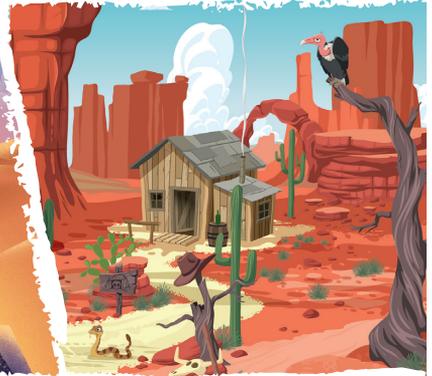


# UNLOCK! KIDS

Un jeu **UNLOCK!**

- ▶ 6 ans et plus
- ▶ 20 minutes
- ▶ 1 à 4 joueurs



## PRÉSENTATION DU JEU

**Unlock! Kids** est la version pour les enfants du jeu *Unlock!*. Vivez trois histoires formidables, résolvez les énigmes, combinez les objets et allez au bout des aventures en trouvant un maximum d'étoiles !

S'il s'agit de votre première partie, découvrez les règles du jeu en jouant le **Tutoriel**.

Pour cela, munissez-vous du paquet de cartes **Tutoriel** et lisez la première carte afin d'entamer la partie d'initiation.

Si vous avez déjà joué le **Tutoriel**, vous trouverez dans ce livret le détail des règles du jeu **Unlock! Kids**.



### LE CONSEIL DE COW ET JAMES !



**Attention !** Même si le jeu *Unlock!* vous est déjà familier (peut-être y avez-vous joué en cachette quand vos parents dormaient...), vous devez passer par le **Tutoriel** pour découvrir les particularités de cette version pour enfants. Et qui sait ? Cette première partie pourrait bien dévoiler un secret...

**IMPORTANT** : ne consultez pas le matériel des différentes aventures avant de commencer à jouer.

**LIVRET D'INDICES & DE SOLUTIONS** : ne consultez les indices que lorsque vous êtes bloqués par une énigme. Et ne lisez la solution que si vous ne savez plus du tout quoi faire !





# BUT DU JEU



Unlock! Kids est un jeu coopératif.

Vous allez explorer ensemble l'une des trois histoires du jeu.

Chaque histoire se présente sous la forme de deux aventures au choix. Pour gagner, surmontez ensemble les différentes épreuves de l'aventure sélectionnée en début de partie.

Il n'y a pas de limite de temps. Observez attentivement TOUS les éléments à votre disposition ! Certains pourraient cacher des surprises...



## FAUT-IL SAVOIR LIRE ?



Pour découvrir les règles de Unlock! Kids, il vous faut jouer le *Tutoriel* accompagné d'un lecteur ou d'une lectrice. Par la suite, seuls les éléments spéciaux de départ, les cartes finales des aventures et le livret d'indices/solutions peuvent comporter du texte. Si un lecteur est à proximité pour vous aider dans ces cas-là, il est tout à fait possible de jouer toutes les aventures sans qu'aucun des joueurs ne sache lire.

## MATÉRIEL ET MISE EN PLACE



**IMPORTANT** : avant de commencer une aventure, prenez soin de vérifier que votre jeu est complet en vous reportant aux numéros figurant en bas à droite du dos de vos éléments.

Commencez par choisir votre aventure ! Prenez l'un des **éléments spéciaux** de départ (A, B, C, D, E ou F) et le paquet de cartes de l'histoire choisie. Munissez-vous aussi des objets correspondants (*repérables à leur dos*) et placez-les face cachée sur la table.

Niveau de difficulté :



### Balades préhistoriques

Des mammouths en couleurs

De biens grosses pattes !



x 14



### Les mystères d'Hatchepsout, reine d'Égypte.

La malédiction d'Hatchepsout

Les trésors d'Hatchepsout



x 51



x 15

### Petit filon et grand filou

L'héritage du vieux Doug

Le retour de Calamity Jones



x 51



x 15

Vous pouvez à présent disposer les cartes et objets **FACE CACHÉE** sur la table, et consulter votre **élément spécial** de départ. →



**!! ATTENTION !!** Ne consultez AUCUN élément (carte ou objet en carton) sans y avoir été invités !



## LA RÈGLE DE BASE



**Dès que vous voyez un numéro, vous pouvez consulter l'élément correspondant.**

Unlock! Kids est un jeu d'observation avant tout ! Commencez **toujours** par regarder les éléments que vous avez dévoilés devant vous. Dès que vous voyez un numéro, vous pouvez prendre la carte ou l'objet correspondant ! Parfois, en plus de ceux visibles, des numéros sont cachés sur les cartes.

*Exemple : dans cette cabane, en observant attentivement le sac à dos, on peut y voir le numéro 7 ! Cela permet de prendre immédiatement la carte 7. Ces éléments cachés sont toujours des bonus, qui permettent de déterminer votre score en fin d'aventure.*



Pas de panique ! L'essentiel est d'arriver au bout de l'aventure. Ces éléments ne sont pas indispensables pour y parvenir.

# LES TYPES D'ÉLÉMENTS

La forme autour du numéro vous indique de quel type d'élément il s'agit :

- les cartes sont indiquées par un **rectangle 11**,
- les objets en carton et les éléments spéciaux par un **losange 8**,
- alors que les **carrés** à 2 numéros indiquent 2 cartes à assembler : **2 + 3 = 23**.

Si le numéro n'est pas inscrit dans une forme, cela veut dire que l'élément peut être une carte OU un objet. Cherchez-le !

*Exemple : au début du Tutoriel, vous devez immédiatement prendre l'objet 8 et les cartes 11, 2 et 3, puis les consulter. Les cartes 2 et 3 assemblées forment un lieu, que vous allez devoir observer attentivement pour pouvoir avancer dans l'aventure !*



# DÉFAUSSER DES ÉLÉMENTS

Sur certaines cartes, vous découvrirez un ou plusieurs éléments barrés d'une croix noire. Ce symbole **X** vous indique que vous devez immédiatement vous débarrasser de ces éléments en les remettant dans la boîte. C'est bon signe ! Cela veut dire que vous avancez dans l'aventure.









# EXEMPLE DE MISE EN PLACE

Voici à quoi peut ressembler votre table une fois le *Tutoriel* installé.



## PIOCHE DES OBJETS



## PIOCHE DES CARTES



**DÉFAUSSE**

## ZONE DE JEU DES CARTES DÉCOUVERTES



### CONSEIL DE COCOW:

Vous pouvez ranger les cartes à raison d'un paquet par dizaine. Il vous sera plus facile de les retrouver !



### COCOW VOUS DIT MEUHRCI !

Cocow remercie « vachement » tous les p'tits Terriens et Terriennes qui ont participé aux tests du jeu !

© 2023 SPACE Cow - Asmodee Group. Tous droits réservés. Retrouvez toute l'actualité SPACE Cow sur :



Adresses sur [quefairedemesdechets.fr](http://quefairedemesdechets.fr)

