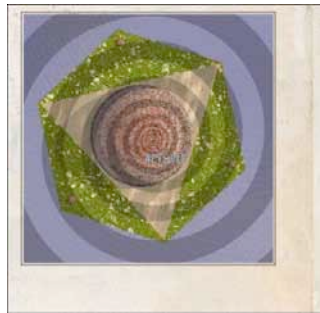


LE MONDE DES ROBOTS



Le tour de l'île

Le monde où vous venez de débarquer est complètement différent du précédent. Vous en faites rapidement le tour : vous êtes sur une île à la végétation rase, plutôt mousse ou lichen, et au centre, posé sur un triangle de béton, un dôme métallique.

A chaque sommet du triangle correspond une porte percée dans la paroi du dôme ; l'une d'entre elles (celle près de laquelle vous êtes arrivés) est gardée par deux robots, les autres sont fermées. Vous avez également aperçu trois dômes de dimensions réduites, répliques de l'imposant bâtiment qui constitue le cœur de l'île, placés entre deux pointes du triangle. Près de chaque dôme miniature, un gardien veille...

Revenu à votre point de départ, vous faites demi-tour, pour regarder vers le large. Et là, à la pointe du triangle, un objet posé sur le sol attire votre attention. Une pierre, qui empêche de s'envoler un morceau de papier, laissé par Pétronille ! Elle est donc passée dans ce monde. Peut-être est-elle encore à l'intérieur ? En tout cas, ça vaut la peine d'aller voir si les deux autres pointes du triangle recèlent d'autres secrets.

Le premier recèle... rien du tout. Mais le deuxième ... ah ah une trappe circulaire et 9 boutons pour taper le code qui l'ouvrira. Ce panneau rouillé vous rappelle quelque chose...mais impossible de savoir quoi !... Prenant votre courage à deux mains, vous décidez d'aller voir de plus près ces petits dômes et leur gardien. Vous allez hardiment à la rencontre d'un chevalier. Celui-là est tout de rouge vêtu, armé d'une épée qui pour être en plastique n'en paraît pas moins menaçante. A votre « Bonjour », il répond d'une façon étonnamment bienveillante... mais ferme !

Le gardien du dôme suivant, à l'armure verte, fait entendre des bruits bizarres. Une langue robotique ? De l'asimovien, peut-être ?

Le dernier chevalier, à l'armure violet et jaune, vous conseille doctement : « Une lumière ne révèle que sa couleur complémentaire ». Euh ... oui... c'est intéressant, mais dans l'immédiat totalement inutile.

Un coup de poing assené sur chaque petit dôme vous a prouvé qu'ils étaient creux, mais hermétiquement fermés. Il ne vous reste plus qu'à essayer d'entrer dans le grand.

Le grand dôme

Les robots de l'entrée ont dû lire Les Aventures de Tintin car ils se donnent la réplique avec autant d'à propos que les Dupond-Dupont. En tout cas s'ils ne font pas mine d'ouvrir la porte ils vous autorisent à l'examiner de plus près. La serrure semble réclamer une combinaison de 5 signes. En faisant tourner les cylindres métalliques, des bruits étranges se font entendre, que vous avez entendu il y a peu... Une hypothèse germe, que vous vérifiez immédiatement. Et, quelques minutes plus tard, vous composez la bonne combinaison. et la porte s'ouvre !

Un long couloir s'ouvre devant vous, faiblement éclairé par une lueur rouge, sur votre droite. Il s'agit visiblement d'un tableau électrique. En haut à droite, un interrupteur, qui répand une bienfaisante lumière dans le couloir et, vous ne tardez pas à le constater, dans l'ensemble du dôme. Dans la pièce ronde située au centre, percée d'une fenêtre à son sommet, vous découvrez un entassement d'objets hétéroclites : robots hors d'usage, cubes de construction, arbuste en pot totalement desséché. Ah, sur une table un ordinateur ! Et allumé en plus !

Vous vous approchez, découvrez un fichier à l'intention de Rodrigue que vous lisez sans coup férir et sans vergogne. **C'est un message de Pétronille** ! Elle est passée dans ce monde et compte sur vous pour l'aider à sortir de ce livre. Si l'oncle Jules a laissé des instructions pour échapper au piège, comme elle le suppose, elles se trouvent forcément dans un des mondes. Il est donc indispensable de les fouiller les lieux à fond avant de chercher à la rejoindre.

Dans le tiroir du bureau une disquette. Ce serait trop beau si les instructions s'y trouvaient ! Vous l'insérez dans la machine et l'ouvrez. Elle contient deux fichiers, hélas verrouillés...

Vous continuez votre exploration avec le pot de l'arbuste. Une découverte inattendue : **un soutien-gorge** qui n'est pas là depuis longtemps. Celui de Pétronille sans doute ? Après le polo, cet abandon caractérisé de soutien-gorge commence à titiller l'imagination de Rodrigue. « Tu la connais depuis longtemps ? » demande le joueur émoussillé. « Tu la connais depuis longtemps » demande la joueuse qui commence à s'attacher au charmant notaire.

Sur la table bleue, un appareil étrange, qui ne fonctionne pas. Dans le tiroir, des fusibles grillés. Dommage...

Vous vous engagez dans le couloir à votre gauche, entre l'ordinateur et l'empilement des cubes. Sur votre droite, une porte hérissée de pitons et juste à côté, un cageot contenant des engrenages. Héhéhé... L'oncle Jules ne compte quand même pas vous arrêter avec ce casse-tête ? Et, en effet, en quelques

minutes, la [porte à engrenages](#) est ouverte. A l'intérieur, un robot qui semble en panne. Tiens on peut refermer la porte, ce qui dévoile un [tableau](#) scotché au mur. Pour l'instant, ça ne vous dit rien...

Vous ressortez, retournez dans la pièce centrale pour emprunter le dernier couloir, entre la table bleue et les robots. A gauche, une petite pièce, dans laquelle se dresse un robot gigantesque, en panne lui aussi.

Tous ces appareils et robots qui ne fonctionnent pas... Il y a peut-être quelque chose à creuser du côté du [tableau électrique](#) !

Allumer le projecteur

Vous retournez l'examiner et remarquez en bas incroyable ! [une baleine de soutien-gorge](#) qui remplace un fusible et fait contact ! Sacré Pétronille ! Quelle ingéniosité. Voilà pourquoi elle s'est débarrassé de son soutien-gorge ! Cela dit, il est évident (et d'ailleurs Rodrigue vous le souffle) que ce bricolage de fortune ne permettra de mettre en route qu'un appareil à la fois. Le circuit tel qu'il est conçu a permis d'alimenter le poste 820 qui correspond à l'ordinateur (Pour vous en assurer, vous tournez un des boutons et, en effet, le circuit est coupé, l'ordinateur est éteint, vous le voyez d'où vous êtes).

Bon, voyons voyons.... L'électricité et vous.... Ah mais vous vous souvenez que chez l'oncle Jules, il y avait plusieurs dessins qui pourraient vous aider. Un saut de puce vous ramène dans la maison, d'abord dans la pièce en travaux, puis dans le bureau, pour y faire la copie de deux documents :

D'abord le [papier plein de peinture verte](#)



et ensuite le schéma gravé dans le mur.



Pour ce dernier vous vous apercevez qu'il serait possible d'alimenter les quatre postes, si seulement un commutateur à double sortie remplaçait la baleine de Pétronille ! Mais ce n'est pas le cas et il faut faire avec les moyens du bord.

Muni du premier schéma, celui en partie masqué par la peinture, et après quelques tâtonnements, vous êtes en mesure d'alimenter un autre poste : le [poste 740](#). Quelques pas vous mènent dans la pièce centrale où vous constatez que maintenant, le curieux appareil posé sur la table bleue fonctionne.

C'est une sorte de projecteur, qui éclaire 6 cartons d'une lumière dont la couleur dépend des boules qu'on choisit d'activer. Lorsque aucune boule n'est activée, la lumière est blanche. En cliquant sur la boule bleue par exemple, une lumière bleue révèle 6 lettres : A D E G N R. Tiens, une anagramme de DANGER ! Si vous appuyez en plus sur la boule jaune, la lumière devient verte (bien sûr : bleu + jaune = vert) et d'autres lettres apparaissent : A E I P R T. Encore une anagramme. Il semble donc qu'on ait mélangé les lettres d'un mot pour les afficher dans l'ordre alphabétique, ce qui confirme que l'anagramme n'est pas une coïncidence.

Vous continuez ainsi et vous trouvez bientôt les six lettres pour chacune des six couleurs possibles, ce qui vous donne ensuite [6 anagrammes](#), qui pourraient bien se révéler être des mots de passe !

Les mots de passe de l'ordinateur

Aussitôt dit, aussitôt fait. Vous retournez au tableau électrique, coupez le circuit du projecteur, rétablissez celui du [poste 820](#) qui alimente l'ordinateur et, en peu de temps, après vous être rappelé une phrase énigmatique du chevalier jaune et violet, vous avez trouvé tous [les mots de passe](#) et lu le contenu de la disquette.

Les dômes sont maintenant déverrouillés et vous brûlez de l'envie de les explorer ...

Mais auparavant, laissons passer une courte page de publicité :

<http://atlantzone.free.fr/>

Vous voilà dehors courant vers le charmant chevalier rouge. Son discours n'a pas changé, mais le dôme est ouvert. A l'intérieur, une sorte de console qui visiblement a contenu un objet protégé par un globe de plastique. Mais des voleurs sont passés par là, et ce sont eux sûrement qui ont eu le culot d'inscrire sur les murs « Bien mal acquis ne profite jamais » !

Dans le deuxième dôme, la console contient un commutateur qui sera extrêmement utile pour remplacer le bricolage de Pétronille.

Quant au troisième, il recèle le jeton rose de cet univers, mais impossible de le récupérer, le globe est électrifié et vous prenez une bonne décharge. comme quoi, des fois on manque d'électricité et d'autres fois on s'en passerait volontiers. Sur la paroi intérieure : « Qui vole un œuf vole un bœuf ».

Le robot gardien

De retour à l'intérieur, vous remplacez la baleine par le commutateur et, en respectant les indications du schéma gravé dans le plâtre vous pouvez alimenter les 4 postes. Puis vous retournez voir si le robot gardien est réveillé. C'est le cas ! La conversation s'engage mais il ne sait rien de Pétronille. Il se plaint longuement du robot rebelle R3D3 etc, un des 4728 descendants de celui qui fit merveille à Hollywood sous le nom de R2D2. Et finit par vous proposer un jeu, condition nécessaire et suffisante pour qu'il fasse sauter la protection du jeton rose que vous avez repéré dans un des petits dômes. Comme Rodrigue s'est vanté d'avoir toutes les aptitudes pour ce test, vous le laissez faire. Au cas où il n'y parviendrait pas, relevez le défi à votre tour, en réalisant par exemple la boucle jaune.

Le robot gardien vous informe que la protection est désactivée, et donc vous vous empressiez d'aller récupérer, dans le petit dôme surveillé par le chevalier vert, le précieux jeton rose. Précieux ? Oui, même si vous ne savez pas encore à quoi il vous servira, vous êtes sûr que l'oncle Jules avait caché ses jetons de façon qu'obtenir les deux était la preuve qu'on avait résolu toutes les énigmes qu'il avait concoctées pour son fils et sa nièce.

Les jeux du robot rebelle

De retour dans le dôme vous empruntez l'autre couloir pour constater que le robot rebelle clignote de tous ses circuits. Sa conversation est très limitée, mais il y a ce petit engrenage qui s'affiche malicieusement sur son front. Il vous faudrait un objet mince ... rigide ...une baleine de soutien-gorge par exemple ! Rodrigue vous tend (à contrecœur, visiblement, il doit être un brin fétichiste) l'objet en question et vous le plantez dans le front de R3D3. Aussitôt le robot devient beaucoup plus disert. C'est un bébé robot, qui vous invite à jouer pour gagner ce qu'il appelle « son trésor ». Comme si vous aviez le temps de jouer !

Enfin, il faut en passer par là, et réussir cinq des sept jeux proposés. Avec Rodrigue vous vous partagez le travail et il y en a pour tous les goûts !

- CHATS ET CHIENS : Pour commencer déplacez le chat rouge dans le petit recoin au centre. Passez le chien rouge à sa place, puis amenez tout près le chien vert. Le chat rouge peut alors sortir du recoin pour aller prendre l'ancienne place du chien vert. Ramenez les deux chiens à droite, pour libérer l'entrée du recoin et y faire entrer un deuxième chat. Et ainsi de suite. Pour la totalité des déplacements voir [chats et chiens](#).

- LE BOULIER : Petit indice pour bien commencer : il ne faut bouger aucune boule sur la quatrième ligne en partant du haut. La solution complète : [le boulier](#).

- LE COMPTE EST BON : Un coup de pouce ? dans la colonne des unités (donc sans qu'aucune retenue soit possible), on a $E + E = E$. Le seul chiffre qui additionné à lui-même donne encore lui-même, c'est zéro. Les explications détaillées sont ici : [le compte est bon](#).

- LES PONTS : Commencez par les îles qui ne peuvent se raccorder qu'à une seule autre. Par exemple le « 1 » en haut à gauche. La seule île vers laquelle peut être lancé son unique pont est la « 2 » à sa droite. Idem pour l'île « 1 » en bas à droite. Son pont la reliera à l'île « 4 » à sa gauche. Lorsque vous avez ainsi établi des certitudes, vous pouvez passer aux hypothèses. Si vous cherchez la solution voir [les ponts](#).

- LES CHEMINS : Commencez par les trois couleurs dont les chemins sont les plus simples : vert, jaune, violet. Pour obtenir le tableau complet, voir [les chemins](#).

- LE DESSIN : Un point de départ possible est la deuxième ligne en partant du bas. 3 cases grises + 6 cases jaunes + 4 cases grises = 13 cases. Or la grille fait exactement 13 cases de largeur. C'est donc que, sur cette ligne, les cases de couleur se succéderont sans interruption. Lorsque vous aurez rempli cette ligne, il faudra examiner la septième colonne : 2 blanches + 2 noires + 2 blanches + 1 rouge + 1 bleue + 3 blanches + 1 noire + 1 jaune. Et cette jaune est déjà placée...Pour le dessin complet, voir [le dessin](#).

- LE MESSAGE : Très important. le « d », dans le coin inférieur gauche, n'est pas une lettre « en plus ». la pièce du puzzle qui viendra se placer dans cet angle comporte un « d » à cet endroit. Observez les pièces : une seule d'entre elles peut occuper cet angle. Pour la solution voir [le message](#).

La trappe de Riven

Lorsque vous avez réussi 5 de ces épreuves, vous disposez d'un code formé de cinq chiffres. Très certainement celui qui permettra d'ouvrir la trappe circulaire repérée sur une des pointes de béton (vous vous souvenez maintenant où vous l'aviez vue) Vous y foncez ! Hélas, enfer et damnation ! catastrophe, déréliction et toutes ces sortes de choses ! Ça ne marche pas ! Ce petit robot s'est fichu de vous !

Vous revenez à l'intérieur, décidé à lui faire passer le goût de l'huile, et à vos questions il répond que c'est à vous de décoder le code. Vraiment, ce robot est d'une insolence !

Bon, puisqu'il faut décoder, décodons.

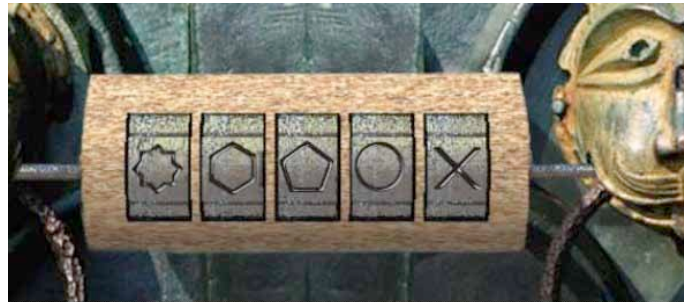
Rodrigue et vous échangez quelques idées, mais ça tourne en rond. Jusqu'au moment où Rodrigue s'écrie « Le tableau derrière la porte ! ». Vous allez voir et en effet, il y a quelque chose... Mais il manque encore un élément 1... 4... 2... 8... 5... 7... Cette fois, c'est vous qui lancez « Mais oui, le nombre tournant ! ». Vous faites un aller et retour à la maison, précisément dans la salle de jeu, et en quelques secondes vous avez découvert [le code de la trappe](#).

A vous le jeton bleu !

SOLUTIONS DÉTAILLÉES

Ouvrir le grand dôme

Retournez voir le chevalier vert. Lorsque vous cliquez, il déplace son bouclier, tout en faisant entendre une série de cinq sons : crépitement d'un feu, vent, baignoire qui se vide, cri aigu, écrasement sauvage d'une biscotte. Il vous suffit de retrouver les symboles du cadenas correspondant.

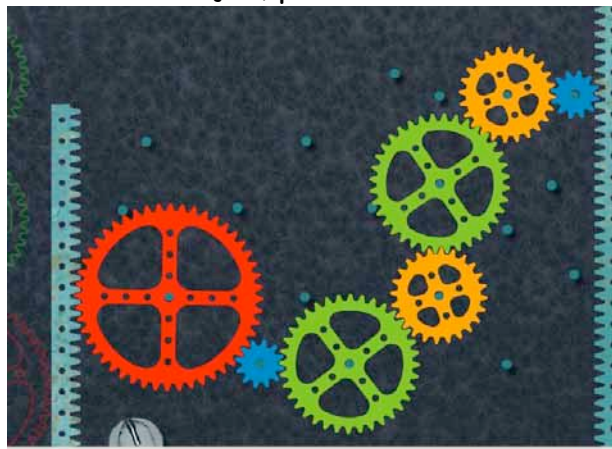


Les quatre premiers dessins sont d'ailleurs les symboles des quatre mondes (le dernier, la croix, représentant la maison de l'oncle Jules) et les sons ceux qui pourraient les caractériser : le feu de camp, le vent, l'eau, le cri d'un singe, le bruit d'un carton qui se déchire. Cela, vous pourrez le vérifier au cours de vos voyages.

[\[Retour\]](#)

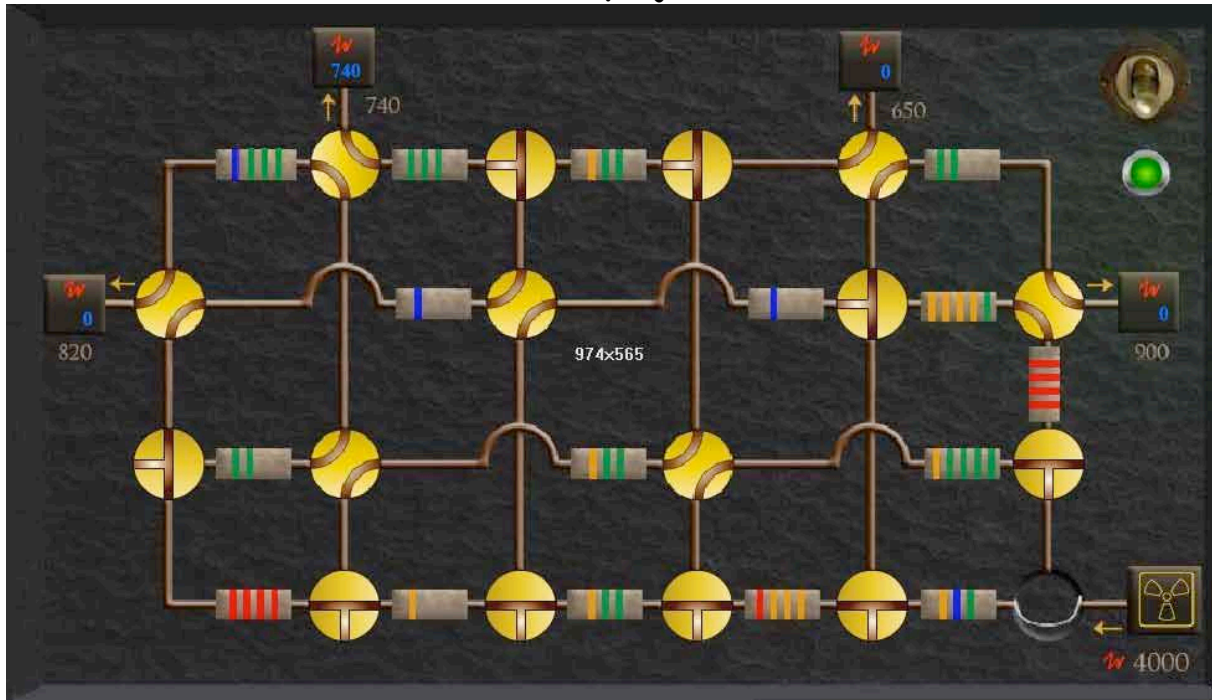
Ouvrir la porte à engrenages

Placez les engrenages de cette façon, puis tournez le bouton en bas à gauche



[\[Retour\]](#)

740 - Le projecteur



[\[Retour\]](#)

Les anagrammes

lumière bleue (boule bleue seule) A D E G N R
lumière verte (boules bleue + jaune) A E I P R T
mais PIRATE est plus dans l'esprit d'un univers peuplé de jouets
lumière jaune (boule jaune seule) A E E M P R
référence directe au tableau électrique !
lumière orange (boules jaune + rouge) C E E R S T
en avait le goût, c'est certain
lumière rouge (boule rouge seule) A C I N T T
certainement pas l'état du tableau électrique
lumière violette (boules rouge + bleue) E I L O T V
saurait mieux dire

[\[Retour\]](#)

DANGER

PIRATE ou PARTIE,

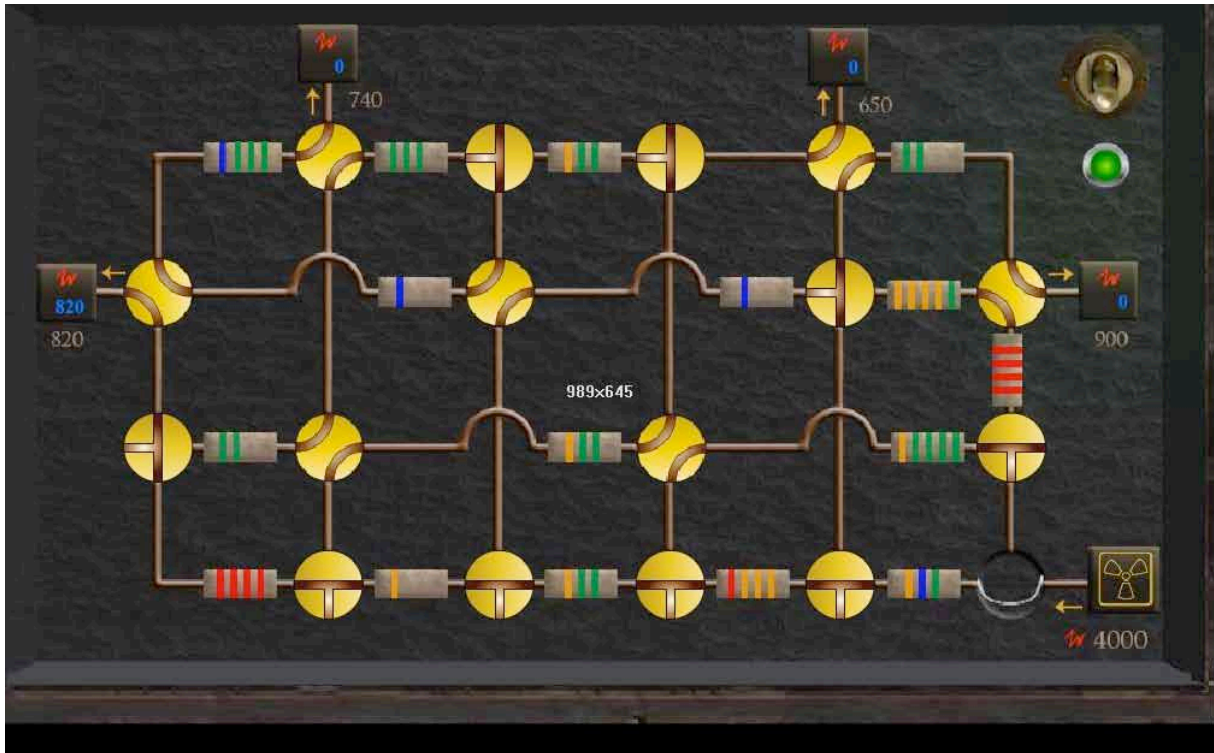
AMPERE — une

SECRET — L'oncle Jules

INTACT —

VIOLET — on ne

Poste 820 - L'ordinateur



[\[Retour\]](#)

Les mots de passe

Grâce au projecteur vous disposez de 6 mots, associés à six couleurs

bleu	DANGER
jaune	AMPERE
rouge	INTACT
vert	PIRATE
orange	SECRET
violet	VIOLET

Ouvrez la disquette puis le fichier « Lisez-moi ». Le mot de passe demandé doit être validé par « OK » sur un bouton bleu. Votre premier mouvement est donc d'écrire le mot de passe bleu, DANGER, mais ça ne passe pas. Le chevalier du dôme sud-est vous avait prévenu ; ce qui compte, c'est la couleur complémentaire. C'est donc le mot de passe orange (SECRET) qui permettra de déverrouiller le fichier.

Le fichier Ouvrez-moi (étiquette orange) sera ouvert par DANGER

Pour ouvrir les trois dômes, le principe est le même.

Étiquette rouge, complémentaire vert, tapez PIRATE

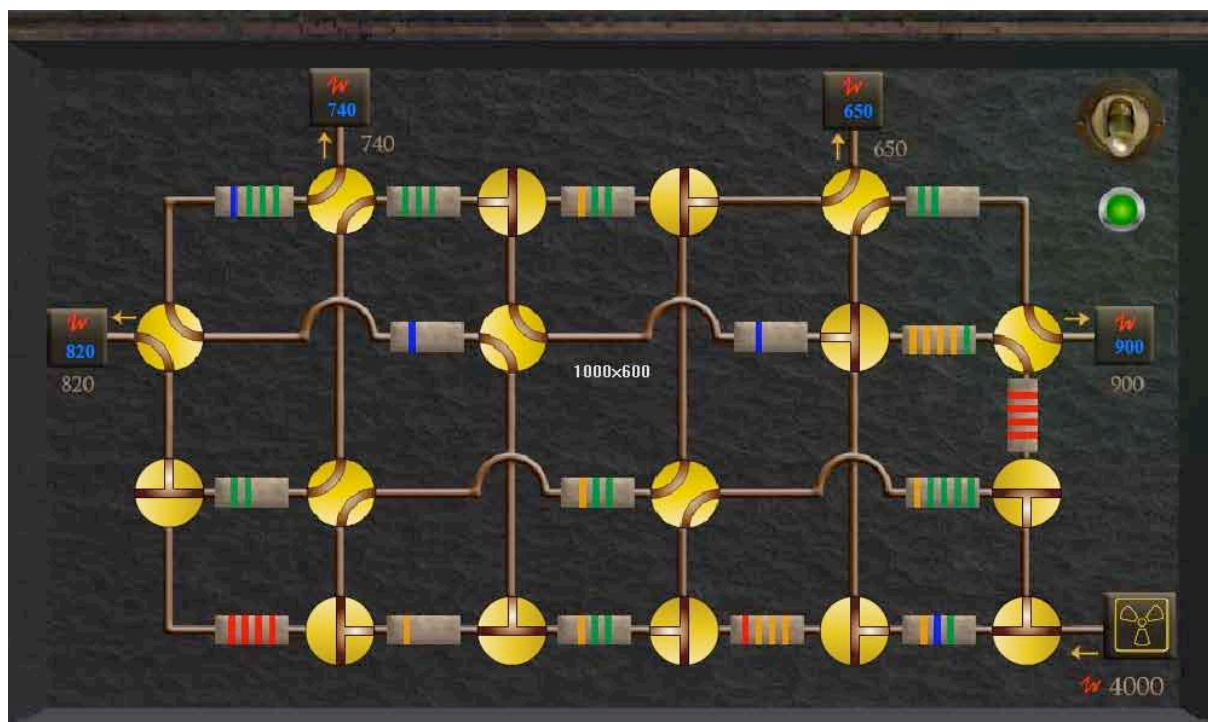
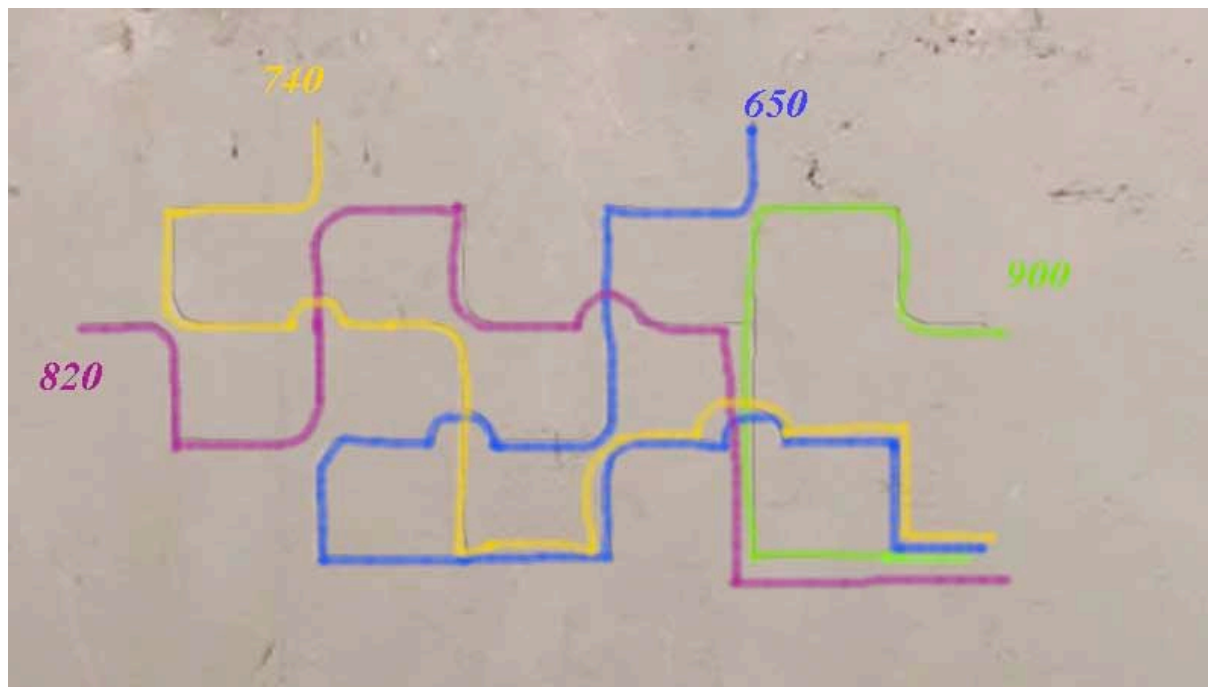
Étiquette verte, complémentaire rouge, tapez INTACT

Étiquette violette, complémentaire jaune, tapez AMPERE

[\[Retour\]](#)

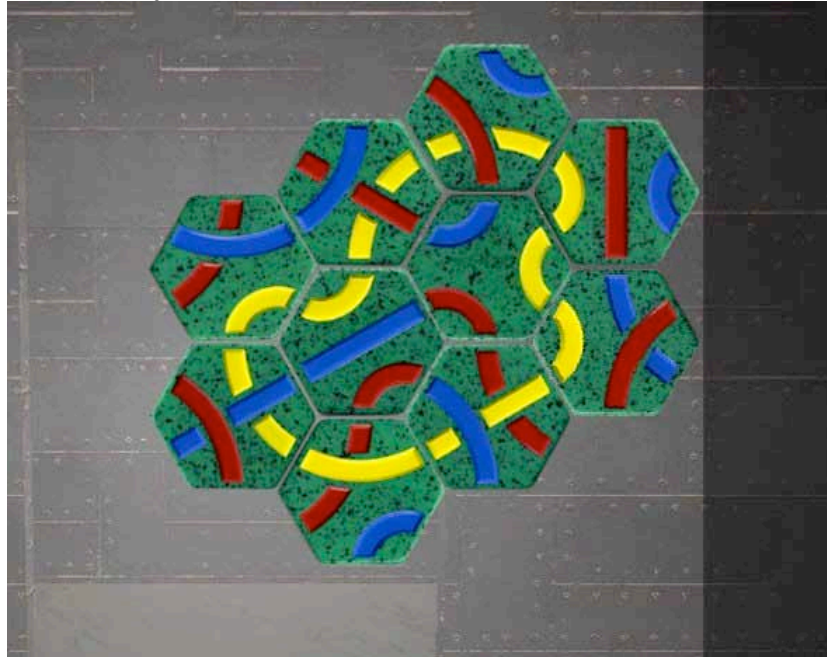
Alimentation des quatre postes

Le schéma gravé sur le mur reproduit exactement la position des commutateurs pour alimenter tous les postes. Il suffit de distinguer chaque circuit par une couleur et de reporter ensuite cette position sur le tableau du dôme



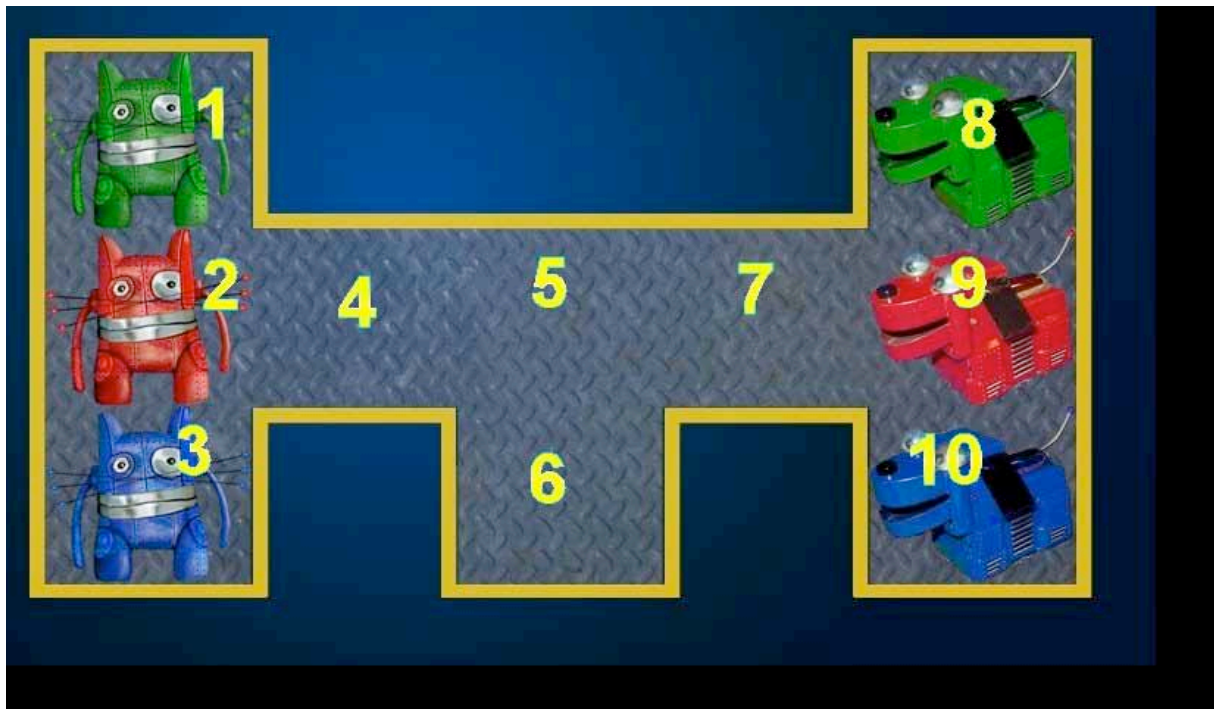
[\[Retour\]](#)

Le jeu de Trantix du robot gardien-chef



[\[Retour\]](#)

Chats et chiens



chat rouge passe en 6
chien rouge passe en 2
chien bleu passe en 4

chat rouge passe en 10 (on en est à 15 coups)

chien bleu passe en 9 (18 coups)

chien rouge passe en 7 (21)

chat bleu passe en 6

chien rouge passe en 3 (29 coups)

chien bleu passe en 2

chien vert passe en 4

chat bleu passe en 8

chien vert passe en 9 (44 coups)

chien bleu passe en 7

chat vert passe en 6 (51)

chien bleu passe en 1

chien vert passe en 2 (59)

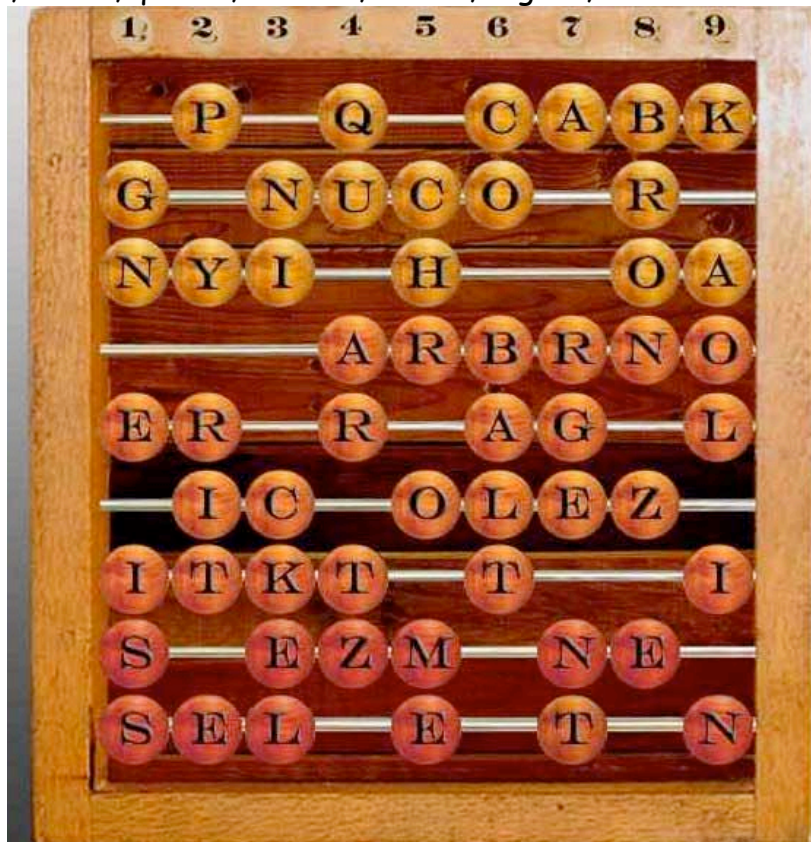
chat vert passe en 9 (62)

[\[Retour\]](#)

Le boulier

Les 9 mots à trouver sont :

gneiss, pyrite, nickel, quartz, chrome, cobalt, argent, bronze et kaolin



[\[Retour\]](#)

Le compte est bon

Retenues:	1	1	0	0
	T	R	I	E
	T	I	R	E
	R	I	T	E

Au départ, les retenues sont inconnues, sauf celle de la colonne des unités, bien sûr. et c'est par celle-ci qu'on commence :

1. $E+E=E$. Le seul cas où cette égalité est possible, c'est lorsque $E=0$. On peut également déduire que la retenue de la colonne suivante est égale à (0)

$E=0$

2. $R+I=I$, mais on ignore s'il y a une retenue dans cette colonne, c'est donc peut-être $(1)+R+I=I$. Dans le premier cas, pour que l'égalité se vérifie, il faut que R soit égal à 0 - impossible puisque c'est E qui est égal à 0. C'est donc le deuxième cas : $(1)+R+I=I$. A ce stade, peu importe la valeur de I , on sait seulement qu'en lui ajoutant $(1)+R$, on retombe sur lui. Seule possibilité, $(1)+R=10$ et donc $R=9$. On sait donc que non seulement cette colonne comporte une retenue, mais que comme son total est supérieur à 10, il y aura également une retenue dans la suivante

$R=9$

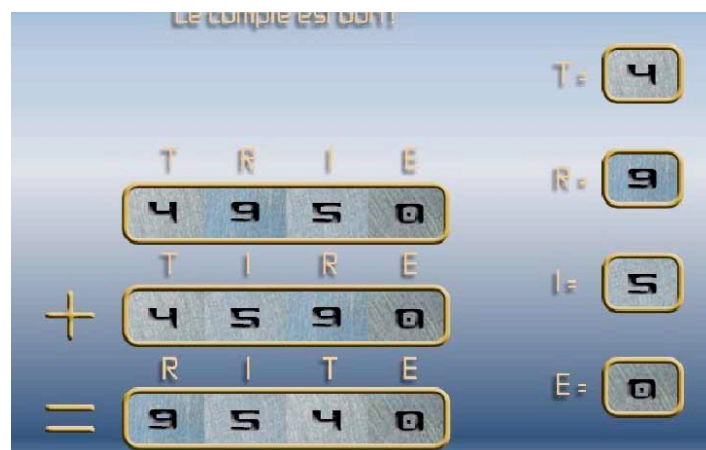
3. $(1)+T+T = R$, soit, d'après ce qu'on a déduit juste au dessus, $(1)+T + T = 9$. Donc $T = 4$

$T=4$

4. Il ne reste plus qu'à trouver la valeur de I . Dans cette colonne, on a $(0)+I+9 = 14$

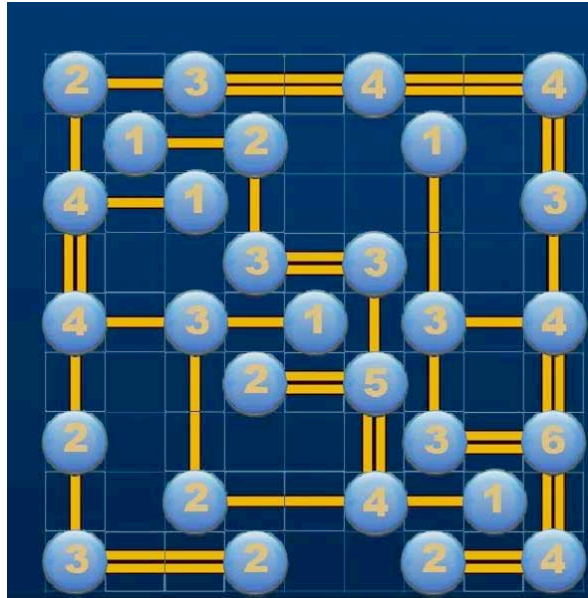
I est donc égal à 5

$I=5$



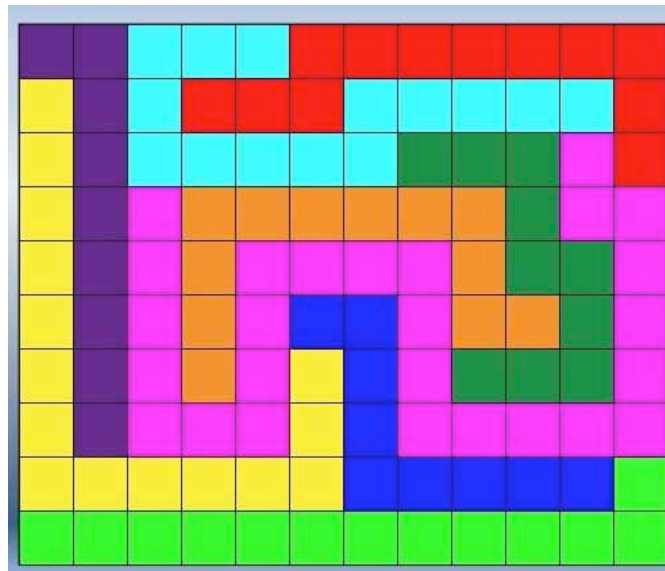
[\[Retour\]](#)

Les ponts



[\[Retour\]](#)

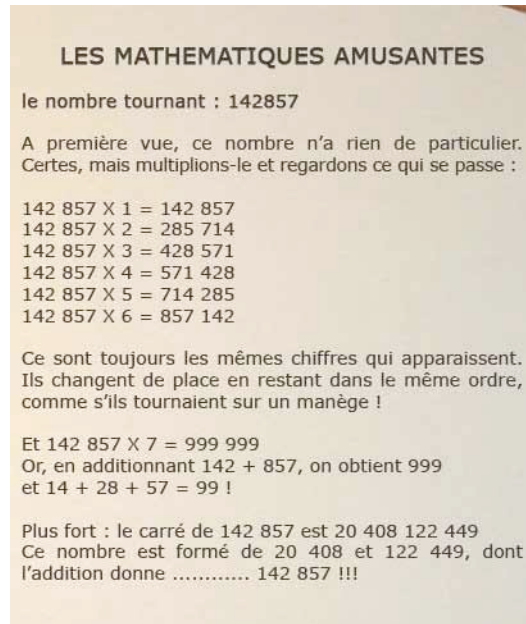
Les chemins



[\[Retour\]](#)

Le code de la trappe

Le tableau scotché dans la prison a pour en-tête le « nombre tournant » du document posé sur le pupitre d'écolier dans la salle de jeu : 142 857. . Retournez le voir



Il est question des multiples de ce nombre de x1 à x6. Et sur le tableau de la prison, sous l'en-tête, ces lignes vides précédées de x2, x3 etc... vous invitent à y inscrire les multiples de ce fameux chiffre tournant, chacun ayant visiblement sa couleur : cyan, vert, orange, rouge et violet. Vous piquez donc les crayons de couleurs de votre petite sœur et complétez le tableau de cette façon :

	1	4	2	8	5	7
X 2	2	8	5	7	1	4
X 3	4	2	8	5	7	1
X 4	5	7	1	4	2	8
X 5	7	1	4	2	8	5
X 6	8	5	7	1	4	2

Il ne vous reste plus qu'à trouver le chiffre correspondant à chaque chiffre du « faux code », en tenant compte de sa couleur



Premier chiffre : **5 vert**. La ligne des chiffres verts est celle de x3 et le 5 vert est situé dans la colonne 8 du nombre de référence, celui de l'en-tête. On peut donc supposer que le premier chiffre du code décodé sera 8.

Deuxième chiffre : **8 rouge**. Dans la rangée des chiffres rouges (x5), le 8 est situé sous le 5 du nombre tournant. Le deuxième chiffre du bon code sera donc 5.

Vous poursuivez ainsi avec les trois derniers chiffres (encore vert, puis violet et enfin orange) et trouvez ce nombre : 8 5 1 7 2.

Vous allez vite le composer sur la trappe et cette fois, ça marche !!

[\[Retour\]](#)