 9119. + Éliminez les CO 63 & 24.

Passage à la situation suivante.

Carte « environnement » F :

SA : l'application demande de prendre la CE F et de garder la CO 11 « Trottrnette », la CO 1 « Loupe », la CO 4 « Laisse » et la CO 36 « Maillot de bain ».

Action 1 : prenez le paquet de CO (face cachée) dont la pastille est de la même couleur de fond que celle de la CE (bleu).

Action 2 : observez la CE et cherchez les numéros : 64 + code 4852 :

- La CO 64 « Dognappeur » > sur le sac jaune, donne le code 6584. Mais l'application vient de vous dire que le dognappeur était en train de traverser les voies. Vous ne pouvez pas le suivre. Si vous encodez le code 6584, l'application affiche un message d'erreur. Trouvez une autre solution. + Éliminez la CO 64.





- Encodrez le code retrouvé sur la CE dans l'application. Mais avant, essayer de trouver dans quel ordre l'encoder. Pour cela, il vous suffit d'essayer les deux options. Le bon code est 4852.

Passage à la situation suivante.

N.B. Il est également possible que vous tentiez directement le bon code dans l'application. Vous n'utiliserez donc pas la CO 64.

Carte « environnement » G :

SA : l'application demande de prendre la CE G et de garder la CO 11 « Trottinette », la CO 1 « Loupe », la CO 4 « Laisse » et la CO 36 « Maillot de bain ».

Action 1 : gardez le paquet de CO (face cachée) dont la pastille est de la même couleur de fond que celle de la CE (bleu).

Action 2 : le dognappeur est dans le train, mais attention la CE vous indique que le train démarre. Vous devez donc être prudents ! Observez la CE et cherchez les numéros : 37, 89 :

- CO 89 « Porte de train en mouvement » > sur la porte du train
- CO 37 « Affiche Securail » > sur l'affiche Securail à droite de la carte

Action 3 : la CO 89 « Porte de train en mouvement » donne le code (typographie radio-réveil) 1435. Si vous encodrez le code 1435, l'application affiche un message d'erreur. Trouvez une autre solution. + Éliminez la CO 89.

Action 4 : la CO 37 « Affiche Securail » donne le code (typographie radio-réveil) 8023, qui invite à tirer les CO 62 et 44. + Éliminez la CO 37 :

- CO 44 « Agente de sécurité 2 »
- CO 62 « Agent de sécurité 1 ». Sur cette carte, vous observez le numéro 44.

Action 5 : les agents de sécurité vont sûrement pouvoir vous aider. Vous devez leur expliquer que vous êtes à la recherche d'un individu en maillot : associez la CO 62 « Agent de sécurité » à la CO 36 « Maillot de bain », pour obtenir la CO 98 « Portrait-robot ».

- La CO 98 « Portrait-robot » donne la partie de code (typographie radio-réveil) 45.

Action 6 : vous devez également expliquer à l'agente restante que vous êtes à la recherche de votre chien. Pour cela, montrez-lui la laisse de Rio (CO 4) : associez la CO 44 « Agente de sécurité » à la CO 4 « Laisse », pour obtenir la CO 48 « Explication ».

- La CO 48 « Explication » donne la partie de code (typographie radio-réveil) 62.

Action 7 : rassemblez les valeurs de code 45 et 62, pour obtenir le code : 4562. + Éliminez les CO 36, 44, 48, 62 & 98.

Passage à la situation suivante. L'application s'ouvre sur la visite d'une cabine de signalisation Infrabel.



- Pour plus d'informations sur le fonctionnement de la cabine de signalisation, voir ci-dessus.

N.B. Il est également possible que vous tentiez directement le bon code dans l'application. Vous n'utiliserez donc pas la CO 89.

Carte « environnement » H :

SA : l'application demande de prendre la CE H et de garder la CO 11 « Trottrnette », la CO 1 « Loupe » et la CO 4 « Laisse ».

Action 1 : prenez le paquet de CO (face cachée) dont la pastille est de la même couleur de fond que celle de la CE (vert).

Action 2 : observez la CE et cherchez les numéros. Vous voyez Rio au bout du quai. Plusieurs options se présentent à vous pour le rejoindre :

- CO 82 « Rampe » > sur la rampe à gauche de la carte
- CO 69 « Rio » > sur le sac jaune du dognappeur
- CO 45 « Canne » > sur le sol devant la dame âgée
- CO 28 « Dame âgée » > sur la veste de la dame âgée
- CO 32 « Scout surchargé » > sur le sac à dos du scout

Action 3 : vous tentez de glisser sur la rampe avec votre trottrnette pour vous rapprocher du chien : associez la CO 82 « Rampe » à la CO 11 « Trottrnette » pour obtenir la CO 93 « Grind sur la rampe », qui renvoie au code (typographie radio-réveil) 9874. Si vous encodez le code 9874, l'application affiche un message d'erreur. Trouvez une autre solution. + Éliminez les CO 82 & 93.

Action 4 : vous tentez directement de rejoindre Rio en encodant le code (typographie radio-réveil) trouvé sur son oreille. Mais pour le rejoindre, tu ne peux que longer les voies car il y a trop de monde sur le quai. Mais il est interdit de dépasser la ligne sur le bord du quai, c'est trop dangereux. Si vous encodez 6847, l'application affiche un message d'erreur. Trouvez une autre solution. + Éliminez la CO 69.

Action 5 : le scout sur la CO 32 paraît bien accablé. Mais vous pouvez le soulager en lui proposant une canne : associez la CO 32 « Scout surchargé » à la CO 45 « Canne » pour obtenir la CO 77 « Scout fringant », qui porte une partie de code (typographie radio-réveil) : 99 > sur son bras. + Éliminez les CO 32 & 45.

Action 6 : requinqué le scout va pouvoir aider la dame âgée à avancer et libérer le passage qui mène au chien. La CO 28 « Dame âgée » livre la seconde partie du code (typographie radio-réveil) : 99.

Action 7 : encodez le code 9999 dans l'application. Fin de partie.

N.B. Vous avez ici plusieurs possibilités d'actions. Vous n'êtes pas obligés de toutes les réaliser pour aboutir au bon résultat. Certains joueurs ne prendront pas le risques d'aller trop proche des voies par exemple. Dans ce cas-là, une partie des cartes ne seront pas utilisées.



Solutions aventure 2 : Les Souvenirs de Sarah

Carte « environnement » A :

SA : l'application demande de prendre la CE A et la CO 10 « Vélo ».

Action 1 : prenez le paquet de CO (face cachée) dont la pastille est de la même couleur de fond que celle de la CE (bleu).

Action 2 : vous avez plusieurs options :

- CO 10 « Vélo » :
 - Vous vous posez la question « Qu'est-ce qui ne va pas avec le vélo ? » le pneu est à plat. »
 - Vous tirez la CO 4 « Chambre à air dégonflée » grâce au numéro 4 trouvé sur le pneu du vélo.
 - Vous essayez d'associer la CO 4 et la CO 10, mais il n'y a pas de CO 14.
- CE A : retrouvez les différents numéros : 12, 1, 5, 2 + code « pictogramme vélo – pictogramme magasin – 9 ».
 - CO 12 « Bouée dégonflée » > sur l'arbre
 - CO 1 « Pompe à air » > sur le sable
 - CO 5 « Maillot » > sur le sable
 - Nombre 2 (ce n'est pas une CO) > sur la boîte au milieu du lac

Action 3 : dans les CO, vous remarquez qu'il n'y a pas que le pneu du vélo qui est à plat. La bouée de sauvetage est également dégonflée. Pour la regonfler : associez la CO 12 « Bouée dégonflée » à la CO 1 « Pompe à air », pour obtenir la CO 13 « Bouée » (12 + 1). + Éliminez les CO 12 & 1.

Action 4 : que peut-on faire avec une bouée de sauvetage ? Aller dans l'eau. Mais de quoi avez-vous besoin pour cela ? Un maillot de bain : associez la CO 13 « Bouée » à la CO 5 « Maillot », pour obtenir la CO 18 « Ensemble de baignade » (13 + 5). + Éliminez les CO 13 & 5.


Action 5 : grâce au nouvel ensemble de baignade, vous pouvez à présent aller dans l'eau pour récupérer la caisse orange qui y flotte : associez la CO 18 « Ensemble de baignade » au numéro 2 de la CE (qui ne correspondait à aucune CO) pour obtenir la CO 20 « Kit de rustines ».

- N.B. La CO 18 est une CO « outil », vous pouvez donc l'associer à tous les types de numéros sur toutes les cartes.

Action 6 : vous voilà avec un kit de rustines qui vous permettra de réparer la chambre à air : associez la CO 20 « Kit de rustines » à la CO 4 « Chambre à air dégonflée », pour obtenir la CO 24 « Chambre à air réparée ». + Éliminez les CO 20 & 4.

Action 7 : vous devez maintenant réparer la chambre à air du vélo : associez la CO 24 « Chambre à air réparée » à la CO 10 « Vélo », pour obtenir la CO 34 « Vélo réparé ». + Éliminez les CO 24 & 10.





Action 8 : toutes les CO ont été tirées, mais il reste un code à compléter sur la CE. Grâce à la CO 34 « Vélo réparé », vous pouvez compléter le code de la CE « pictogramme vélo – pictogramme magasin – 9 » :

- Le pictogramme « vélo » correspond au numéro 34
- Le pictogramme « caddie » correspond au magasin sur le plan général et donc au numéro 6

Le code à encoder dans l'application est : 3469.

Passage à la situation suivante. + Éliminez CO 18.

Carte « environnement » B :

SA : l'application demande de prendre la CE B et garder la CO 34 « Vélo réparé ».

Action 1 : prenez le paquet de CO (face cachée) dont la pastille est de la même couleur de fond que celle de la CE (jaune).

Action 2 : observez la CE et cherchez les numéros cachés. Vous remarquez que le passage à niveau est fermé, un train est en approche. Il faut être prudent. :

- CO 66 « Portefeuille tombé » > sur le portefeuille devant la barrière
- Le numéro 53 (typographie radio-réveil) > sur la croix de Saint-André
- Le numéro 20 (typographie radio-réveil) > sur le bord du banc

Action 3 : tirez la CO 66 « Portefeuille tombé ». Elle donne le code 6666. Vous êtes ici tentés de ramasser le portefeuille le long des voies. C'est pourtant trop dangereux. L'application affiche un message d'erreur quand on encode 6666. Trouvez une autre solution. + Éliminez CO 66.

Action 4 : vous devez attendre que le feu passe au blanc pour traverser. Vous associez donc les valeurs de code du feu rouge et du banc. Vous remettez les numéros dans le bon ordre avant de les encoder dans l'application. Pour cela, testez les 2 possibilités. Reformez le code 2053.

Passage à la situation suivante. + Gardez la CO 25 (toujours face cachée).

N.B. Il est également possible que vous tentiez directement le bon code dans l'application. Il ne faudra alors pas retourner la CO 66.


Carte « environnement » C :

SA : l'application demande de prendre la CE C et garder la CO 34 « Vélo réparé ».

Action 1 : gardez le paquet de CO jaune (face cachée).

Action 2 : observez la CE et cherchez les numéros cachés. Tirez la CO 25 « Portefeuille » grâce au numéro sur le portefeuille devant le passage à niveau. Maintenant que la barrière est relevée, vous pouvez ramasser le portefeuille en toute sécurité. Pour le moment, vous n'avez pas d'autre CO « objet complémentaire », vous ne pouvez donc encore rien faire avec cette carte.





Action 3 : observez la CE et cherchez d'autres numéros. Vous remarquez un code « 1 – pictogramme vélo - pictogramme magasin ». Maintenant que la barrière est relevée, vous pouvez avancer en toute sécurité. Suivez la logique de la situation précédente pour reformer le code : 1346 :

- Le pictogramme « vélo » correspond au numéro 34
- Le pictogramme « caddie » correspond au magasin sur le plan général et donc au numéro 6

Passage à la situation suivante.

N.B. Il est également possible que vous tentiez directement le code dans l'application. Vous pourrez alors tirer la CO 25 « Portefeuille » automatiquement quand l'application vous dira de le faire.

Carte « environnement » D :

SA : l'application demande de prendre CE D et garder la CO 34 « Vélo réparé » et la CO 25 « Portefeuille ».

Action 1 : prenez le paquet de CO (face cachée) dont la pastille est de la même couleur de fond que celle de la CE (orange).

Action 2 : observez la CE et retrouvez les numéros : 23, 8.

- CO 23 « Vendeur mécontent » > sur l'étagère
- CO 8 « Trombone » > sur le sol

Action 3 : l'application vous a dit que le vendeur était mécontent. Vous devez l'aider à remettre de l'ordre dans le magasin en retrouvant les objets qui ne sont pas rangés à leur place. Chacun de ces 4 objets porte un numéro qui invite à tirer une nouvelle CO :

- CO 99 « Portrait 2 » > sur un paquet de bonbons
- CO 69 « Portrait 1 » > sur l'étagère
- CO 91 « Portrait 3 » > sur l'étagère
- CO 84 « Portrait 4 » > sur la feuille de l'orange dans le panier


Action 4 : reconstituez le portrait du vendeur avec les CO 91/69/84/99. Il est à présent élu « Employé du mois ».

Action 5 : quand le portrait est reconstitué, vous observez 4 chiffres de code (typographie radio-réveil) : 1, 7, 5, 6. Mais dans quel ordre devez-vous les mettre ? Avant d'être encodés dans l'application, ils devront être remis dans l'ordre des couleurs données par le badge du vendeur de la CO 23 « Vendeur mécontent ». Le code est : 1765.

- Comment découvrir l'astuce des couleurs ? > Le badge du vendeur est toujours noir, sauf sur la carte CO 23.

Action 6 : l'application vous invite à tirer la CO 61 « Vendeur content » + éliminer les CO 69, 99, 91, 84, 23.





Action 7 : tous les numéros de la CE ont été retrouvés. Observez maintenant les CO. Les CO 8 « Trombone » et CO 25 « Portefeuille » sont des CO « objet complémentaire » avec des pièces de puzzle de couleurs différentes. À l'aide du trombone, il est à présent possible d'ouvrir le portefeuille précédemment ramassé : associez la CO 8 « Trombone » à la CO 25 « Portefeuille », pour obtenir la CO 33 « Photo de couple ». + Éliminez CO 8 & 25.

Action 8 : dans le portefeuille, vous découvrez une photo de vos amis. Maintenant que le vendeur est content, vous pouvez lui poser une question. Montrez la photo de Sarah et Paolo au vendeur pour lui demander s'il les a aperçus : associez la CO 33 « Photo de couple » à la CO 61 « Vendeur content », pour obtenir la CO 94 « Direction ». + Éliminez les CO 61 & 33.

Action 9 : la CO 94 « Direction » donne le code « pictogramme village – 8 – pictogramme vélo ». Suivez la logique de la situation précédente pour reformer le code : 1834 :

- Le pictogramme « maison » correspond au village sur le plan général et donc au numéro 1
- Le pictogramme « vélo » correspond au numéro 34

Passage à la situation suivante. + Éliminez CO 94.

Carte « environnement » E :

SA : l'application demande de prendre la CE E et garder la CO 34 « Vélo réparé ».

Action 1 : prenez le paquet de CO (face cachée) dont la pastille est de la même couleur de fond que celle de la CE (mauve).

Action 2 : observez la CE et retrouvez les numéros : 4, 92, 42 :

- CO 42 « Étui smartphone » > dans l'herbe
- CE 92 « Bâton » > sur le tronc d'arbre
- CE 4 « Rocher bancal » > sur le rocher (à gauche)

Action 3 : votre premier réflexe sera peut-être de ramasser l'étui de smartphone (CO 42 « Étui smartphone ») qui donne le code (typographie radio-réveil) 6843. Mais attention, c'est beaucoup trop proche des voies et donc très dangereux. Rappelez-vous, il est interdit de se balader le long des voies. L'application affiche un message d'erreur quand on encode 6843. Trouvez une autre solution. + Éliminez CO 42.

Action 4 : vous remarquez un téléphone coincé sous un rocher. Comment le récupérer ? Utilisez le bâton pour soulever le rocher : associez la CO 4 « Rocher bancal » à la CO 92 « Bâton », pour obtenir la CO 96 « Smartphone écrasé ». + Éliminez les CO 92 & 4.

Action 5 : vous observez un code peu lisible sur la CO 96 « Smartphone écrasé ». Après plusieurs essais, vous remarquez qu'il s'agit du code 3189 (typographie radio-réveil).

Passage à la situation suivante. + Éliminez CO 96.

N.B. Il est également possible que vous tentiez directement le bon code dans l'application sans faire l'erreur du code « 6843 ».



Carte « environnement » F :

SA : l'application demande de prendre la CE F et garder la CO 34 « Vélo réparé ».

Action 1 : prenez le paquet de CO (face cachée) dont la pastille est de la même couleur de fond que celle de la CE (rouge).

Action 2 : observez la CE et retrouvez les numéros : 30, 70, 9, 7 + valeurs de code (typographie radio-réveil) 26.

- CO 30 « Policière » > sur le dos de la policière
- CO 9 « Ambulance » > sur le toit de l'ambulance
- CO 70 « Policier » > sur la poche du policier
- CO 7 « Drap blanc » > sur le drap blanc
- Le numéro 26 (typographie radio-réveil) > sur la banderole de sécurité (en bas à gauche de l'image)

Action 3 : vous vous interrogez sur la raison de la présence de la police et d'une ambulance à un passage à niveau. Ce genre de situation n'est jamais un bon signe. Vous décidez de poser des questions à la police en associant les CO « objet complémentaire » entre elles :

- Demandez à la policière une explication sur la présence de l'ambulance sur cette scène : associez la CO 30 « Policière » à la CO 9 « Ambulance », pour obtenir la CO 39 « Conducteur de train ». + Éliminez CO 30 & 9.
- Demandez au policier ce qui se trouve derrière le drap blanc : associez la CO 70 « Policier » à la CO 7 « Drap blanc », pour obtenir la CO 77 « Circulez ! ». + Éliminez les CO 70 & 7.

Action 4 : vous n'avez pas réussi à récolter beaucoup d'informations. Vous continuez à chercher : observez les CO :

- La CO 39 « Conducteur de train » comporte les valeurs de code (typographie radio-réveil) « pictogramme sifflet – 8 » > sur son pantalon.
- La CO 77 « Circulez ! » donne la valeur (typographie radio-réveil) de code 2 (qui devra être associée au pictogramme du sifflet, sur la CO 39).

Action 5 : vous avez maintenant tous les numéros pour encoder le code dans l'application (26-8-2). Vous devez encore juste trouver l'ordre des numéros (en testant plusieurs options) : 2826. L'application vous explique l'accident qui s'est produit sur le passage à niveau.


Passage à la situation suivante. + Éliminez les CO 77 & 39.

Carte « environnement » G :

SA : l'application demande de prendre la CE G et garder la CO 34 « Vélo réparé ».

Action 1 : prenez le paquet de CO (face cachée) dont la pastille est de la même couleur de fond que celle de la CE (vert).





Action 2 : vous vous posez la question : des vaches sur un passage à niveau ? Ce n'est pas normal. C'est même une situation très dangereuse. Vous devez faire quelque chose. Mais quoi ?

- Observez la CE et retrouvez les numéros 5 et 38 :
 - CO 5 « Vache » > sur la vache
 - CO 38 « QR code » > sur le poteau du passage à niveau

Action 3 : la CO 5 « Vache » donne le code (typographie radio-réveil) 9647. Vous essayez de faire fuir la vache et encodez le code 9647 dans l'application. Attention, les barrières sont baissées et les feux sont rouges. Cela signifie qu'un train est en approche, vous ne pouvez pas traverser le passage à niveau. Laissez ce bétail tranquille, c'est bien trop dangereux. L'application affiche un message d'erreur quand on encode 9647. Trouvez une autre solution. + Éliminez CO 5.

Action 4 : dans l'application, vous avez la possibilité de scanner des QR code (voir en bas de l'écran à droite). La CO 38 « QR code », invite à prendre la CO 25 « Site Infrabel ».

- N.B. En cas de difficulté à scanner le code, vous pouvez le passer en encodant 4293 dans l'application. + Éliminez la CO 38.

Action 5 : la CO 25 : « Site Infrabel » donne le code 8003. On vous conseille d'appeler les services de secours : signalez le problème et continuez votre chemin. + Éliminez la CO 25.

Passage à la situation suivante.

N.B. Il est également possible que vous tentiez directement de scanner le QR code sans interagir avec la vache. Dans ce cas-là, vous n'aurez pas besoin de la CO 5 « Vache ».

Carte « environnement » H :

SA : l'application demande de prendre la CE H, garder la CO 34 « Vélo réparé » et prendre la CO 98 « Sarah amnésique ».

Action 1 : prenez le paquet de CO (face cachée) dont la pastille est de la même couleur de fond que celle de la CE (bleu).

Action 2 : tirez la CO 98 « Sarah amnésique » car l'application vous l'a demandé et retrouvez-y les numéros 97 et 82 :

- CO 97 « Perle »
- CO 82 « Smartphone abîmé »
- + Éliminez CO 98

Action 3 : vous ne savez rien faire avec ces 2 CO pour le moment. Observez la CE et retrouvez les numéros : 18, 22, 15, 14, 28, 62, 16.

- CO 18 « Lapin fugace » > sur la tête du lapin
- CO 22 « Miroir de poche » > sur le miroir
- CO 15 « Silhouette aquatique » > sur la silhouette du poisson dans l'eau
- CO 14 « Rayon de soleil » > dans le haut du rayon de lumière qui éclaire la plage





- CO 28 « Pomme de pin » > au-dessus de la pomme de pin (à droite de la carte)
- CO 62 « Pelle » > dans le sable
- CO 16 « Château de sable » > sur le château de sable, dans le sable

Action 4 : observez les CO « objet complémentaire » et associez-les entre elles :

- Créez un faisceau de lumière : associez la CO 22 « Miroir de poche » et la CO 14 « Rayon de soleil », pour obtenir la CO 36 « Faisceau lumineux ». + Éliminez les CO 14 & 22.
- Faites fuir le lapin en jetant une pomme de pin : associez la CO 18 « Lapin fugace » à la CO 28 « Pomme de pin », pour obtenir la CO 46 « Tas de perles ». Il semblerait que l'animal ait laissé un cadeau derrière lui : la valeur (typographie radio-réveil) de code 7. + Éliminez les CO 18 & 28
- Creusez sous le château de sable : associez la CO 62 « Pelle » à la CO 16 « Château de sable », pour obtenir la CO 78 « Coffre au trésor ». Cette carte donne la valeur (typographie radio-réveil) de code 8. + Éliminez les CO 16 & 62.
- Éclairez la silhouette dans l'eau : associez la CO 15 « Silhouette aquatique » à la CO 36 « Faisceau lumineux », pour obtenir la CO 51 « Poisson transparent » et ainsi trouver la valeur (typographie radio-réveil) de code 4. + Éliminez les CO 15 & 36.

Action 5 : vous avez maintenant 4 valeurs (typographie radio-réveil) pour créer un code. Mais vous devez d'abord les remettre dans le bon ordre. Pour cela, référez-vous à l'ordre des couleurs sur la CO 82 « Smartphone abîmé ». Reformez le code : 4873. + Éliminez les CO 46,51,78,97, 82.

Passage à la situation suivante.

Carte « environnement » I :

SA : l'application demande de prendre la CE I et garder la CO 34 « Vélo réparé ».

Action 1 : prenez le paquet de CO (face cachée) dont la pastille est de la même couleur de fond que celle de la CE (rose).


Action 2 : vous voyez une silhouette de l'autre côté des voies qui est peut-être celle de votre ami Paolo. Plusieurs options se présentent à vous pour le rejoindre.

Action 3 : vous aimeriez ramasser la lampe torche sur les voies pour éclairer la silhouette et découvrir si c'est votre amie Paolo. Vous tirez la CO 44 grâce au numéro 44 sur la lampe torche. La CO 44 « Descendre sur les voies », vous donne le code (typographie radio-réveil) 0354. Mais vous le savez, il est totalement interdit d'aller sur les voies, quelles que soient les circonstances. L'application affiche un message d'erreur. Trouvez une autre solution. + Éliminez la CO 44.

Action 4 : vous tirez la CO 26 grâce au numéro 26 sur le dos de la silhouette. Vous obtenez une CO « objet complémentaire » 26 « Silhouette familière ». Mais vous n'avez pas d'autre CO « objet complémentaire » avec laquelle la combiner.

Action 5 : vous tentez de rejoindre la silhouette sur les quais, à l'aide du vélo : associez la CO 34 « Vélo » à la CO 26 « Silhouette familière », pour obtenir la CO 60 « Rouler sur le quai », qui donne le





code 6584 (typographie radio-réveil). L'application affiche un message d'erreur. Trouvez une autre solution. + Éliminez la CO 60.

Action 6 : vous consultez le panneau d'affichage et tirez la CO 49 grâce au numéro 49 retrouvé en-dessous du tableau. La CO 49 « Affiche Securail » vous donne le code (typographie radio-réveil) 0000. Ce code vous invite à tirer la CO 29 « Lampe torche ». + Éliminez la CO 49.

Action 7 : vous pouvez à présent éclairer la silhouette sur le quai : associez la CO 29 « Lampe torche » à la CO 26 « Silhouette familière », pour obtenir la CO 55 « Panneau d'information ». + Éliminez les CO 26 & 29.

Action 8 : la CO 55 « Panneau d'information » donne le code 3820 (typographie radio-réveil). L'application s'ouvre sur la visite d'une cabine de signalisation Infrabel et sur le dénouement de l'histoire. Fin de partie. + Éliminez CO 55.

- Pour plus d'informations sur le fonctionnement de la cabine de signalisation, voir ci-dessus.

N.B. Vous avez ici plusieurs possibilités d'actions. Vous n'êtes pas obligés de toutes les réaliser pour aboutir au bon résultat. Certains joueurs ne prendront pas le risques d'aller sur les voies par exemple. Dans ce cas-là, une partie des cartes ne seront pas utilisées.



Solutions aventure 3 : Braquage et baby-sitting

Carte « environnement » A :

SA : l'application demande de prendre la CE A.

Action 1 : prenez le paquet de CO (face cachée) dont la pastille est de la même couleur de fond que celle de la CE (bleu).

Action 2 : observez et cherchez les numéros dans la CE : 52, 62, 12, 8, 10, 20.

- CO 52 « Fenêtre entrouverte » > sur la fenêtre de la maison
- CO 62 « Vélos électriques » > sur le mur derrière les vélos électriques
- CO 12 « Corde » > sur la table du garage (à droite de l'image)
- CO 10 « Éric » > sur le pantalon d'Éric qui est sur le toit
- CO 20 « Mallory » > sur le pantalon de Mallory qui est à côté de la voiture
- CO 8 « Objet hors d'atteinte » > en-dessous de la voiture

Action 3 : vous avez maintenant devant vous différentes CO :

- Une CO « outil » : CO 62 « Vélos électriques » > vous pouvez l'associer à tous les types de numéros sur toutes les cartes (voir règles du jeu).
- Des CO « objet complémentaire » : CO 12, 10, 8, 52 et 20 > grâce à leur pièce de puzzle, vous pouvez les associer entre elles pour tirer d'autres CO de la pioche. Attention, vous ne pouvez que combiner une pièce rouge avec une pièce verte (voir règles du jeu).

Action 4 : tentez d'associer les CO « objet complémentaire » :

- Tentez d'accéder à la maison via la fenêtre ouverte. Lancez la corde par la fenêtre : associez la CO 52 « Fenêtre entrouverte » à la CO 12 « Corde », pour obtenir la CO 64 « Point d'accès » (52 + 12). + Éliminez les CO 12 & 52.

Action 5 : mais comment faire pour monter là-haut ? La CO « Éric » vous indique que c'est un vrai casse-cou et qu'il a tendance à grimper partout. Faites grimper Éric à la corde : associez la CO 64 « Point d'accès » à la CO 10 « Éric », pour obtenir la CO 74 « Chambre » (64 + 10). + Éliminez la CO 64.

Action 6 : pour le moment, vous ne savez rien faire avec les autres CO. observez la CO 74 « Chambre » et retrouvez-y les numéros 13 et 30 :

- CO 13 « Boîte cadenassée » > sur l'étagère
- CO 30 « Lulu » > sur le pantalon de Lulu
- + Éliminez la CO 74 « Chambre »

Action 7 : la CO 30 « Lulu » vous indique que Lulu est souple. Demandez-lui de se faufiler sous la voiture et récupérer l'objet qui s'y trouve : associez la CO 30 « Lulu » à la CO 8 « Objet hors d'atteinte » pour obtenir la CO 38 « Pince coupante ». + Éliminez la CO 8.





Action 8 : vous ne pouvez pas associer la CO 38 « Pince coupante » et la CO 13 « Boîte cadénassée », car ce sont deux pièces de puzzle rouges. Éric et Lulu vous ont aidé. Ne serait-ce pas au tour de Mallory de donner un coup de main ? Il adore détourner les objets. Donnez la pince coupante à Mallory : associez la CO 38 « Pince coupante » à la CO 20 « Mallory », pour obtenir la CO 58 « Mauvaise idée ? ». + Éliminez la CO 38.

Action 9 : la CO 58 « Mauvaise idée ? » est une CO « objet complémentaire » avec une pièce de puzzle verte. Vous pouvez maintenant ouvrir la boîte grâce à Mallory et sa pince coupante : associez la CO 58 « Mauvaise idée ? » à la CO 13 « Boîte cadénassée », pour obtenir la CO 71 « Schling ! ». + Éliminez les CO 13 & 58.

Action 10 : observez la CO 71 « Schling ! ». Elle donne le code (typographie radio-réveil) 7171.

Action 11 : quand vous encodez le code 7171 dans l'application (car les chiffres ont une typographie radio-réveil), on vous invite à tirer les CO 5 « Volant de tracteur » et CO 72 « Intérieur de la boîte cadénassée ». + Éliminez la CO 71.

Action 12 : il n'y a maintenant plus de CO à tirer, mais vous remarquez un code dans la boîte cadénassée. Ce code donne la structure « pictogramme vélo – 0 – pictogramme ferme ». Reconstituez le code :

- Le pictogramme « vélo » correspond à la CO 62 « Vélos électriques » et donc au numéro 62
- Le pictogramme « ferme » correspond à la ferme sur le plan général et donc au numéro 7

Action 13 : encodez le code retrouvé : 6207. + Éliminez la CO 72.

Passage à la situation suivante.

Carte « environnement » B :

SA : l'application demande de prendre la CE B et garder les CO 5, 10, 20, 30, 62.


Action 1 : prenez le paquet de CO (face cachée) dont la pastille est de la même couleur de fond que celle de la CE (rose).

Action 2 : observez la CE et cherchez les numéros cachés. Vous remarquez que le passage à niveau est fermé, un train est en approche. Il faut être prudent. Vous retrouvez les numéros 78, 2, 6, 8, 0 + un code « pictogramme manga- pictogramme leggo- pictogramme gameboi – pictogramme tracteur » :

- La CO 78 « Sac à dos » > sur le sac à dos du personnage de dos
- Le numéro 8 (typographie radio-réveil) > dans la capuche de Mallory
- Le numéro 0 (typographie radio-réveil) > sur le bras du personnage de dos
- Le numéro 2 (typographie radio-réveil) > dans les cheveux de Lulu
- Le numéro 6 (typographie radio-réveil) > sur le pantalon d'Éric

Action 3 : vous n'avez pas assez d'informations pour résoudre le code avec les pictogrammes. Concentrez-vous sur les numéros que vous venez de trouver. Pour pouvoir encoder le code dans l'application, vous devez trouver l'ordre dans lequel mettre les numéros. La CO 78 « Sac à dos » vous





donne un indice. Le cadenas du sac porte les indications « dragon, zelda (référence à un jeu vidéo), engrenage et sac ». Pour trouver le code d'ouverture du sac, il faut remettre les valeurs de code de la CE (2, 6, 8, et 0) dans l'ordre des dessins (Dragon pour Mallory 8 / Zelda pour Éric 6/ Engrenage pour Lulu 2/ Sac pour le personnage de dos 0) > se référer au descriptif des cartes personnage pour savoir ce qu'ils aiment. Vous obtenez le code 8620.

Action 4 : lorsque vous encodez 8620 dans l'application, on vous demande de tirer les CO 23, 24, 25 :

- CO 23 « Gameboi »
- CO 24 « Manga »
- CO 25 « Leggo RK5000 »
- + Éliminez CO 78.

Action 5 : l'application vous avait dit qu'il faudrait occuper les enfants en attendant que le train passe pour éviter qu'ils aillent trop proche des voies. Pour occuper les enfants et les garder loin des voies, associez le bon objet à leur numéro de carte grâce aux CO « objet complémentaire » :

- Associez la CO 23 « Gameboi » à la CO 10 « Éric » pour obtenir la CO 33 « Éric patient », qui porte la valeur de code (typographie radio-réveil) 8 > sur la Gameboi. + Éliminez la CO 23.
- Associez la CO 24 « Manga » à la CO 20 « Mallory » pour obtenir la CO 44 « Mallory patient », qui porte la valeur de code (typographie radio-réveil) 1 > sur le bord de son Manga. + Éliminez la CO 24.
- Associez la CO 25 « Leggo RK5000 » à la CO 30 « Lulu », pour obtenir la CO 55 « Lulu patiente », qui porte la valeur de code 5 > sous forme de Leggo. + Éliminez la CO 25.
- Si une de ces associations est ratée, elle renverra au numéro d'une CO « Meh » portant le code (typographie radio-réveil) 6666. S'il n'y a pas d'erreurs, vous ne tirerez pas les CO 34, 35, 43, 45, 53 & 54.

Action 6 : il n'y a maintenant plus de CO à tirer, mais vous vous rappelez du code avec les pictogrammes sur la route. Reconstituez le code à entrer dans l'application (1587) :

- Le pictogramme « Manga » correspond au numéro 1
- Le pictogramme « Leggo » correspond au numéro 5
- Le pictogramme « Gameboi » correspond au numéro 8
- Le pictogramme « ferme » correspond à la ferme sur le plan général et donc au numéro 7

Passage à la situation suivante. + Éliminez les CO 33, 44 & 55.

Carte « environnement » C :

SA : l'application demande de prendre la CE C et garder les CO 5, 10, 20, 30, 62.

Action 1 : prenez le paquet de CO (face cachée) dont la pastille est de la même couleur de fond que celle de la CE (orange).

Action 2 : observez la CE et cherchez les numéros : 24, 1, 2.

- CO 24 « Poutres alignées » > sur la petite poutre du milieu (à gauche de la carte)





- CO 1 « Tracteur délabré » > sur le tracteur
- CO 2 « Balle de foin » > dans le bas de la balle de foin

Action 3 : Éric, Mallory et Lulu vont certainement pouvoir vous aider (CO « objet complémentaire ») :

- Faites grimper Éric aux poutres : associez la CO 24 « Poutres alignées » à la CO 10 « Éric », pour obtenir la CO 34 « Éclairage ». + Éliminez la CO 24.
- Donnez l'éclairage à Mallory : associez la CO 34 « Éclairage » à la CO 20 « Mallory », pour obtenir la CO 54 « Magicien de Lumière ». + Éliminez la CO 34.
- Demandez au Magicien de lumière d'éclairer le trou sombre de la balle de foin : associez la CO 54 « Magicien de Lumière » à la CO 2 « Balle de foin », pour obtenir la CO 56 « Objet inaccessible ». + Éliminez les CO 2 & 54.
- Lulu peut alors se faufiler dans le foin : associez la CO 56 « Objet inaccessible » à la CO 30 « Lulu », pour obtenir la CO 86 « Colonne de direction ». + Éliminez la CO 56.

Action 4 : vous avez maintenant plusieurs parties du tracteur, vous allez peut-être pouvoir le réparer grâce aux CO « objet complémentaire ». N'oubliez pas, vous ne pouvez que associer des pièces vertes avec des pièces rouges :

- Vissez le volant du tracteur sur la colonne de direction : associez la CO 86 « Colonne de direction » à la CO 5 « Volant de tracteur », pour obtenir la CO 91 « Direction ». + Éliminez la CO 86.
- Réemboîtez la colonne obtenue dans le tracteur : associez la CO 91 « Direction » à la CO 1 « Tracteur délabré », pour obtenir la CO 92 « Trappe ». Éliminez les CO 1 & 91.

Action 5 : observez la CO 92 « Trappe », elle porte la structure de code « pictogramme village – pictogramme vélo – 2 ». Reconstituez le code (1622) selon la logique vu précédemment :

- Le pictogramme « maison » correspond au village sur le plan général et donc au numéro 1
- Le pictogramme « vélo » correspond à la CO 62 « Vélos électriques » et donc au numéro 62

Passage à la situation suivante. + Éliminez la CO 92.

Carte « environnement » D :

SA : l'application demande de prendre la CE D et garder les CO 10, 20, 30, 62.

Action 1 : prenez le paquet de CO (face cachée) dont la pastille est de la même couleur de fond que celle de la CE (vert).

Action 2 : observez la CE et cherchez les numéros : 44, 32, 93.

- CO 93 « Fugitif » > sur le sac du fugitif. Elle donne le code (typographie radio-réveil) 8210. Voulez-vous encoder ce code ? Cela signifie traverser les voies pour rejoindre le fugitif. Et vous savez que c'est toujours interdit.
 - L'application affiche un message d'erreur quand on encode 8210. Trouvez une autre solution. + Éliminez CO 93.





- CO 32 « Photo du village » > sur le sol devant Lulu. Cette carte vous aidera à reconnaître la planque du fugitif, une fois arrivés au village (CE F).
- CO 44 « Signalisation » > sur le panneau d'indication. Elle donne la structure de code (typographie radio-réveil) « 7 – pictogramme vélo- pictogramme village ». Reconstituez le code (7621) selon la logique vu précédemment. + Éliminez la CO 44.

Passage à la situation suivante.

N.B. Il est également possible que vous tentiez directement le bon code dans l'application. Il ne faudra alors pas utiliser la CO 93.

Carte « environnement » E :

SA : l'application demande de prendre la CE E et garder les CO 10, 20, 30, 32 & 62.

Action 1 : prenez le paquet de CO (face cachée) dont la pastille est de la même couleur de fond que celle de la CE (jaune).

Action 2 : un homme âgé est coincé sur le passage à niveau ouvert. Vous devez l'aider, mais comment ? Observez la CE et cherchez les numéros : 68, 69, 70.

- Comme les barrières sont relevées et que les feux sont blancs, vous pouvez traverser. Vous aidez l'homme à sortir de sa voiture et tirez la CO 69 « Homme âgé » > sur le visage de l'homme. Elle donne la valeur de code 2 (qui devra être associée au pictogramme de la canne, sur la CO 55).
- Vous essayez de pousser la voiture et tirez la CO 68 « Voiture en panne » > à côté de la porte de la voiture en bas. Elle donne le code (typographie radio-réveil) 2014.
 - L'application affiche un message d'erreur quand on encode 2014. Trouvez une autre solution. + Éliminez CO 68.
- Vous cherchez une information aux alentours et tirez la CO 70 « QR code » > sur un des poteaux du passage à niveau. Scannez le QR code via l'application (voir en bas à droite de l'écran). Le QR code invite à tirer la CO 55 « Site Infrabel ». En cas de difficulté à scanner le code, vous pouvez le passer en encodant 9342 dans l'application.

Action 3 : la CO 55 « Site Infrabel » donne la structure de code « pictogramme canne – pictogramme vélo – 8 ». Reconstituez le code (2628) selon la logique vu précédemment :

- Le pictogramme « canne » correspond à la canne sur la CO 69 « Homme âgé » et donc au numéro 2
- Le pictogramme « vélo » correspond à la CO 62 « Vélos électriques » et donc au numéro 62

On vous conseille d'appeler les services de secours : signalez le problème et continuez votre chemin maintenant que l'homme âgé est en sécurité. + Éliminez les CO 55 & 69.

Passage à la situation suivante.



Carte « environnement » F :

SA : l'application demande de prendre la CE F et garder les CO 10, 20, 30, 32 & 62.

Action 1 : prenez le paquet de CO (face cachée) dont la pastille est de la même couleur de fond que celle de la CE (mauve).

Action 2 : observez la CE et cherchez les numéros : 98, 11, 6, 3.

- CO 98 « Commère » > sur la dame à sa fenêtre. Elle donne la valeur de code 4 (typographie radio-réveil) qui devra être associée au pictogramme des lunettes, sur la CO 97.
- CO 11 « Airmess » > sur la boîte qui est sur le pas de la porte
- CO 6 « Maison abandonnée » > sur la maison de droite
- CO 3 « Radio » > dans la boîte aux lettres

Action 3 : Éric, Mallory et Lulu vont certainement pouvoir vous aider (CO « objet complémentaire ») :

- Donnez la radio médicale à Mallory, pour qu'il puisse inventer un nouvel objet : associez la CO 3 « Radio » à la CO 20 « Mallory », pour obtenir la CO 23 « Magicien des portails ». + Éliminez la CO 23.
- Vous remarquez que la maison de la photo du village est la même que la maison abandonnée : associez la CO 32 « Photo du village » à la CO 6 « Maison abandonnée », pour obtenir la CO 38 « Porte verrouillée ». + Éliminez les CO 6 & 32.
- Demandez à Mallory d'ouvrir la porte : associez la CO 23 « Magicien des portails » à la CO 38 « Porte verrouillée », pour obtenir la CO 61 « Planque ». Sur cette carte, vous remarquez qu'il y a un objet de l'autre côté de la pièce, mais vous ne savez pas y accéder à cause du trou. Il faudra trouver une solution. + Éliminez les CO 23 & 38.
- Mettez les super chaussures à Éric : associez la CO 11 « Airmess » à la CO 10 « Éric », pour obtenir la CO 21 « Éricclair ». + Éliminez la CO 11.

Action 4 : pour le moment, vous ne savez pas faire d'autres associations. Mais sur la CO 61 « Planque », vous observez le numéro 46 > sur les traces au mur. Vous tirez la CO 46 « Mur avec des traces ». + Éliminez la CO 61.

Action 5 : comme l'indiquent les traces de pas sur le mur, demandez à Éric (et ses super chaussures) d'atteindre l'objet au fond de la planque : associez la CO 21 « Éricclair » et la CO 46 « Mur avec des traces », pour obtenir la CO 67 « Boîte casse-tête ». + Éliminez les CO 21 & 46.

Action 6 : vous découvrez une boîte casse-tête. Qui pourrait vous aider à la résoudre ? Vous savez que Lulu s'intéresse beaucoup à la mécanique. Donnez la boîte à Lulu : associez la CO 67 « Boîte casse-tête » à la CO 30 « Lulu », pour obtenir la CO 97 « Ticket de train ». + Éliminez la CO 67.

Action 7 : sur la CO 97, vous trouvez la structure de code « pictogramme vélo – pictogramme lunettes – 9 ». Reconstituez le code (6249) selon la logique vu précédemment :

- Le pictogramme « vélo » correspond à la CO 62 « Vélos électriques » et donc au numéro 62
- Le pictogramme « lunettes » correspond aux lunettes de la commère sur la CO 98 « Commère » et donc au numéro 4





Passage à la situation suivante. + Éliminez les CO 97 & 98.

Carte « environnement » G

SA : l'application demande de prendre la CE G et garder les CO 10, 20, 30 & 62.

Action 1 : prenez le paquet de CO (face cachée) dont la pastille est de la même couleur de fond que celle de la CE (rouge).

Action 2 : observez la CE et cherchez les numéros : 47, 19, 9, 39.

- CO 39 « Fugitif pressé » > sur le dos du fugitif qui est sur le toit du train
- CO 47 « Securail » > sur le panneau d'affichage
- CO 9 « Enfant » > sur le bras de l'enfant
- CO 19 « Glace » > sur le comptoir du vendeur de glaces

Action 3 : vous avez plusieurs options :

- Encodez le code (typographie radio-réveil) 7842 retrouvé sur la CO « Fugitif pressé ». Mais est-ce une bonne idée de suivre le fugitif alors qu'il a des comportements dangereux près des voies ? > L'application affiche un message d'erreur quand on encode 7842. Trouvez une autre solution. + Éliminez CO 39.
- Encodez le code (typographie radio-réveil) 0832 retrouvé sur la CO « Securail ». L'application vous demande de tirer la CO 37 « Agent de sécurité ».
- Donnez la glace à l'enfant : associez la CO 9 « Enfant » à la CO 19 « Glace », pour obtenir la CO 28 « Appareil photo ». + Éliminez les CO 9 & 19.

Action 4 : vous avez maintenant plusieurs CO « objet complémentaire », tentez de les combiner. Sur l'appareil photo de la CO 28, vous remarquez le même symbole que sur le t-shirt de Lulu. Donnez l'appareil photo à Lulu : associez la CO 30 « Lulu » à la CO 28 « Appareil photo », pour obtenir la CO 58 « Photo du fugitif ». + Éliminez la CO 28.

Action 5 : maintenant que vous avez une photo du fugitif, vous pouvez la montrer à l'agent de sécurité pour lui expliquer la situation. Montrez à l'agent l'individu recherché : associez la CO 58 « Photo du fugitif » à la CO 37 « Agent de sécurité », pour obtenir la CO 95 « Explication ». + Éliminez les CO 37 & 58.

Action 6 : sur la veste de l'agent de sécurité, vous observez le code (typographie radio-réveil) 5371. Vous l'encodez dans l'application et elle s'ouvre sur la visite d'une cabine de signalisation Infrabel et sur le dénouement de l'histoire. Fin de partie.

- Pour plus d'informations sur le fonctionnement de la cabine de signalisation, voir ci-dessus.

N.B. Il est également possible que vous tentiez directement le bon code dans l'application. Il ne faudra alors pas utiliser la CO 39.

