

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 !

