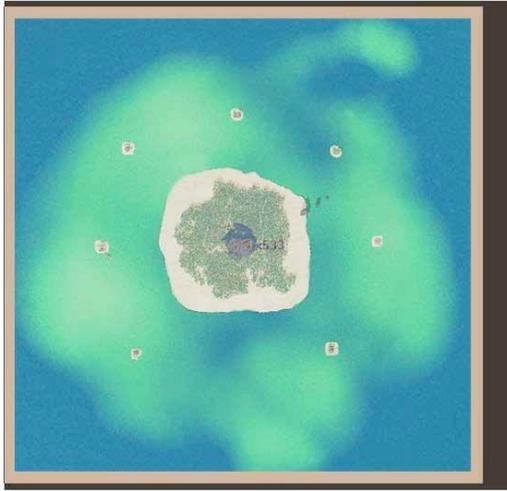


Le monde des Bimbos



Vous aurez tout connu dans ce jeu ! Après les piranhas, les requins ! Vous êtes tombés au beau milieu d'un océan infesté de requins. (En fait, vous ne voyez que des petits triangles qui circulent d'un air affairé. Les concepteurs ont-ils eu le budget pour mettre des requins dessous ? On ne sait pas, mais on va supposer que oui.)

En face une grande île. A droite et à gauche, au loin, deux petites mais les atteindre est vraiment trop dangereux (Cousteau a dit que le requin n'attaque pas l'homme, mais il n'a parlé ni de la femme ni du gamer). Plus proches, à droite et à gauche, deux îlots. Il y a moins de requins par ici, vous pouvez tenter le coup. Alors, gauche ? droite ? droite ? gauche ?

Allez zou !, à gauche.

Ilot 1 - Baya

Profitant d'un « trou » dans la circulation, vous filez vers l'île et prenez pied sur une plage de sable fin. En vous retournant, vous découvrez un paysage de carte postale. Une mer qu'on est bien obligé de qualifier de turquoise parsemée de petites îles rondes, des palmiers majestueux, le sable blanc qui crisse sous vos pas... L'îlot, bien que minuscule, est encombré de tout un bric-à-brac qu'on croirait récupéré d'un naufrage. Et comme tout bon joueur, vous adorez les bric-à-brac. Vous allez piquer un superbe chapeau quand une magnifique créature surgit de derrière un tronc. Baya

Vous faites connaissance et lui posez quelques questions. Très sympa, cette Baya, elle vous donne un produit pour faire fuir les requins et vous parle d'une certaine Maya, qui disposerait d'une barque. Cassée, mais vous pourriez peut-être la réparer ? Vous faites demi-tour pour nager vers l'île la plus proche, après vous être copieusement enduit de produit anti-requins.

Ilot 2 - Maya - réparer la barque

La Bimbo assise sur la barque doit être Maya, ce qu'elle confirme. Sur le sable, un petit coffret rectangulaire, décoré d'un motif ovale, attire votre regard ... et votre main.... « Touche pas à mes affaires ! » s'écrie la demoiselle, d'un ton pas commode du tout. Pas plus que Baya elle n'a vu Pétronille, ce qui est un peu décourageant, mais le plus urgent est de réparer la barque.

En furetant sur l'île de Maya (avec son autorisation) vous dénîchez sur l'autre plage un nouveau fragment de page, ce qui prouve que Pétronille est bien passée par là, contrairement à ce qu'affirmait Maya.

Au pied d'un palmier, quelques objets hétéroclites parmi lesquels des planches et des clous qui font bien votre affaire. Avec une pierre trouvée sur le chemin en guise de marteau, vous rafistolez provisoirement la barque.

A nouveau chez Baya - prendre la cage

En tout cas, suffisamment pour retourner chez Baya où vous aviez repéré un seau de goudron, pour calfater la coque. Elle vous le donne bien volontiers, et vous pouvez rapidement consolider votre réparation, mais en échange d'un service : il faudrait apporter à Carry (sans doute une autre de ces « bimbos ») une cage dont elle a besoin. Pas de problème, de toute façon vous aviez bien l'intention de faire le tour de ces sept îlots. En prenant la cage, vous dévoilez une grosse bille de verre translucide que Baya vous laisse emporter.

Inutile de retourner voir Maya, il vaut mieux continuer vers l'île au-delà de celle de Baya.

Ilot 3 - Debby

Ce troisième îlot semble mieux aménagé que les précédents : il y a un ponton, au bout de ce ponton un kiosque ravissant, et dans ce kiosque ravissant, deux filles ravissantes qui se lancent des injures à la tête !. Mieux vaut s'éloigner discrètement. Il y a là un canapé et un coffret décoré d'incrustations en couleur. Mmmmm, joli ! Mais vous avez à peine posé la main sur le coffret que les deux harpies surgissent, pour se réconcilier (provisoirement) sur votre dos.

Ce sont Debby (celle qui porte un invraisemblable pantalon bordé de fourrure) et Maeva (celle qui sait commencer se déplacer d'une île à l'autre mais que Baya a accusé de ne pas être très serviable). Maeva est magicienne, mais a égaré son GPS (Guide Pratique des Sortilèges) si bien que sa magie est un peu en panne. Elle peut vous prêter sa baguette magique, à condition que vous gagniez au pouc-pouc. L'épreuve se déroulera chez elle. Euh D'accord, mais c'est où, chez elle ? Bon, pas grave, en continuant votre petit tour des îles, vous tomberez fatalement sur la sienne. En espérant que la barque tienne bon... Mais avant, maintenant que Maeva est partie, vous posez quelques questions à Debby,

toujours aussi peau de vache. Vous reprenez la barque et abordez bientôt le quatrième îlot.

Ilot 4 - Patty

Vous êtes chez Patty, une sportive de toute évidence : ballon, panier de basket, patins à roulettes (et faire du patin à roulettes dans le sable, on peu dire que c'est sportif !), vous la surprenez en train de s'entraîner avec une corde à sauter. Après un petit bout de conversation, vous repérez une corde accroché au cou d'un cheval en bois, et hop, dans l'inventaire, ni vu ni connu. En revanche il y a là une fourche qui semble solidement plantée dans le sable. Impossible de s'en emparer discrètement. Vous saluez Patty et reprenez votre exploration, toujours dans le sens des aiguilles d'une montre

Ilot 5 - Maeva - Pouic pouic et baguette magique

Vous n'avez que le temps d'atteindre le cinquième îlot, votre barque s'échoue, sans espoir de pouvoir être réparée, cette fois.

Il y a là une maison en bois, peinte en violet. Celle de Maeva la magicienne, qui vous attend de pied ferme pour le jeu de pouic-pouic. Qu'est-ce que c'est que ce truc ? Maeva explique les règles, à votre grand soulagement. C'est juste une version tropicale du « chifoumi », ou « pierre-feuille-ciseaux ». Pas de panique, avec un peu de patience, vous finirez par gagner une partie. Et par récupérer une baguette magique pour l'instant inutile (il faut trouver le GPS qui est en quelque sorte le mode d'emploi) mais surtout une carte magique des îles, qui vous permettra de vous déplacer sans souci de l'une à l'autre.

Vous faites le tour de la maison, lisez sans vergogne les post-it (Maxime du jour : « Quand l'homme parle, le lapin écoute » — l'oncle Jules avait vraiment le génie des maximes absconses) et les petits mots épinglés ici ou là, ce qui vous permet d'apprendre que Candy a la phobie du rouge, d'une part, et que d'autre part elle a donné à Maeva un chiffon rose ... dont le motif est identique à celui du soutien-gorge que vous avez trouvé chez les robots ! C'est la petite culotte de Pétronille que vous avez là. La pauvre enfant ... en tout cas, il devient urgent de mettre la main sur cette Candy qui a forcément vu Pétronille. Elle se trouve sur une des deux îles que vous n'avez pas encore visitées. Maeva vous apprend qu'elle aime les fleurs, mais vous n'en avez pas dans votre inventaire et de toute façon, pas le temps d'aller en chercher.

Vous dépliez la carte, cliquez sur une des deux îles où vous n'êtes pas encore allés, et sans le moindre effort (c'est le cas de le dire : sans ramer !), vous vous débarquez sur une nouvelle île

Ilot 6 - Candy

Impossible de lier connaissance avec la timide Candy qui pourtant est jusqu'ici la seule sans doute à avoir vu Pétronille! Elle se cache derrière un stand de fête foraine, et malgré vos tentatives d'approche, elle refuse de vous parler ! eh bien ! tout n'est pas rose, dans son pays. Tant pis, il faudra en passer par les fleurs pour amadouer la demoiselle. Après avoir jeté un coup d'œil aux sympathiques attractions, une roue de la fortune et un manège tournicotant sur une ravissante musique, vous repartez vers la dernière île.

Ilot 7 - Carry

Vous êtes accueillis par une Bimbo chaise longue, qui déguste des cocktails à l'ombre de son parasol. Elle fait du charme à Rodrigue, vous ignorant superbement, mais celui-ci garde son sang-froid pour l'interroger.

Carry vous offre un verre de son cocktail favori, au lait de girafe (Au lait de girafe ! Mais bien sûr...! la pauvre fille a dû rester trop longtemps au soleil) et vous charge de capturer un singe qui habite son île, un co-locataire un peu trop remuant à son goût. C'était pour ça qu'elle avait commandé cette cage que Baya vous a demandé de lui apporter. Au centre de l'île, près d'un gros rocher, un endroit sera parfait pour capturer le singe. Vous posez la cage, maintenez la porte ouverte grâce à la baguette à laquelle vous attachez la corde récupérée chez Patty. Ce dispositif sophistiqué est prêt, mais l'invité principal se fait désirer. Bien sûr, il faut un appât !

Rien dans votre inventaire ne peut jouer ce rôle, alors vous trouverez peut-être ce qu'il faut sur la grande île

La grande île - la plage

L'endroit est vraiment paradisiaque. Au pied d'une haute montagne circulaire s'étend une jungle épaisse qui vient border une plage de sable blanc. Vous levez les yeux vers le sommet de la montagne, qui semble creux, bizarrement. Un volcan ? La carte semble l'indiquer, en effet.

Bercé par le clapotis méditerranéen des vagues, vous faites le point sur vos découvertes dans ce « monde des bimbos » et de ce que vous devez faire :

1. **Baya** la pourvoyeuse est celle qui ravitaille ses compagnes : elle vous a demandé d'apporter la cage à Carry, ce que vous avez fait
2. **Maya** la pimbêche vous a permis de réparer et d'emprunter sa barque. Elle possède un joli coffret marron que vous auriez bien envie d'ouvrir
3. **Debby** la peau de vache. Elle aussi possède un coffret, aux motifs colorés. Il doit contenir des trésors.
4. **Patty** la sportive. Sur son îlot vous avez « emprunté » une corde, « les doigts dans le nez » et il y a une fourche (celle que Pétronille a emportée après son séjour chez les nains ?) dont vous sentez que vous aurez besoin.

5. **Maeva** la sorcière. Elle compte sur vous pour remettre la main sur son Guide Pratique des Sortilèges sans lequel sa baguette ne sert à rien
6. **Candy** la timide. Allergique au rouge, aimant les fleurs, elle est celle qui détient sans doute les informations sur la visite de Pétronille dans ce monde. Il va falloir l'appivoiser
7. **Carry** la flirteuse. Vous avez déposé une cage sur son île, il vous manque juste de quoi y attirer le singe.

Pour vous repérer, vous avez complété [la carte magique](#) ce qui vous permet de vous déplacer à bon escient.

Avant de vous enfoncer dans la jungle, vous décidez de faire le tour de l'île. Dans un sens, puis dans l'autre. Et bien vous en prend, car vous tombez sur une gravure très étrange sur un des trois rochers qui avancent dans la mer, entre l'île de Candy et celle de Carry. Et aussi une fleur cueillie sur un hibiscus à l'orée de la jungle, pas très loin des rochers. Enfin, à la hauteur de l'île de Debby, une trouée dans la jungle vous permet de voir, au flanc du volcan, une série de passerelles qui semblent mener au sommet, mais vous ne pouvez pas vous approcher pour voir, la forêt est trop dense. Vous revenez à votre point de départ, prêts à explorer l'île.

La grande île - la jungle

« Sentier du zébrâne » indique un panneau ! Vous seriez curieux de voir cet animal de vos yeux et vous commencez dans la direction de la flèche. A quelques clics, un petit singe dans un arbre, et un sentier sur la droite qui vous mène dans une clairière où se dresse une statue monumentale. Gros nez, gros yeux (il en manque un, que vous avez peut-être bien dans votre inventaire, mais c'est trop haut), cette statue de pierre a sûrement une signification. Il faudra interroger les filles là-dessus

Vous reprenez le sentier et un peu plus loin, tombez nez à nez avec le mythique zébrâne, vous tendez la main pour le caresser mais l'animal disparaît de toute la vitesse de ses quatre pattes, abandonnant derrière lui un oeufdouble artistement zébré. Vous le ramassez, bien sûr.

Au niveau d'un énorme menhir, un sentier sur la droite quitte le sentier principal. Là se trouvent trois palmiers gigantesques, qui supportent un système compliqué d'escaliers en bois et de passerelles. En levant les yeux vous voyez qu'il permet de grimper le long du volcan. Hélas, le premier escalier en colimaçon se trouve à une hauteur qui interdit de l'atteindre.

Vous reprenez le sentier. A gauche, une girafe qui disparaît dès qu'on la regarde d'un peu près. Puis un régime de bananes. Vous en prenez une, en vous félicitant d'avoir trouvé un appât pour le singe que vous devez capturer chez Carry.

Le clic suivant vous conduit dans une clairière où se dresse une autre statue, celle d'un lapin aux yeux bleu turquoise gardée par un tigre en peluche. Est-ce qu'on peut se laisser impressionner par un tigre en peluche ???? Eh bien oui ! Car la bête feule comme un vrai tigre en chair, en griffes, en dents et en os, et vous regarde d'un œil torve. Mieux vaut s'éloigner prudemment. Le sentier descend abruptement, et vous ramène sur la plage, au niveau du panneau indicateur. Une belle balade.

Vous avez maintenant de quoi capturer le singe, et vous rendez donc chez Carry.

A nouveau chez Candy - capturer le singe

Votre piège amorcé est toujours en place : la porte tenue par la baguette et la corde reliée à la baguette. Vous ajoutez la banane à l'intérieur et vous tenez prêt, la main posée sur la corde, prêt à cliquer. Quelques secondes plus tard, un petit singe entre dans la cage. Vous tirez sur la corde et l'animal est prisonnier. Vous ramassez la cage pour aller la montrer à Carry qui vous donne en échange le fameux Guide Pratique des Sorts et vous conseille d'aller relâcher le singe chez Maeva.

Vous feuillotez rapidement le GPS. Oui oui oui, très intéressant. Vous allez le rendre à sa propriétaire, bien sûr, mais pas tout de suite. Comment se priver des sorts qu'il contient ? Quant au ouistiti, ce serait idiot de suivre le conseil de Carry : le petit animal sera plus à sa place sur la grande île. Quoique... vous avez toujours en tête l'idée de mettre la main sur le coffret auquel Maya semble attacher tant d'importance et qui contient peut-être un des jetons ? Le singe servirait de diversion !

Aussitôt dit aussitôt fait.

A nouveau chez Maya - le coffret

Vous allez au centre de l'îlot et à l'endroit où vous aviez trouvé les planches et les clous, vous déposez le singe. Le petit animal disparaît dans les herbes en un clin d'œil. Et le résultat ne se fait pas attendre : vous trouvez la belle Maya assise sur la plage, pleurant comme un veau : le singe lui a volé son coffret. Parfait ! Ne reste plus qu'à récupérer le singe et le coffret. Un saut de puce sur la grande île pour reprendre une banane et vous voilà de retour chez Maya (les plans magiques sont vraiment une belle invention). Vous posez la banane à l'endroit où vous avez relâché le petit singe et ça ne traîne pas ! Quelques minutes plus tard, vous avez le coffret et le singe dans sa cage.

Maintenant vous pouvez examiner ce coffret de près. Les motifs qui le décorent sont des coquillages qui peuvent être enfoncés ou relevés. Lorsqu'on appuie sur un coquillage il s'enfonce s'il était relevé, se relève s'il était enfoncé, et les deux coquillages qui l'entourent inversent de même leur position. A droite,

vers le bas, il y en a un cassé, qui est resté enfoncé. Pour ouvrir le coffret, il faut certainement parvenir à enfoncer tous les coquillages. Quelques essais vous apprennent qu'il y a une contrainte : il faut le faire en 8 coups maximum ! Après une dizaine de manipulations, vous avez compris le truc, plus simple qu'il n'y paraît. En partant du coquillage cassé, et en tournant dans le sens contraire des aiguilles d'une montre (ou dans l'autre), il faut progresser régulièrement, en enfonçant systématiquement chaque coquillage qui est pour l'instant en position « haute ». Mais attention, pas en l'enfonçant directement ! Car dans cas celui qui est avant lui serait relevé et tout serait à recommencer. Il faut l'enfoncer en appuyant sur celui qui est immédiatement après

Voyons le début (sens contraire des aiguilles d'une montre) : le premier (celui qui suit le coquillage cassé) est enfoncé, il faut donc le laisser comme ça. Le deuxième est relevé, il faut l'enfoncer. Mais si on appuie dessus, on va relever le premier. Mauvaise idée. Il faut donc appuyer sur le troisième (qui est pour l'instant enfoncé et agit, en plus de lui-même, sur le deuxième et le quatrième). Résultat : le premier reste enfoncé, le deuxième s'enfonce, le troisième se relève ainsi que le quatrième. On continue : on appuie sur le quatrième, ce qui l'enfonce, ainsi que le troisième, et ce qui relève le cinquième. Et ainsi de suite, sans jamais revenir en arrière et en raisonnant par groupes de trois coquillages : 1 2 3, 2 3 4, 3 4 5, etc.

Pour ceux qui sont vraiment allergiques aux fruits de mer, voir ici les deux chemins pour [ouvrir le coffret](#).

A l'intérieur, maigre butin, une boîte de cire à épiler. Il faut espérer que l'autre coffret sera mieux rempli.

A nouveau chez Debby - le deuxième coffret

En feuilletant le GPS, une idée vous est venue. Il est temps de la mettre en pratique. Vous vous rendez sur l'île de Debby, toujours aussi intraitable à propos de son coffret. Tant pis pour elle, votre mission passe avant tout !

Vous ouvrez le GPS, sortez la baguette de votre inventaire et vous apercevez que chaque nom de sort est marqué d'un petit engrenage. Il suffit de sélectionner le sort approprié pour qu'il se surligne en rose. Et pour Debby la peau de vache, le sort approprié est bien sûr « meuh-meuh ». Vous surlignez ce mot, refermez le GPS et pointez vers Debby. Ça marche !! (C'est cruel, c'est vrai, et d'ailleurs Rodrigue a suggéré de commencer par un animal plus noble, chat ou chien. Mauvaise pioche : dent ou griffe, le problème est resté entier)

Le coffret est à vous, reste à l'ouvrir !

Vous examinez les motifs, qui servent probablement de serrure : un grand disque, partagé en 7 quartiers de couleur, est au centre de sept petits disques, partagé, eux, en 6 quartiers de couleur. Tous ces disques, grand et petits, tournent. Ce qu'il faut faire, c'est probablement positionner les disques de façon

que chaque petit disque présente au quartier qui lui fait face sur le grand disque un quartier de la même couleur.

Exemple : lorsque vous zoomez sur le coffret, le grand disque est positionné avec le quartier rose vers le haut. Faites tourner le petit disque du haut pour que son quartier rose soit en face. Continuez avec le petit disque suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre : il est déjà en position, les deux quartiers verts se font face. Pour le suivant, alignez les deux quartiers orange. Aie, pour le suivant c'est impossible, il vous faudrait un quartier bleu sur le petit disque, et il n'y en a pas. Donc ce n'est pas ça

Le grand disque peut prendre sept positions différentes, et l'une est forcément la bonne, alors vous le faites tourner d'un cran : c'est maintenant le quartier vert qui est placé en haut. Vous recommencez l'opération en alignant les quartiers de même couleur, et vous vous trouvez bloqué de la même façon. Pas de quartier rose sur le dernier petit disque.

Encore un cran, le quartier orange vers le haut. Là, c'est vite vu : pas de quartier orange sur le petit disque du haut

Cran suivant : le bleu. Et là, tout colle !

Mais il ne se passe rien...

Bien sûr c'était trop simple !

Pour que la serrure soit équilibrée, il faut certainement que non seulement les quartiers grand et petits disques soient assortis, mais également les quartiers des petits disques entre eux ! Et dans la position « bleu en haut », qui semblait la bonne, on voit que pour les deux petits disques du bas, quartiers orange et rose se font face.

Il faut continuer, encore un cran : turquoise en haut, vous êtes vite bloqué

Le suivant : quartier rouge en haut, tous les réglages sont bons, le coffret s'ouvre enfin et cette fois la récompense est de taille : le jeton bleu

A nouveau chez Patty - prendre la fourche

Ah vous vouliez interroger les filles sur l'île, ses habitants et ses statues. Laquelle vous a dit qu'elle était copine avec le dragon ? C'est Patty « les doigts dans le nez ». Vous allez lui rendre visite et après une petite conversation, elle vous confie qu'elle manque de compagnie. Mais justement, vous avez ce qu'il faut dans votre inventaire ! Le petit singe sera un agréable compagnon de jeu pour la sympathique Patty. Et en échange, elle vous laisse prendre la fourche qui pourrait bien vous aider à mettre en pratique l'expression « les doigts dans le nez ». Vous faites un saut sur la grande île, mais pour atteindre avec la fourche les impressionnantes narines de la statue, vous êtes trop petit. Bon, disons que c'est la statue qui est trop grande.

A nouveau chez Candy- l'apprivoiser

Vous réalisez que vous avez dans votre inventaire de quoi faire ami ami avec la timide Candy (« paranoïaque » serait plus juste, mais bon, vous n'allez pas vous transformer en psy pour poupées à l'irréprochable plastique en plastique). Et hop, un petit coup de carte magique vous dépose sur son île, la fleur d'hibiscus à la main.

Votre cadeau, en première instance, est rejeté avec horreur. Mais bien sûr ! la charmante est allergique au rouge, vous aviez oublié ce détail. Heureusement le GPS est là pour vous aider. Vous ouvrez le livre, sortez la baguette pour surligner le sort « arc-en-ciel », refermez le livre et ouvrez l'inventaire pour passer la baguette sur la fleur d'hibiscus, qui se transforme en une ravissante fleur jaune. (Si vous savez exactement quel sort utiliser, inutile de consulter le livre, il suffit de double cliquer sur la baguette dans l'inventaire pour sélectionner le sort voulu) ;

Cette fois, Candy accepte la fleur, et aussi de répondre à vos questions. Bonne pâte, vous acceptez de tester sa loterie, mais avant, vous l'interrogez sur Pétronille. Il faut lui arracher les mots de la bouche, mais elle finit par tout vous raconter, et vous donner ce qu'il reste de la petite culotte de Pétronille, ainsi que le mot qu'elle écrivait au moment où vous êtes arrivé dans ce monde. Cette Candy vous a été d'un grand secours, et pour lui faire plaisir, vous approchez de la loterie tandis qu'elle vous explique les règles

La loterie aux étoiles de mer

Pour parvenir à récupérer les étoiles de mer, il faut commencer par calculer de combien de crans chaque bouton de couleur fait tourner la roue.

Ensuite, calculer, pour chaque étoile de mer, de combien de crans doit tourner la roue pour que l'étoile se trouve en bas.

Lorsqu'on a à la fois le nombre de crans correspondant à chaque bouton, et le nombre de crans nécessaire pour amener chaque étoile en bas, il suffit de trouver les bonnes combinaisons, sous forme d'additions (à quatre termes maximum car au cinquième appui, la roue revient à son point de départ).

Exemple : prenons l'étoile de mer située en haut à droite, entre un coquillage rond et blanc avec des piquants tout autour et une sorte d'escargot géant. Comme la roue tourne dans le sens des aiguilles d'une montre, cette étoile de mer est à 9 crans du départ. Si un des boutons fait tourner la roue de 9 crans, c'est tout simple : il suffira d'appuyer dessus une fois. Si un des boutons fait tourner la roue de 5 crans, et un autre de 4, il suffira d'appuyer une fois sur le premier, et une fois sur le deuxième, pour obtenir le même résultat. Mais bien sûr, aucun des boutons ne fait tourner la roue de 9, 4 ou 5 crans. C'était juste un exemple :-)

Voilà le principe de base, à vous de jouer ! (et n'oubliez surtout pas que, comme la roue compte 20 crans, on peut considérer qu'une étoile de mer qui se trouve à 9 crans pourrait tout aussi bien se trouver à 29 crans, ou 49 crans).

Petit conseil : après avoir récupéré une étoile de mer, pour ne pas s'emmêler les pinces, le mieux est de sortir du zoom pour réinitialiser la roue et repartir de la position de départ (ou bien de cliquer au hasard sur les boutons, pour arriver au total de 4 coups, ce qui la remet également en position de départ). Mais bien sûr, il est possible d'« enchaîner » certaines combinaisons.

Voir ici le détail des [solutions de la loterie](#)

Lorsque les six étoiles sont tombées, Candy vous donne les fameux bons points, des images soigneusement numérotées de 1 à 6

A nouveau sur la grande île - se débarrasser du tigre

Eh oui, il est mimi, ce tigre, mais il vous empêche d'approcher de la statue de lapin géant ; car entre-temps, vous êtes retourné voir la gravure sur le rocher, au bord de la plage ; et on voit bien que cette statue a un rôle à jouer dans le déblocage des passerelles. Oreilles pliées comme elle est actuellement, oreilles droites comme il faudrait qu'elle soit !

Une fois de plus, le GPS va vous tirer d'affaire. Vous vous placez face au tigre, vous ouvrez le livre, sortez la baguette pour la charger avec le sort guili-guili. Puis vous cliquez sur le tigre, qui s'éloigne sans faire d'histoires.

Redresser les oreilles du lapin (1)

Tiens, derrière la statue du lapin, vous découvrez une échelle. Très utile, cette échelle. Vous la posez sur le nez du lapin et cliquez sur son œil. Vous voilà face aux oreilles, pourvues de deux petits engrenages. Vous ne voyez rien dans votre inventaire qui pourrait vous aider à relever des oreilles d'un lapin de pierre dont chacune doit peser plusieurs tonnes, à part la baguette magique.

Donc retour au GPS.

Le sort « cérumen » parle d'oreilles et semble donc tout à fait approprié, mais il faut d'abord le décrypter. Sur la page suivante se trouvent quatre fenêtres devant lesquelles on peut faire défiler deux bandes de papier. Sur ces bandes de papier sont inscrits des bâtons, des carrés, des carrés ouverts, etc. Vous vous amusez un moment et soudain tout devient clair :

Les deux bandes de papier, dans chaque fenêtre, peuvent former des lettres, pour peu qu'elles adoptent des positions bien précises. Et qui dit lettres dit mot ! Vous commencez donc à faire défiler dans la première fenêtre, la bande papier du bas, sans toucher à celle du haut. vous allez jusqu'au bout, mais ça ne donne rien. Vous déplacez la bande du haut de quelques crans, et recommencez l'opération. En vain.

Bon, il faut procéder méthodiquement.

Vous tournez une page pour réinitialiser l'énigme et reprenez calmement. Dans la première fenêtre, vous cliquez sur la flèche en haut à gauche, pour amenez la bande de papier supérieure au bout de sa course. Vous jouez sur les deux flèches, pour que le dernier symbole de cette bande (la partie haute d'un E ou d'un F) touche le bord droit de la fenêtre. Ce sera votre position de départ. Puis vous faites défiler la bande de papier inférieure (elle était « en bout de course ») en appuyant sur la flèche de droite. Et au bout de 46 clics, vous avez la surprise de voir deux mots apparaître comme par magie : UTILISER LE.

Vous employez la même méthode pour les trois autres fenêtres, en vous assurant que les mots remplissent toute la fenêtre, et qu'aucune moitié de lettre ne trouve pas son autre moitié !

Et avec pas mal de patience (cette énigme en réclame beaucoup, mais n'est-ce pas une de vos qualités ?) vous finissez par reconstituer le texte complet du [sort « cérumen »](#), récompensé par la petite musique.

Attention, pour que le sort soit efficace, il ne suffit pas de connaître les instructions ! Le sort doit être gravé dans le livre, et il faut donc absolument réaliser cette énigme.

Vous suivez les instructions du sort cérumen.

En appliquant le sort guiliguili sur une oreille...

Puis le sort sésame sur l'autre oreille...

et soudain...

RIEN !

Qu'est-ce que vous avez fait de travers ?

Rien, mais simplement, vous avez mis la charrue avant les bœufs, plus exactement le lapin avant l'homme, car comme le disait un post-it chez Maeva : « Quand l'homme parle, le lapin écoute ». Qu'on peut traduire par : le sort cérumen qui débouche les oreilles du lapin ne sera appliqué que si le lapin a quelque chose à entendre : l'homme qui parle. Et « l'homme », ça ne peut être que la statue « N'a-qu'un-œil ».

Sans oublier de reprendre votre échelle, vous filez sur le sentier et tournez à droite un peu après le panneau.

La statue au nez... imposant

Maintenant que vous avez l'échelle c'est un jeu d'enfant que d'accéder à la tête de cette sympathique statue en la posant sur sa joue.

La grosse bille de verre trouvée chez Baya va remplir avantageusement cette orbite vide. Vous la mettez en place et sploush, la voilà par terre. Il faudrait un truc pour la coller...

La cire à épiler sera peut-être suffisante ? Vous essayez et cette fois l'œil de verre reste en place. La bouche s'ouvre, révélant un papier qui semble retenu par un système quelconque. Vous qui pensiez l'attraper les doigts dans le nez...

La voilà l'idée ! Avec détermination, vous plantez la fourche dans les narines de la statue. La bouche s'ouvre plus largement, libérant le mécanisme qui retenait le papier. Vous dégringolez de l'échelle pour récupérer au pied de la statue un petit mot de l'oncle Jules.

Vous allez voir ensuite ce qui s'est passé au pied des trois grands palmiers. L'escalier est descendu, mais il manque quelque chose. Même d'où vous êtes vous pouvez voir que la dernière passerelle, tout là-haut, n'est pas en place. C'était gravé sinon dans le marbre, du moins dans le rocher de la plage : la passerelle, c'est le job du lapin.

Redresser les oreilles du lapin (2)

Vous reprenez l'échelle pour retourner vers le lapin. Cette fois, appliquer le sort « cérumen » a un sens. L'homme a la bouche grande ouverte, il doit parler au lapin, lui raconter des histoires de statues, probablement. Tour à tour, « guiliguli » et « sésame », et vous êtes récompensés par un de ces bruits qu'adorent les joueurs : celui d'une porte qui s'ouvre, d'une trappe qui se libère, en l'occurrence celui d'une passerelle qui se remet en place.

Vite vous allez au pied des trois grands palmiers et grimpez l'escalier, non sans admirer, à chaque étage, la vue impressionnante de l'île et de ses îlots.

L'antre du dragon

Arrivés en haut, vous constatez qu'on ne se fait pas griller les sourcils par un dragon aussi facilement ! Il faut le mériter.

Sur une paroi rocheuse, des dessins sont gravés, qui rappellent furieusement ceux des bons points de la loterie de Candy ! Et on peut appuyer sur ces dessins. Votre grande expérience des jeux vous autorise à penser qu'il faut appuyer sur les six bons dessins dans le bon ordre. Ce que vous expliquez à Rodrigue, qui est scié par tant d'intuition ! Ah là là, les notaires ont leurs qualités, mais ce ne sont pas des hardgamers ! Heureusement que vous êtes là !

Bref, avec assurance, vous appuyez sur les six bons dessins (en notant que plusieurs sont presque identiques) et...rien ne se passe.

Discrètement, vous consultez vos notes, et cette fois, ayant déjoué tous les pièges de cette énigme, vous appuyez sur 7 dessins et la porte du dragon s'ouvre, découvrant le terrible animal ! Enfin !

Bon, en fin de compte, ce dragon est plutôt un brave type : il est malade, contagieux, et c'est pour ça qu'il a tout fait pour éloigner les filles.

Ah Ah !!!, mais vous n'auriez pas vu des recettes de potions dans le GPS ? Mais oui ! la potion « Lagon bleu » fera l'affaire.

Vous combinez le cocktail au lait de girafe donné par Carry avec l'oeuf de zébrâne trouvé dans la jungle et donnez ce mélange au dragon. Et voilà, il est guéri.

Relier les îlots et la grande île

Il a une solution pour relier les îlots entre eux et à la grande île : une coulée de lave.

Bon, c'est carrément les grands moyens qu'il a en tête, l'animal, mais après tout c'est son île et vous êtes prêt à lui donner un coup de main.

Coup de main est le mot, car avec ses grosses pattes, il est bien incapable de réaliser le casse-tête qui permettra de débloquer la vanne. Vous vous y collez donc (il se trouve à gauche, au fond de la pièce, sur un socle en pierre) et en quelques minutes, vous avez réalisé le tangram de l'oiseau. Il faut en effet des doigts de fée, car plusieurs fois vous aviez cru y être parvenu, mais une ou deux pièces étaient mal ajustées.

Aussitôt la vanne s'est ouverte, distribuant la lave dans sept directions et les îlots sont bientôt reliés à la grande île. Mission accomplie. Carry pourra de nouveau impressionner Candy, qui pourra organiser sa fête. Patty aura à nouveau de la compagnie, Baya ne risquera plus de fournir la pitance aux requins, et Debby la peau de vach.... euh... Non. Debby, on va dire... qu'elle a mystérieusement disparu.

Le dragon préférant que vous ne retourniez pas voir les filles, il ne vous reste plus qu'à prendre congé, sans oublier de récupérer le jeton rose que vous voyez traîner là, sur le sol.

Vous sortez l'amulette pour revenir dans la maison

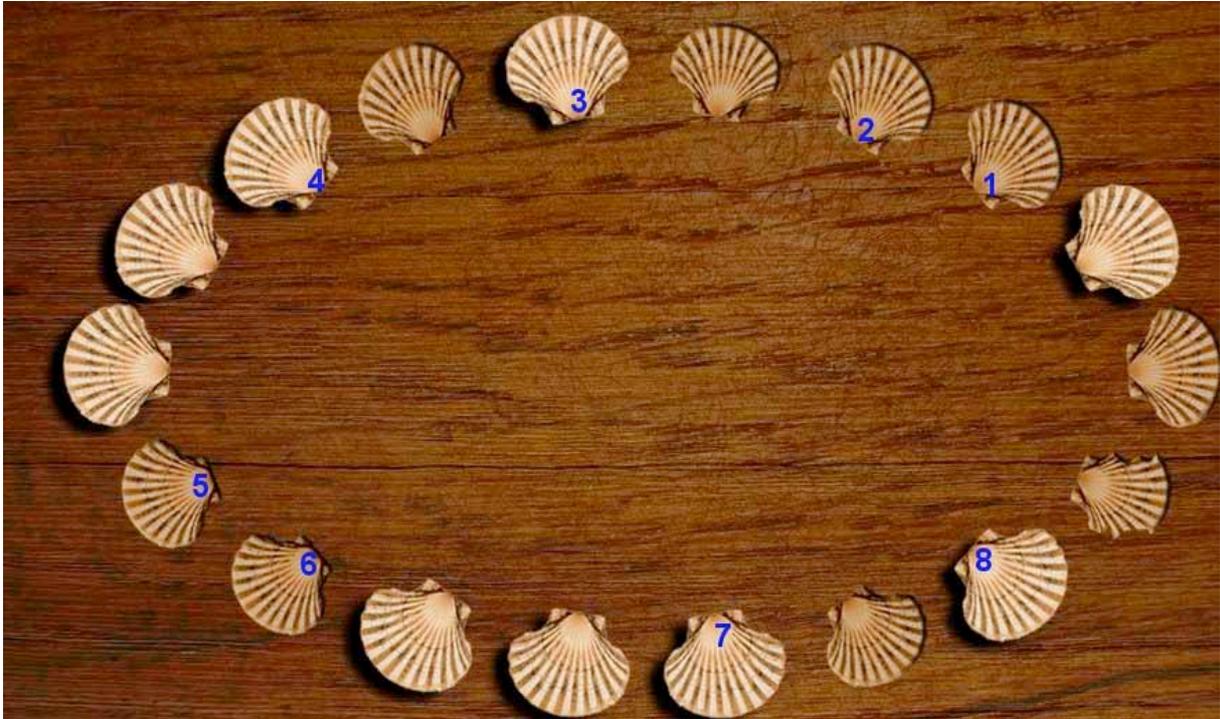
La carte magique



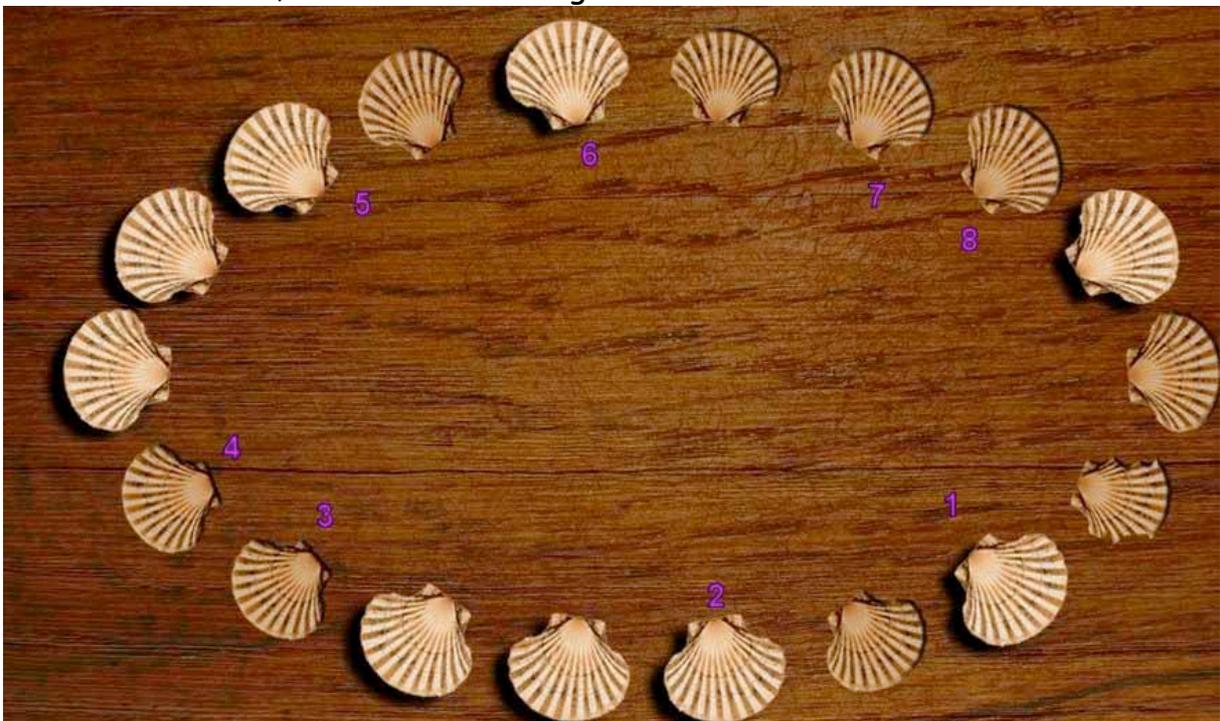
[\[Retour\]](#)

Ouvrir le coffret aux coquillages

Première solution, dans le sens contraire des aiguilles d'une montre



Deuxième solution, dans le sens des aiguilles d'une montre



[\[Retour\]](#)

La loterie des étoiles de mer

le bouton jaune déplace la roue de 6 crans

le bouton bleu déplace la roue de 7 crans

le bouton rouge déplace la roue de 15 crans

Les 6 étoiles de mer sont à :

a) 2 (ou 22 ou 42) crans du départ

b) 3 (ou 23 ou 43) crans du départ

c) 9 (ou 29 ou 49) crans du départ

d) 11 (ou 31 ou 51) crans du départ

e) 17 (ou 37 ou 57) crans du départ

f) 18 (ou 38 ou 58) crans du départ

(Comme on a droit à quatre coups, le maximum de crans dont on peut déplacer la roue, en appuyant 4 fois sur le bouton rouge est $15 \times 4 = 60$. Donc inutile de chercher au-delà

étoile a) $22 = 7 + 15$ (bleu + rouge) - le petit personnage

étoile b) $43 = 15 + 15 + 6 + 7$ (rouge + rouge + jaune + bleu) - le homard

étoile c) $29 = 7 + 7 + 15$ (bleu + bleu + rouge) - le papillon

étoile d) $51 = 15 + 15 + 15 + 6$ (rouge + rouge + rouge + jaune) - le palmier

étoile e) $37 = 15 + 15 + 7$ (rouge + rouge + bleu) - le couple

étoile f) $18 = 6 + 6 + 6$ (bouton bleu trois fois) - la hutte



[\[Retour\]](#)

Le sort cérumen



[\[Retour\]](#)

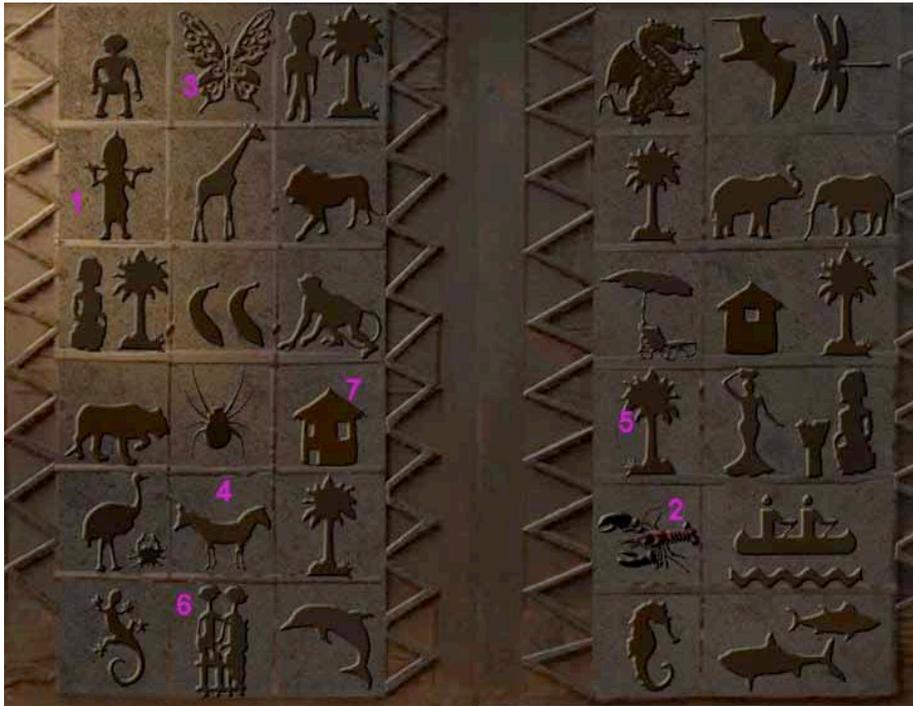
La porte du dragon

Il y a deux « pièges » dans cette énigme

D'abord les dessins : ceux de l'île sont très proches, et il faut appuyer sur le bon
Ensuite, les six dessins des bons points ne suffisent pas : il faut se souvenir de la gravure sur le rocher



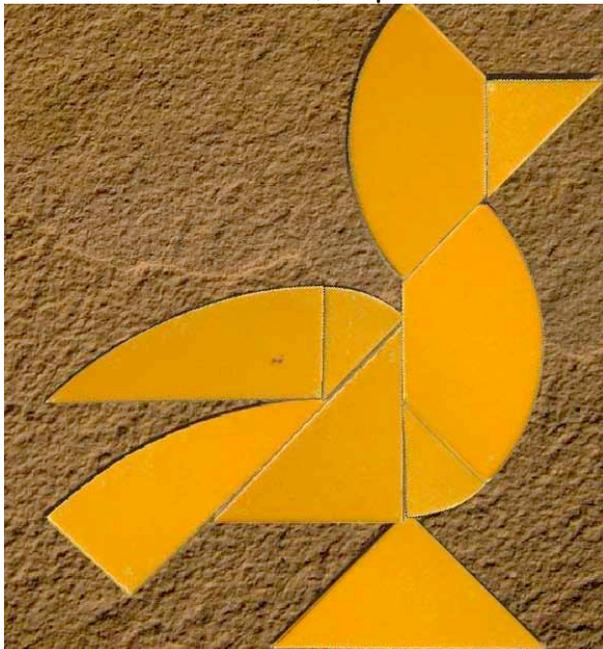
Six étoiles de mer (symbolisant les six bons points gagnés à la loterie) séparés par un Zébrâne. Il faut donc appuyer sur les trois premiers dessins (petit personnage, homard, papillon) puis sur le zébrâne, et enfin sur les trois derniers dessins (île, couple, hutte)



[\[Retour\]](#)

Le tangram de l'oiseau

Pour saisir une pièce, cliquez au centre
Pour la faire tourner, cliquez sur un bord



[\[Retour\]](#)