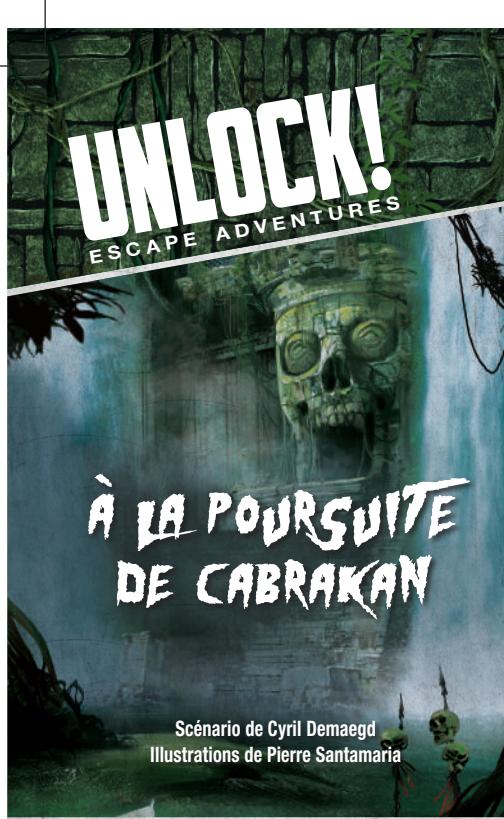


AVANT TOUTE CHOSE, LISEZ ATTENTIVEMENT CECI.

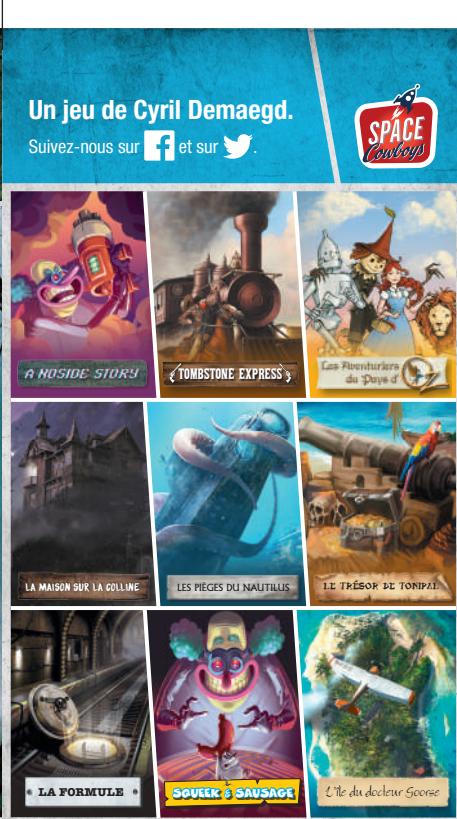
VOICI UNE AVENTURE DE DÉMO POUR UNLOCK! : **À LA POURSUITE DE CABRAKAN.**

NE VOUS SPOILEZ PAS !

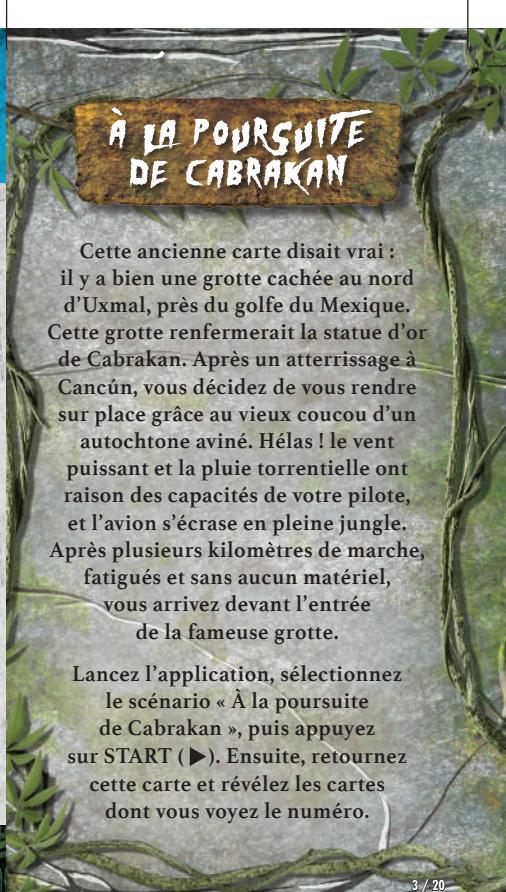
DÉCOUPEZ LES CARTES EN NE REGARDANT QUE LEUR DOS (LES DOS DES CARTES PORTENT UN NUMÉRO).



**1 - DÉCOUPEZ ET LISEZ
 CETTE CARTE.**



**2 - DÉCOUPEZ ET LISEZ
 CETTE CARTE.**



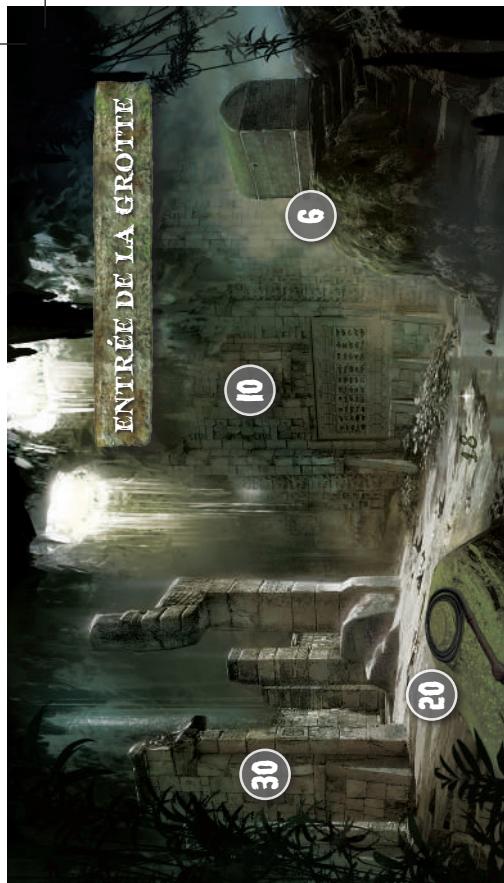
Cette ancienne carte disait vrai : il y a bien une grotte cachée au nord d'Uxmal, près du golfe du Mexique. Cette grotte renfermerait la statue d'or de Cabrakan. Après un atterrissage à Cancún, vous décidez de vous rendre sur place grâce au vieux coucou d'un autochtone aviné. Hélas ! le vent puissant et la pluie torrentielle ont raison des capacités de votre pilote, et l'avion s'écrase en pleine jungle. Après plusieurs kilomètres de marche, fatigués et sans aucun matériel, vous arrivez devant l'entrée de la fameuse grotte.

Lancez l'application, sélectionnez le scénario « À la poursuite de Cabrakan », puis appuyez sur START (►). Ensuite, retournez cette carte et révélez les cartes dont vous voyez le numéro.



UNLOCK!

ATTENTION : NE LISEZ PAS CES CARTES AVANT DE JOUER.



RAPPEL DES RÈGLES



LES NOMBRES BLEUS ne peuvent être additionnés qu'avec des nombres ROUGES (trouvés sur les cartes rouges ou en résolvant les machines).



LES NOMBRES ROUGES ne peuvent être additionnés qu'avec des nombres BLEUS.



LES MACHINES nécessitent de résoudre une énigme dans l'application. Appuyez sur les bons boutons pour obtenir un nombre ROUGE (combinable avec un nombre BLEU).



LES CARTES JAUNES demandent de trouver un code à 4 chiffres. Trouvez ce code par déduction et entrez-le dans l'application.

INDICES

Coincés ? Vous pouvez utiliser l'application pour demander des indices ou vous aider dans la recherche des nombres cachés.



Un mur orné de glyphes mayas.



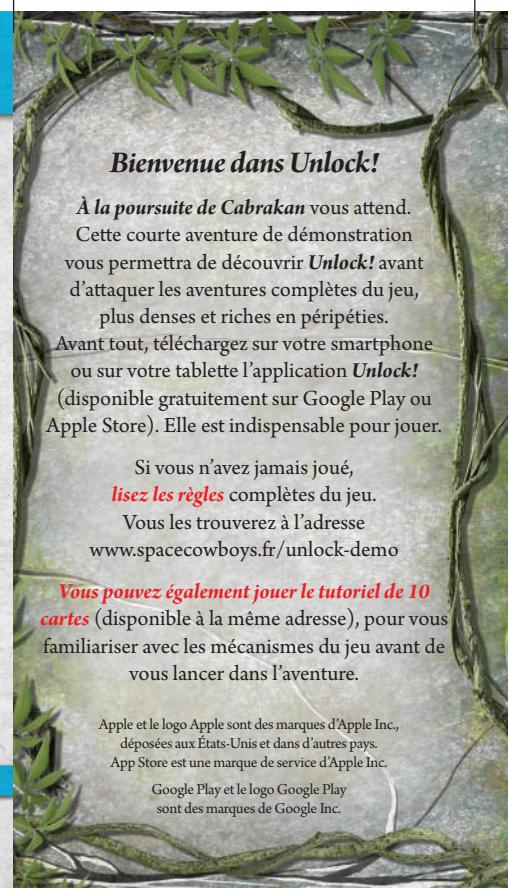
Pour résoudre les cartes jaunes, vous devez trouver un code à 4 chiffres et l'entrer dans l'application.



Un vieux coffre fermé à clé.

Ceci est une carte rouge.

Vous pouvez la combiner avec une carte bleue en additionnant leurs numéros. Si le total correspond à une carte du paquet, vous pouvez la révéler.



Bienvenue dans Unlock!

À la poursuite de Cabrakan vous attend. Cette courte aventure de démonstration vous permettra de découvrir *Unlock!* avant d'attaquer les aventures complètes du jeu, plus denses et riches en péripéties.

Avant tout, téléchargez sur votre smartphone ou sur votre tablette l'application *Unlock!* (disponible gratuitement sur Google Play ou Apple Store). Elle est indispensable pour jouer.

Si vous n'avez jamais joué, [lisez les règles](#) complètes du jeu.

Vous les trouverez à l'adresse www.spacecowboys.fr/unlock-demo

Vous pouvez également jouer le tutoriel de 10 cartes (disponible à la même adresse), pour vous familiariser avec les mécanismes du jeu avant de vous lancer dans l'aventure.

Apple et le logo Apple sont des marques d'Apple Inc., déposées aux États-Unis et dans d'autres pays. App Store est une marque de service d'Apple Inc.

Google Play et le logo Google Play sont des marques de Google Inc.

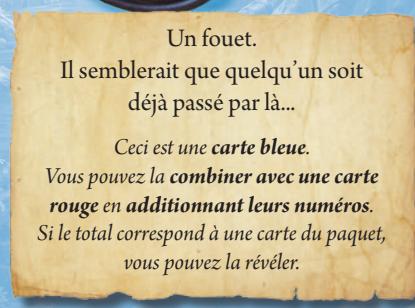


Un fouet.

Il semblerait que quelqu'un soit déjà passé par là...

Ceci est une carte bleue.

Vous pouvez la combiner avec une carte rouge en additionnant leurs numéros. Si le total correspond à une carte du paquet, vous pouvez la révéler.



UNLOCK!

DÉCOUPEZ LES CARTES DE CE CÔTÉ,
NE LES RETOURNEZ PAS AVANT DE JOUER.

26

24

30

95

46

18

9 / 22

8 / 22

7 / 22

12 / 22

11 / 22

10 / 22

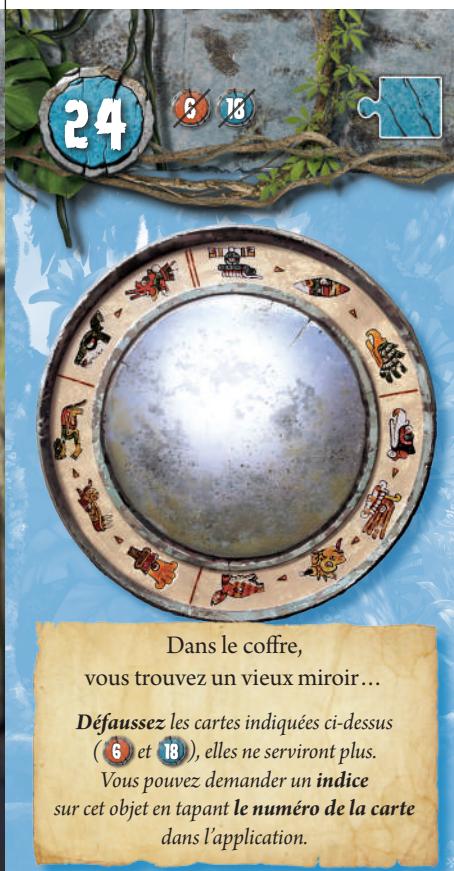
UNLOCK!

ATTENTION : NE LISEZ PAS CES CARTES AVANT DE JOUER.



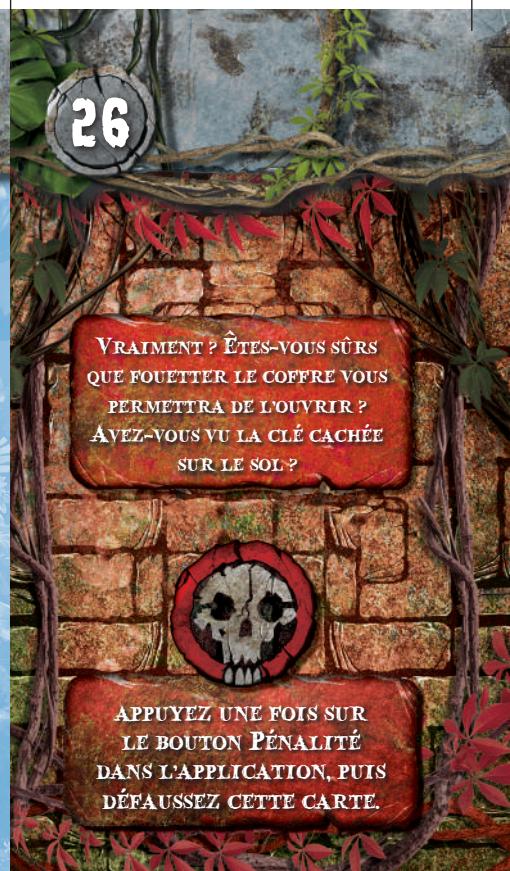
Un symbole étrange est gravé sur le mur.

Ceci est une **carte grise**. Elle contient des informations utiles pour l'aventure.



Dans le coffre,
vous trouvez un vieux miroir ...

Défaussez les cartes indiquées ci-dessus (6 et 18), elles ne serviront plus.
Vous pouvez demander un **indice** sur cet objet en tapant le **numéro de la carte** dans l'application.

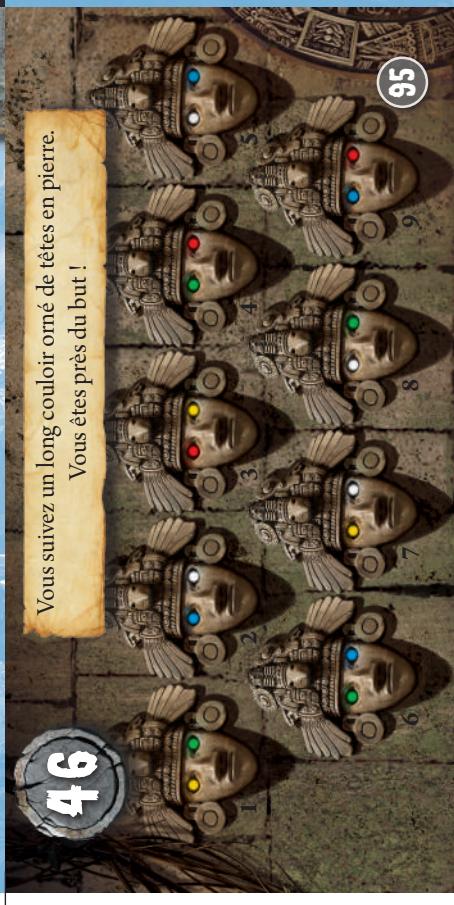


APPUYEZ UNE FOIS SUR
LE BOUTON PÉNALITÉ
DANS L'APPLICATION, PUIS
DÉFAUSSEZ CETTE CARTE.

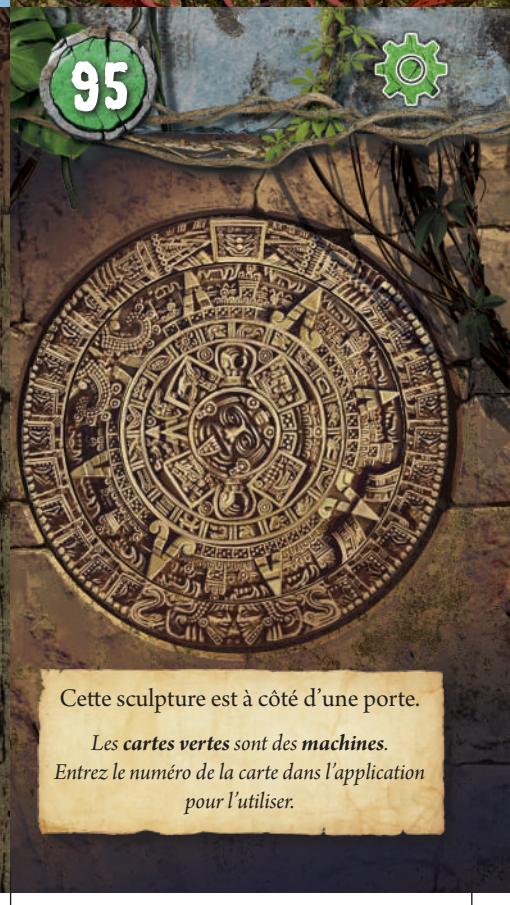


Une clé rouillée sur le sol.

Certains numéros sont cachés.
L'application peut vous aider à les trouver quand vous n'êtes pas en mode automatique.
Pour cela, vous pourrez appuyer sur l'icône ☰.



Vous suivez un long couloir orné de têtes en pierre.
Vous êtes près du but !



Cette sculpture est à côté d'une porte.

Les **cartes vertes** sont des **machines**.
Entrez le numéro de la carte dans l'application pour l'utiliser.

UNLOCK!

DÉCOUPEZ LES CARTES DE CE CÔTÉ,
NE LES RETOURNEZ PAS AVANT DE JOUER.

60

35

15

54

59

12

15 / 22

14 / 22

13 / 22

18 / 22

17 / 22

16 / 22

UNLOCK!

ATTENTION : NE LISEZ PAS
CES CARTES AVANT DE JOUER.



Bien vu !
Un crochet rouillé pend du plafond
de la grotte ...



Grâce au fouet, vous attrapez le
crochet. Il est relié à une petite trappe
d'où jaillit un faisceau de lumière !

Défaussez les cartes indiquées ci-dessus.



La statue d'or de Cabrakan !
Elle est protégée par un mécanisme !

Trouvez le code à 4 chiffres !



La gemme de ce sceptre semble
pointer vers le mur.



Grâce au miroir, vous pouvez
orienter le faisceau de lumière !



Ceci est un **modificateur**.
C'est l'équivalent d'une carte bleue,
vous pouvez donc additionner ce chiffre
à une carte rouge.



Quand la lumière frappe la gemme,
le mur semble s'animer.

Les cartes vertes sont des **machines**.
Entrez le numéro de la carte dans l'application
pour l'utiliser.

UNLOCK!

DÉCOUPEZ LES CARTES DE CE CÔTÉ,
NE LES RETOURNEZ PAS AVANT DE JOUER.

43

75

38

21 / 22

20 / 22

19 / 22



SUIVEZ NOUS

sur et sur

www.spacecowboys.fr

Un jeu de Cyril Demaegd
édité par les Space Cowboys.

: @SpaceCowboysFR
 : @SpaceCowboys1



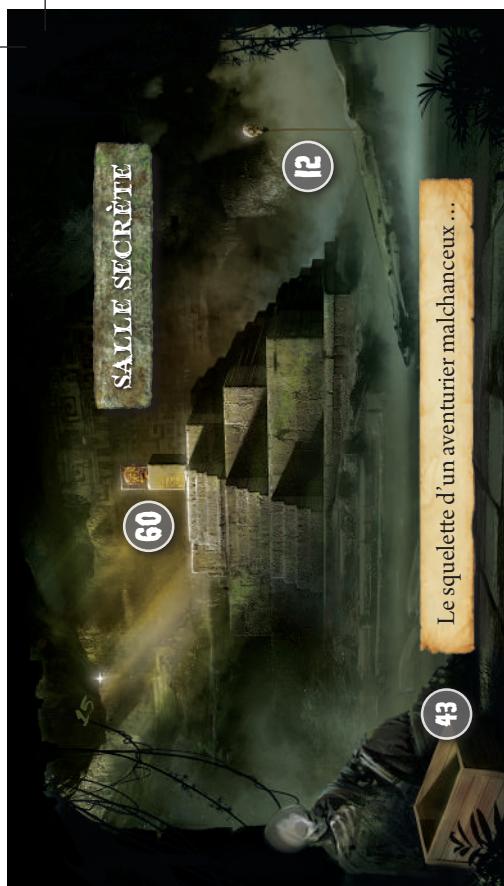
PROCHAINEMENT

85

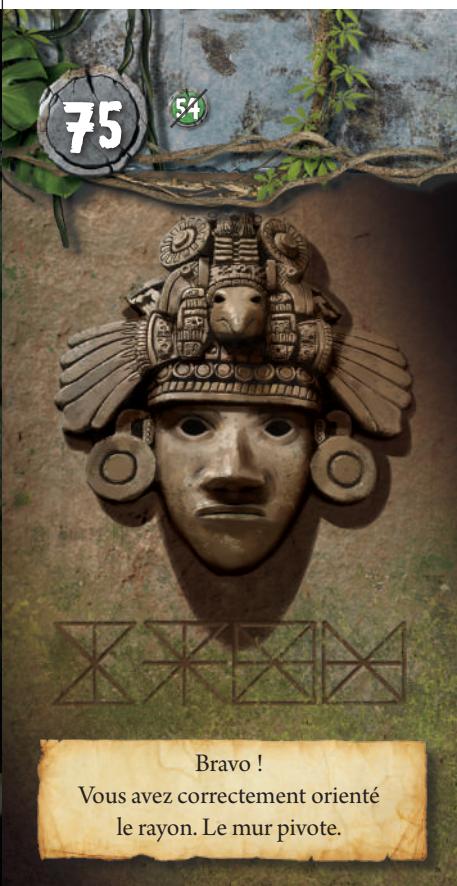
22 / 22

UNLOCK!

ATTENTION : NE LISEZ PAS CES CARTES AVANT DE JOUER.



Le squelette d'un aventurier malchanceux...



Bravo !

Vous avez correctement orienté
le rayon. Le mur pivote.



Quelques gemmes dans un coffre.

