

# UNLOCK!

## MYSTERY ADVENTURES

- ▶ 10 ans et plus
- ▶ 60 minutes
- ▶ Pour 1 à 6 joueurs

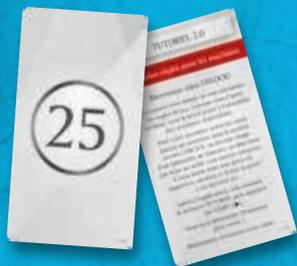


### MATÉRIEL

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

#### Tutoriel (10 cartes)

Ce tutoriel est placé sur le dessus de la première aventure.



Placez ces cartes dans l'espace 0 une fois les paquets ouverts.

#### 3 aventures (186 cartes)

##### LA MAISON SUR LA COLLINE



Difficulté : 🔒🔒🔒

##### LES PIÈGES DU NAUTILIS



Difficulté : 🔒🔒🔒

##### LE TRÉSOR DE TONIPAL



Difficulté : 🔒🔒🔒

### 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

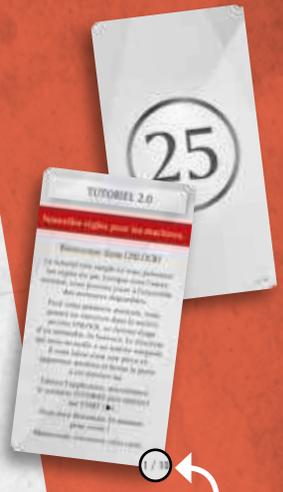


Il est conseillé, pour se familiariser avec le jeu, de commencer par le **Tutoriel** qui vous explique les règles.

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.



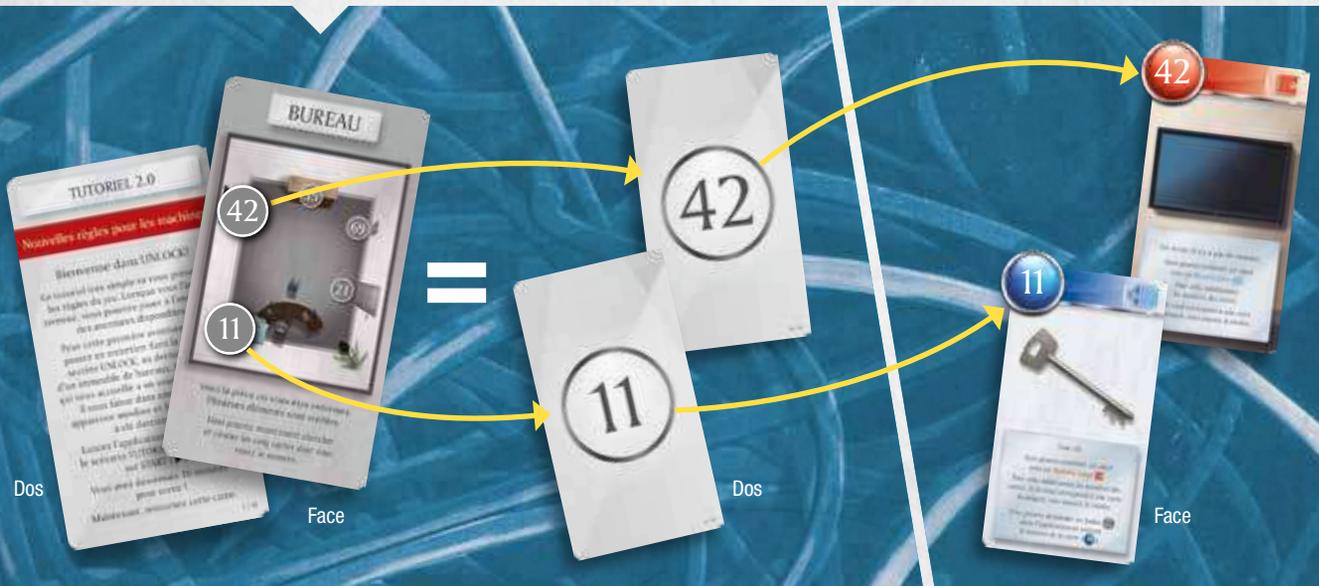
Au dos de chacune des cartes figure un numéro unique : il vous permet de vérifier avant votre partie que votre paquet est complet.

# 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.

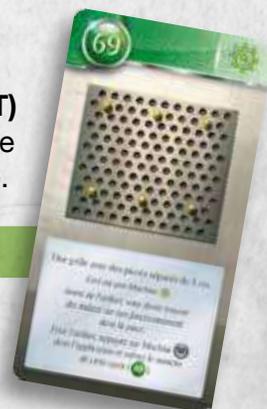
L'objet 11 est une clé.



## LES MACHINES (BANDEAU VERT)

L'utilisation des machines nécessite des manipulations que vous pourrez effectuer dans l'application (voir **Machines** p. 5).

La machine 69 est une grille avec six picots.



## 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 révèlent. 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 (skull icon), 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 entrer le numéro de la carte dans l'application (dans le cas d'une lettre, le numéro en dessous). L'application leur présentera la machine et des boutons sur lesquels ils pourront appuyer pour la manipuler. L'application leur indiquera alors comment poursuivre la partie, le plus souvent en leur communiquant un numéro rouge (qu'ils pourront additionner à un numéro bleu).

Plus tard dans la partie, les joueurs ont découvert comment utiliser la machine 69. Il faut poser un câble entre les deux picots du centre. Ils appuient donc sur le bouton  de l'application et entrent le numéro 69. Ils sélectionnent alors les deux boutons du centre et valident, ce qui leur donne le nombre 9. Ils peuvent maintenant combiner ce nombre avec celui du câble 16. Ils prennent donc la carte 25 (16+9).

Attention une mauvaise utilisation pourra vous faire perdre du temps et il est parfois nécessaire de progresser dans l'aventure pour comprendre la machine.



## 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 auront parfois de nouvelles instructions, mais le plus 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. Il est également possible d'activer en début de partie une aide automatique pour trouver les objets cachés. Dans ce cas, l'application indiquera les objets cachés aux joueurs au bout d'un certain temps.

Avez-vous remarqué le numéro caché (16) sur la carte ci-contre ?



## 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.



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

Note : pour certaines cartes, l'application proposera aux joueurs un second indice si le premier ne leur suffit pas.

## 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 toujours 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, les machines 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 boîte, puis la langue du jeu. Ils sont ensuite orientés vers un écran de sélection d'aventure.



## SÉLECTION D'AVENTURE

- 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.

## ÉCRAN DE 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.
- 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** Machine : permet de manipuler les machines (cartes à bandeau vert).
- G** Revoir les indices : permet de consulter les indices/objets cachés déjà demandés.
- H** Objet caché : permet de demander de l'aide sur un objet caché en fonction de l'avancement dans l'aventure.
- I** Son : allume/coupe la musique d'ambiance.



## INDICES/CODES/MACHINES



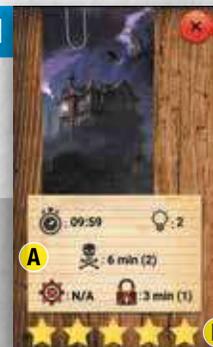
Quand ils appuient sur les boutons « Indice », « Code » ou « Machine », les joueurs ont accès à un pavé numérique qui leur permet d'entrer le numéro d'indice, de code ou de carte Machine.

- 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 machines et 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 dans l'application

**Si nombre rouge, 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 MAISON SUR LA COLLINE

Scénario : Fabrice Mazza

Illustrateur : Pierre Santamaria

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

### LES PIÈGES DU NAUTILUS

Scénario : Arnaud Ladagnous

Illustrateur : Florian de Gesincourt

<http://www.degesart.com>

### LE TRÉSOR DE TONIPAL

Scénario : Billy Stevenson & Sébastien Pauchon

Illustrateur : Sergo

<http://mikmakstudio.com>

Tutoriel illustré par Arnaud Demaegd.



UNLOCK! MYSTERY ADVENTURES 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](http://www.spacecowboys.fr), sur [f](https://www.facebook.com/SpaceCowboysFR) @SpaceCowboysFR et sur [t](https://twitter.com/SpaceCowboysFR)

