

MON PREMIER UNLOCK!

HISTOIRES DE GRENOUILLE



RETROUVEZ
LES RÈGLES
EN VIDÉO



asmodee.com/XTnM

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 Barbouille la grenouille.

Même si vous avez déjà joué aux jeux **Unlock!**, **Unlock! Kids**, vous devez lire les règles et le *Tutoriel* pour découvrir les spécificités de cette version. Si vous avez joué à une autre boîte de **Mon Premier Unlock!**, découvrez les règles spéciales de cette boîte (écrites en **couleur**).

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 Barbouille la grenouille. 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.

asmodee
KIDS

MATÉRIEL ET MISE EN PLACE

1 PION BARBOUILLE

Montez-le en suivant ce schéma :

1
FORMEZ
LES PLIS



2
ENCASTREZ LES
2 LANGUETTES



3
RABATTEZ LES
LANGUETTES



4
BARBOUILLE
EST PRÊTE !



18 TILES 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).



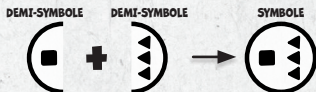
Si vous voulez vérifier que votre jeu est complet,
reportez-vous aux numéros en bas et au dos des
éléments (cartes et tuiles).



1 BOITE DE JEU (TIROIR)

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 *Barbouille* que vous allez progresser dans l'aventure, il comporte deux faces. Chacune représente une action et son demi-symbole associé.

Allons
voir...



Prenons
ça !



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 BARBOUILLE ?

Barbouille est une jeune grenouille en quête d'aventures ! Elle a étudié l'océan et les créatures marines dans les livres. Elle rêve de quitter sa mare pour partir en exploration à bord du bateau de son grand-père.



1. IDENTIFIEZ LA MISSION DE BARBOUILLE

Dans chaque aventure, Barbouille doit accomplir des missions. Voici à quoi elles ressemblent :

- C'est ce que Barbouille 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 Barbouille doit accomplir les missions.



Barbouille 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).

Certaines missions ne comportent pas de numéro et ne montrent pas ce que Barbouille doit trouver, mais un « ? ». C'est à vous de comprendre ce que Barbouille doit trouver pour accomplir cette mission.



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 BARBOUILLE : 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-SYMBOLS

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

Associez une action de Barbouille (« **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 BARBOUILLE :

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.



▲
46/78

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). **Si aucun emplacement ne correspond, essayez les emplacements « ? ».**

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.

Certaines cartes ont des repères en pointillés.

Vous pouvez déplacer la carte de départ (et la boîte) et l'assembler à toutes les cartes avec les mêmes repères.



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.

© 2026, Asmodee Group/SPACE Cow. Tous droits réservés.

Retrouvez toute l'actualité asmodee Kids sur : www.asmodeekids.com  



FR

ÉLÉMENTS D'EMBALLAGE
+ ÉLÉMENTS PAPIER



UNLOCK!

est un jeu
édité par



FR

**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

**asmodee
KIDS**