

# UNLOCK!

LES ESCAPE GEEKS

## SOLUTIONS



**ATTENTION : NE LISEZ PAS  
CES PAGES AVANT D'AVOIR JOUÉ.**

**NE CONSULTEZ CE DOSSIER QUE  
SI VOUS ÊTES COMPLÈTEMENT  
BLOQUÉS DANS L'AVENTURE, QUE VOUS  
AVEZ DÉJÀ ESSAYÉ LES INDICES  
ET SOLUTIONS DE L'APPLICATION  
OU QUE VOUS AVEZ FINI L'AVENTURE.**







# ÉCHAPPEZ-VOUS DE LA TOUR EIFFEL

▶ Difficulté : 🔒🔒🔒

## AU PIED DE LA TOUR EIFFEL

- ▶ Mais où sont vos billets pour accéder à la tour Eiffel ? Pas de panique, Yun a sur son téléphone. Pour y accéder, utilisez le bouton 📱 dans l'application. Allez dans « galerie ». Vous y trouverez les tickets, que vous n'aurez plus qu'à montrer au gardien :  $+47\text{c} + 44 = 91$   
Prenez la carte **91**.



- ▶ Vous grimpez les marches, mais Alex semble rapidement se fatiguer. Karim est un bon sportif, demandez-lui de l'aide pour porter le sac de son ami :  $91 + 2 = 93$   
Prenez la carte **93**.



# 1<sup>ER</sup> ÉTAGE

- Il faut trouver un moyen d'occuper ces maudits pigeons. Donnez-leur donc le sandwich de Romain :

$$\textcircled{27} + \textcircled{32} = \textcircled{59}. \text{ Prenez la carte } \textcircled{59}.$$



- Vous pouvez désormais utiliser la longue-vue  $\textcircled{6}$  pour voir de plus près cet objet qui brille au loin. Ouvrez la machine et pointez votre caméra sur la carte  $\textcircled{59}$ . Prenez la carte  $\textcircled{33}$ .



- Comment récupérer cette pièce coincée dans le monnayeur ? Demandez de l'aide à Romain et à ses muscles. En forçant un peu, il parviendra à la déloger :  $\textcircled{43} + \textcircled{3} = \textcircled{46}$ . Prenez la carte  $\textcircled{46}$ .



▶ La peinture sur le panneau de la carte **26** a l'air un peu abîmée. Utilisez la pièce fraîchement obtenue pour la gratter et voir ce qu'elle dissimule :

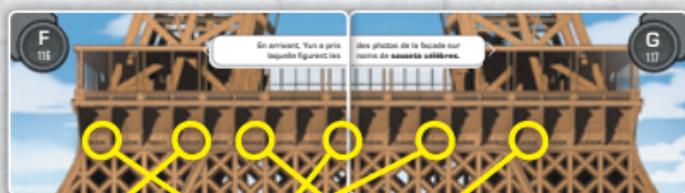
**26** + **46** = **72**. Prenez la carte **72**.



▶ Un message énigmatique était caché, il indique de s'intéresser à « la fin des savants ». Observez les noms gravés sur la tour Eiffel sur les cartes **F** et **G**.

Les nombres inscrits à la fin du message de la carte **72** donnent l'ordre des savants :

Poncelat / Lavoisiere / Laplacee / Seguinn / Flachatt / Lagrange  
 Les dernières lettres de chacun indiquent le nombre trente, c'est visiblement le numéro d'une bobine de film.



T R E N T E

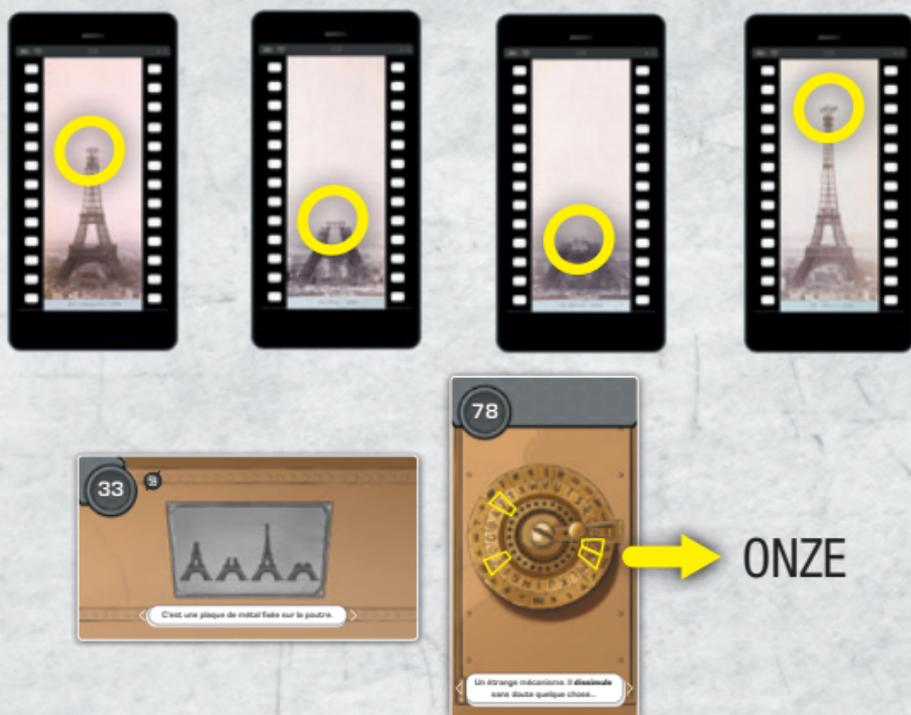
Ouvrez la machine **99** et indiquez que vous voulez consulter la bobine 30.



Repérez ensuite les symboles au-dessus de la tour Eiffel en construction. Seules 4 étapes vous intéressent : celles que vous retrouvez sur la plaque de la carte **33**, précédemment observée. Voilà qui vous laisse 4 étranges symboles que vous avez déjà vus quelque part.

En effet, la carte **78** vous donnera le moyen de traduire ces formes. Si vous regardez leur correspondance, dans l'ordre de la plaque, vous pourrez lire « ONZE ».

Prenez la carte **11**.



► La clé obtenue dans le coffre vous permettra de monter au deuxième étage de la tour Eiffel : **8** + **76** = **84**

Prenez la carte **84**.



## 2<sup>E</sup> ÉTAGE

- Vous voilà au deuxième étage, où vous trouvez une machine qui fabrique des pièces commémoratives. Vous n'allez pas repartir sans la vôtre ! Mettez à la fois la pièce de 1 euro et celle de 5 centimes dans la machine :

$$\textcircled{24} + \textcircled{16} + \textcircled{46} = \textcircled{86} . \text{ Prenez la carte } \textcircled{86} .$$



- Il vous reste maintenant à actionner la manivelle pour obtenir votre pièce. Ouvrez la machine **86** et tournez votre téléphone sur lui-même comme si vous tourniez la manivelle. Si cela ne fonctionne pas, pas de panique, touchez directement la manivelle avec votre doigt et faites-la tourner sur elle-même.

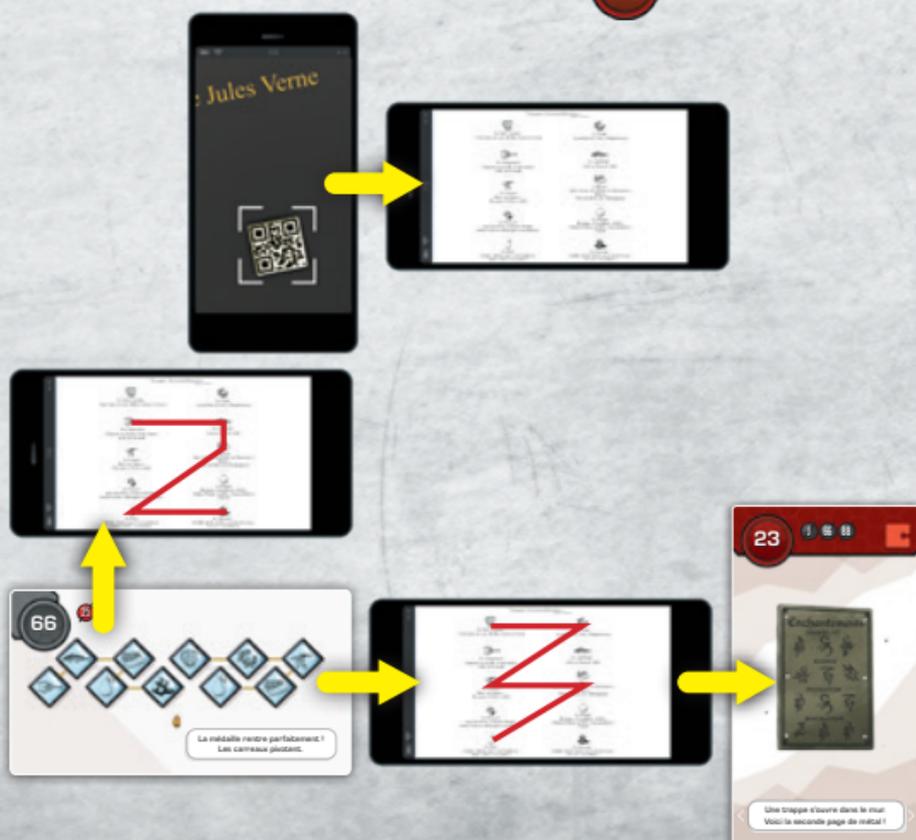
Prenez la carte **41**.



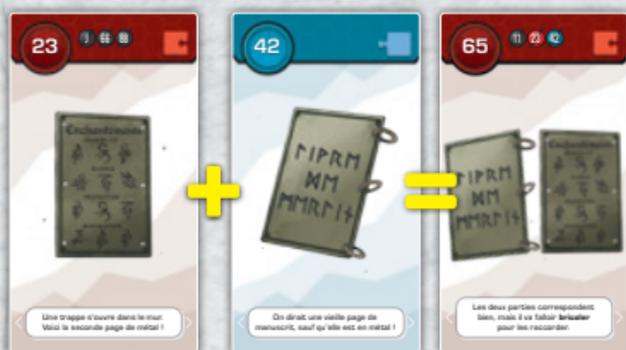
- Dirigez-vous maintenant vers le restaurant. Vous voyez dans le mur une forme qui correspond à votre pièce commémorative. Essayez de l'y insérer :  $25 + 41 = 66$   
**Prenez la carte 66.**



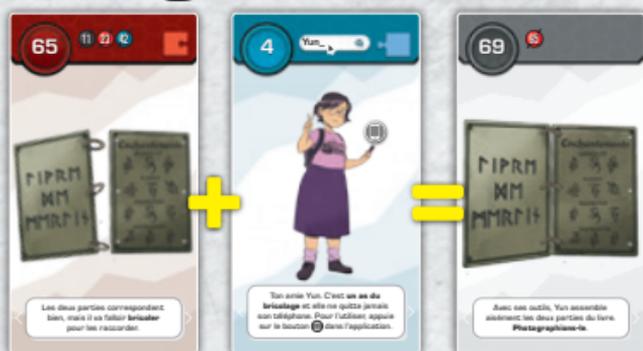
- Intéressez-vous ensuite au menu, et plus particulièrement à son QR code présent en couverture. Yun pourra sûrement le lire avec son téléphone. Utilisez le bouton  dans l'application et prenez en photo le QR code de la carte **88**. Apparaît alors un menu qui vous met l'eau à la bouche. Mais vous n'êtes pas venus déjeuner, suivez plutôt les dessins des plats dans l'ordre indiqué sur le mur de la carte **66**. Les 5 premiers donnent le chiffre 2, les 5 suivants donnent le chiffre 3. **Prenez la carte 23.**



► Vous récupérez alors la seconde page du livre de Merlin (oui, oui, vous pouvez lire « Livre de Merlin » sur la carte **42** en utilisant la photo des runes dans le téléphone). Empressez-vous de l'assembler avec la première en votre possession : **23** + **42** = **65**. Prenez la carte **65**.



Les deux pages sont côte à côte, mais il va falloir bricoler un peu l'armature métallique pour finir. Demandez de l'aide à Yun, qui est douée en bricolage : **65** + **4** = **69**. Prenez la carte **69**.



Vous voici avec le livre assemblé, gardez-en une preuve en le photographiant. Utilisez le bouton [icône] dans l'application, sélectionnez l'appareil photo et pointez la carte **69** avec celui-ci. Prenez la carte **H**.



# CONFRONTATION

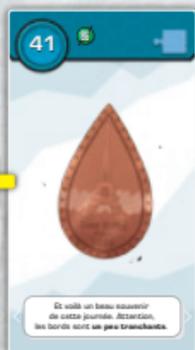
- ▶ Cet homme patibulaire ne vous rassure pas beaucoup, vous remarquez un étrange tatouage sur son bras.

Prenez la carte .



- ▶ Vos doutes se précisent alors que vous vous retrouvez attachés. Heureusement que vous avez gardé votre pièce souvenir, ses bords tranchants peuvent couper ces liens :

 +  = . Prenez la carte .



- ▶ Vous vous enfuyez jusqu'à une porte fermée par un digicode. Votre pièce commémorative va de nouveau vous sauver, car la date qui y est inscrite est également le code de cette porte. Entrez donc le code **1889**.

Prenez la carte .



- ▶ Vous devez passer discrètement derrière le vil gardien. Qui mieux que Bérénice pourrait accomplir cette mission ?

**82** + **1** = **83**. Prenez la carte **83**.



- ▶ Il faut à tout prix débloquer le téléphone de Yun, mais celle-ci a été assommée. Heureusement que le code pour le déverrouiller est dessiné sur son tee-shirt d'escape geek ! Appuyez sur le bouton dédié et formez un « G » sur le téléphone pour accéder à son contenu.

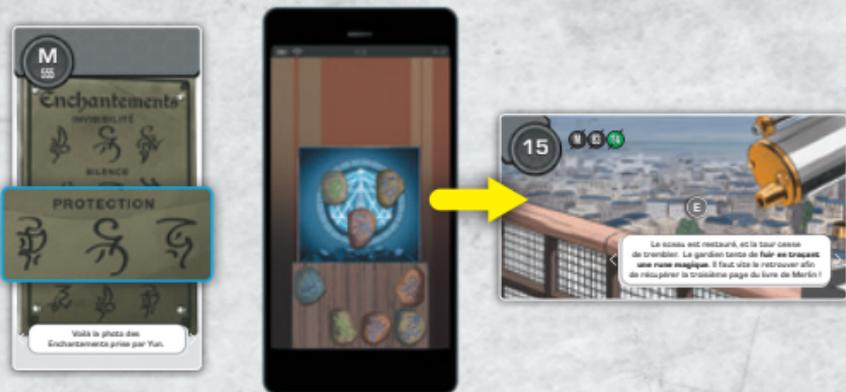


Son téléphone est de nouveau disponible, allez consulter les photos, celle du livre de Merlin vous servira ici. Un message vous indique que vous pouvez prendre la carte **M**.



Il faut réaliser un enchantement de protection pour réparer le sceau de runes maintenant la tour Eiffel. Allez dans la machine **14** et faites glisser les trois runes suivantes avec votre doigt jusqu'aux trois emplacements.

Prenez la carte **15**.



Rassemblez vos souvenirs des points de vue de Paris observés durant votre montée dans la tour. **Prenez les cartes A, B, C, D et E**, et assemblez-les. Vous pouvez voir quelques traits lumineux sur les cartes. Partez de celui qui se trouve sur la tour Eiffel puis suivez le jusqu'à en croiser un autre. Procédez ainsi jusqu'à rejoindre le point lumineux. Un symbole se dessine alors.

Prenez la carte **R**.



- Plus une seconde à perdre, vous voyez le gardien s'enfuir à travers un portail. Ne vous laissez pas distraire par les cartes qui s'enchaînent, il faut garder une preuve de la page qu'il tient dans sa main. Prenez vite une photo ! Utilisez le bouton  de l'application et pointez votre téléphone sur la carte .



**Bravo !**

**Votre enquête vous aura amenés à découvrir  
l'existence d'un précieux artefact.  
Et même si le gardien s'est enfui avec,  
vous en gardez une preuve irréfutable.**



**ATTENTION : NE LISEZ PAS  
CES PAGES AVANT D'AVOIR JOUÉ.**



**NE CONSULTEZ CE DOSSIER QUE  
SI VOUS ÊTES COMPLÈTEMENT  
BLOQUÉS DANS L'AVENTURE, QUE  
VOUS AVEZ DÉJÀ ESSAYÉ LES INDICES  
ET SOLUTIONS DE L'APPLICATION  
OU QUE VOUS AVEZ FINI L'AVENTURE.**