

MON PREMIER UNLOCK!

HISTOIRES DE CANARD

4+



RETRouvez
LES RÈGLES
EN VIDÉO



bit.ly/4bmGEyB

PRÉSENTATION DU JEU

Mon Premier Unlock! est une version du jeu **Unlock!** pour les enfants à partir de 4 ans. Vivez trois aventures aux côtés de Bernard le canard.

Même si vous avez déjà joué aux jeux **Unlock!** ou **Unlock! Kids**, vous devez lire les règles et le *Tutoriel* pour découvrir les spécificités de cette version.

FAUT-IL SAVOIR LIRE ?

Pour découvrir les règles qui suivent, il faut être accompagné d'un lecteur ou d'une lectrice. Par la suite, seules les cartes de départ et de fin comportent du texte.

BUT DU JEU

Mon Premier Unlock! est un jeu coopératif. Tous ensemble, découvrez l'une des trois aventures aux côtés de Bernard le canard. Pour gagner, réussissez toutes les missions d'une aventure dans le bon ordre. Observez bien les cartes, vous y trouverez toutes les solutions et peut-être quelques surprises !

!! IMPORTANT !! Ne consultez pas le matériel des différentes aventures avant de commencer à jouer.

MATÉRIEL ET MISE EN PLACE

1 PION BERNARD

Montez-le en suivant ce schéma :



18 TUILES MISSION

Ne les consultez pas avant de jouer !
Elles sont communes à toutes les aventures.



60 CARTES AVENTURE

Le jeu comporte **TROIS** aventures
(identifiez-les grâce à la couleur du dos des cartes).



Si vous voulez vérifier que votre jeu est complet,
reportez-vous aux numéros en bas et au dos des
éléments (cartes et tuiles).

1 BOITE DE JEU (TIROIR)

Prenez le tiroir de la boite de jeu, videz-le, retournez-le et placez-le sur la table.



Sélectionnez **UNE** aventure parmi les trois, nous vous conseillons de les jouer dans l'ordre suivant :

1. LE CADEAU DE BERNARD



2. LA FÊTE DES CITROUILLES



3. UN CANARD À PARIS



Prenez le paquet de cartes correspondant à l'aventure choisie. Placez la carte de départ sur la boite, puis disposez toutes les autres cartes, face cachée (face symbole visible), sur la table.

Prenez **TOUTES** les tuiles *Mission* et disposez-les, face cachée, sur la table.

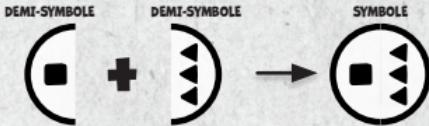
Placez le pion *Bernard* près de la boite, puis lisez la carte de départ.



!! IMPORTANT !! Ne consultez aucun élément (carte ou tuile *Mission*) sans y avoir été invités !

COMMENT JOUER ?

Mon Premier Unlock! est un jeu d'observation qui repose sur l'identification de symboles composés de deux demi-symboles.



C'est grâce au pion *Bernard* que vous allez progresser dans l'aventure, il comporte deux faces. Chacune représente une action et son demi-symbole associé.

Allons voir...



Pour vous accompagner dans la lecture des règles, lisez le *Tutoriel* en même temps. Il vous aidera à mettre en pratique les règles décrites dans ce livret.

QUI EST BERNARD ?

Bernard est un jeune canard qui vient de fêter son anniversaire ! Il est très curieux, rêve de partir explorer le monde autour de la ferme de ses parents et aime passer du temps avec ses amis Sophie la souris et Sacha le chat.



1. IDENTIFIEZ LA MISSION DE BERNARD

Dans chaque aventure, Bernard doit accomplir des missions.

Voici à quoi elles ressemblent :

- C'est ce que Bernard doit trouver _____ pour accomplir la mission.
- Ce fond gris indique que la mission n'est pas encore accomplie. _____
- Ce numéro indique l'ordre dans lequel Bernard doit accomplir les missions. _____



Bernard doit accomplir **une seule mission à la fois et dans l'ordre croissant** (la 1, puis la 2, puis la 3, et ainsi de suite).

2. OBSERVEZ LE PAYSAGE

Observez bien les cartes qui sont déjà visibles sur la table, la solution pour accomplir votre mission s'y trouve.



NOTE DE BERNARD : n'hésitez pas à dire à haute voix quelle est votre mission actuelle. Cela pourra vous aider à y voir plus clair !



Un demi-symbole est toujours orienté vers un élément.

Par exemple, celui-ci est orienté vers la pizza.



3. ASSOCIEZ DEUX DEMI-SYBOLES

Lorsque vous pensez avoir trouvé une piste à suivre pour la mission en cours, formez un symbole complet.

Associez une action de Bernard (« **Allons voir** » ☐ ou « **Prenons ça** » ☐) à un demi-symbole sur une carte.

Lorsque vous formez un symbole, observez le dos des cartes et celui des tuiles *Mission* :

Si ce symbole n'est présent sur aucun élément (tuiles *Mission* ou cartes), c'est une fausse piste, vous devez chercher ailleurs.

Si ce symbole est présent, vous devez prendre le ou les éléments (tuiles *Mission* ou cartes) comportant ce symbole.



NOTE DE BERNARD :

Si un élément comporte un symbole violet et un triangle près de la numérotation des cartes, cela veut dire que ce symbole est présent sur plusieurs éléments.

Si vous formez ce symbole, prenez **tous** les éléments qui le comportent.



4. RÉVÉLEZ ET PLACEZ UNE TUILE MISSION

Si le symbole est présent au dos d'une ou plusieurs tuiles *Mission*, retournez cette ou ces tuiles, face visible.



Placez la tuile *Mission* sur son emplacement.
Il est reconnaissable, car il comporte la même illustration.



Lorsque vous placez une tuile *Mission* sur son emplacement, cela forme un nouveau symbole, prenez immédiatement le ou les éléments qui comportent ce symbole pour continuer l'aventure !

La mission est maintenant accomplie, vous pouvez passer à la suivante dans l'ordre croissant.



Une tuile *Mission* doit uniquement être placée sur son emplacement (il comporte la même illustration).

Il peut arriver que l'emplacement de la tuile *Mission* que vous avez révélée ne soit pas encore visible. Gardez la tuile *Mission* de côté, vous pourrez la placer sur son emplacement dès que celui-ci sera visible sur une carte.

5. RÉVÉLEZ ET PLACEZ UNE CARTE

Si le symbole est présent au dos d'une ou plusieurs cartes, retournez cette ou ces cartes, face visible.



Vous devez placer cette ou ces cartes dans le paysage déjà formé par les autres cartes face visible.

Vous devez respecter ces deux consignes pour placer votre ou vos cartes :

Elle doit être placée à l'**horizontale**.

Elle doit être à **côté** d'une ou plusieurs cartes déjà révélées.

Aidez-vous des illustrations pour bien positionner votre carte. Cette nouvelle carte offre des possibilités inédites pour continuer votre aventure !



Les cartes à placer autour de la carte de départ s'assemblent grâce à des repères colorés.



FIN DE L'AVENTURE

L'aventure se termine lorsque vous révélez la dernière carte et que toutes les missions ont été accomplies.

Bravo ! Lisez bien cette dernière carte, elle comporte une surprise...

Retrouvez les solutions sur notre site grâce au QR code au début de ce livret.

MERCI ! à tous les enfants, petits et grands, qui ont participé aux tests de ce jeu.

© 2025, Asmodee Group/SPACE Cow. Tous droits réservés.

Retrouvez toute l'actualité SPACE Cow sur : www.spacecow.fr



FR

ÉLÉMENTS D'EMBALLAGE
+ ÉLÉMENTS PAPIER



UNLOCK! est un jeu
édité par



FR

DONNEZ
OU
RECYCLEZ

ASSOCIATION

MAGASIN

DÉCHETERIE

Adresses sur quefairedemescdchets.fr

asmodee
KIDS