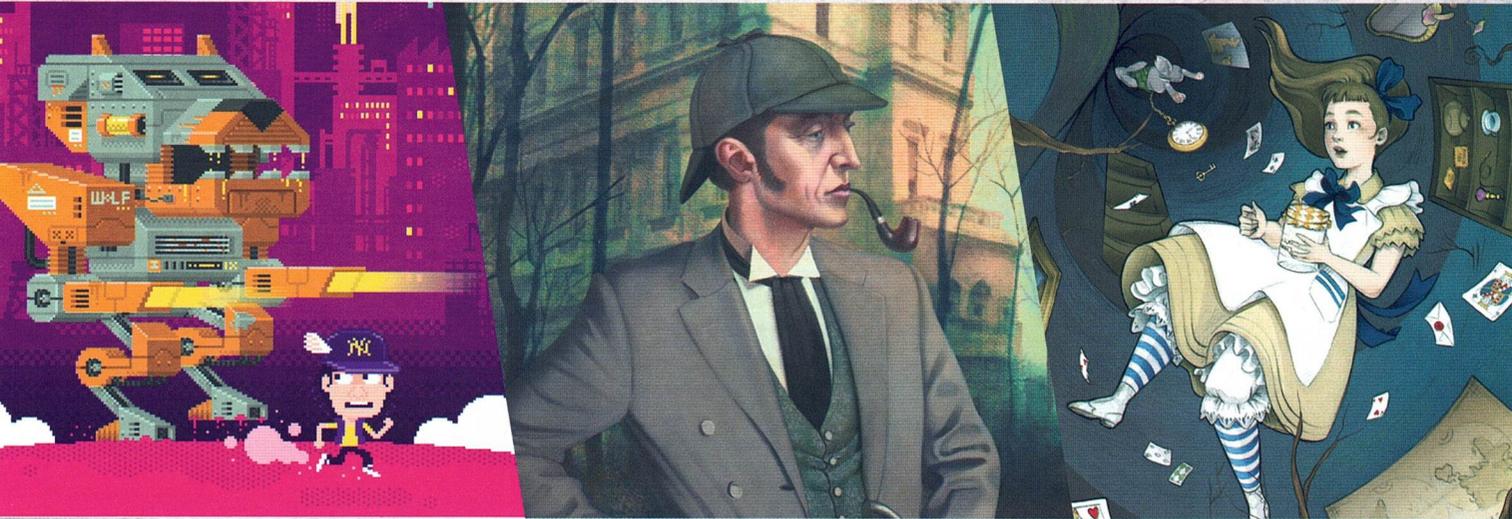


UNLOCK!

HEROIC ADVENTURES

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

Retrouvez toutes les solutions des scénarios Unlock! sur la page Facebook des Space Cowboys @SpaceCowboysFR !



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 (180 cartes plus un feuillet et un carnet)

INSERT COIN



Difficulté :

Sherlock Holmes sur le fil



Difficulté :

À LA POURSUITE DU LAPIN BLANC



Difficulté :

BUT DU JEU



Chaque paquet de cartes propose un scénario coopératif.

Les joueurs sont plongés dans une aventure et ont un temps limité pour remplir leur mission.

Ils devront ainsi surmonter de nombreuses épreuves.

MISE EN PLACE

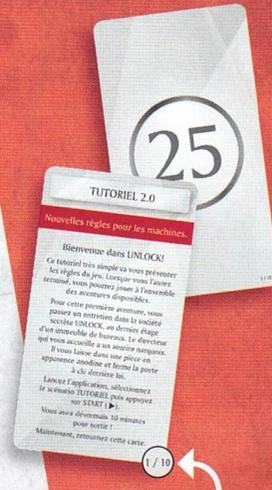


Il est conseillé, pour se familiariser avec le jeu, de commencer par le **Tutoriel** qui vous explique les règles.

Il est possible de jouer ce tutorial **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

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 devez immédiatement défausser les cartes correspondantes, car elles ne serviront plus de toute la partie.

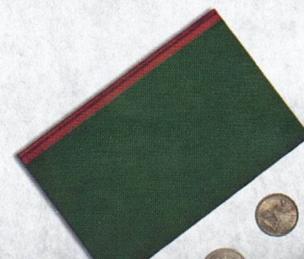
Après avoir ouvert le coffre (46), les joueurs doivent défausser la clé (11) et le coffre (35).



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. Une fois le bon usage trouvé, l'application leur indiquera alors comment poursuivre la partie.

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 rouge 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

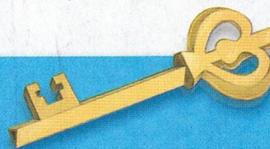


Au cours de la partie, les joueurs seront parfois confrontés à des codes (bandeau jaune) : cadenas, digicodes, etc. Pour les ouvrir, les joueurs devront découvrir le bon code. Il faut ensuite entrer ce code dans l'application (voir **Application** p. 7) et le valider (le numéro de la carte n'a pas besoin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

B
123

Pour les cartes avec une lettre, les joueurs devront entrer **le numéro placé en dessous de la lettre** pour obtenir l'indice. S'il n'y a pas de numéro sous la lettre, vous ne pouvez pas demander d'indice pour cette carte.

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

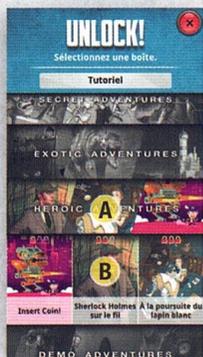
FIN DU JEU

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).



APPLICATION

L'application **UNLOCK!** est téléchargeable gratuitement dans l'App Store et sur 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 de l'application, les joueurs doivent choisir la langue, puis ils sont orientés vers un écran de sélection d'aventure.



SÉLECTION D'AVENTURE

- A** Aventure : une fois le bandeau de boîte déroulé, les joueurs peuvent appuyer sur une aventure pour la lancer. 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 ou écoulé (en fonction des aventures).
- 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.
- J** Temps : pour jouer avec ou sans chronomètre.

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.

- 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.
- C** Partager : permet d'envoyer votre évaluation à vos amis (connexion requise).



AIDE DE JEU

TYPES DE CARTES :

Objet (porte, clé)



Additionner



Modificateur

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

Additionner



Code (cadenas, digicode)

▶ Composé de 4 chiffres

▶ À entrer directement dans l'application

Cartes grises

▶ Les autres cartes (lieu, interaction, pénalité)

Machine

▶ Numéro de la carte à entrer dans l'application

▶ Nécessite de résoudre une énigme

LA RÈGLE D'OR, UNE SEULE ADDITION POSSIBLE : NOMBRE ROUGE + NOMBRE BLEU.

CONSEILS

Essayez de bien vous organiser :

- ▶ répartissez la fouille du paquet de cartes entre plusieurs joueurs ;
- ▶ lisez attentivement les textes et communiquez vos informations ;
- ▶ défaussez 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

INSERT COIN

Scénario : Mathieu Casnin

Illustrateur : Laurent Bazart
<https://laurentbazart.com>

Sherlock Holmes sur le fil

Scénario : Dave Neale

Illustrateur : Arnaud Demaegd
f @ArnaudDemaegdArtist

À LA POURSUITE DU LAPIN BLANC

Scénario : Thomas Cauët & Vincent Goyat

Illustratrice : Mahulda Jelly
<https://mahuldajelly.artstation.com/>

Tutoriel illustré par Arnaud Demaegd.

HELP

Si malgré tout le soin apporté à la fabrication de ce jeu, un élément manquait ou était endommagé, contactez le service client de notre distributeur Asmodee à l'adresse suivante : <https://fr.asmodee.com/fr/support>. Votre problème sera réglé dans les plus brefs délais !

UNLOCK! HEROIC ADVENTURES est édité par JD Éditions - SPACE Cowboys :
47 rue de l'Est - 92100 Boulogne-Billancourt - FRANCE

© 2018 SPACE Cowboys. Tous droits réservés. Retrouvez toute l'actualité de UNLOCK! et des SPACE Cowboys sur www.spacecowboys.fr, sur f @SpaceCowboysFR et sur t.



N'OUVREZ PAS
CE LIVRET
POUR LE MOMENT.



Tout commence ici... Alice
s'ennuyait de rester là à ne rien faire :
deux fois avait-elle jeté les yeux sur le
livre que lisait sa sœur ; mais quoi !
Pas d'images, pas de dialogues ! Elle
s'était mise à réfléchir, se demandant si
le plaisir de faire cette couronne de
marguerites valait bien la peine de se
lever et de cueillir les fleurs,

quand tout à coup ce lapin blanc passa près d'elle

Ah ! J'arriverai
un peu trop tard !

Tic

Tac

Le terrier allait tout droit
puis au bout de cinq mètres
plongeait perpendiculairement.

Il n'y avait rien là de bi

CHAPITRE I :
DANS LE TERRIER

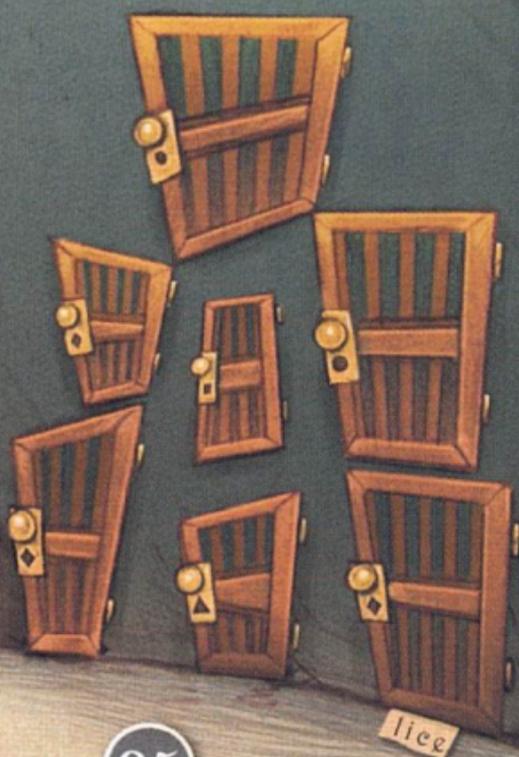
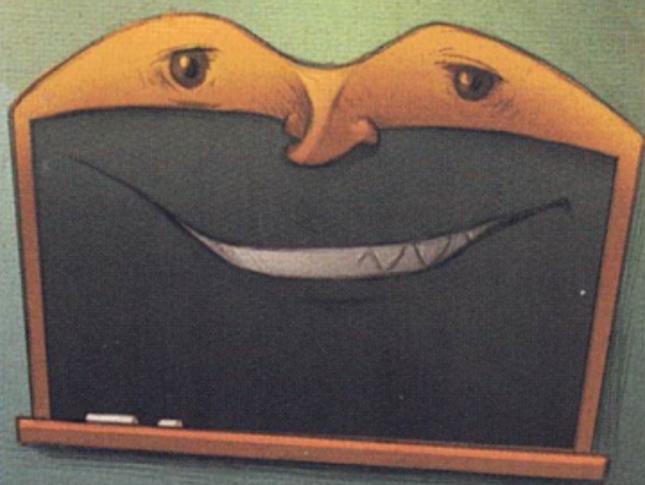


$4 \times 5 = 12$ $4 \times 6 = 13$ $4 \times 7 = 14 \dots$

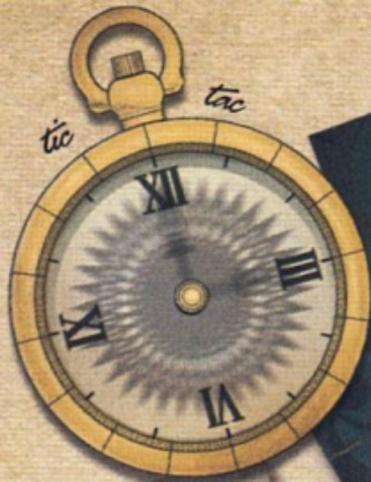
Je n'arriverai jamais à vingt à ce train-là !

Et chacun sait que c'est vingt qui me
fera avancer

$$\textcircled{?} \times \textcircled{??} = \textcircled{20}$$



CHAPITRE II : UN THÉ CHEZ LES FOUS ?



3h10

À la rencontre
de la chenille

5h40

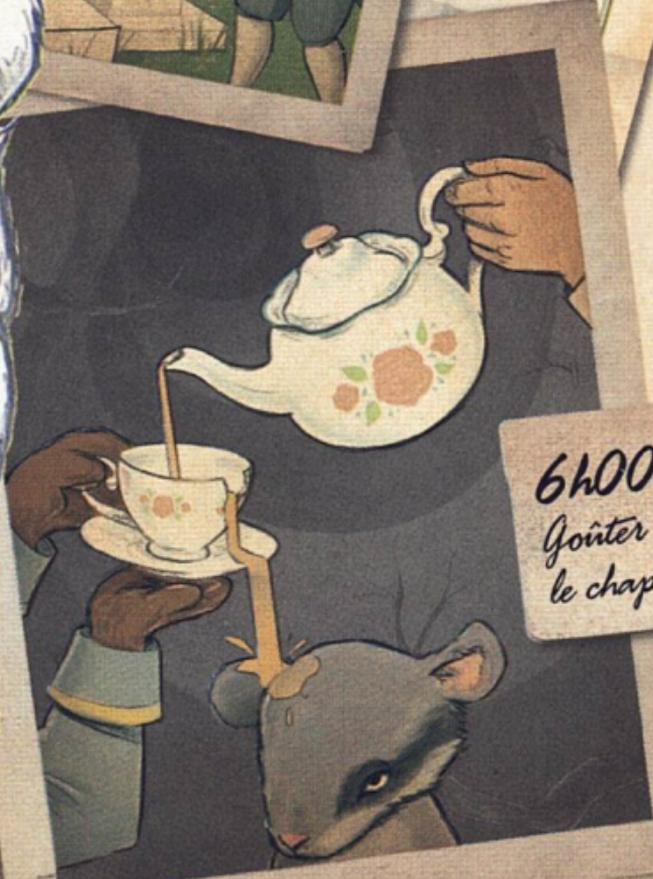
Chez la Duchesse



Vous m'avez suivi
jusqu'ici ? Je n'ai pas de
temps pour vous, jeune
fille, mais pourriez-vous
prendre 4 de mes
rendez-vous ?



4h25
Courrier



6h00
Goûter avec
le chapelier

Sois prudente, chère Alicia.
Visite ces trois lieux
avant d'agir...

Jardin



Tribunal





+16C

x3C

Terrain
de
Croquet

CHAPITRE III :
CHEZ LA REINE

tonnant, et Alice ne trouva même pas très extraordinaire d'entendre parler le Lapin qui s'écriait :

Tic
-tac
tic-tac.

Cependant,
quand le Lapin
tira sa montre
à gousset qui
indiquait trois heures
et se mit à courir de
plus belle, Alice se leva,
s'élança sur ses traces

Soit le terrier était très
profond, soit Alice
chutait lentement.
Vers où cela la
mènerait-elle ?

Appuyez sur
START pour
composer le
premier code...

et le vit plonger dans ce terrier.

