



# 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.elles 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.

### Plus d'informations sur les numéros :

- Les numéros d'un code à insérer dans l'application ont une police d'écriture de type « digital » semblable à la police d'un radio-réveil.
- Certains codes comportent des pictogrammes : ces symboles 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.
- Les numéros sur les cartes « environnement » sont soit des numéros de cartes « objet » (pour retourner une nouvelle carte), soit des numéros à combiner à un autre numéro (pour donner un résultat exploitable).

### 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 joueur.euse.s doivent consulter les éléments (signalés en vert). Ils.elles devront tous les consulter avant de pouvoir interpellier l'employé Infrabel (également signalé en vert). L'employé marque la fin de la visite de la cabine de signalisation.

## Légende :

- SA « Starters Application » : les cartes que les joueur.euse.s doivent retourner au début d'une situation de jeu. Chaque situation de jeu démarre avec une nouvelle carte « environnement ».
- 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 : A et 11.

Numéros à retrouver dans la CE A : 2, 9.

CO 9 : « Attention ! ». Donne le code 0001.

CO 2 : « Feu vert pour les voitures ». Y trouver le numéro 5.

CO 5 : « Bouton appel piétons ».

Actionner le feu pour piétons : associer la CO 2 « Feu vert pour les voitures » à la CO 5 « Bouton appel piétons », pour obtenir la CO 7 (2 + 5).

CO 7 : « Feu rouge pour les voitures ». Y trouver les numéros de CO 1 « Loupe » et 4 « Laisse ».

Observer la tache d'huile sur la route, à l'aide de la loupe : associer la CO 1 « Loupe » et le numéro 9 de la CE, pour obtenir la CO 10 « Ticket de caisse dégradé 1 ». Y trouver le numéro 8.

CO 8 : « Ticket de caisse dégradé 2 ». Donne le code 2611 (transition). Passage à la situation suivante.

### Carte « environnement » B :

SA : B, 4, 10, 1, 11, 16.

Numéros à retrouver dans la CE B : 8 + la structure de code « pictogramme trottinette – 11 ».  
Pour former ce code, il faut prendre le numéro de la CO représentant une trottinette (CO 11). Le code à entrer dans l'application est donc : 1111.

Le numéro 8 de la CE ne correspond à aucune carte. Associer la CO 4 « laisse » et le numéro 8 sur la CE pour obtenir la CO 12 (8 + 4 = 12) : utiliser la laisse pour attraper la boîte dans l'arbre.

CO 12 : « Boîte de biscuits pour chien ». Permet d'obtenir la CO 13.

CO 13 : « Train passé ».

Associer la CO 13 « Train passé » et la CO 16 « Feu rouge » et obtenir la CO 29.

CO 29 : « Feu blanc ». Donne la structure de code « pictogramme trottinette – 45 ».  
Voir logique des situations précédentes où la trottinette renvoie à la CO 11 : le code à entrer dans l'application est : 1145 (transition). Passage à la situation suivante.





## Carte « environnement » C :

SA : C, 11, 1, 10, 4.

Numéros à retrouver dans la CE C : 18, 16.

CO 18 : « Vendeur mécontent ».

Le numéro 16 de la CE ne correspond à aucune carte : associer la CO 1 « Loupe » et le numéro 16 sur la CE pour obtenir la CO 17 (16 + 1).

CO 17 : « Souris ».

Pour attraper la souris qui se balade dans le magasin : associer la CO 17 « Souris » à la CO 4 « Laisse » pour obtenir la CO 21 (17 + 4) : « Souris saucissonnée ».

Remettre l'animal capturé au vendeur mécontent : associer la CO 21 « Souris saucissonnée » à la CO 18 « Vendeur mécontent » pour obtenir la CO 39 (21+18).

CO 39 : « Vendeur souriant ».

Les joueur.euse.s peuvent à présent questionner le vendeur : associer la CO 39 « Vendeur souriant » à la CO 10 « Ticket de caisse dégradé 1 » pour obtenir la CO 49 « Catalogue ».

CO 49 : « Catalogue ». On retrouve la structure de code « pictogramme lac – pictogramme trottinette – 8 » sur le coin des pages. Sur le plan général, le lac porte le numéro 2. La CO de la trottinette porte le numéro 11. Le code est donc : 2118 (transition). Passage à la situation suivante.

## Carte « environnement » D :

SA : D, 11, 1, 4.

Numéros à retrouver dans la CE D : 19, 22.

CO 19 : « Aie ! » Donne le code 2222.

CO 22 : « Camion Infrabel ». Le numéro 20 doit y être retrouvé.


CO 20 : « Ingénieure responsable du chantier ». Donne la structure de code « pictogramme trottinette – pictogramme lac - 6 ». Le code est donc (voir logique des situations précédentes) : 1126 (transition). Passage à la situation suivante.

## Carte « environnement » E :

SA : E, 11, 1, 4.

Numéros à retrouver dans la CE E : 8, 4, 6, 5, 22.

CO 22 : « Sac fermé ». Le cadenas du sac porte le symbole du parasol.



Les 4 autres chiffres à trouver dans la CE (8, 4, 6, 5) sont des éléments de code (police digitale). Les joueur.euse.s doivent comprendre qu'ils.elles doivent les entrer dans l'application, dans l'ordre donné par les points de couleur qui ornent le parasol. Ils obtiennent ainsi : 6845. Le code invite à tirer la CO 63.

CO 63 : « Sac ouvert ». Deux numéros doivent y être trouvés : 24 et 36.

CO 36 : « Maillot de bain ».

CO 24 : « Reçu ». Donne la structure de code « 9 – pictogramme trottinette - pictogramme cabine de signalisation » : 9119 (transition). Passage à la situation suivante.

### **Carte « environnement » F :**

SA : F, 11, 1, 4, 36.

Numéros à retrouver dans le CE F : 64 + code 4852.

CO 64 : donne le code 6584.

Code 4852 (transition). Passage à la situation suivante.

### **Carte « environnement » G :**

SA : G, 11, 1, 4, 36.

Numéros à retrouver dans la CE G : 37, 89.

CO 89 : « Porte de train en mouvement ». Donne le code 1435.

CO 37 : « Affiche Securail ». Donne le code 8023, qui invite à tirer les CO 62 et 44.

CO 44 : « Agente de sécurité 2 ».

CO 62 : « Agent de sécurité 1 ». Y trouver le numéro 44.

Les joueur.euse.s doivent expliquer à un.e des agent.e.s de sécurité qu'ils.elles sont à la recherche d'un individu en maillot : associer la CO 62 « Agent de sécurité » à la CO 36 « Maillot de bain », pour obtenir la CO 98.

CO 98 : « Portrait du criminel ». Donne la partie de code « 45 – ».

Les joueur.euse.s doivent alors expliquer à l'agente restante qu'ils.elles sont à la recherche de leur chien : associer la CO 44 « Agente de sécurité » à la CO 4 « Laisse », pour obtenir la CO 48.

CO 48 : « Explication ». Donne la partie de code « - 62 ».

Rassembler les valeurs de code 45 et 62, pour obtenir le code : 4562 (transition). Passage à la situation suivante.





## Carte « environnement » H :

SA : H, 1, 11, 4.

Numéros à retrouver dans la CE H : 82, 69, 45, 28, 32.

Les joueur.euse.s tentent de glisser sur la rampe avec leur trottinette pour se rapprocher du chien : associer la CO 82 « Rampe » à la CO 11 « Trottinette » pour obtenir la CO 93 « Grind sur la rampe », qui renvoie au code 9874.

CO 69 : « Rio ». Donne le code 6847.

Le scout de l'illustration paraît bien accablé. Les joueur.euse.s peuvent le soulager en lui proposant une canne : associer la CO 32 « Scout surchargé » à la CO 45 « Canne » pour obtenir la CO 77 « Scout fringant », qui porte une partie de code : 99.

Requinqué le scout va pouvoir aider la petite dame âgée à avancer et libérer le passage qui mène au chien : la CO 28 « Dame âgée » livre la seconde partie du code : 99.

Entrer le code 9999 dans l'application. Fin de partie.





## Solutions aventure 2 : Les Souvenirs de Sarah

### Carte « environnement » A :

SA : A, 10.

Numéros à retrouver dans la CE A : 12, 1, 5, 2 + code « pictogramme vélo – pictogramme magasin – 9 ».

CO 10 : « Vélo ». Il faut y retrouver le numéro 4.

CO 4 : « Chambre à air dégonflée ».

Les joueur.euse.s vont devoir regonfler la bouée : associer la CO 12 « Bouée dégonflée » à la CO 1 « Pompe à air », pour obtenir la CO 13 (12 + 1).

Ils.elles peuvent alors associer la CO 13 « Bouée » à la CO 5 « Maillot », pour obtenir la CO 18 (13 + 5).

Grâce à leur nouvel ensemble de baignade, les joueur.euse.s peuvent à présent aller dans l'eau pour récupérer la caisse orange qui y flotte : associer la CO 18 « Ensemble de baignade » au numéro 2 de la CE, pour obtenir la CO 20 « Kit de rustines ».

Les voilà avec un kit de rustines qui leur permettra de réparer la chambre à air : associer la CO 20 « Kit de rustines » à la CO 4 « Chambre à air dégonflée », pour obtenir la CO 24 « Chambre à air réparée ».

Ils.elles doivent à présent associer la CO 24 « Chambre à air réparée » à la CO 10 « Vélo », pour obtenir la CO 34 « Vélo réparé ».

Compléter le code de la CE « pictogramme vélo – pictogramme magasin – 9 » : les premiers chiffres à entrer dans le téléphone sont donc 34 (numéro de la carte « Vélo réparé »), puis 6 (numéro du magasin sur le plan général du jeu) et 9. Le code est : 3469 (transition). Passage à la situation suivante.

### Carte « environnement » B :

SA : B, 34.

Numéros à retrouver dans la CE : 66 + valeurs de code 53 et 20.

CO 66 : « Portefeuille tombé ». Donne le code 6666.

Les joueur.euse.s sont ici tenté.e.s de ramasser le portefeuille le long des voies. C'est pourtant trop dangereux. Il faudra attendre que le feu passe au blanc en associant les valeurs de code du feu rouge et du banc, où ils.elles peuvent attendre que le train soit passé.

Reformer le code 2053 (transition). Passage à la situation suivante.





## Carte « environnement » C :

SA : C, 34.

Numéros à retrouver dans la CE C : 25 + code « 1 – pictogramme vélo - pictogramme magasin ».

CO 25 : « Portefeuille ».

Le feu est à présent blanc. Les joueur.euse.s peuvent désormais poursuivre leur chemin. En toute sécurité, ils.elles vont à présent pouvoir ramasser le portefeuille tombé au sol.

Suivre la logique de la situation précédente pour reformer le code : 1346 (transition). Passage à la situation suivante.

## Carte « environnement » D :

SA : D, 34, 25.

Numéros à retrouver dans la CE D : 23, 8, 91/69/84/99.

CO 23 : « Vendeur mécontent ».

CO 8 : « Trombone ».

Les joueur.euse.s vont devoir aider le vendeur 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 91/69/84/99 : 4 parties d'un même portrait. Une fois le portrait du vendeur (à présent élu « Employé du mois ») reformé, 4 chiffres de code (police digitale) sont à trouver : 1, 7, 5, 6. 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. Il invite à tirer la CO 61.

CO 61 : « Vendeur content ».

À l'aide du trombone, il est à présent possible d'ouvrir le portefeuille précédemment ramassé : associer la CO 8 « Trombone » à la CO 25 « Portefeuille », pour obtenir la CO 33.

CO 33 : « Photo de couple ».

Il faut à présent montrer la photo de Sarah et Paolo au vendeur pour lui demander s'il les a aperçu.e.s : associer la CO 33 « Photo de couple » à la CO 61 « Vendeur content », pour obtenir la CO 94.

CO 94 : « Direction ». Donne le code « pictogramme village – 8 – pictogramme vélo » : 1834 (transition). Passage à la situation suivante.





## Carte « environnement » E :

SA : E, 34.

Numéros à retrouver dans la CE E : 4, 92, 42.

CO 42 : « Étui smartphone ». Donne le code 6843.

Utiliser le bâton pour soulever le rocher : associer la CO 4 « Rocher bancal » à la CO 92 « Bâton », pour obtenir la CO 96.

CO 96 : « Smartphone écrasé ». Donne le code 3189 (transition). Passage à la situation suivante.

## Carte « environnement » F :

SA : F, 34.

Numéros à retrouver dans la CE F : 30, 70, 9, 7 + valeurs de code 26.

CO 30 : « Policière ».

CO 9 : « Ambulance ».

CO 70 : « Policier ».

CO 7 : « Drap blanc ».

Demander à la policière une explication sur la présence de l'ambulance sur cette scène : associer la CO 30 « Policière » à la CO 9 « Ambulance », pour obtenir la CO 39.

CO 39 : « Conducteur de train ». Comporte les valeurs de code « pictogramme sifflet – 8 ».

Demander au policier ce qui se trouve derrière le drap blanc : associer la CO 70 « Policier » à la CO 7 « Drap blanc », pour obtenir la CO 77.

CO 77 : « Circulez ! » Donne la valeur de code 2 (qui devra être associée au pictogramme du sifflet, sur la CO 39).

Reconstituer le code avec les différentes valeurs trouvées : 2826 (transition). Passage à la situation suivante.

## Carte « environnement » G :

SA : H, 34.

Numéros à retrouver dans la CE H : 5, 38.







CO 5 : « Vache ». Donne le code 9647.

CO 38 : « QR code », invite à prendre la CO 25. En cas de difficulté à scanner le code, vous pouvez le passer en encodant 4293 dans l'application.

CO 25 : « Site Infrabel ». Donne le code 8003 (transition). Passage à la situation suivante.

## Carte « environnement » H :

SA : H, 34, 98.

Numéros à retrouver dans la CE H : 18, 22, 15, 14, 28, 62, 16.

CO 98 : « Sarah amnésique ». Y retrouver les numéros 97 et 82.

CO 97 : « Perle ». Donne la valeur de code 3.

CO 82 : « Smartphone abîmé ».

CO 18 : « Lapin ».

CO 22 : « Miroir de poche ».

CO 15 : « Silhouette aquatique ».

CO 14 : « Rayon de soleil ».

CO 28 : « Pomme de pin ».

CO 62 : « Pelle ».

CO 16 : « Château de sable ».

Créer un faisceau de lumière : associer la CO 22 « Miroir de poche » et la CO 14 « Rayon de soleil », pour obtenir la CO 36 « Faisceau lumineux ».

Faire fuir le lapin en jetant une pomme de pin : associer la CO 18 « Lapin » 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 de code 7.

Creuser sous le château de sable : associer la CO 62 « Pelle » à la CO 16 « Château de sable », pour obtenir la CO 78 « Coffre au trésor ». Cette carte donne la valeur de code 8.

Éclairer la silhouette dans l'eau : associer la CO 15 « Silhouette aquatique » à la CO 36 « Faisceau lumineux », pour obtenir la CO 51 « Poisson transparent » et ainsi trouver la valeur de code 4.

Reformer le code en suivant l'ordre des couleurs donné par l'écran du téléphone de la CO 98 « Sarah amnésique » : 4873 (transition). Passage à la situation suivante.





## Carte « environnement » I :

SA : I, 34.

Numéros à retrouver dans la CE I : 26, 49, 44.

CO 44 : « Descendre sur les voies » ». Donne le code 0354.

CO 26 : « Silhouette familière ».

CO 49 : « Affiche Securail ».

Si les joueur.euse.s tentent de rejoindre la silhouette sur les quais, à l'aide du vélo : associer la CO 34 « Vélo » à la CO 26 « Silhouette familière », pour obtenir la CO 60 « Rouler sur le quai », qui donne le code 6584.

S'ils.elles consultent le panneau de la CO 49 (Affiche Securail), ils.elles doivent retrouver le code 0000, qui les invite à tirer la CO 29 « Lampe torche ».

Ils.elles peuvent à présent éclairer la silhouette sur le quai : associer la CO 29 « Lampe torche » à la CO 26 « Silhouette familière », pour obtenir la CO 55.

CO 55 : « Panneau d'information ». Donne le code 3820 (transition). L'application s'ouvre sur la visite d'une cabine de signalisation Infrabel et sur le dénouement de l'histoire. Fin de partie.



## Solutions aventure 3 : Braquage et baby-sitting

### Carte « environnement » A :

SA : A.

Numéros à retrouver dans la CE A : 52, 62, 12, 8, 10, 20.

CO 52 : « Fenêtre entrouverte ».

CO 62 : « Vélos électriques ».

CO 12 : « Corde ».

CO 10 : « Éric ».

CO 20 : « Mallory ».

Lancer la corde par la fenêtre : associer la CO 52 « Fenêtre entrouverte » à la CO 12 « Corde », pour obtenir la CO 64 (52 + 12).

CO 64 : « Point d'accès ».

Faire grimper Éric à la corde : associer la CO 64 « Point d'accès » à la CO 10 « Éric », pour obtenir la CO 74 (64 + 10).

CO 74 : « Chambre ». Y retrouver les numéros 13 et 30.

CO 13 : « Boîte cadénassée ».

CO 30 : « Lulu ».

Utiliser Lulu pour se faufiler sous la voiture et récupérer l'objet qui s'y trouve : associer la CO 30 « Lulu » au numéro 8 de la CE (30 + 8), pour obtenir la CO 38 « Pince coupante ».

Donner la pince coupante à Mallory : associer la CO 38 « Pince coupante » à la CO 20 « Mallory », pour obtenir la CO 58 « Mauvaise idée ? ».

Ouvrir la boîte grâce à Mallory et sa pince coupante : associer la CO 58 « Mauvaise idée ? » à la CO 13 « Boîte cadénassée », pour obtenir la CO 71 « Schling ! », qui donne le code 7171, invitant à tirer les CO 5 « Volant de tracteur » et 72.

CO 72 : « Intérieur de la boîte cadénassée ». Donne la structure de code « pictogramme vélo – 0 – pictogramme ferme ». Reconstituer le code : le pictogramme du vélo renvoie à la CO 62 « Vélos électriques » et le pictogramme de la ferme renvoie à la ferme du plan général de jeu, qui porte le numéro 7. Le code à trouver est : 6207 (transition). Passage à la situation suivante.





## Carte « environnement » B :

SA : B, 10, 20, 30, 62, 5.

Numéros à retrouver dans la CE B : 78 + Valeurs de code 2, 6, 8, et 0 + code « pictogramme manga- pictogramme leggo- pictogramme gameboi – pictogramme tracteur ».

CO 78 : « Sac à dos ». 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). Le code obtenu 8620, fait tirer les cartes 23, 24, 25.

CO 23 : « Gameboi ».

CO 24 : « Manga ».

CO 25 : « Leggo RK5000 ».

Pour occuper les enfants et les garder loin des voies, il faut associer le bon objet à leur numéro de carte :

Associer la CO 23 « Gameboi » à la CO 10 « Éric » pour obtenir la CO 33 « Éric patient », qui porte la valeur de code 8.

Associer la CO 24 « Manga » à la CO 20 « Mallory » pour obtenir la CO 44 « Mallory patient », qui porte la valeur de code 1.

Associer la CO 25 « Leggo RK5000 » à la CO 30 « Lulu », pour obtenir la CO 55 « Lulu patiente », qui porte la valeur de code 5.

Si une de ces associations est ratée, elle renverra au numéro d'une CO « Meh » portant le code 6666.

Reconstituer le code à entrer dans l'application grâce à la structure de code de la CE : 1587 (1 pour le manga, 5 pour le leggo, 8 pour le gameboi et 7 pour la ferme du plan général de jeu \_ transition).  
Passage à la situation suivante.

## Carte « environnement » C :

SA : C, 10, 20, 30, 62, 5.


Numéros à retrouver dans la CE C : 24, 1, 2.

CO 24 : « Poutres alignées ».

CO 1 : « Tracteur délabré ».

CO 2 : « Balle de foin ».





Faire grimper Éric aux poutres : associer la CO 24 « Poutres alignées » à la CO 10 « Éric », pour obtenir la CO 34 « Éclairage ».

Donner l'éclairage à Mallory : associer la CO 34 « Éclairage » à la CO 20 « Mallory », pour obtenir la CO 54 « Magicien de Lumière ».

Utiliser le Magicien de lumière pour éclairer le trou sombre de la balle de foin : associer la CO 54 « Magicien de Lumière » à la CO 2 « Balle de foin », pour obtenir la CO 56 « Objet inaccessible ».

Lulu peut alors se faufiler dans le foin : associer la CO 56 « Objet inaccessible » à la CO 30 « Lulu », pour obtenir la CO 86 « Colonne de direction ».

Visser le volant du tracteur sur la colonne de direction : associer la CO 86 « Colonne de direction » à la CO 5 « Volant de tracteur », pour obtenir la CO 91 « Direction ».

Réemboîter la colonne obtenue dans le tracteur : associer la CO 91 « Direction » à la CO 1 « Tracteur délabré », pour obtenir la CO 92 « Trappe », portant la structure de code « pictogramme village – pictogramme vélo – 2 ». Reconstituer le code selon la logique vu précédemment : 1622 (transition). Passage à la situation suivante.

### **Carte « environnement » D :**

SA : D, 10, 20, 30, 62.

Numéros à retrouver dans la CE D : 44, 32, 93.

CO 93 : « Fugitif ». Donne le code 8210.

CO 32 : « Photo du village ». Cette carte aidera les joueur.euse.s à reconnaître la planque du fugitif, une fois arrivé.e.s au village (CE F).

CO 44 : « Signalisation ». Donne la structure de code « 7 – pictogramme vélo- pictogramme village » : 7621 (transition). Passage à la situation suivante.

### **Carte « environnement » E :**

SA : E, 10, 20, 30, 62, 32.


Numéros à retrouver dans la CE E : 68, 69, 70.

CO 69 : « Homme âgé ». Donne la valeur de code 2 (qui devra être associée au pictogramme de la canne, sur la CO 55).

CO 68 : « Voiture en panne ». Donne le code 2014.

CO 70 : « QR code ». Invite à tirer la CO 55. En cas de difficulté à scanner le code, vous pouvez le passer en encodant 9342 dans l'application.





CO 55 : « Site Infrabel ». Donne la structure de code « pictogramme canne – pictogramme vélo – 8 » : 2628 (transition). Passage à la situation suivante.

### Carte « environnement » F :

SA : 10, 20, 30, 62, 32.

Numéros à retrouver dans la CE F : 98, 11, 6, 3.

CO 98 : « Commère ». Donne la valeur de code 4 (qui devra être associée au pictogramme des lunettes, sur la CO 97).

CO 11 : « Airmess ».

CO 6 : « Maison abandonnée ».

CO 3 : « Radio ».

Donner la radio médicale à Mallory, pour qu'il puisse inventer un nouvel objet : associer la CO 3 « Radio » à la CO 20 « Mallory », pour obtenir la CO 23 « Magicien des portails ».

Remarquer que la maison de la photo du village est la même que la maison abandonnée : associer la CO 32 « Photo du village » à la CO 6 « Maison abandonnée », pour obtenir la CO 38 « Porte verrouillée ».

Utiliser Mallory pour ouvrir la porte : associer la CO 23 « Magicien des portails » à la CO 38 « Porte verrouillée », pour obtenir la CO 61 « Planque », qui permet de tirer la CO 46 « Mur avec traces ».

Mettre les super chaussures à Éric : associer la CO 11 « Airmess » à la CO 10 « Éric », pour obtenir la CO 21 « Éricclair ».

Comme l'indiquent les traces de pas sur le mur, utiliser Éric et ses super chaussures pour atteindre l'objet au fond de la planque : associer la CO 21 « Éricclair » et la CO 46 « Mur avec traces », pour obtenir la CO 67 « Boîte casse-tête ».

Donner la boîte à Lulu : associer la CO 67 « Boîte casse-tête » à la CO 30 « Lulu », pour obtenir la CO 97 « Ticket de train », sur laquelle se trouve la structure de code « pictogramme vélo – pictogramme lunettes – 9 ».

Reconstituer le code : 6249 (transition). Passage à la situation suivante.

### Carte « environnement » G :


SA : 10, 20, 30, 62.

Numéros à retrouver dans la CE G : 47, 19, 9, 39.

CO 39 : « Fugitif pressé ». Donne le code 7842.

CO 47 : « Securail ». Donne le code 0832, qui invite à tirer la CO 37 « Agent de sécurité ».





CO 9 : « Enfant ».

CO 19 : « Glace ».

Donner la glace à l'enfant : associer la CO 9 « Enfant » à la CO 19 « Glace », pour obtenir la CO 28 « Appareil photo ».

Donner l'appareil photo à Lulu : associer la CO 30 « Lulu » à la CO 28 « Appareil photo », pour obtenir la CO 58 « Photo du fugitif ».

Montrer à l'agent l'individu recherché : associer la CO 58 « Photo du fugitif » à la CO 37 « Agent de sécurité », pour obtenir la CO 95 « Explication », qui donne le code 5371 (transition). L'application s'ouvre sur la visite d'une cabine de signalisation Infrabel et sur le dénouement de l'histoire. Fin de partie.

