

LA MASCOTTE pour Amstrad CPC

Solution du jeu par Jerres12

<http://jerres12.net/>

1. Pendant la partie de cartes

Vous devez gagner les 3 objets suivants (et pas plus) :

- le [bouquet de fleurs],
- le [lasso],
- les [cigares].

2. Dans le fort

Cliquez sur la deuxième porte en partant de la gauche pour récupérer les [jambons]

Cliquez sur la cinquième porte puis cliquez sur le [bouquet de fleurs] pour récupérer, au choix, le [collier blanc]

3. Dans le désert

Cliquez dans la plaine sous les montagnes de droite pour vous y rendre



Cliquez sur l'indien pour lui parler

Cliquez sur les [cigares] pour les lui donner

4. Devant le canyon

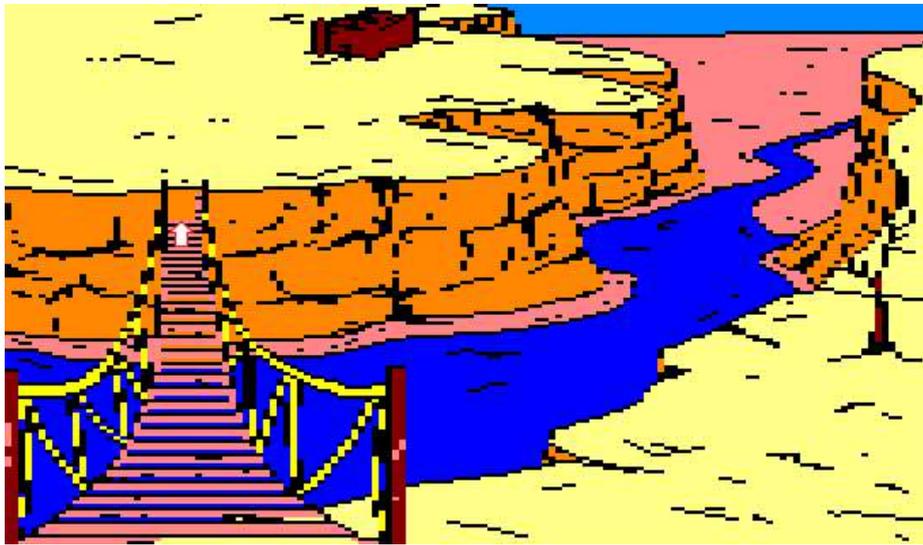
Cliquez sur la rivière dans le canyon pour vous y rendre



5. Sur le pont

Passez le pont pas à pas (en trois étapes) pour traverser





6. Au pénitencier

7. Départ vers le fort

8. Dans la forêt

Cliquez sur le troisième arbre marron en partant de la gauche pour regarder derrière



Cliquez sur le **[pot de miel]** pour le prendre

Cliquez vers la gauche de l'écran pour retourner vers la rivière et faire face à un ours



9. Face à l'ours

Cliquez sur le **[pot de miel]** pour le donner à l'ours

Cliquez sur le **[lasso]** pour sauver Rantanplan

10. Retour au fort

Cliquez sur le mirador puis cliquez sur les **[jambons]** pour en un donner à Rantanplan et récupérer un **[stylo]**

Cliquez sur la porte centrale pour sortir du fort puis cliquez sur le **[collier blanc]** pour sauver Rantanplan

Cliquez à nouveau sur la porte centrale pour sortir à la rencontre du président

11. Départ à la rencontre du président

12. Rencontre avec le président

13. Dans la forêt

Cliquez sur le deuxième arbre blanc en partant de la gauche pour suivre Rantanplan vers le village indien



14. Dans le village indien

Gagnez la partie de cartes (au meilleur des cinq manches)

Cliquez sur la colline à gauche sous le fort pour retrouver Turner



Cliquez sur le **[stylo]** pour le donner au président

Fin