

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



## TYPES DE CARTES :

## Objet (porte, clé)



## Ajouter



## Machine

- ▶ Numéro de la carte à entrer dans l'application

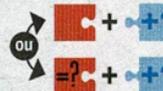
- ▶ Nécessite de résoudre une énigme

## Modificateur

- ▶ 1 nombre bleu à ajouter avec une carte rouge

- ▶ 1 nombre rouge à ajouter avec une carte bleue

## Ajouter



## Cartes grises

- ▶ Les autres cartes (lieu, interaction, pénalité)

LA RÈGLE D'OR, UNE SEULE ADDITION POSSIBLE : NOMBRE ROUGE + NOMBRE BLEU.

Scénario : Mathieu Casnin et François Doucet

Illustratrice : Mahulda Jelly (<https://mahuldajelly.artstation.com>)

Tutoriel illustré par Arnaud Demaegd.

UNLOCK! est édité par SPACE Cowboys - Asmodee Group : 47 rue de l'Est - 92100 Boulogne-Billancourt - FRANCE © 2021 SPACE Cowboys. Tous droits réservés. Retrouvez toute l'actualité de UNLOCK! et des SPACE Cowboys sur [www.spacecowboys.fr](http://www.spacecowboys.fr), sur [Facebook](https://www.facebook.com/SpaceCowboysFR) @SpaceCowboysFR, [Twitter](https://twitter.com/SpaceCowboys1) SpaceCowboys1 et [Instagram](https://www.instagram.com/space_cowboys_officiel) space\_cowboys\_officiel

Lors d'une partie, tous les objets ne sont pas toujours visibles. Les joueurs doivent 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 les joueurs sont bloqués et ne savent plus quoi faire, un bouton « Objet caché » est disponible dans l'application pour indiquer l'objet caché le plus proche en fonction de leur avancée. Il est également possible d'activer en début de partie une aide automatique pour trouver les objets cachés. Dans ce cas, l'application indiquera les objets cachés aux joueurs au bout d'un certain temps.

Avez-vous remarqué le numéro caché (16) sur la carte ci-dessus ?

## INDICES

Au cours du jeu, les joueurs disposent d'indices. Ils peuvent appuyer sur le bouton « Indice » de l'application et demander de l'aide en entrant le **numéro d'une carte révélée** qui leur pose problème.

Pour les cartes avec une lettre, les joueurs devront entrer le **numéro placé en dessous de la lettre** pour obtenir l'indice. S'il n'y a pas de numéro sous la lettre, vous ne pouvez pas demander d'indice pour cette carte.

**Note :** pour certaines cartes, l'application proposera aux joueurs un second indice si le premier ne leur suffit pas, et parfois même la solution.

Le jeu se termine dès que les joueurs parviennent à résoudre la dernière énigme et à arrêter le chrono. Ils accèdent alors à leur score et à l'évaluation de leur performance (entre 0 et 5 étoiles).

## APPLICATION

L'application UNLOCK! est téléchargeable gratuitement dans l'App Store et sur Google Play. Elle gère le temps des joueurs, 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, les joueurs doivent choisir la langue, puis ils sont orientés vers un écran de sélection d'aventure.

## SÉLECTION D'AVENTURE

- A** Paramètres : ouvre la fenêtre des paramètres.
- B** Aventure : les joueurs appuient sur l'aventure *À la Poursuite du Masque de Fer* pour la lancer. Rappel : il est recommandé de commencer par l'aventure Tutoriel.

## PARAMÈTRES

- A** Son : allume/coupe la musique d'ambiance.
- B** Temps : pour jouer avec ou sans chronomètre.
- C** Objet caché : mode normal ou automatique (recommandé pour les joueurs débutants).
- D** Notifications : active/désactive les notifications.
- E** Langue : choix de la langue.

## ÉCRAN DE JEU

- A** Temps restant ou écoulé (en fonction des aventures).
- B** Start/pause : permet de lancer le jeu ou de le mettre en pause.
- C** Indice : permet de demander un indice en entrant le numéro de la carte sur laquelle on veut être aidé. Donne parfois la solution si les indices ne suffisent pas.
- D** Pénalité : lorsque les joueurs trouvent une carte Pénalité, il leur est demandé d'appuyer sur ce bouton. Ils perdent alors quelques minutes.
- E** Machine : permet de manipuler les machines (cartes à symbole vert).
- F** Revoir : permet de consulter les indices/objets cachés déjà demandés ainsi que certains événements.
- G** Objet caché : permet de demander de l'aide sur un objet caché en fonction de l'avancement dans 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, veuillez à résoudre, dans l'ordre, les machines précédemment rencontrées pour reprendre la partie là où vous vous étiez arrêtés.

## INDICES/MACHINES

Quand ils appuient sur les boutons « Indice » ou « Machine », les joueurs ont accès à un pavé numérique qui leur permet d'entrer le numéro d'indice ou de carte Machine.

- A** Pavé numérique : permet d'entrer le numéro. La touche efface l'intégralité de ce qui a été saisi.
- B** Validation : permet de valider le numéro entré et d'obtenir le message correspondant.
- C** Fermeture : permet de fermer le pavé numérique sans rien entrer.

## ÉVALUATION

Quand ils parviennent à terminer l'aventure, les joueurs sont dirigés automatiquement vers cet écran. Dans certains cas, un message leur donnera la conclusion de l'aventure.

- A** Données de jeu : ces données résument l'aventure. Sur la première ligne, le temps total et le nombre d'indices demandés. Sur la deuxième ligne, le temps perdu à cause des pénalités (entre parenthèses, le nombre de pénalités) et les erreurs sur les machines.
- B** Évaluation : le nombre d'étoiles est calculé en fonction de la performance des joueurs. Il est compris entre 0 et 5. L'évaluation dépend du temps mis par les joueurs ainsi que du nombre d'indices demandés.
- C** Partager : permet d'envoyer votre évaluation à vos amis (connexion requise).

## CONSEILS

Essayez de bien vous organiser :

- ▶ répartissez la feuille 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 barrés sont les cartes utilisées).

Toujours bloqués ?

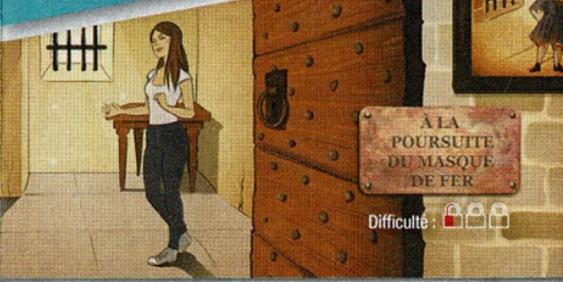
Il faut parfois avancer dans l'aventure pour comprendre une combinaison ou une machine, néanmoins :

- ▶ une énigme vous paraît trop difficile : demandez un indice sur la carte en question (même si cela baisse votre évaluation finale) ;
- ▶ sinon, vous avez peut-être raté un objet caché, utilisez le bouton « Objet caché » de l'application.

# UNLOCK!

## LE JEU D'ESCAPE ROOM

- ▶ 10 ans et plus
- ▶ 60 minutes
- ▶ 1 à 6 joueurs



## MATÉRIEL

**IMPORTANT : NE CONSULTEZ PAS LES CARTES DE CETTE AVENTURE AVANT DE COMMENCER À JOUER.**

## Tutoriel (10 cartes)



## Aventure (60 cartes)



## BUT DU JEU

Ce paquet de cartes propose un scénario coopératif. Les joueurs sont plongés dans une aventure et ont un temps limité pour remplir leur mission. Ils devront ainsi surmonter de nombreuses épreuves.

## MISE EN PLACE

Il est conseillé, pour se familiariser avec le jeu, de commencer par le **Tutoriel** qui vous explique les règles. Il est possible de jouer ce tutoriel **avant** de lire les règles du jeu. Suivez simplement la mise en place indiquée ci-dessous.

- ▶ La carte de départ 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 (voir **Application** p. 9) 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. Le jeu commence.

Note : les joueurs peuvent se munir de papier et de crayons pour prendre des notes.



Avant de commencer l'aventure, prenez soin de vérifier que votre paquet est complet en vous reportant aux numéros figurant en bas à droite du dos des cartes.

## RÈGLES DU JEU

Au dos de la carte de départ figure la première salle du jeu. Dans cette salle, on note la présence de numéros et de lettres qui correspondent à des cartes du paquet (numéros et lettres inscrits au dos des cartes). À chaque fois que les joueurs repèrent un numéro ou une lettre sur la carte de la salle (ou sur une autre carte), ils doivent 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.



Le jeu se déroule en temps réel et de façon simultanée. Les joueurs forment une équipe et doivent coopérer pour gagner. L'organisation du groupe est libre. Les joueurs peuvent décider qu'un seul d'entre eux fouillera le paquet de cartes ou répartir celui-ci entre plusieurs joueurs. **Il est interdit d'étaler les cartes de la pioche devant soi.**

## TYPES DE CARTES

IL EXISTE PLUSIEURS TYPES DE CARTES :

**LES OBJETS** (symbole **rouge** ou **bleu**).

Les objets peuvent parfois interagir avec d'autres objets (voir **Combiner des objets** p. 5).



L'objet 35 est un coffre.

L'objet 11 est une clé.

**LES MACHINES** (symbole **vert**)

L'utilisation des machines nécessite des manipulations que vous pourrez effectuer dans l'application (voir **Machines** p. 7).



La machine 69 est une grille avec six picots.

**LES AUTRES CARTES**

Ces cartes peuvent être :

- ▶ Un **lieu** qui présente une salle et les objets qu'elle recèle.
- ▶ Le résultat d'une **interaction avec un objet**.
- ▶ Une **pénalité** que subissent les joueurs qui ont fait une erreur.
- ▶ Un **modificateur** (voir **Modificateurs** p. 6).

À droite, une salle.  
Au centre, le résultat d'une interaction.  
À gauche, une pénalité.



## COMBINER DES OBJETS

Il est parfois possible de combiner des objets (par exemple, une clé avec une porte). Pour cela, il suffit d'additionner leurs valeurs respectives (inscrites dans un rond rouge ou bleu) et de chercher la carte correspondante dans le paquet. Bien évidemment, il n'est pas possible de combiner une lettre avec un nombre.

**RÈGLE D'OR** : on ne peut combiner qu'un nombre rouge avec un nombre bleu. **AUCUNE** autre combinaison n'est possible (bleu+bleu, rouge+rouge, bleu+gris, etc.).

$$11 + 35 = 46$$

Les joueurs décident d'utiliser la clé (11) sur le coffre (35). Ils cherchent donc la carte (46) (11+35) dans le paquet et la révèlent. Cela fonctionne : ils ouvrent le coffre et découvrent l'intérieur.



## DÉFAUSSER DES CARTES

En haut de certaines cartes, vous trouverez parfois des nombres et des lettres barrés. Vous devrez immédiatement défausser les cartes correspondantes, car elles ne serviront plus de toute la partie.



Après avoir ouvert le coffre (46), les joueurs doivent défausser la clé (11) et le coffre (35).

## PÉNALITÉS

Certaines actions de jeu peuvent faire perdre du temps aux joueurs. Si les joueurs révèlent une carte Pénalité (9), ils doivent suivre les instructions indiquées (ils perdent généralement quelques minutes). Ces cartes sont ensuite systématiquement défaussées.



## MODIFICATEURS

Sur certaines cartes, on trouve des modificateurs. Ce sont des nombres rouges ou bleus précédés du signe « + » et inscrits dans des pièces de puzzle. Ces nombres **ne correspondent jamais** à des cartes du paquet. Ils doivent être additionnés à un nombre de l'autre couleur (la **règle d'or**!).

Les joueurs ont rétabli le courant (carte 25) et obtiennent un modificateur (+6) qu'ils peuvent désormais additionner à un nombre rouge, plutôt que d'utiliser le numéro de la carte (25).



## MACHINES

Pour utiliser les machines (symbole vert), les joueurs **doivent entrer le numéro de la carte dans l'application** (dans le cas d'une lettre, le numéro en dessous). L'application leur présentera la machine et des boutons sur lesquels ils pourront appuyer pour la manipuler. Une fois le bon usage trouvé, l'application leur indiquera alors comment poursuivre la partie.

Plus tard dans la partie, les joueurs ont découvert comment utiliser la machine (69). Il faut poser un câble entre les deux picots du centre. Ils appuient donc sur le bouton (69) de l'application et entrent le numéro (69). Ils sélectionnent alors les deux boutons du centre et valident, ce qui leur donne le nombre rouge 9. Ils peuvent maintenant combiner ce nombre avec celui du câble (16). Ils prennent donc la carte 25 (16+9).

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

