

Solution de l'Escape-Game : Allons sauver Milou !

Milou, le fidèle compagnon du célèbre reporter Tintin a disparu. Tu vas donc devoir aider son maître à le retrouver à travers cet Escape-Game géographique.



Le jeu débute au Château de Moulinsart, où tu devras trouver comme premier un indice un **cigare** près de la rivière « Le Courpin ». (47.500908552689374, 1.453324219224928).



Tu vas ensuite devoir te rendre à l'aéroport de Tours (47.425652, 0.721848) pour prendre un **avion** qui va t'emmener directement en Égypte.



Tu pourras y retrouver **Tintin** qui t'indique que Milou a été aperçu près des **Pyramides** et plus précisément à la pyramide de Khafre.



Pour rentrer dans les **Pyramides**, tu dois déchiffrer un message codé, il te faut un code (29.976032699378433, 31.13066293777305) en cliquant dessus, un message codé s'affiche.

Pour le déchiffrer, il te faudra un **parchemin** (29.975268332595352, 31.137801646173845) qui se trouve à côté du Sphinx, en cliquant dessus un message donnant l'équivalence de chaque symbole en chiffre s'affiche.



Ce qui te permettra de trouver le code : **5130**.

Tu pourras ainsi prendre un autre **avion** qui t'emmènera jusqu'au Népal dans la ville de Katmandou. Tintin t'indique que tu dois trouver 3 objets : une **boussole** à la confluence de la rivière Bagmati et Bishnumati (27.692296234825037, 85.30230524037455), un **piolet** et une **corde** (27.662178, 85.322936) au sud de la ville et un **sac à dos** à l'aéroport (27.697296, 85.356955).



Le **sac à dos** est bloqué par la **boussole**. Le **sac à dos** débloqué, un nouvel **avion** apparaît pour aller en haut de la **montagne** pas loin de la frontière avec la Chine.



Pour débloquer la **montagne** (28.310799149712196, 85.68367766668538) tu dois sélectionner le **piolet** et la **corde**.



Un autre avion apparaît ainsi pour aller au Pérou direction le **Machu Picchu**.

Pour rentrer dans le village du **Machu Picchu** (-13.16317, -72.544909) il te faut un code. Pour trouver le code, tu dois te rendre au temple de la Luna.

Tu y trouveras un **quipu** (-13.152007399619945, -72.54641408089775).

En cliquant sur le **quipu**, une image apparaîtra. Il faudra alors compter les nœuds présents sur chaque corde. Le nombre de nœuds présent sur chaque corde représente un chiffre du code à quatre chiffres à trouver : **2724**.



Il ne te reste plus qu'à cliquer sur **Tintin et Milou** pour finir le jeu.

Bravo, tu as ainsi pu retrouver Milou et terminer le jeu !

