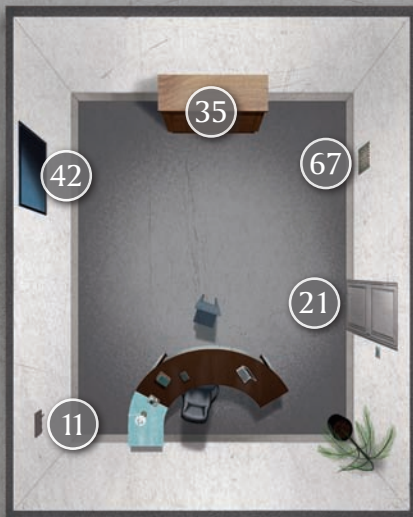


BUREAU



Voici la pièce où vous êtes enfermés.
Plusieurs éléments sont visibles.


Vous pouvez maintenant chercher
et révéler les cinq cartes dont vous
voyez le numéro.

25

16 46 67

Bravo. Vous avez rétabli le
courant électrique en plaçant
le fil sur la machine.
Défaussez les cartes 16, 46 et 67.



 +6 est un **Modificateur**
que vous pouvez additionner avec un
Objet rouge ou avec le **Nombre rouge**
obtenu sur une **Machine**.

Si le total correspond à une carte
du paquet, vous pouvez la révéler.


48

25 42



Bien joué. L'écran est allumé.
Cela doit servir pour sortir.

Défaussez les cartes 25 et 42.

Vous pouvez entrer un Code  dans
l'application grâce à ces 4 chiffres !

21



C'est la porte de sortie.
Elle est commandée par un digicode.

Pour sortir et terminer le tutoriel,
vous devrez entrer un code
à **4 chiffres** dans l'application.
Cherchez dans la pièce.

35

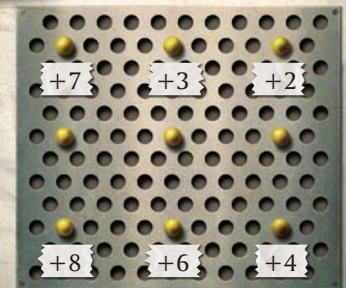


Un coffre fermé à clé.

Vous pouvez combiner cet objet avec
un **Objet bleu** ou un **Modificateur**.
Pour cela, additionnez leurs numéros.

Si le total correspond à une carte
du paquet, vous pouvez la révéler.

67



Une grille avec des picots séparés de 5 cm.

Ceci est une **Machine**. Votre objectif est
d'obtenir **d'abord** un unique **Nombre rouge**
(somme d'un ou plusieurs nombres noirs),
puis de l'additionner avec un **Objet bleu**
ou un **Modificateur**.

Si le total correspond à une carte
du paquet, vous pouvez la révéler.

48

3 / 10

25

2 / 10

TUTORIEL

Bienvenue dans UNLOCK !

Ce tutoriel très simple va vous présenter les règles du jeu. Lorsque vous l'aurez terminé, vous pourrez jouer à l'ensemble des aventures disponibles.

Pour cette première aventure, vous passez un entretien dans la société secrète UNLOCK, au dernier étage d'un immeuble de bureaux. Le directeur qui vous accueille a un sourire narquois.

Il vous laisse dans une pièce en apparence anodine et ferme la porte à clé derrière lui.

Lancez l'application, sélectionnez le scénario TUTORIEL puis appuyez sur START (►).

Vous avez désormais 10 minutes pour sortir !

Bloqués ? Vous pouvez demander des indices dans l'application en entrant le numéro de la carte.

Maintenant, retournez cette carte.

1 / 10

67

6 / 10

35

5 / 10

21

4 / 10

16



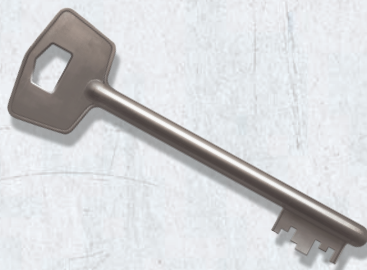
Un fil électrique de 10 cm avec des embouts en forme d'anneaux.

*Vous pouvez combiner cet objet avec un **Objet rouge** ou avec le **Nombre rouge** obtenu sur une **Machine**.*

Pour cela, additionnez leurs numéros.

Si le total correspond à une carte du paquet, vous pouvez la révéler.

11



Une clé.

*Vous pouvez combiner cet objet avec un **Objet rouge** ou avec le **Nombre rouge** obtenu sur une **Machine**.*

Pour cela, additionnez leurs numéros.

Si le total correspond à une carte du paquet, vous pouvez la révéler.

46

11 35



Très bien. Le coffre est ouvert.

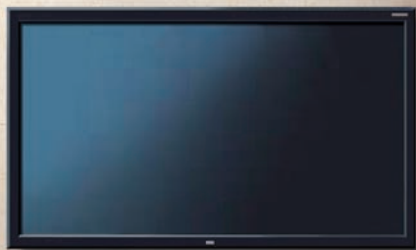
Défaussez les cartes 11 et 35.

Regardez bien l'image.

Il y a DEUX éléments intéressants.

Si vous voyez un numéro, révélez la carte correspondante.

42



Un écran. Il n'y a pas de courant.

*Vous pouvez combiner cet objet avec un **Objet bleu** ou un **Modificateur**.*

Pour cela, additionnez leurs numéros.

Si le total correspond à une carte du paquet, vous pouvez la révéler.

46

9 / 10

11

8 / 10

16

7 / 10

42

10 / 10