

## RETOUR À LA MAISON : LE TRÉSOR

Bon, cette fois l'heure est grave : il FAUT retrouver Pétronille  
Une fouille en règle de la maison n'ayant rien donné, vous vous dirigez vers le seul endroit encore inexploré. le placard sous l'escalier.

### Le placard des quatre mondes

Vous cliquez sur le loquet et la paroi de bois s'escamote, découvrant les quatre symboles désormais familiers des quatre univers De haut en bas et de droite à gauche : les Nains, les Robots, les Indiens, les Bimbos. Vous vous êtes déjà aperçu, en regardant les jetons de près, que chacun porte une lettre sur une face, et sur l'autre des lignes doubles, tout à fait semblables à celles du panneau que vous avez sous les yeux. Très clairement, il faut poser chaque jeton octogonal sur un des octogones qui composent la mosaïque de fond du panneau de façon, que les lignes du jeton coïncident avec celles du symbole. Un peu comme si les jetons étaient les pièces d'un puzzle dont il ne resterait que 8 morceaux, et le panneau le modèle du puzzle complet.

Vous sortez un jeton de l'inventaire et cliquez sur les symboles. Les 8 jetons se disposent de part et d'autre, prêts à prendre leur place. Les petits malins qui ont pris la précaution de noter pour chaque jeton le dessin des lignes ainsi que le monde où il a été récupéré verront leur tâche facilitée. Car bien sûr l'oncle Jules ne laisse rien au hasard, et les jetons trouvés dans le monde des nains, par exemple, doivent être posés sur le symbole de l'île des nains. Sauf que vous ne savez plus quel jeton vient de quel monde ! Mais ceci est une soluce, vous trouverez donc une image des jetons, avec leur provenance, en cliquant sur la liste des jetons identifiés.

Il ne vous reste plus qu'à placer les huit jetons aux bons emplacements, pour que la porte s'ouvre, dévoilant un escalier qui descend vers la cave. (Si les lignes vous donnent le tournis, vous trouverez ici une image des jetons placés)

### Le laboratoire de Jules

Un petit bout d'escalier et vous êtes dans une cave plutôt bien éclairée dont vous avez vite fait le tour. Un coffre en face de l'escalier, à côté d'étagères où vous ramassez un cinquième jeton rose, et une porte fermée. C'est le plus urgent : trouver de quoi l'ouvrir. Un nouveau tour du sous-sol, et vous dénichez la clef, planquée bien en vue sur le mur sous l'escalier.

Vous pouvez alors entrer dans le laboratoire de l'oncle Jules et victoire ! Pétronille est là !!!

Enfin... sa tête est là

Mais elle assure qu'elle va bien, qu'il faudrait juste que vous l'aidez à sortir de ce tube en débloquant un mécanisme grâce aux jetons que vous avez trouvés dans les quatre mondes.

Vous zoomez sur la base du tube : il y a cinq emplacements, donc cinq jetons de chaque couleur. Il vous manque encore un jeton bleu. Ah il est là, juste à droite en entrant.

### La métaphysique du tube

Pétronille a dit que l'oncle Jules adorait les anagrammes, ce qui n'est pas un scoop. D'après le dessin des cinq octogones, il faut sûrement un mot bleu, et un autre mot rose... Voyons, pour les cinq jetons roses vous avez E O P R T et pour les bleus A C O R S. L'oncle Jules avait dû choisir des mots accessibles à des enfants.... Mais oui, c'est évident. Le plus simple était d'utiliser comme code leur prénom ! Vous posez les jetons roses sur les emplacements, P E T R O et la petite musique annonce que le mécanisme est déverrouillé (vous pouvez également composer le nom du garçon : Oscar)

Pétro se refuse à sortir tant que vous êtes dans la pièce, donc Rodrigue et vous sortez dans le couloir, refermez un peu la porte puis cliquez sur l'entrebaïlement pour prévenir la jeune femme. Bientôt, un bras apparaît par l'ouverture : Pétronille a besoin de ses habits. Vous lui passez successivement le polo trouvé chez les indiens, le pantalon volé par les nains gris, le soutien-gorge perdu chez les robots (elle vous demande d'y reglisser la baleine qui avait servi de contacteur) et enfin les deux morceaux de la petite culotte récupérés chez les bimbos.

Et là, ça se gâte !

Car Pétronille vous demande de la recoudre ! Rodrigue est un notaire, vous êtes un(e) joueur(se), aucun de vous ne saurait comment s'y prendre ! Conciliabule, nouvel essai, impossible de convaincre Pétronille...

Ah mais il y aurait bien quelqu'un ! Une femme qui vous avait proposé entre autres services celui de représenter des affaires. La femme du chef des nains !

### A nouveau chez les nains

Vous refoncez au grenier pour sauter à pieds joints dans le livre (à la bonne page) et vous arrivez hors d'haleine devant la serviable naine de jardin. Ah la brave femme ! Vous lui tendez les deux morceaux et après un petit tour juste au-delà du portail, elle vous remet la culotte, comme neuve !

### A nouveau chez l'oncle Jules

Retour à la maison, l'escalier, la cave, et hop, Pétronille peut enfin compléter sa tenue. Elle sort et vous raconte toute l'histoire, ce qui éclaire plusieurs points qui étaient restés obscurs. Puis elle vous parle du trésor, et là,

## Fin - page 3

vous avez un choix à faire, lourd de conséquences, et qui débouchera sur trois fins différentes.

C'est le moment de faire une sauvegarde, si vous voulez explorer les trois possibilités.

Dans deux de celles-ci, vous pourrez ouvrir le coffre de pirate posé un peu plus loin. En utilisant cette fois jetons roses et jetons bleus, et en les posant aux emplacements colorés, vous composerez le mot magique TRESOR et découvrirez enfin votre récompense !

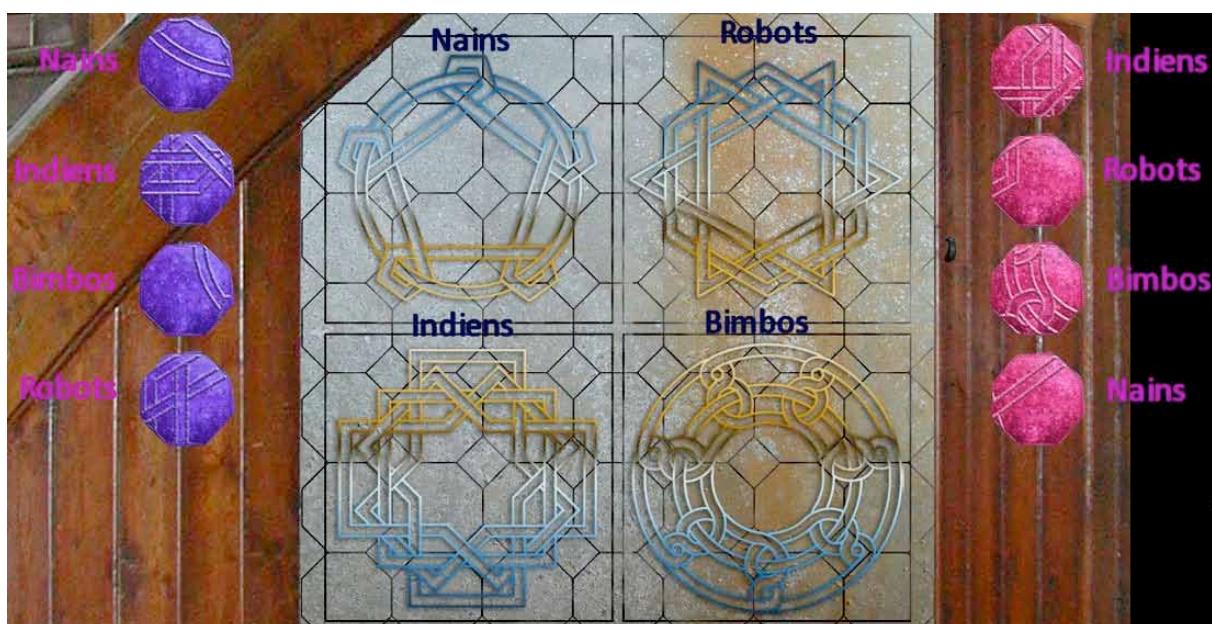
Mais la meilleure des récompenses, c'est le bonheur d'avoir pu faire ce magnifique jeu, pas vrai ?

FIN

\*\*\*\*\*

\*\*\*

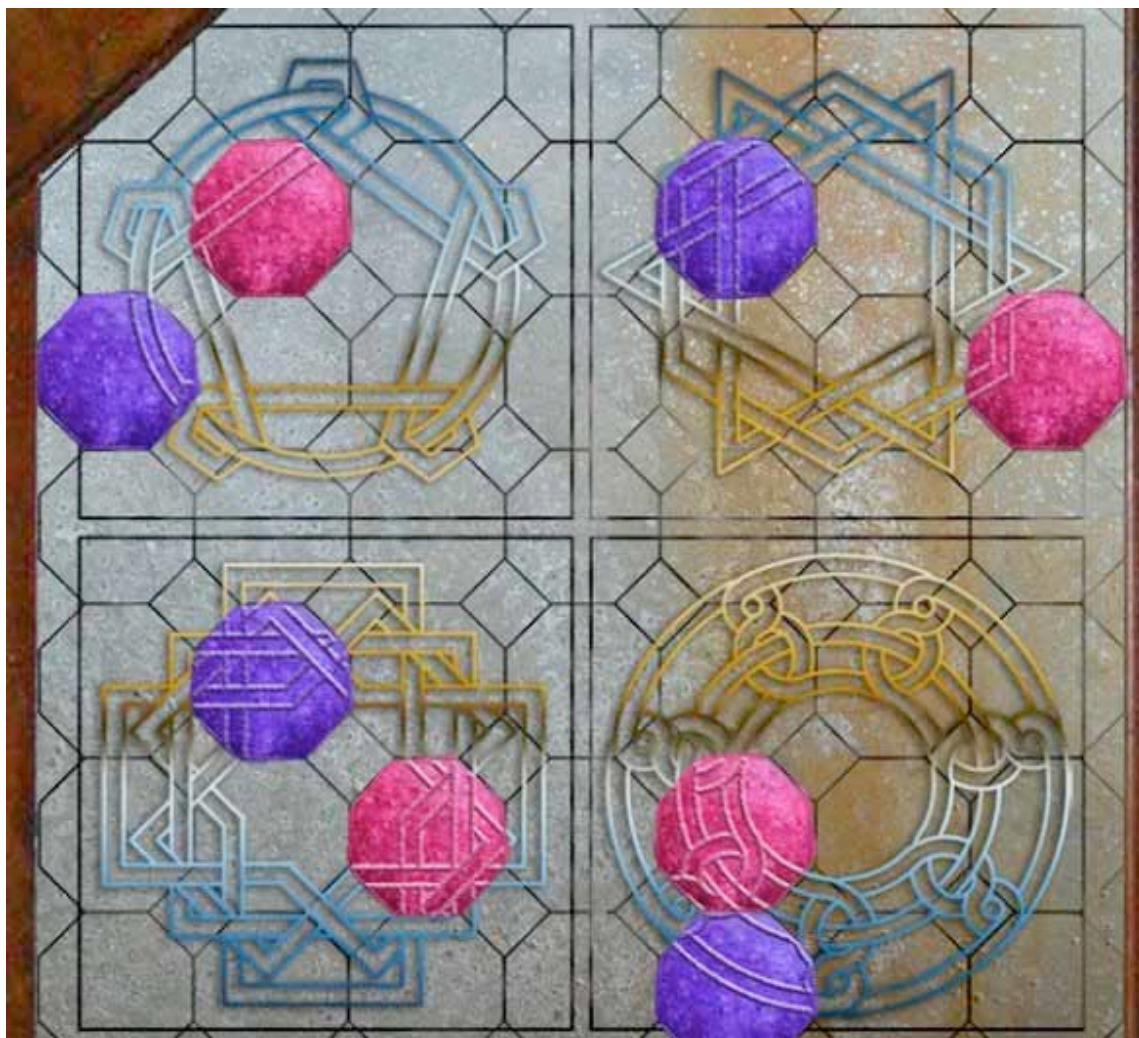
### Les jetons identifiés



[\[Retour\]](#)

\*\*\*

**Les jetons placés**



[\[Retour\]](#)