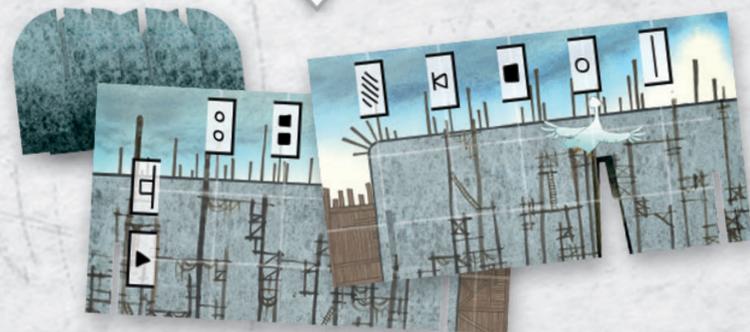


L'ŒIL DE CROM CRUACH

Brendan veut apprendre l'enluminure auprès de frère Aidan. Pour cela, il doit faire ses preuves en trouvant l'Œil de Crom Cruach et en suivant les consignes des 4 frères, Sergei, Tang, Leandro et Assoua.



- ▶ Sergei, Tang, Leandro et Assoua ont besoin de plumes d'oie **34**. Brendan a vu une oie **35** et essaie de l'attraper pour lui prendre des plumes. Associez le demi-symbole de la main **22** à celui devant l'oie **35**. Cela forme un symbole complet que vous trouvez sur la table des symboles. Construisez maintenant les murailles de Kells **29**.



- ▶ L'oie s'est enfuie vers la muraille de Kells **29**. Brendan repère l'endroit exact où se trouve l'oie **29** et essaie de l'attraper. Associez les demi-symboles qui se trouvent à la verticale et à l'horizontale de l'oie pour continuer de la suivre **13**.

- ▶ L'oie s'est échappée **13** ! Mais où se trouve-t-elle ? Brendan scrute la cour et la repère, cachée sous les jupes de la paysanne **13** ! Associez les demi-symboles qui se trouvent à la verticale et à l'horizontale de l'oie pour enfin l'attraper **18** !



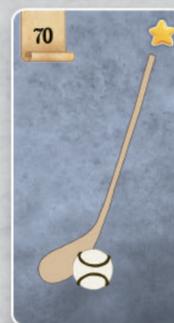
13



18



- ▶ **En observant de plus près le groupe de joueurs de hurling (un sport irlandais traditionnel), vous voyez un numéro 70 caché. Récupérez la crosse de hurling 70.**



- ▶ **Les pierres de la tour ont une forme étrange... Elles forment un 64 ! Au creux des pierres, vous trouvez une clé 64.**



- ▶ Brendan a attrapé l'oie, il lui prend quelques plumes **28**.



La course-poursuite a mené Brendan devant la tour de Kells **17**.

Montez la tour et installez-la sur son emplacement. Brendan se rend à l'intérieur **33**.



- ▶ *L'abbé Cellach est en train de travailler dans sa tour. Vous voyez qu'il trace un 4 avec sa craie. Récupérez la craie **4**.*



- ▶ Brendan apporte enfin les plumes **28** aux frères Sergei, Tang, Leandro et Assoua **34**. Il peut maintenant entrer dans le scriptorium **41**.



- ▶ Une fois que le scriptorium **41** est reconstitué, Brendan y entre. C'est l'endroit où les moines travaillent à recopier les livres et à dessiner des enluminures **59**.



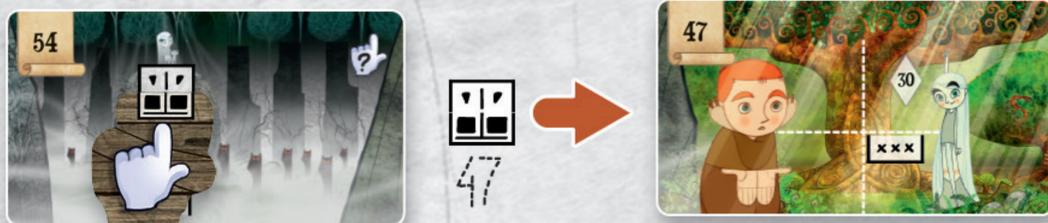
- ▶ Dans le scriptorium, Brendan retrouve frère Aidan **59**. Pour fabriquer de l'encre, frère Aidan a besoin d'une baie spéciale qui pousse dans un arbre de la forêt de Kells. Brendan doit aller chercher cette baie hors de l'abbaye **27**.



- ▶ Brendan n'a pas le droit de sortir de Kells. En cherchant le long de la muraille **13**, il trouve une brèche dans le mur **29**. Il s'éclipse discrètement **27** pour aller vers la forêt **54**.



- ▶ Dans les bois **54**, Brendan trouve Ashling, un esprit de la forêt, et ses loups. Brendan lui demande, à l'aide de la main **41**, où trouver l'arbre à baies. Elle lui indique le chemin **47**.



- ▶ Ashling conduit Brendan jusqu'à l'arbre **47**, mais les baies se trouvent tout en haut. Brendan doit escalader l'arbre **30** !

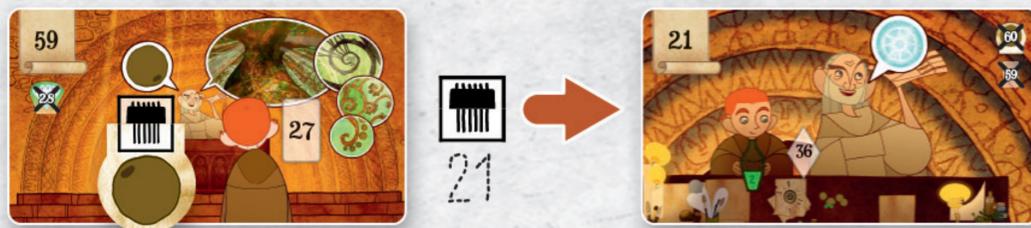
Brendan trouve la baie **60** en haut de l'arbre **30**, il doit faire attention en le descendant et prendre le bon chemin ! Pour cela, reconstituez l'arbre de manière à faire apparaître un chemin continu de haut en bas.



- ▶ *En observant la forêt, vous voyez un 5. Il s'agit d'une petite fleur blanche **5**.*



- ▶ Brendan apporte les baies **60** à frère Aidan **59** pour fabriquer de l'encre **21**.



- ▶ Avec l'encre, Brendan peut s'entraîner à l'enluminure **21**. Malheureusement, il lui manque un élément essentiel pour continuer son apprentissage : l'Œil de de Crom Cruach.

En posant sa main sur la feuille avec le cristal dessiné à l'encre, Brendan l'imprime sur sa propre main **36**.

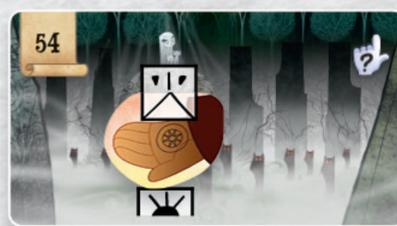


Brendan doit demander de l'aide pour trouver l'Œil de Crom Cruach.

- ▶ *En regardant de près l'encre, vous voyez un 2 dans le liquide, prenez la carte **2**.*

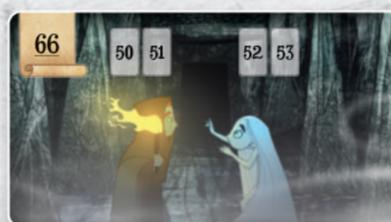


- ▶ Brendan se souvient avoir vu le symbole de l'Œil de Crom Cruach dans la forêt **54** ! Il retourne voir Ashling pour lui demander ce qu'elle sait sur l'Œil de Crom Cruach **36**. Ashling accepte de répondre aux questions de Brendan **31**.



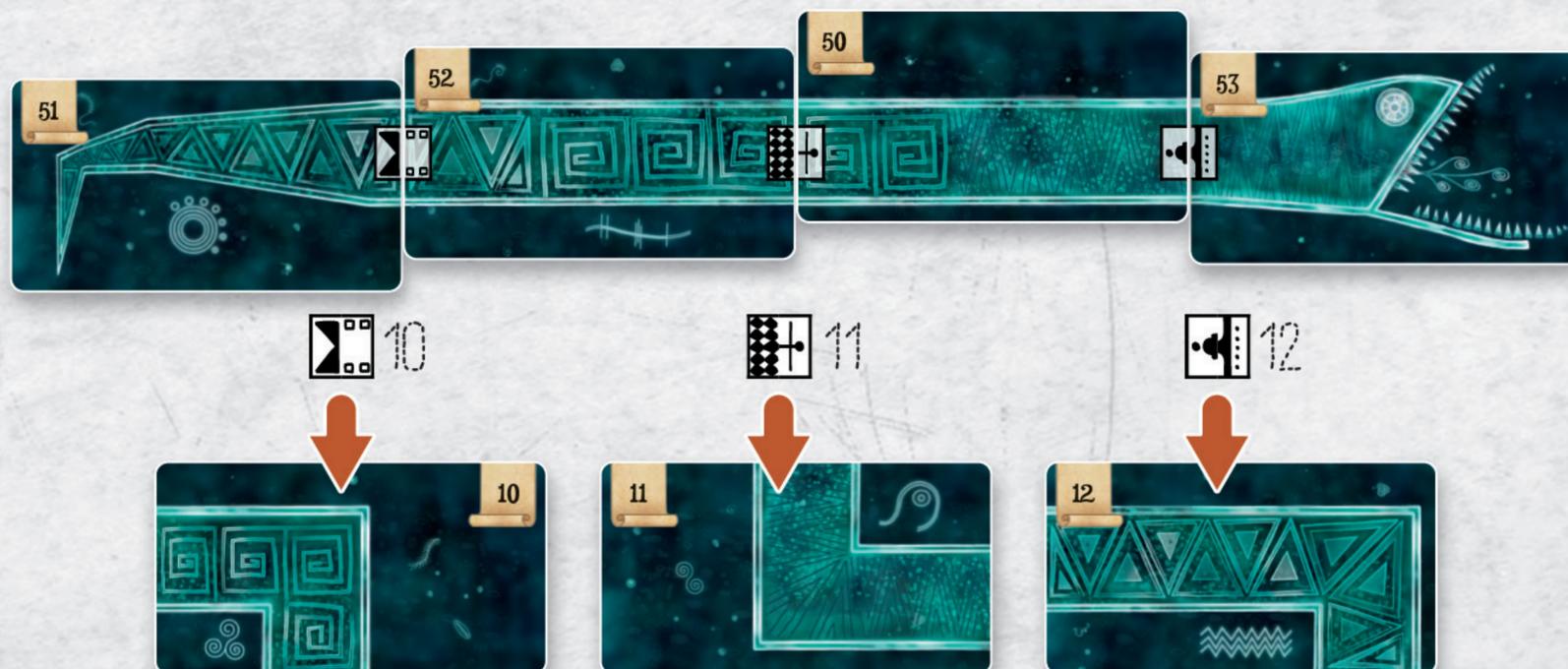
- ▶ Ashling a peur de Crom Cruach **31**, mais elle conduit Brendan jusqu'à la cachette du monstre **66**.

Devant l'entrée du repaire de Crom Cruach, Brendan n'est pas rassuré, mais il entre pour défier le monstre **50 51 52 53**.



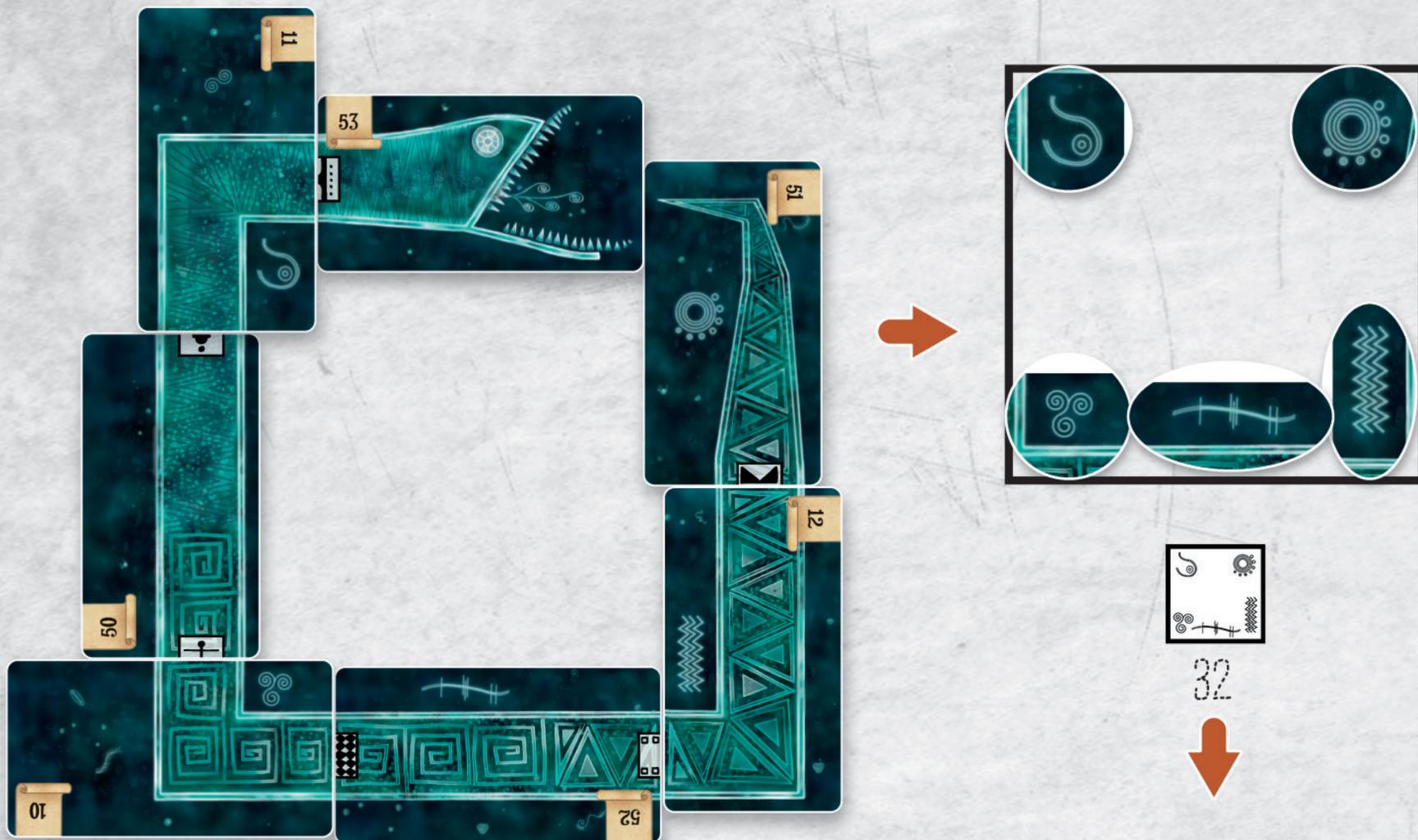
- ▶ Dans l'obscurité de la caverne, Brendan distingue uniquement le corps de Crom Cruach **50 51 52 53**.

Assemblez Crom Cruach en vous aidant des motifs sur son corps. Une fois reconstitué, le monstre se met à tourner pour essayer de capturer Brendan **10 11 12**.



► Pour vaincre le monstre, Brendan a l'idée de lui faire mordre sa propre queue. Assemblez les cartes comme sur le dessin ci-dessous, ce qui fait apparaître un symbole.

Brendan peut récupérer l'Œil de Crom Cruach **32**.



★ FÉLICITATIONS ! ★

MAINTENANT QU'IL A TROUVÉ L'ŒIL DE CROM CRUACH,
BRENDAN PEUT POURSUIVRE SON APPRENTISSAGE
DE L'ENLUMINURE !



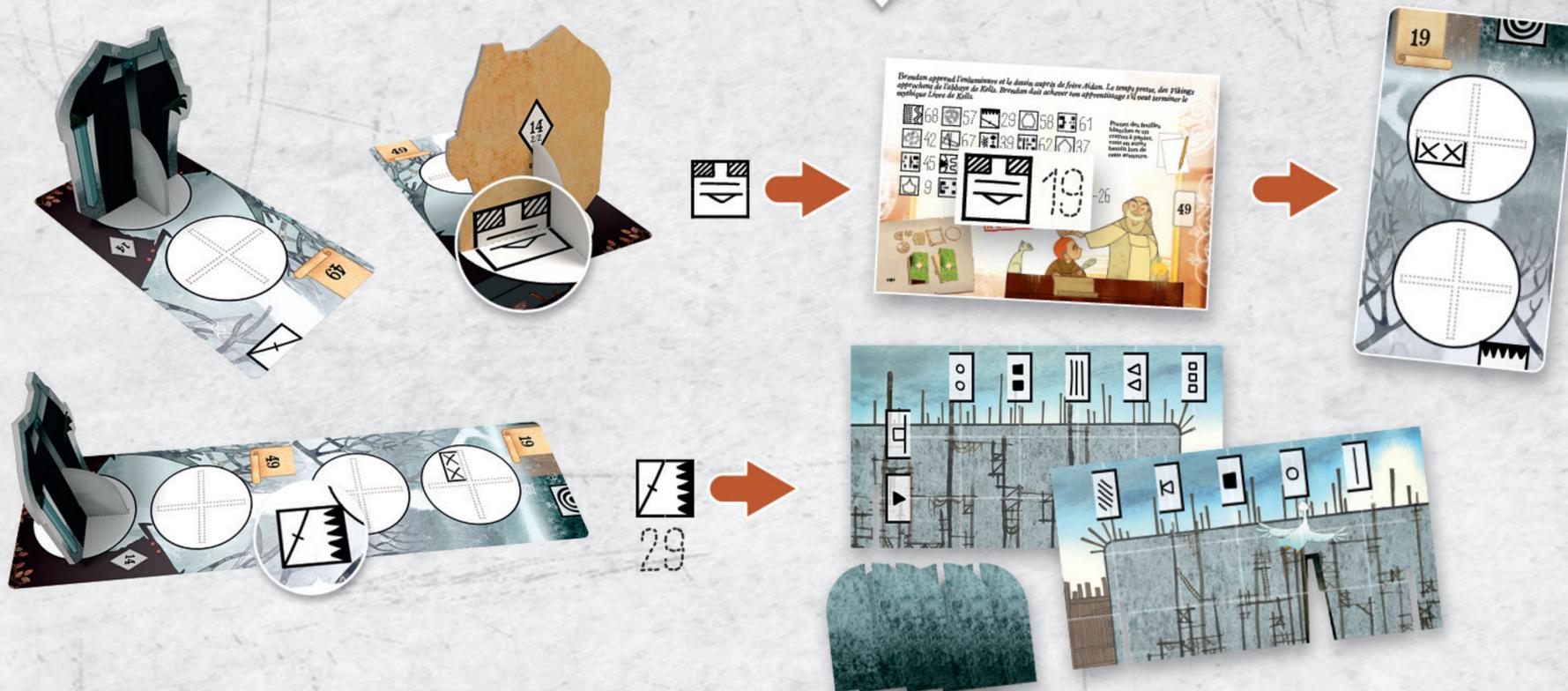
L'ATTAQUE DES VIKINGS

Brendan apprend l'enluminure auprès de frère Aidan. Le temps presse, des Vikings approchent de l'abbaye de Kells. Aidez Brendan dans son apprentissage et achevez avec lui le mythique Livre de Kells.



► Les Vikings sont encore loin de Kells, mais ils avancent rapidement. Récupérez le pion **Viking 14** et placez-le sur la première case de son parcours sur la carte **49** pour former un symbole. Puis récupérez la carte **19**.

Continuez le parcours des Vikings en rassemblant les cartes **19** et **49** pour former un symbole. Puis récupérez les murailles de Kells **29** à assembler.



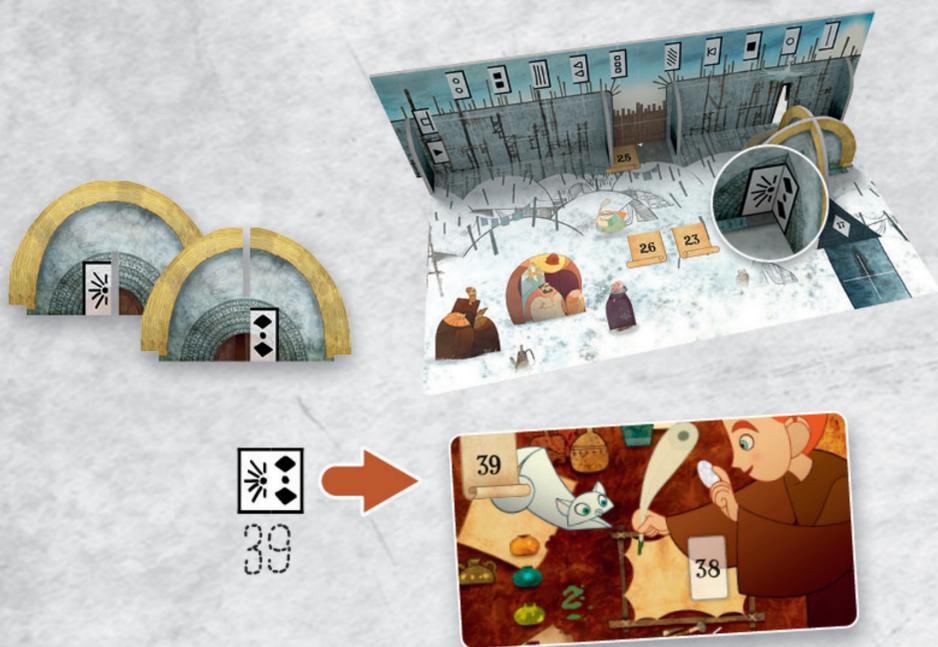
► Les Vikings arriveront bientôt devant les murs de Kells. Assemblez les demi-symboles de la carte **19** et du mur **29** pour former un symbole, et récupérez les cartes **23 24 25 26**.



► **Brendan est dans la cour enneigée de Kells. Il voit un joueur de hurling (un sport traditionnel irlandais) avec un 70 sur sa manche. Récupérez la crosse de hurling 70.**



- Brendan se rend au scriptorium **41** pour suivre l'enseignement de frère Aidan. Une fois le scriptorium reconstitué, Brendan se rend à l'intérieur **39** pour s'entraîner à l'enluminure avec sa plume d'oie **38**.



► *Brendan a laissé une tache d'encre sur la table !*
Vous voyez un 2,
*récupérez le flacon d'encre **2**.*



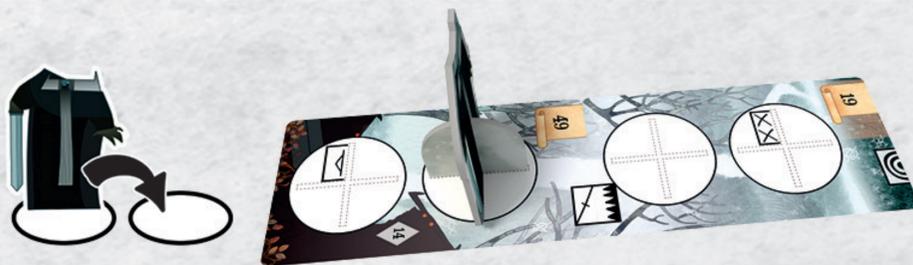
- Brendan utilise un support en bois pour tendre le parchemin afin qu'il soit bien droit **38**. Puis il s'entraîne à l'enluminure. Récupérez un support en bois **15** et faites comme Brendan !

Sur une feuille blanche, et en utilisant les repères du support **15**, tracez une fleur en suivant les instructions du parchemin **38**.

Brendan a tracé une fleur sur son parchemin **37** ainsi que l'Œil de Crom Cruach. Ce cristal lui permettra de progresser dans son apprentissage et de réaliser des enluminures incroyables. Mais le cristal n'est pas complet **8**.



- Pendant que Brendan s'entraîne à l'enluminure, les Vikings approchent de Kells. Avancez le pion Viking **14** sur la case suivante de la carte **49**.



- ▶ Brendan doit aussi aider son oncle, l'abbé Cellach, à construire le mur autour de Kells. Il le rejoint dans sa tour **17**.

L'abbé Cellach **55** réfléchit à la protection de Kells, il écrit à la craie **16** sur les murs de sa tour.



- ▶ **Sur le mur, vous voyez un 64. À terre, vous voyez la clé de la tour, récupérez la carte 64.**

- ▶ Avec les instructions de l'abbé **16**, Brendan s'entraîne à tracer les plans de Kells.

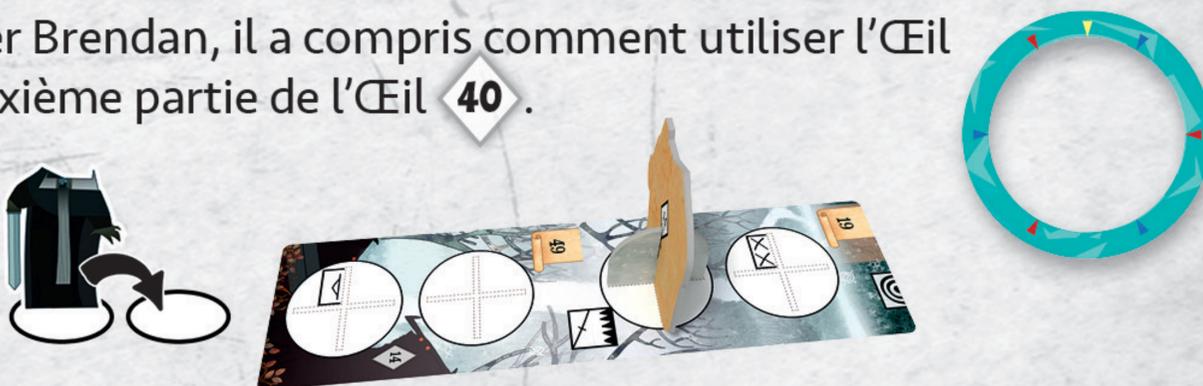
Prenez une feuille blanche et le support en bois **15**, puis dessinez en suivant les instructions de la carte **16**.

Cela forme un 46, récupérez la carte **46**.



- ▶ Dessiner ces plans a fait progresser Brendan, il a compris comment utiliser l'Œil de Crom Cruach, récupérez la deuxième partie de l'Œil **40**.

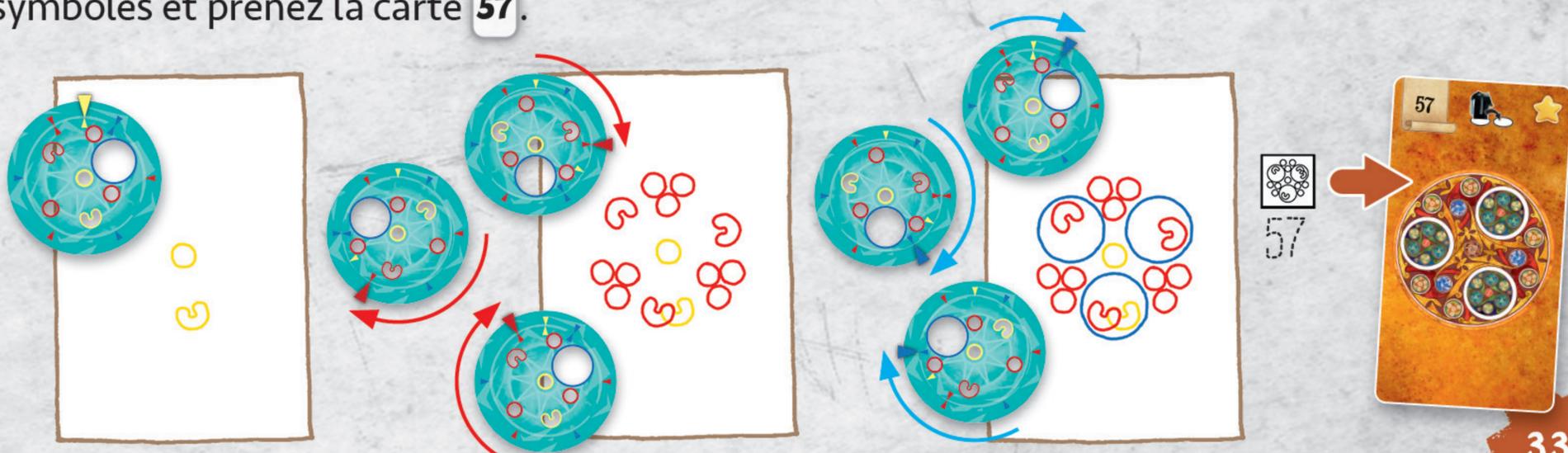
- ▶ Les Vikings approchent de Kells. Avancez le pion *Viking* **14** sur la case suivante de la carte **19**.



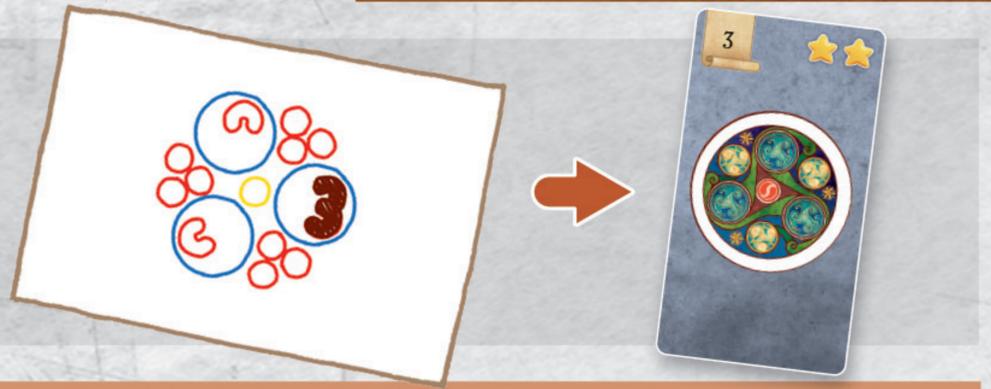
- ▶ Brendan est prêt à utiliser l'Œil de Crom Cruach. Assemblez les éléments **40** et **8**, et prenez une feuille pour réaliser une enluminure.

Positionnez chaque cran coloré en face d'un cran de même couleur et dessinez à l'intérieur des formes de cette même couleur.

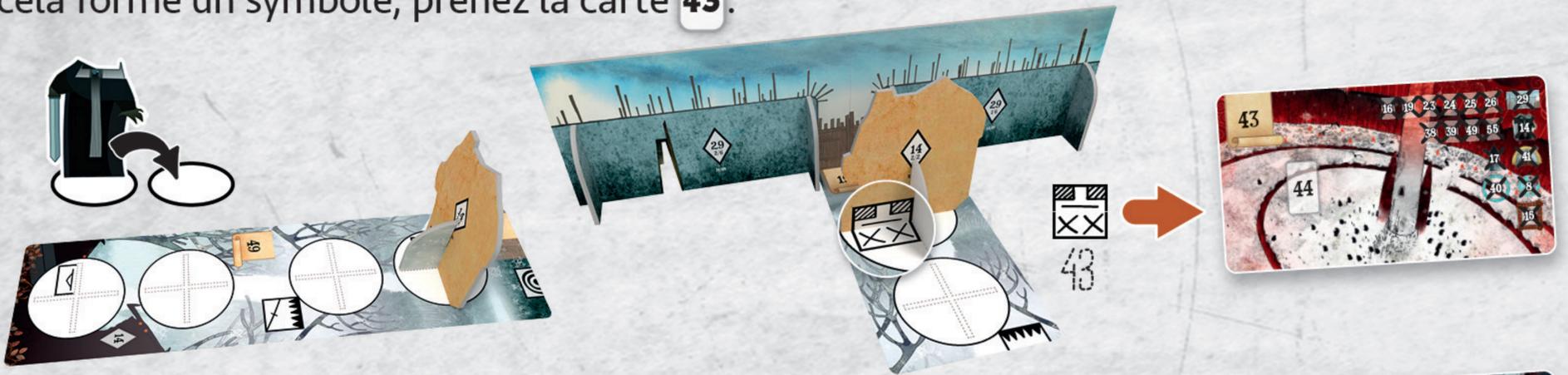
En procédant ainsi pour chaque cran, vous obtenez un symbole. Trouvez-le sur la table des symboles et prenez la carte **57**.



► *En regardant cette enluminure de plus près, vous voyez un 3 ! Prenez la carte 3.*



► Brendan a réalisé une enluminure magnifique. Malheureusement, les Vikings continuent d'avancer. Déplacez le pion Viking 14 sur la dernière case du parcours sur la carte 19, cela forme un symbole, prenez la carte 43.



► Les Vikings envahissent Kells, il est temps de fuir pour Brendan et frère Aidan 44 !



► Dans leur fuite, Brendan et frère Aidan font tomber les pages du Livre de Kells qu'ils sont en train de préparer. Les feuilles sont éparpillées, récupérez-les 71 72 73 74 75 76 77 !



► En mettant les cartes dans l'ordre, vous retracez le périple de Brendan et de frère Aidan à travers les saisons. Ils ont longtemps marché pour se mettre à l'abri des Vikings et pour terminer le Livre de Kells 63.

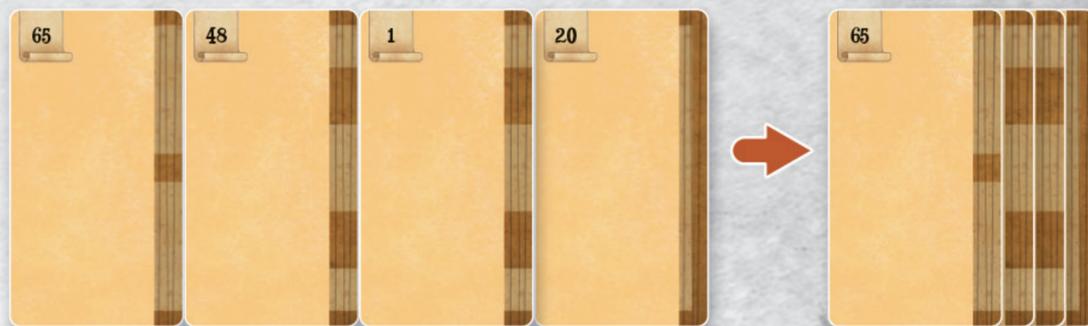
► Brendan et frère Aidan se sont construits un refuge 68. Une fois le refuge assemblé, ils se retrouvent à l'intérieur pour mettre les touches finales au Livre de Kells 6.



► Le Livre de Kells est terminé... pour l'instant ! Il reste quelques pages blanches pour écrire la suite de l'histoire. Récupérez les pages blanches 65 48 1 20.



- ▶ Maintenant que le livre est terminé, Brendan le referme. Positionnez les pages blanches les unes au-dessus des autres dans l'ordre suivant.



- ▶ Retournez les pages terminées sur leur dos. Puis positionnez-les les unes au-dessus des autres.



- ▶ Assemblez toutes les pages pour refermer le livre, cela forme un symbole. Repérez-le sur la table des symboles et récupérez la carte 62.



★ FÉLICITATIONS ! ★

**BRENDAN A TERMINÉ LE LIVRE DE KELLS
ET PEUT MAINTENANT VOYAGER POUR LE
MONTRER AU MONDE ENTIER !**

