

UNLOCK! KIDS

RÈGLES DU JEU

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



PRÉSENTATION DU JEU



Le **CHANT** de la MER



LE PEUPLE LOUP



Brendan
et le secret de Kells

Unlock! Kids est la version pour les enfants du jeu *Unlock!*. Cette boîte reprend les univers créés par Tomm Moore et le studio d'animation Cartoon Saloon. Vivez trois histoires formidables inspirées des films « Le Secret de Kells », « Le Chant de la Mer » et « Le Peuple Loup ». Résolez 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**, une présentation des trois histoires et des films dont elles s'inspirent.

QUI EST CARTOON SALOON ?

Tomm Moore est l'un de fondateurs du studio d'animation Cartoon Saloon, basé à Kilkenny en Irlande. Il a réalisé **Brendan et le Secret de Kells**, **Le Chant de la Mer** et **Le Peuple Loup**, trois films d'animation inspirés de légendes irlandaises.

Les aventures de cette boîte s'inspirent de ces trois films.



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



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 au dos de vos éléments.



Commencez par choisir votre aventure (parmi celles découvertes sous le rangement en carton) ! 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.



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

EXEMPLE DE MISE EN PLACE

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

Vous pouvez consulter votre **élément spécial** de départ.



DÉFAUSSE

le
CHANT
de la
MER

NIVEAU DE DIFFICULTÉ :

Cette aventure raconte l'histoire de Ben et Maïna. Ils vivent dans un phare avec leur papa, mais un jour la magie s'invite dans leur vie et les embarque dans des aventures incroyables.



À la poursuite de Macha



Les pouvoirs de la Selkie



x 81



x 3



x 11

LE
PEUPLE
LOUP

NIVEAU DE DIFFICULTÉ :

Robyn et Mebh sont deux jeunes filles que tout oppose. Robyn vit en ville et rêve de devenir chasseuse de loups et Mebh vit dans la forêt et est une Wolfwalker : lors de son sommeil, elle devient une louve. Pourtant, elles pourraient bien devenir amies.



Robyn, la jeune fille de la ville



Mebh, la Wolfwalker



x 67



x 2



x 25

Brendan
et le secret de Kells

NIVEAU DE DIFFICULTÉ :

Brendan est un jeune moine vivant à Kells, une petite communauté menacée par les Vikings. Sa rencontre avec frère Aidan, un grand maître dans l'art de l'enluminure, qui illustre des livres à la main, va changer sa vie.



L'Œil de Crom Cruach



L'attaque des Vikings



x 64

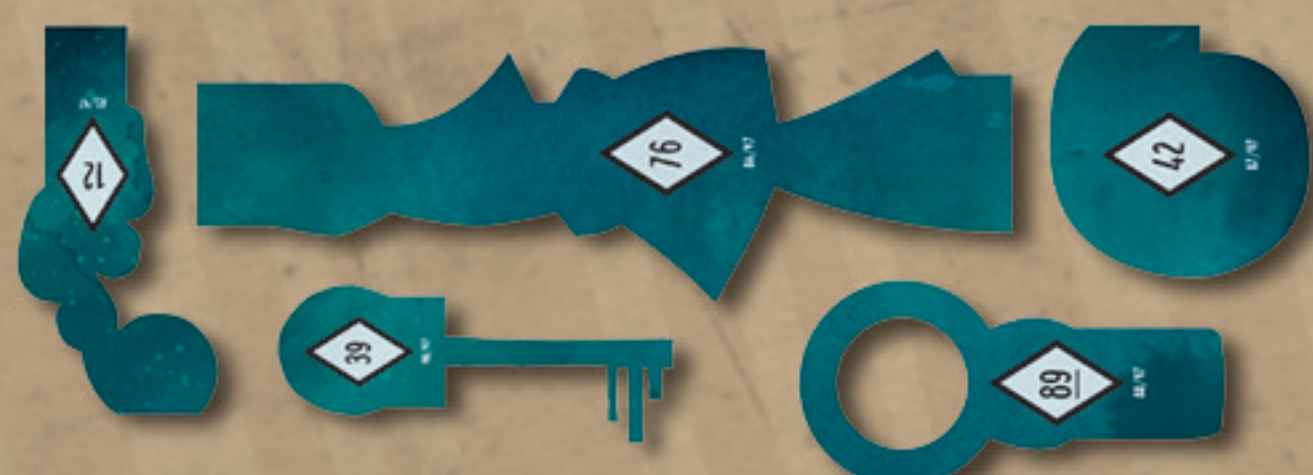
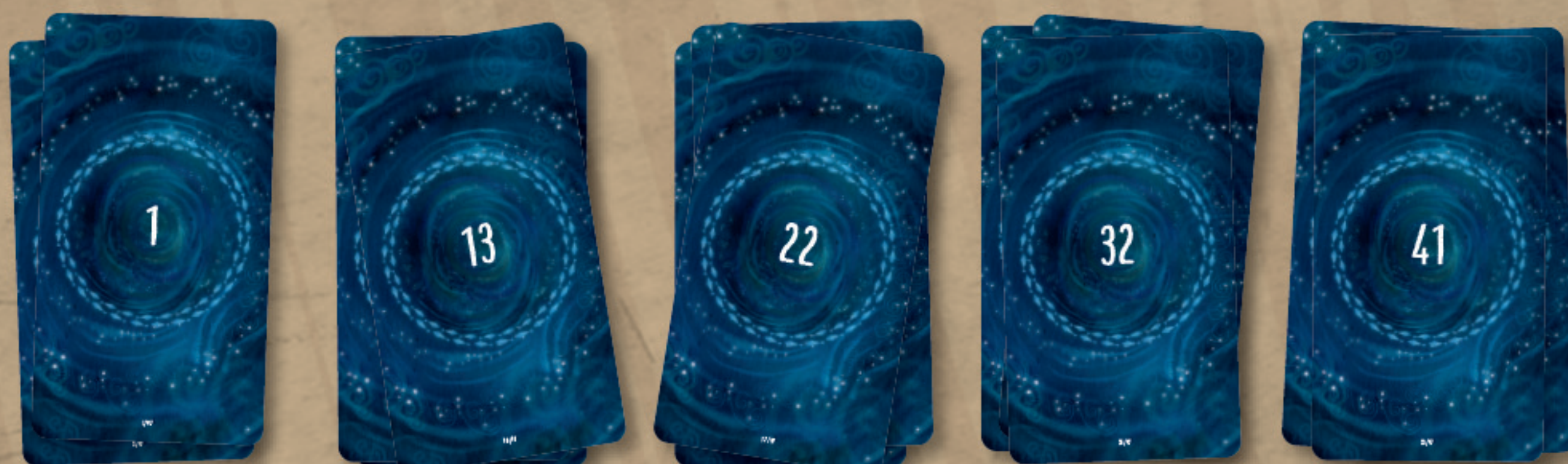


x 23

Disposez les cartes et objets **FACE CACHÉE** sur la table.

PIOCHE DES OBJETS

PIOCHE DES CARTES



CONSEIL DE MAÏNA :

Vous pouvez séparer les cartes en paquets de 10 cartes environ. Il vous sera plus facile de les retrouver !



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 souvent des bonus, qui permettent de déterminer votre score en fin d'aventure.



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**.
- Les **carrés** à 2 numéros indiquent 2 cartes à assembler : **2 + 3 = 23**.
- L'intérieur de la boîte est signalé par la forme suivante :

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 !

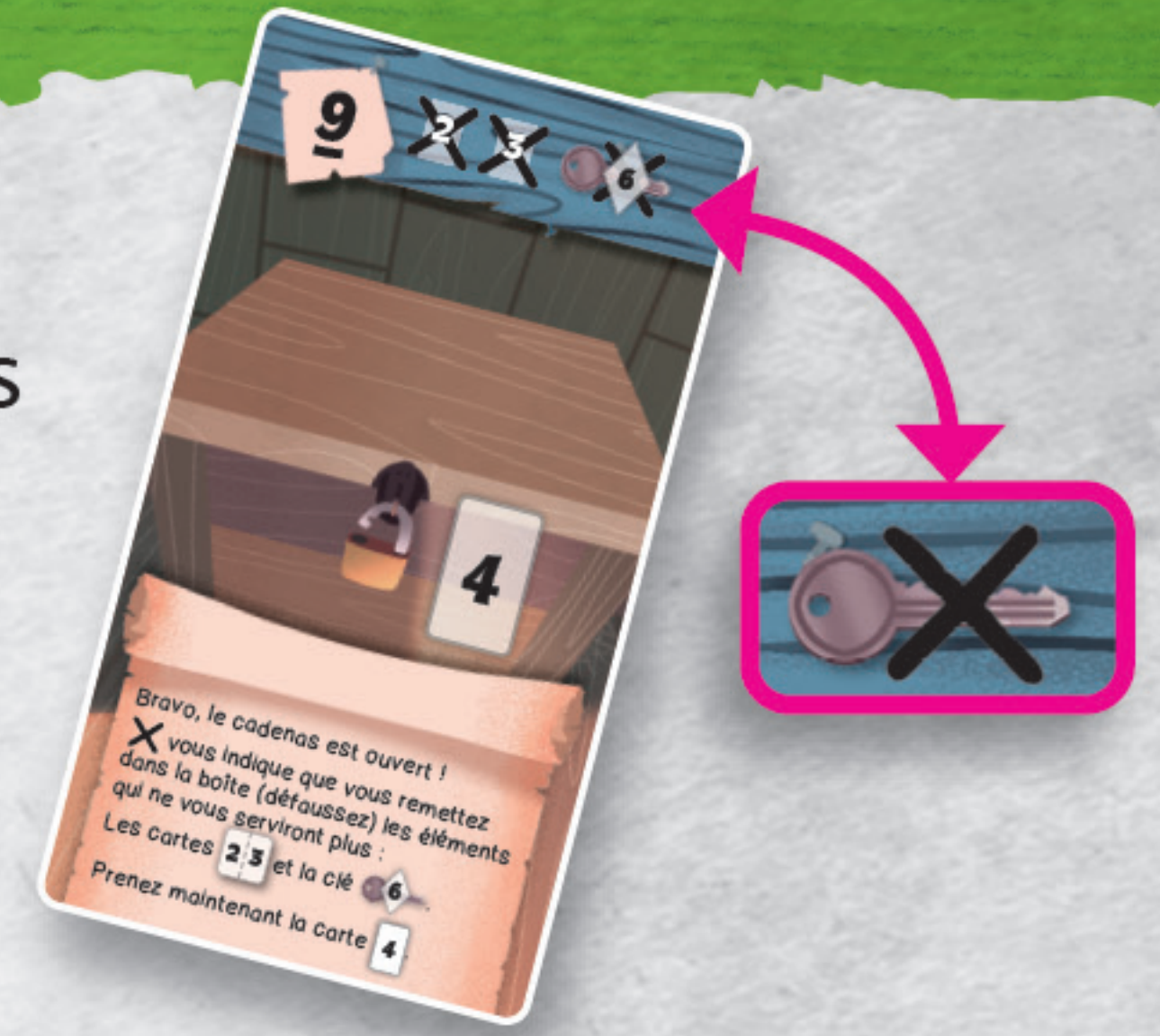
Exemple : au début du Tutoriel, vous devez immédiatement prendre l'objet 8 et les cartes 11, 2 et 3, puis les consulter. Les cartes 2 et 3 assemblées forment un lieu, que vous allez devoir observer attentivement pour pouvoir avancer dans l'aventure !



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.



COMBINER LES SYMBOLES



Si vous ne voyez plus de nouveaux éléments à dévoiler, il faut sans doute résoudre une énigme pour avancer !

Pour cela, **associez deux demi-symboles afin de reconstituer un symbole entier**. Ces deux demi-symboles peuvent être présents sur des éléments identiques ou différents. Par exemple, des cartes et/ou des objets.

Mais attention ! Cette association a toujours un effet sur le jeu, qui peut être une avancée... ou un piège !

Exemple : à vous de choisir si vous souhaitez associer la clé au cadenas du placard ou à la poignée de la fenêtre ! L'effet sera sans doute différent...


Une fois un symbole reconstitué, consultez la **table des symboles**. Elle est présente sur chaque élément spécial de départ. Sur cette table, **un symbole complet vous permet de consulter l'élément portant le numéro correspondant**.

Exemple : dans le Tutoriel, vous avez le choix entre les numéros 5 et 9, selon l'endroit où vous utilisez la clé ! Elle peut être combinée à deux demi-symboles différents : vous obtiendrez ainsi deux symboles distincts.



LES ERREURS





Certains choix peuvent déboucher sur des *cartes Erreur*. Dans le *Tutoriel*, utiliser la clé sur la fenêtre ne sert à rien... La plupart des erreurs n'auront pas de conséquences fâcheuses. Mais attention ! Certaines *cartes Erreur* peuvent vous faire perdre des étoiles  à la fin de l'aventure !



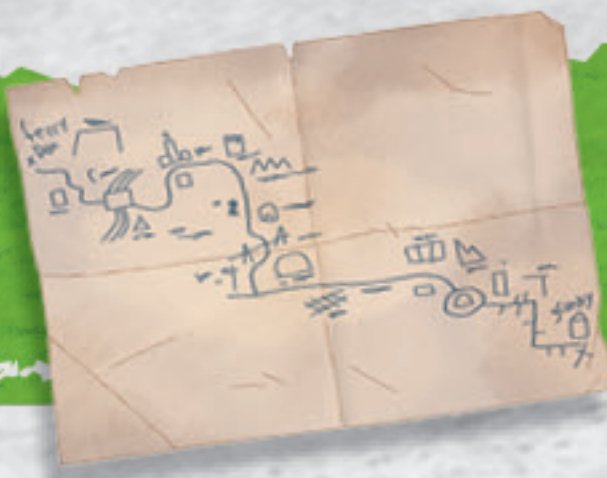
LE CHOIX



Le symbole  indique que vous avez un choix à faire en utilisant l'objet . Réfléchissez bien : s'il y a une bonne solution, il peut aussi y avoir des pièges ! En observant attentivement tous les éléments à votre disposition, vous trouverez toujours les indices nécessaires pour faire le bon choix.



UN PEU PERDUS ?





Vous pensez avoir bien regardé partout, et vous ne savez plus où aller ? Si vous êtes bloqués, vous pouvez consulter le livret d'indices ! Cocow se fera une joie de vous donner un coup de pouce. Consultez simplement le paragraphe dont le numéro correspond à la carte pour laquelle vous voulez un indice.

Et si ces indices ne vous suffisent pas, rendez-vous sur notre site internet pour consulter le livret des solutions ! Cocow vous guide pas à pas pour résoudre chaque énigme !



FIN DE LA PARTIE



Le symbole  vous indique que vous êtes arrivés au bout de l'aventure ! Félicitations ! Vous pouvez maintenant calculer votre score en comptant toutes les étoiles  que vous avez récupérées, y compris celle de la *carte Finale* ! Et n'oubliez pas de retirer les étoiles perdues sur les **cartes Erreur**.

La **carte Finale** vous indique le score maximal que vous auriez pu obtenir lors de cette aventure. Attention ! Même une fois l'aventure terminée, ne consultez pas les cartes non révélées. Elles pourraient cacher de nouvelles surprises !



ET MAINTENANT ?

Quand vous avez terminé une aventure, vous pouvez changer d'histoire en prenant un nouvel élément spécial de départ, son paquet de cartes et les objets correspondants. Mais vous avez aussi la possibilité de redécouvrir les lieux déjà visités, sous un jour complètement nouveau ! Pour cela, choisissez le deuxième élément spécial de départ ! Retournez face cachée tous les éléments que vous aviez découverts, et vous voici partis pour une aventure totalement inédite qui va remettre en question tout ce que vous pensiez savoir.