

UNLOCK!
ESCAPE ADVENTURES

AVANT DE COMMENCER

Bienvenue dans **Unlock!**
Ce jeu de cartes coopératif d'énigmes et d'aventures va vous faire vivre un grand périple avec **Ralph Azham** !

Avant de commencer, découpez les cartes en suivant les pointillés (**veillez à le faire face cachée et à ne surtout pas les regarder !**).

Ensuite, lisez les **règles** et téléchargez l'**application gratuite Unlock!** dans l'App Store ou sur Google Play.

Nous vous conseillons également de lire les règles complètes du jeu ou de jouer le tutoriel, disponibles sur www.spacecowboys.fr.



1 / 24

DÉBUT DE L'AVENTURE

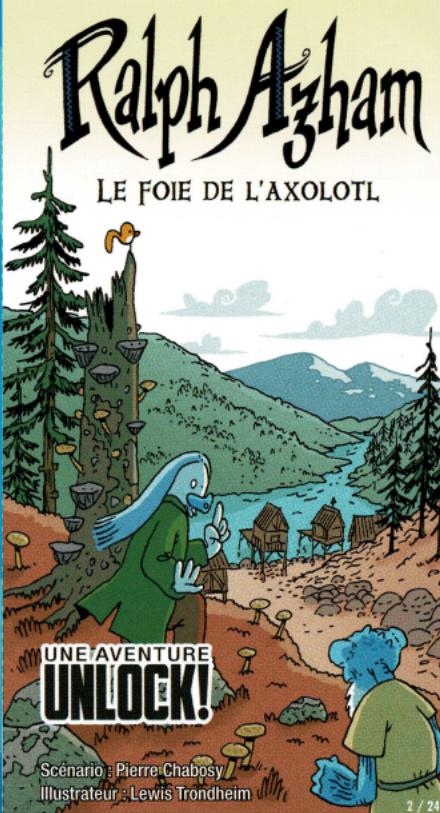
Cette aventure se situe entre les tomes 2 et 3 de la saga **Ralph Azham**, mais vous pouvez la jouer sans les avoir lus.

Ralph a rejoint le village des magiciens. À peine a-t-il pris le temps de se reposer qu'il apprend que l'un des patriarches du village est malade et qu'il lui faut absolument un foie d'axolotl géant pour guérir. Cependant, les seuls axolots géants dans les parages se trouvent au village des pêcheurs, sur le fleuve, et les magiciens n'y sont pas du tout les bienvenus.

Ralph est donc désigné pour y aller. Il apprend aussi que son ami Yassou est déjà parti là-bas, mais qu'il n'est pas revenu. Le temps est compté, il va falloir faire très vite !

Lancez l'**application Unlock!**, sélectionnez le scénario « **Ralph Azham** » dans Demo Adventures, appuyez sur **START**, puis retournez cette carte.

4 / 24



2 / 24



5 / 24

RÈGLES DU JEU

2 / 3

Les cartes vertes sont particulières.

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



Par exemple, imaginez que vous trouvez la carte verte (un compteur électrique) et que vous devinez comment l'utiliser : vous devez connecter un câble (la carte bleue) aux deux connecteurs du milieu du compteur. Dans l'application, appuyez sur l'icône et entrez le numéro de la carte verte : . La machine apparaît à l'écran. Sélectionnez alors les deux connecteurs centraux et validez. Bravo ! L'application vous donne le chiffre rouge , que vous pouvez alors additionner au de la carte bleue, vous donnant le droit de prendre la carte (16+9) dans le paquet !

3 / 24



6 / 24

RÈGLES DU JEU

3/3

Les cartes jaunes  indiquent qu'un code est requis pour avancer. Les codes sont toujours des nombres à 4 chiffres.

Quand vous pensez avoir décrypté un code, cliquez sur  dans l'application et entrez-le. Si le code entré est le bon, l'application vous dira alors quoi faire... mais s'il est faux, vous perdrez du temps !

ATTENTION !

Des numéros sont parfois cachés dans les cartes. Examinez attentivement les illustrations.

Si vous voyez un numéro caché, prenez la carte qui lui correspond !

À vous de jouer !



Ceci est une aventure d'Unlock! spéciale : elle est plus courte que celles que vous pourrez trouver dans le commerce.

Bon courage et bonne chance à vous, aventuriers ! Maintenant, lisez la carte « Début de l'aventure ».

BOUSE !

Pas de chance ! Le petit sachet de poudre qui crée l'explosion cataclysmique tombe dans une barrique pleine de poissons et d'eau. La poudre est détrempée et n'explose pas. Vous pouvez défausser cette carte.



RÈGLES DU JEU

1/3

UNLOCK! EST UN JEU D'AVENTURES ET D'ÉNIGMES.

VOICI COMMENT JOUER :

- Quand vous serez prêts, lancez l'application et sélectionnez l'aventure « Le foie de l'axolotl » dans la rubrique « Demo Adventures ».
- Ensuite, lisez la carte d'introduction de l'aventure et jouez.
- Dès que vous voyez un numéro (ou parfois une lettre), cela veut dire que vous avez le droit de chercher la carte correspondante dans le paquet et de la retourner pour la lire !



Les cartes rouges  peuvent être combinées aux cartes bleues  ou à un modificateur bleu  !

Pour cela, additionnez simplement les numéros d'une carte  et d'une carte  ou d'un modificateur bleu. Si le résultat correspond à une carte du paquet, vous pouvez la prendre !



RETROUVEZ LES AVENTURES
COMPLÈTES DANS LES 6 BOÎTES
DE JEU DÉJÀ DISPONIBLES* !

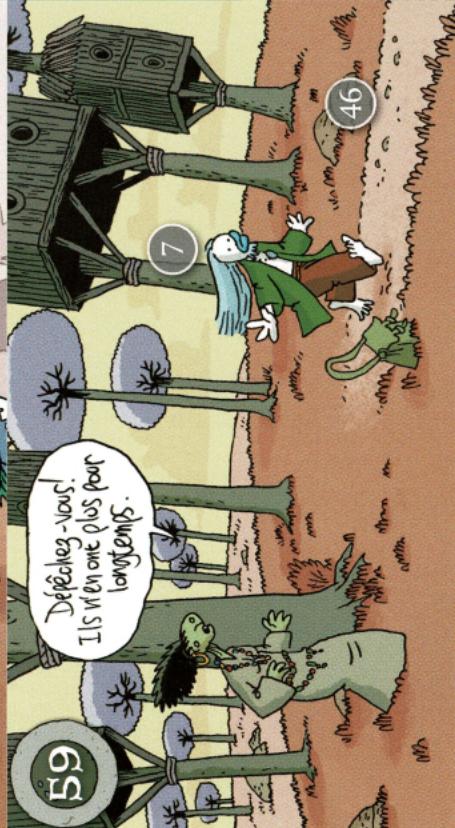
*Certaines aventures existent aussi en boîtes individuelles.



YASSOU



Yassou est apprenti magicien, il possède un sort d'explosion et un sort de paralysie.







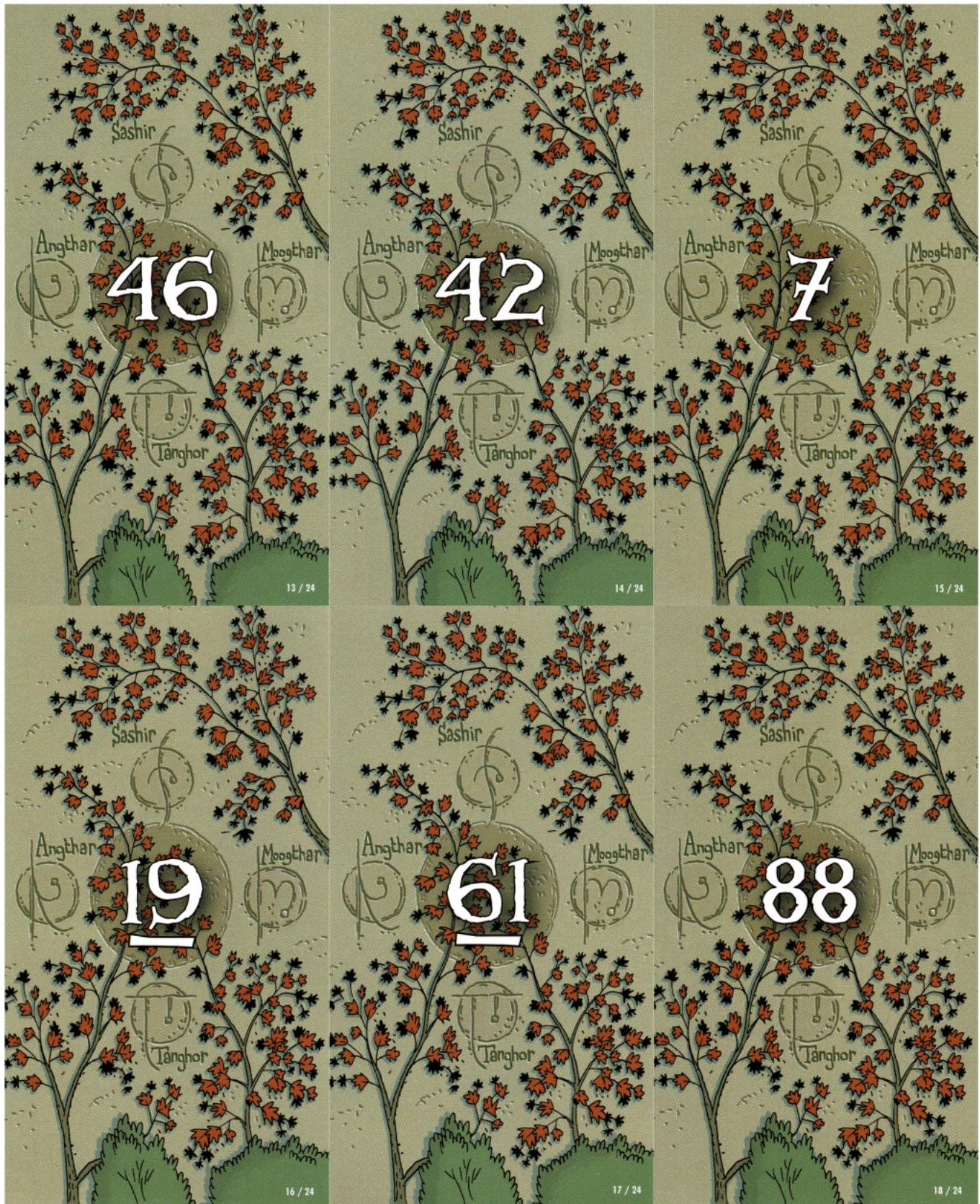
BOUSE !

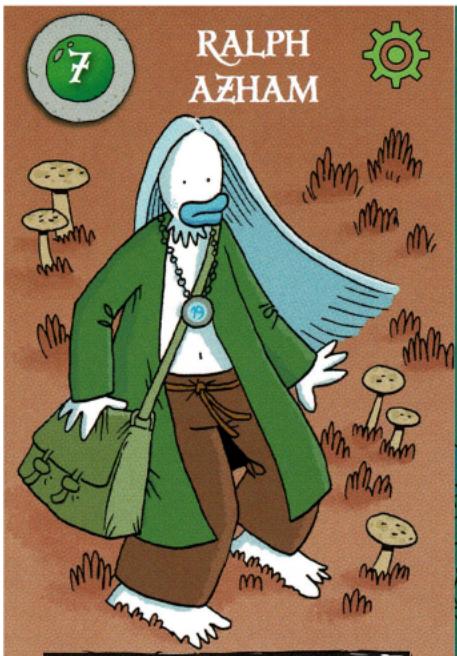
« Toi, on va prendre ton collier et te tuer ! »

« Ouais ! Ou alors te tuer et prendre ton collier ! »

Vous pouvez défausser cette carte.

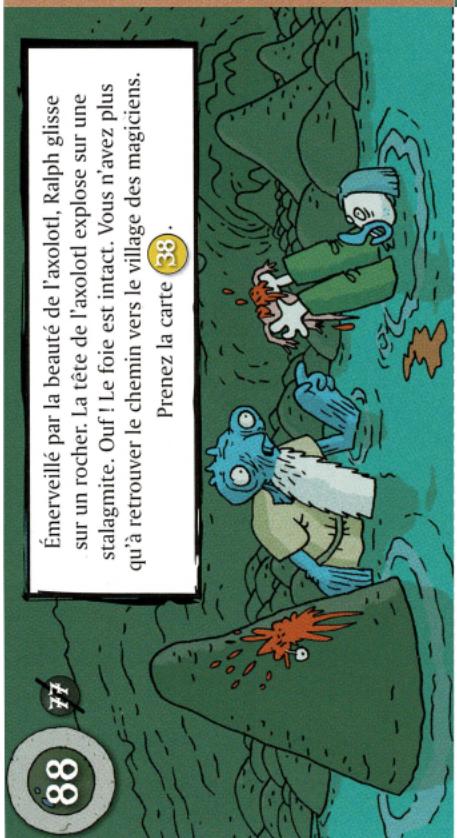






RALPH AZHAM

Très débrouillard, Ralph possède un pouvoir qui, en présence d'assassins, révèle les fantômes de leurs victimes. Ceux-ci peuvent alors attaquer leur meurtrier.



Émerveillé par la beauté de l'axolotl, Ralph glisse sur un rocher. La tête de l'axolotl explose sur une stalagmite. Ouf ! Le foie est intact. Vous n'avez plus qu'à retrouver le chemin vers le village des magiciens.

Prenez la carte 38.

88



Vous distinguez un axolotl géant ! Mais impossible de pénétrer dans la grotte : de grosses pierres en bloquent l'entrée.

42



Vous arrivez au village des pêcheurs, des gens charmants de toute évidence.

46

32

80

BOUSE !

19

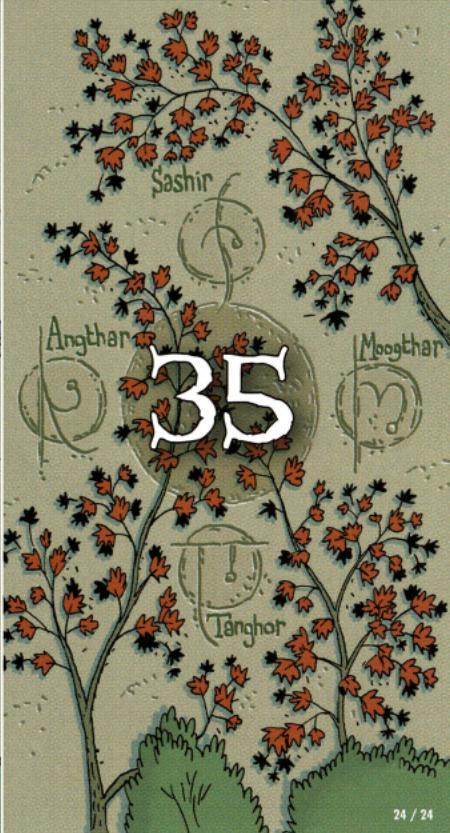
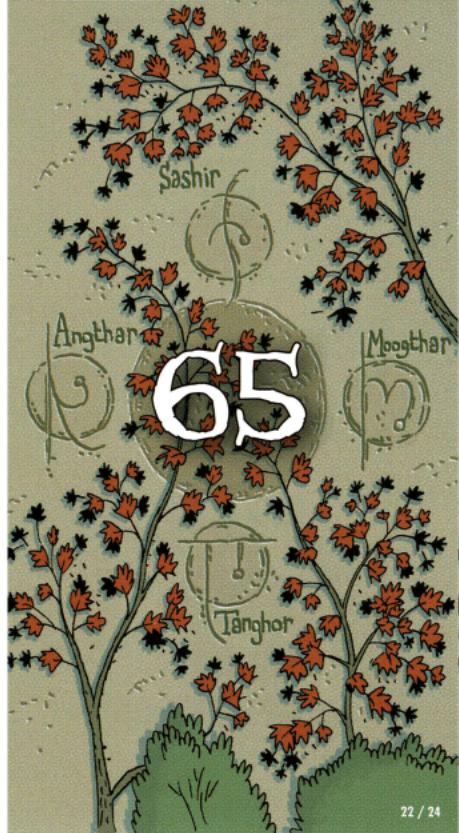
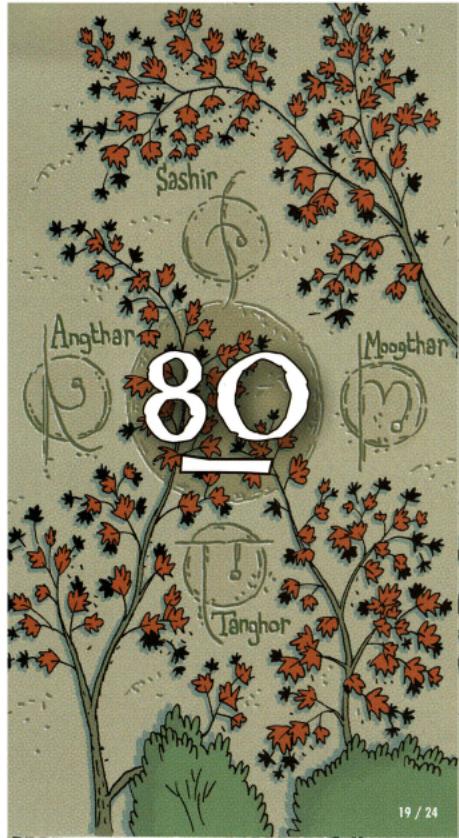


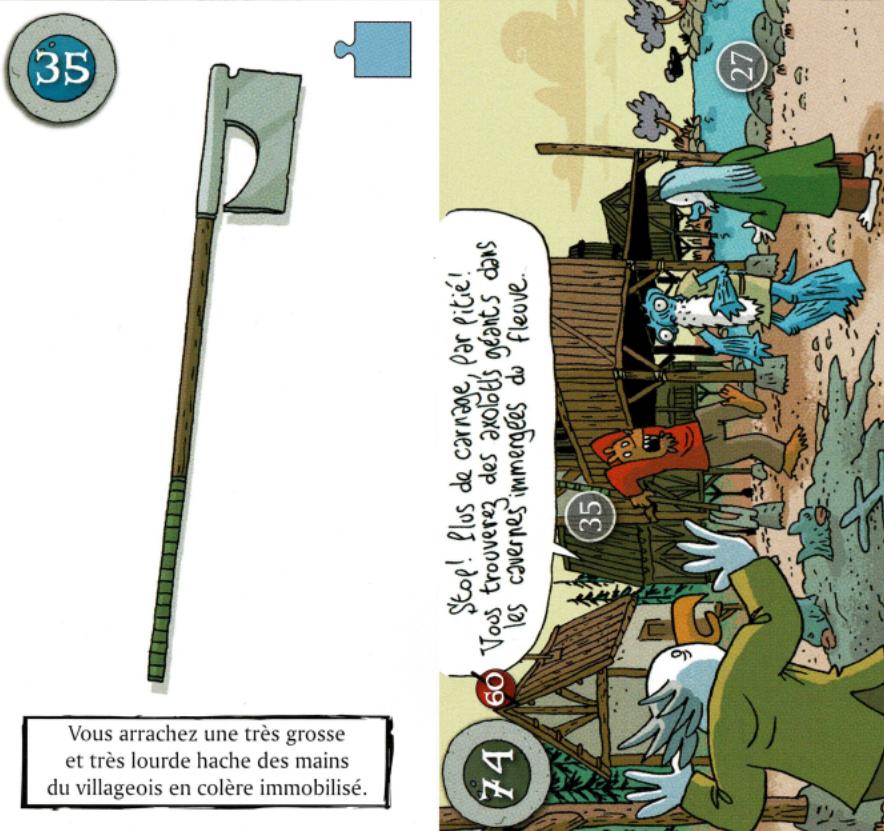
Vous aviez presque oublié qu'il pendait à votre cou : le collier de Moogthar ! Une fois par jour, il permet de réduire les minéraux en poudre.

Le collier ne fonctionne qu'une fois par jour !

Vous pouvez défausser cette carte.

77





BOUSE !

Le petit sachet de poudre qui crée l'explosion cataclysmique est avalé par un brochet.
Aucune explosion n'a lieu.
Vous pouvez défausser cette carte.

