

**8**

Un pied-de-biche.
Ne forcez pas n'importe quoi :
vous ne devez pas laisser
de traces.

5**5^e avenue**

Bienvenue dans Unlock!

La 5^e avenue n'attend que vous.

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 gratuite **Unlock!** (disponible sur Google Play ou Apple Store). Elle est indispensable pour jouer.

Si vous n'avez jamais joué, nous vous recommandons de lire 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 qui vous familiarisera 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.

**11**

Un tapis somptueux orne le sol devant la chambre forte.

F 121

Votre matériel était bien caché.

15

UNLOCK!

ESCAPE ADVENTURES

La 5^e avenue

Une aventure de démo,
sur un scénario de Marcel Lupin,
illustré par Florian de Gesincourt.



La 5^e avenue

New York, 1931.

Al Capone a fait appel à vous
depuis Chicago.

Vous devez voler un produit
révolutionnaire à la multinationale
2M4GD CORP. L'espionnage industriel
n'est pas votre spécialité,
mais ce job est dans vos cordes.

Tout le matériel nécessaire a été
planqué sur place. **Fouillez bien**
les environs du building.

Rendez-vous sur la 5^e avenue !

Retournez cette carte.



1 / 25

2 / 25

15

F

11

5 / 25

4 / 25

3 / 25

66

NON!

La porte de cette bibliothèque ne cède pas.

Appuyez une fois sur le bouton Pénalité dans l'application.



25



Le portrait de M. CORC, le fondateur. Il est protégé par une alarme qui se déclencherait à la moindre manipulation.

44

30

8 22 F

W
141



Ce panneau électrique alimente l'alarme du tableau. Il faut désactiver les bons connecteurs, mais il n'y a pas de manette. Pour l'utiliser, entrez le n°141 dans l'application.

Le majestueux Flatiron Building. Une fenêtre est ouverte, là-haut.

C

H

G





25

R

66

W

30

44

8 / 25

7 / 25

6 / 25

11 / 25

10 / 25

9 / 25

37



Une manette.

42



Un grappin.

88

NON!

Appuyez une fois
sur le bouton Pénalité
dans l'application.



V
151

43

37 W

22

14 73 86
92 V K



Vous dépliez un morceau
de papier.

Le courant est coupé.

L'alarme ne devrait plus
poser de problème.

À vous de jouer !

+67



La chambre forte est ouverte.
Elle renferme une caisse en bois.

88

42

37

22

43

V

14 / 25

13 / 25

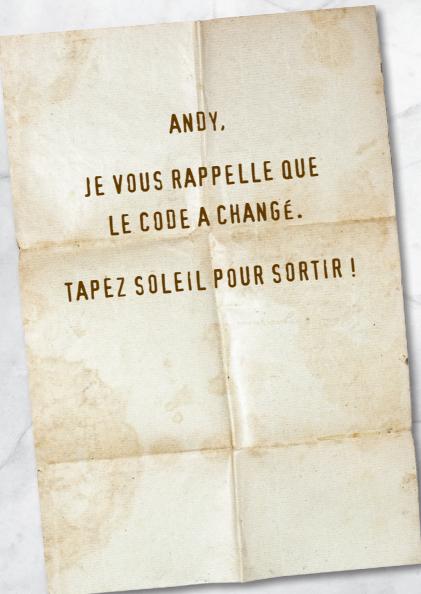
12 / 25

17 / 25

16 / 25

15 / 25

H
161



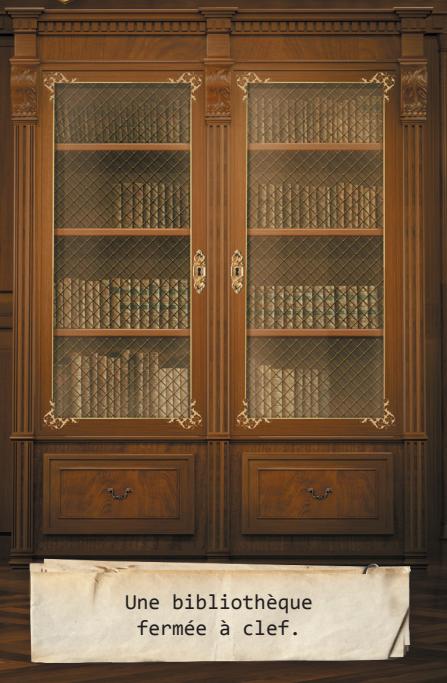
52

NON!

Appuyez une fois
sur le bouton Pénalité
dans l'application.



58



C

73

15 58



Vous n'avez aucune idée de
l'utilité de cet objet,
mais il va vous rapporter gros
si vous le livrez à Al Capone.

Une page déchirée
de l'*Encyclopédie Britannica*
tombe au sol à l'ouverture
de la bibliothèque.

86

44

5 42

W

R

25

11

Siège de la 2M4GD CORP.



58

52

H

20 / 25

19 / 25

18 / 25

86

73

C

23 / 25

22 / 25

21 / 25

Un jeu de Cyril Demaegd.

Suivez-nous sur et sur .



• LA FORMULE •

SQUEEK & SAUSAGE

L'île du docteur Goorse

CE

Édité par JD Editions/Space Cowboys.
238 rue des frères Farnan, 78530 BUC – France. ©2017 SPACE
Cowboys. Tous droits réservés. Exemplaire gratuit. Ne peut être vendu.

92

25 43

G
171

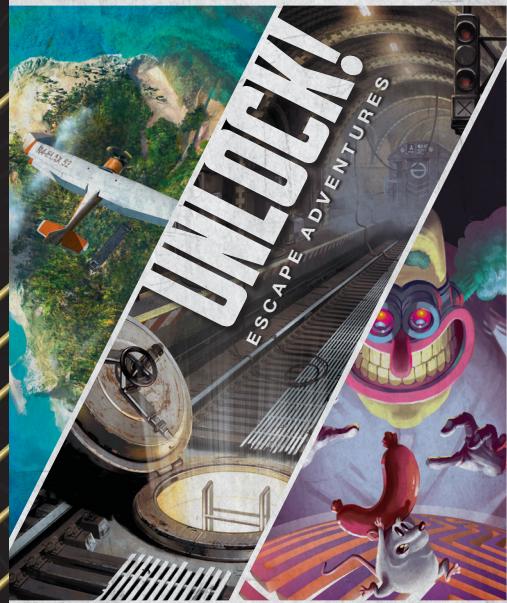


Lorsque vous coupez l'alarme,
le portrait se décolle légèrement
du mur. Vous le faites coulisser.
Il dissimulait
une étagère secrète.

Une sonnerie retentit et la
porte de sortie se verrouille.
Vous n'avez que quelques minutes
pour fuir avant l'arrivée
de la police.



DÉCOUVREZ LES AVENTURES
DÉJÀ DISPONIBLES !



PROCHAINEMENT :
ÉCHAPPEZ-VOUS D'UN MANOIR HANTÉ,
VIVEZ UNE AVENTURE DE PIRATES
ET PLONGEZ AU CŒUR DU NAUTILUS.