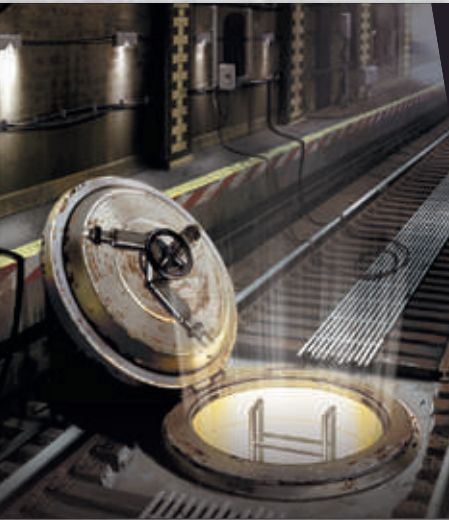


UNLOCK!

ESCAPE ADVENTURES

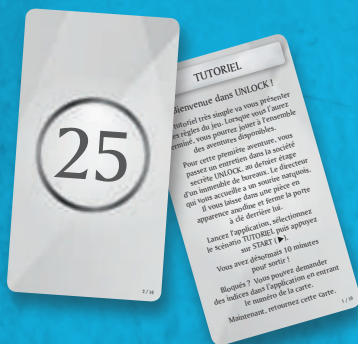
- ▶ 10 ans et plus
- ▶ 60 minutes
- ▶ Pour 2 à 6 joueurs (tous les scénarios, sauf L'île, sont jouables en solo).



MATÉRIEL

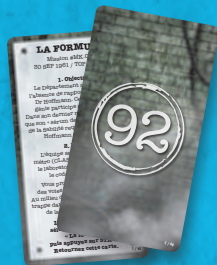
IMPORTANT : NE CONSULTEZ PAS LES CARTES DES DIFFÉRENTES AVENTURES AVANT DE COMMENCER À JOUER.

1 paquet de 10 cartes (tutoriel)



3 paquets de 60 cartes (1 aventure par paquet)

LA FORMULE



Orienté escape room

SQUEEK & SAUVAGE



Orienté cartoon

L'île du docteur Goorse



Pour joueurs expérimentés

BUT DU JEU

Chaque paquet de cartes propose un scénario coopératif.

Les joueurs sont plongés dans une aventure et ont une heure (en temps réel) pour remplir leur mission.

Durant cette heure, ils devront surmonter de nombreuses épreuves.



MISE EN PLACE

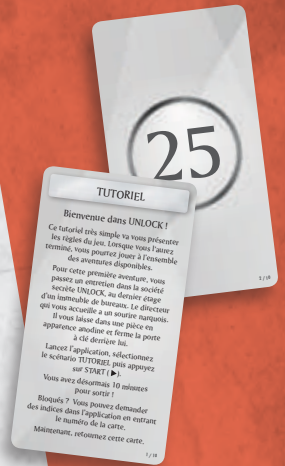


Il est conseillé, pour se familiariser avec le jeu, de commencer par le **Tutoriel** qui vous explique les règles.

Il est possible de jouer ce tutoriel **avant** de lire les règles du jeu. Suivez simplement la mise en place indiquée ci-dessous.

- ▶ La carte de départ avec le titre de l'aventure est placée au centre de la table, texte visible.
- ▶ Les autres cartes forment une pioche, face cachée.
- ▶ L'application (voir **Application** p. 7) est lancée (aventure **Tutoriel**) et l'appareil est placé à proximité des joueurs.
- ▶ Un joueur lit, à voix haute, l'introduction du scénario de la carte de départ, puis lance le compte à rebours sur l'application et retourne cette carte. Le jeu commence.

Note : les joueurs peuvent se munir de papier et de crayons pour prendre des notes.

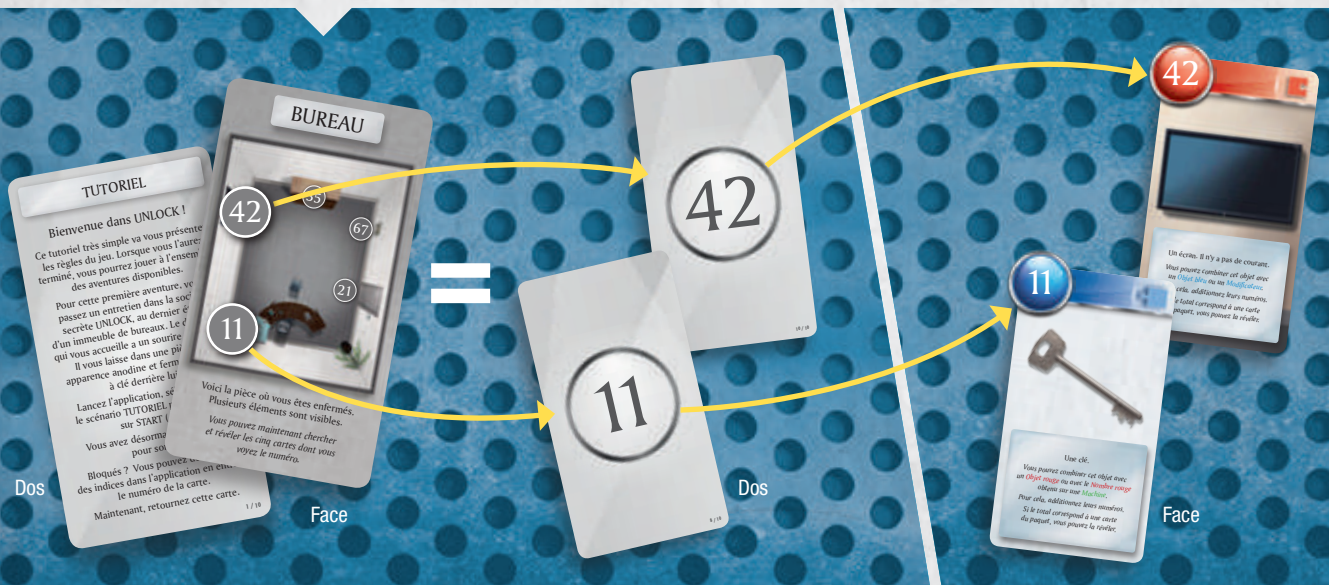


RÈGLES DU JEU



Au dos de la carte de départ figure la première salle du jeu. Dans cette salle, on note la présence de numéros et de lettres qui correspondent à des cartes du paquet (numéros et lettres inscrits au dos des cartes). À chaque fois que les joueurs repèrent un numéro ou une lettre sur la carte de la salle (ou

sur une autre carte), ils doivent aller chercher la carte correspondante dans le paquet et la révéler. Les cartes ainsi révélées sont posées face visible au centre de la table, de manière à ce que chacun puisse les voir.



Le jeu se déroule en temps réel et de façon simultanée. Les joueurs forment une équipe et doivent coopérer pour gagner. L'organisation du groupe est libre. Les joueurs peuvent décider qu'un seul

d'entre eux fouillera le paquet de cartes ou répartir celui-ci entre plusieurs joueurs.

Il est interdit d'étaler les cartes de la pioche devant soi.

TYPES DE CARTES



IL EXISTE PLUSIEURS TYPES DE CARTES :



LES OBJETS (BANDEAU ROUGE OU BLEU)

Les objets peuvent parfois interagir avec d'autres objets (voir **Combiner des objets** p. 4).

L'objet 35 est un coffre.

L'objet 11 est une clé.

LES MACHINES (BANDEAU VERT)

L'utilisation des machines nécessite des manipulations. Les nombres noirs figurant sur les machines n'indiquent **jamais** des cartes du paquet (voir **Machines** p. 5).

La machine 67 a six picots associés à des nombres noirs (qui ne correspondent à aucune carte du paquet).



LES CODES (BANDEAU JAUNE)

Ils requièrent une combinaison à saisir dans l'application pour continuer l'aventure (voir **Codes** p. 6).

La carte 21 est une porte fermée par un digicode. Il faut entrer le code pour ouvrir la porte.



LES AUTRES CARTES (BANDEAU GRIS)

Ces cartes peuvent être :

- ▶ Un **lieu** qui présente une salle et les objets qu'elle recèle.
- ▶ Le résultat d'une **interaction avec un objet**.
- ▶ Une **pénalité** que subissent les joueurs qui ont fait une erreur.
- ▶ Un **modificateur** (voir **Modificateurs** p. 5).

À gauche, une salle.
Au centre, le résultat d'une interaction.
À droite, une pénalité.



COMBINER DES OBJETS



Il est parfois possible de combiner des objets (par exemple, une clé avec une porte). Pour cela, il suffit d'additionner leurs valeurs respectives (inscrites dans un rond rouge ou bleu) et de chercher la carte correspondante dans le paquet. Bien évidemment, il n'est pas possible de combiner une lettre avec un nombre.

RÈGLE D'OR : on ne peut combiner qu'un nombre rouge avec un nombre bleu. AUCUNE autre combinaison n'est possible (bleu+bleu, rouge+rouge, bleu+gris, etc.).

Les joueurs décident d'utiliser la clé (11) sur le coffre (35). Ils cherchent donc la carte 46 (11+35) dans le paquet et la révèle. Cela fonctionne : ils ouvrent le coffre et découvrent l'intérieur.



DÉFAUSSER DES CARTES



En haut de certaines cartes, vous trouverez parfois des nombres et des lettres barrés. Vous devrez immédiatement défausser les cartes correspondantes, car elles ne serviront plus de toute la partie.

Après avoir ouvert le coffre (46), les joueurs doivent défausser la clé (11) et le coffre (35).



PÉNALITÉS



Certaines actions de jeu font perdre du temps aux joueurs. Si les joueurs révèlent une carte Pénalité (P), ils doivent suivre les instructions indiquées (ils perdent du temps, généralement quelques minutes). Ces cartes sont ensuite systématiquement défaussées.



MODIFICATEURS

Sur certaines cartes, on trouve des modificateurs. Ce sont des nombres bleus précédés du signe « + » et inscrits dans des pièces de puzzle bleues. Ces nombres **ne correspondent jamais** à des cartes du paquet. Ils doivent être additionnés à un nombre rouge (la **règle d'or** !).

Les joueurs ont rétabli le courant (carte 25) et obtiennent un modificateur (+6) qu'ils peuvent désormais additionner à un nombre rouge, plutôt que d'utiliser le numéro de la carte (25).



MACHINES



Pour utiliser les machines (bandeau vert), les joueurs devront d'abord apprendre à s'en servir (en progressant dans l'aventure). Ces cartes comportent plusieurs nombres noirs précédés du signe « + ». Ces nombres **ne correspondent jamais** à des cartes du paquet et ne peuvent être additionnés qu'entre eux. Le total donne **un seul nombre rouge** qui pourra alors être additionné à un nombre bleu (toujours la **règle d'or** !).

Plus tard dans la partie, les joueurs ont découvert comment utiliser la machine 67. Il faut poser un câble entre le picot +3 et le picot +6. Ce qui donne un nombre final rouge (en l'occurrence =9). La machine a besoin du câble 16 pour fonctionner. Les joueurs décident donc d'additionner le câble 16 et la combinaison des deux picots préalablement obtenue (=9). Ils peuvent prendre la carte 25 (16+9).



CODES



Au cours de la partie, les joueurs seront parfois confrontés à des codes (bandeau jaune) : cadenas, digicodes, etc. Pour les ouvrir, les joueurs devront découvrir le bon code. Il faut ensuite entrer ce code dans l'application (voir **Application** p. 7) et le valider (le numéro de la carte n'a pas besoin d'être entré).

Les codes sont toujours composés de 4 chiffres. Si le code entré par les joueurs est juste, l'application leur indiquera comment poursuivre la partie. S'il est faux, les joueurs devront suivre les instructions données par l'application. Souvent, cela leur fera perdre du temps (quelques minutes).

OBJETS CACHÉS



Lors d'une partie, tous les objets ne sont pas toujours visibles. Les joueurs doivent donc observer attentivement les cartes pour, parfois, y trouver des lettres ou numéros cachés qui correspondent à des cartes à chercher dans le paquet.

Note : si les joueurs sont bloqués et ne savent plus quoi faire, un bouton « Objet caché » est disponible dans l'application pour indiquer l'objet caché le plus proche en fonction de leur avancée.

Avez-vous remarqué le numéro caché (16) sur la carte ci-contre (à l'intérieur du coffre) ?



INDICES



27

Au cours du jeu, les joueurs disposent d'indices. Ils peuvent appuyer sur le bouton « Indice » de l'application et demander de l'aide en entrant **le numéro d'une carte révélée** qui leur pose problème.

B
123

Pour les cartes avec une lettre, les joueurs devront entrer **le numéro placé en dessous de la lettre** pour obtenir l'indice.

FIN DU JEU

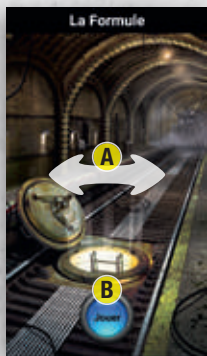


Le jeu se termine dès que les joueurs parviennent à résoudre la dernière énigme et à arrêter le chrono. Ils accèdent alors à leur score et à l'évaluation de leur performance (entre 0 et 5 étoiles).

La partie ne s'arrête pas si le chronomètre atteint 00:00. Les joueurs peuvent finir l'aventure. Cependant, leur évaluation sera moins bonne que s'ils finissent dans les temps.

APPLICATION

L'application **UNLOCK!** est téléchargeable gratuitement sur App Store et Google Play. Elle gère le temps des joueurs, les pénalités, les codes et les indices. **IL EST IMPOSSIBLE DE JOUER SANS CETTE APPLICATION** (mais une fois téléchargée, aucune connexion n'est nécessaire en cours de partie). Au lancement du jeu, les joueurs doivent choisir la langue du jeu. Ils sont ensuite orientés vers un écran de sélection d'aventure.

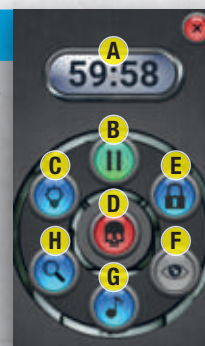


SÉLECTION D'AVEVENTURE

- A** Aventure : en faisant glisser l'image, les joueurs peuvent naviguer entre les différentes aventures proposées dans la boîte. Rappel : il est recommandé de commencer par l'aventure **Tutoriel**.
- B** Lancement du jeu : les joueurs passent à l'écran de jeu.

JEU

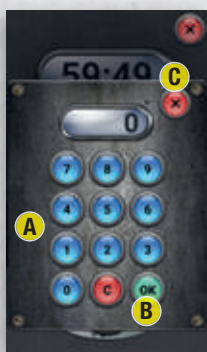
- A** Temps restant : quand ce temps arrive à 00:00, le chronomètre continue à tourner sans être affiché.
- B** Start/pause : permet de lancer le jeu ou de le mettre en pause (avec une aide contextuelle).
- C** Indice : permet de demander un indice en entrant le numéro de la carte sur laquelle on veut être aidé.
- D** Pénalité : lorsque les joueurs trouvent une carte Pénalité, il leur est demandé d'appuyer sur ce bouton. Ils perdent alors quelques minutes.
- E** Code : permet d'entrer un code (cartes à bandeau jaune).
- F** Revoir les indices : permet de consulter les indices/objets cachés déjà demandés.
- G** Son : allume/coupe la musique d'ambiance.
- H** Objet caché : permet de demander de l'aide sur un objet caché en fonction de l'avancement dans l'aventure.



INDICES/CODES

Quand ils appuient sur les boutons « Indice » ou « Code », les joueurs ont accès à un pavé numérique qui leur permet d'entrer le numéro d'indice ou de code.

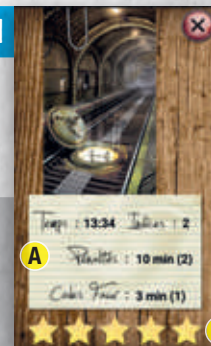
- A** Pavé numérique : permet d'entrer le numéro. La touche « C » efface l'intégralité de ce qui a été saisi.
- B** Validation : permet de valider le numéro entré et d'obtenir le message correspondant.
- C** Fermeture : permet de fermer le pavé numérique sans rien entrer.



ÉVALUATION

Quand ils parviennent à terminer l'aventure, les joueurs sont dirigés automatiquement vers cet écran. Dans certains cas, un message leur donnera la conclusion de l'aventure ou leur demandera de prendre une dernière carte.


- A** Données de jeu : ces données résument l'aventure. Sur la première ligne, le temps total et le nombre d'indices demandés. Sur la deuxième ligne, le temps perdu à cause des pénalités (entre parenthèses, le nombre de pénalités). Sur la troisième ligne, le temps perdu à cause des codes faux (entre parenthèses, le nombre de codes faux).
- B** Évaluation : le nombre d'étoiles est calculé en fonction de la performance des joueurs. Il est compris entre 0 et 5. L'évaluation dépend du temps mis par les joueurs ainsi que du nombre d'indices demandés.




AIDE DE JEU

TYPES DE CARTES :

Objet (porte, clé)




Additionner



Modificateur

► 1 NOMBRE BLEU (autre que le numéro de la carte)


Additionner



Machine

► Nécessite de résoudre une énigme afin d'obtenir 1 NOMBRE ROUGE

Puis additionner



Code (cadenas, digicode)

► Composé de 4 chiffres

► À entrer dans l'application

Cartes grises

► Les autres cartes (lieu, interaction, pénalité)

LA RÈGLE D'OR : ON NE PEUT ADDITIONNER QU'UN NOMBRE ROUGE (OBJET OU MACHINE) AVEC UN NOMBRE BLEU (OBJET OU MODIFICATEUR).

CONSEILS

Essayez de bien vous organiser :

- répartissez la fouille du paquet de cartes entre plusieurs joueurs ;
- lisez attentivement les textes et communiquez vos informations ;
- défassez les cartes au fur et à mesure (et vérifiez qu'aucune erreur n'a été commise, les numéros barrés sont les cartes utilisées).

Toujours bloqués ?

Il faut parfois avancer dans l'aventure pour comprendre une combinaison, un code ou une machine, néanmoins :

- une énigme vous paraît trop difficile : demandez un indice sur la carte en question (même si cela baisse votre évaluation finale) ;
- sinon, vous avez peut-être raté un objet caché, utilisez le bouton « Objet caché » de l'application.

AUTEURS / ILLUSTRATEURS

LA FORMULE

Scénario : Cyril Demaegd

Illustrateur : Pierre Santamaria

<http://www.behance.net/pierresantamaria>

SQUEEK & SAUSAGE

Scénario : Alice Carroll

Illustrateur : Legruth

<http://www.mgueritte.com>

L'île du docteur Goorse

Scénario : Thomas Cauët

Illustrateur : Florian de Gesincourt

<http://www.degesart.com>



UNLOCK! est édité par JD Éditions - SPACE Cowboys : 238, rue des frères Farman, 78530 BUC - France
© 2017 SPACE Cowboys. Tous droits réservés

Retrouvez toute l'actualité de UNLOCK! et des SPACE Cowboys
sur www.spacecowboys.fr, sur [Facebook](https://www.facebook.com/SpaceCowboysFR) @SpaceCowboysFR et sur [Twitter](https://twitter.com/SpaceCowboysFR).

