

L'APPLICATION UNLOCK!

L'application **UNLOCK!** est téléchargeable gratuitement dans l'App Store et sur Google Play. Elle gère votre temps, les pénalités, 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, vous devrez choisir la langue, puis vous serez dirigés vers un écran de sélection d'aventure.



Une fois l'aventure terminée, vous serez dirigés automatiquement vers cet écran. Dans certains cas, un message vous donnera la conclusion de l'aventure.

ATTENTION : les aventures sont conçues pour être jouées sans interruption. Si vous êtes amenés à quitter l'application avant la fin d'une aventure, veillez à résoudre, dans l'ordre, les machines précédemment rencontrées pour reprendre la partie là où vous vous étiez arrêtés.

Avant tout, **téléchargez** sur votre smartphone ou sur votre tablette l'**application gratuite UNLOCK!** Veillez à garder votre application à jour.



App Store



Google Play

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 et lettres barrés sont les cartes déjà utilisées*) ;
- certaines énigmes peuvent être sonores. Si une icône apparaît sur l'application, vérifiez bien que le son de votre téléphone est activé.

TOUJOURS BLOQUÉS ?

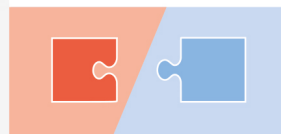
Il faut parfois avancer dans l'aventure pour comprendre une combinaison ou une machine, mais :

- si une énigme vous paraît trop difficile, demandez un indice sur la carte en question ;
- sinon, vous avez peut-être raté un objet caché. Utilisez le bouton de l'application.

AIDE DE JEU

TYPES DE CARTES :

Objets (portes, clés, etc.)



Additionner



Modificateurs

- ▶ 1 nombre bleu à additionner avec un modificateur rouge
- ▶ 1 nombre rouge à additionner avec un modificateur bleu

Additionner



Machine

- ▶ Numéro de la carte à entrer dans l'application
- ▶ Nécessite de résoudre une énigme

Cartes grises

- ▶ Les autres cartes (lieux, interactions, pénalités)

MATÉRIEL

- 1 livret de règles
- Tutoriel (10 cartes)
- 3 aventures (180 cartes)
- 1 plan
- 5 pions

SOLUTIONS

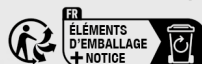
Retrouvez toutes les solutions des scénarios **UNLOCK!** sur notre site internet : <https://www.spacecowboys-games.com/unlock-solutions/>



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! NEW GAMES ADVENTURES est édité par **SPACE Cowboys - Asmodee Group**, 18 rue Jacqueline Auriol, 78280 Guyancourt - France / www.asmodee.com
© 2025 SPACE Cowboys. Tous droits réservés.

Retrouvez toute l'actualité de **UNLOCK!** et des **SPACE Cowboys** sur <https://www.spacecowboys-games.com/universe/unlock/>, sur [Facebook](https://www.facebook.com/SpaceCowboysFR/) @SpaceCowboysFR / [Instagram](https://www.instagram.com/space_cowboys_officiel/) @space_cowboys_officiel.



Adresses sur quefairedemesdechets.fr



UNLOCK!

RÈGLES DU JEU



10+ 1-6 60' 90'

IMPORTANT:

- ne consultez pas les cartes des différentes aventures avant de commencer à jouer ;
- pour ces scénarios, il est indispensable de garder la boîte de jeu et l'ensemble de son contenu à portée de main.

UNLOCK! est un jeu d'aventure et d'enquête coopératif.

Cette boîte est composée de 3 scénarios indépendants qui vous plongeront dans 3 univers différents.

MISE EN PLACE

Il est conseillé, pour vous familiariser avec le jeu, de commencer par le **Tutoriel** qui vous explique les règles. Vous pouvez le jouer **avant** de lire les règles que vous avez entre les mains. Suivez simplement la mise en place indiquée ci-dessous :

- la carte d'introduction 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 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. La partie commence.

Note : vous pouvez vous munir de papier et de crayons pour prendre des notes.

Attention : avant de commencer une aventure, prenez soin de vérifier que votre paquet est complet en vous reportant aux numéros figurant en bas à droite du dos de vos cartes.

1 / 10

RÈGLES DU JEU

Le jeu se déroule en temps réel et de façon simultanée. Vous formez une **équipe** et devez **coopérer pour gagner**.

L'organisation du groupe est libre. Vous pouvez décider qu'un seul d'entre vous fouillera le paquet de cartes ou répartir celui-ci entre plusieurs joueurs, mais **il est interdit d'étaler les cartes de la pioche devant soi**.

De l'autre côté de la carte d'introduction figure le point de départ de l'aventure. À chaque fois que vous repérez un **numéro** ou une **lettre** sur une carte, vous devez 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.

TYPES DE CARTES

Il existe plusieurs types de cartes :

• Les cartes **GRISES**

Vous y trouverez des lieux, des informations et parfois des numéros vous permettant de révéler d'autres cartes.



• Les cartes **ROUGES** ou **BLEUES**

Une carte **bleue** peut se combiner avec une carte **rouge** ou un modificateur rouge **+?+**. Une carte **rouge** peut se combiner avec une carte **bleue** ou un modificateur bleu **+?+**.

Un modificateur est un nombre de couleur **bleue** ou **rouge** précédé du signe « + » dans une pièce de puzzle. Ces nombres ne correspondent jamais à des cartes du paquet. Additionnez les numéros des cartes concernées ou ajoutez le modificateur au numéro d'une carte.

$$11 + 35 = 46$$

Si le résultat correspond à une carte du paquet, vous pouvez la révéler !

• Les cartes **VERTES** (machines)

Dans l'application, cliquez sur puis **entrez le numéro de la carte** . Vous verrez alors apparaître à l'écran la machine, avec laquelle vous pourrez interagir. À vous de comprendre comment la faire fonctionner : **UNLOCK!** est avant tout un jeu d'énigmes !

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



• Les cartes **PÉNALTITÉ**

Les pénalités que vous subissez quand vous commettez une erreur.



DÉFAUSSER DES CARTES



En haut de certaines cartes, vous trouverez parfois des **numéros** et/ou des **lettres barrés** : vous devrez **immédiatement** écarter ces cartes du jeu, en les mettant de côté. Elles ne devraient plus vous servir pour l'aventure.

OBJETS CACHÉS

Lors d'une partie, tous les objets ne sont pas toujours visibles. Vous devrez 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 vous êtes bloqués et ne savez plus quoi faire, un bouton est disponible dans l'application pour indiquer l'objet caché le plus proche en fonction de votre avancée. Il est également possible d'activer en début de partie une aide automatique pour trouver les objets cachés. Dans ce cas, l'application vous indiquera les objets cachés au bout d'un certain temps.



INDICES

27

Au cours du jeu, vous disposerez d'indices. Vous pouvez à tout moment appuyer sur le bouton de l'application et demander de l'aide en entrant le **numéro d'une carte révélée** qui vous pose problème.

Pour les cartes avec une lettre, vous devrez entrer le **numéro inscrit sous cette lettre** pour obtenir l'indice. Si ce numéro n'apparaît pas, vous ne pouvez pas demander d'indice pour cette carte.

B
123

Note : pour certaines cartes, l'application propose un second indice, voire la solution. N'oubliez pas que toutes les solutions sont disponibles sur notre site internet.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine dès que vous parvenez à résoudre la dernière énigme et à arrêter le compte à rebours.