

JEU 1 (solution)

Déchiffre le code. Chaque chiffre correspond à une unique lettre.

Les lettres codées de 1 à 5 entrent dans la phrase finale dans les dalles bleues.

L A S O I X A N T E - D O U Z I E M E

6 2 12 8 5 7 2 10 14 3 16 8 13 1 5 3 4 3

H E U R E S E R A F A T A L E (M M)

11 3 13 15 3 12 3 15 2 9 2 14 2 6 3 4 4

« MM » sont les initiales du jeu où Link doit sauver le royaume en 72 heures.

Z A E M I

L X O F N H S U T R D

1 2 3 4 5

6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

JEU 2 (solution)

Les lettres que tu obtiendras remplissent les dalles rouges de la phrase finale.

1) Terry et Tetra en ont un chacun. Link et Ruto en sont dépourvus.

E 1

Les noms TERRY et TETRA ont la lettre « E », pas LINK ni RUTO.

2) Dans ALTTP sur GBA, elle permet de voir la carte.

L 2

C'est le bouton « L » qui permet cette fonction.

3) Il apparaît au milieu des habitants de l'eau.

R 3

Le « R » est au milieu du mot ZORAS.

4) Commune à l'esprit légendaire de SS et à la célèbre cité.

Y 4

Respectivement FAY et HYRULE : la lettre « Y » leur est commune.

5) Adjectif qualificatif du boomerang, du pot ou de la poudre.

Q 5

M A G I Q U E



JEU 3 (solution)

En utilisant les 6 lettres des mots en majuscules,
trouve des mots de 5 lettres relatifs aux énoncés.

Les lettres superflues seront sur les dalles vertes de la phrase finale.

Exemple : sans elle, les flèches de lumière sont inutilisables.

GAMINE → MAGIE (le « N », non utilisé, se retrouve dans la phrase finale)

1) Link fait cette action devant un coffre.

R E V O L U → O U V R E L 1

2) Dans ALTTP, lui seul sait ouvrir la résidence d'Helmasaur.

G A I N E S → S I N G E A 2

3) Chaque donjon en a une qui te sera d'un grand secours.

R E C I T A → C A R T E I 3

4) Une kokiri.

R A T A I S → S A R I A T 4

5) Cet ennemi reste inerte jusqu'à ce que tu l'approches de trop près.

M O U R A S → A R M O S U 5

JEU 4 (solution)

Suis les flèches de gauche à droite en partant de la 1ère ligne.

Une fois la ligne finie, relève la lettre : elle remplira une dalle jaune de la phrase finale.

Tu dois partir de la 3e lettre du 3e mot du titre du jeu où le « W » se répète.

Il faut partir de la lettre « K ».

A	B	C	D	E
F	G	H	I	J
K	L	M	N	O
P	Q	R	S	T
U	V	W	Y	Z

↑	→	→	↑	→	D	1
↓	↓	↓	↓	↑	S	2
↑ _{x2}	←	↑	→	→	E	3
↓	←	↓	←	↑	H	4
↑	→	↓	→	↑	E	5

WENDY

PRINCIPE (solution)

4 jeux te sont proposés afin de retrouver la phrase finale.

Affronte ces jeux afin de trouver les lettres à retranscrire ci-dessous.

Chaque jeu donnera les lettres des dalles ayant le même motif que le fond de la page.

Une fois toutes les lettres trouvées, cherche les séparations entre les mots
et tu découvriras la phrase mystère.

Bon courage !

Phrase mystère : « Zelda, la série mythique » !!!

Z	E	L	D	A	L	A	S	E	R	I	E	M	Y	T	H	I	Q	U	E
1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5