Règles d'Unlock

Comment jouer à Unlock

Le jeu en bref :
• **But du jeu :** Sortir d'une aventure en résolvant toutes ses énigmes avant la fin du compte à rebours.
• **Mécanique principale :** Escape game coopératif en temps réel : on fouille un paquet de cartes, on combine des objets et on manipule des machines dans une application.
• **Condition de victoire :** Résoudre la dernière énigme et arrêter le chronomètre, avec le moins de pénalités et d'indices possible.

Unlock!, édité par Space Cowboys, transforme votre table en escape game. Chaque aventure est un paquet de cartes numérotées : une salle, des objets, des personnages, des machines. Votre équipe a environ une heure, gérée par une application gratuite, pour trouver les bonnes combinaisons et s'échapper. Tout le monde joue en même temps, il n'y a pas de tour de jeu. Les règles ci-dessous sont communes à toutes les boîtes de la gamme (Extraordinary Adventures, Timeless, Epic, Heroic…), seules les histoires changent.

Avant de commencer

Téléchargez l'**application Unlock!** sur votre smartphone ou votre tablette : elle est gratuite sur l'App Store et Google Play. On ne peut pas jouer sans elle, car elle gère le **compte à rebours**, les **pénalités**, les **machines** et les **indices**. Une fois l'application téléchargée, aucune connexion internet n'est nécessaire pendant la partie. Pensez simplement à la garder à jour.

Une boîte classique contient un **tutoriel** et **trois aventures**. La boîte Extraordinary Adventures, par exemple, compte 1 tutoriel de 10 cartes, 3 aventures pour un total de 180 cartes et une planche cartonnée. Gardez la boîte à portée de main, certaines énigmes s'en servent. Un papier et un crayon sont aussi bien utiles pour noter vos pistes.

Petite astuce : commencez toujours par le tutoriel. Il apprend les règles en jouant, en une dizaine de minutes, et vous pouvez même le faire avant de lire cette page. Space Cowboys le propose aussi à imprimer sur son site.

Mise en place d'une aventure

- Placez la **carte d'introduction**, celle qui porte le titre de l'aventure, au centre de la table, texte visible.
- Les autres cartes forment une **pioche** face cachée. Ne les regardez surtout pas.
- Lancez l'application, choisissez la langue puis l'aventure, et posez l'appareil à portée de tous.
- Un joueur lit l'introduction à voix haute, lance le compte à rebours dans l'application et retourne la carte. La partie commence.

Avant votre première partie avec un paquet, vérifiez qu'il est complet grâce aux numéros imprimés en bas à droite du dos des cartes.

Déroulement de la partie

Révéler de nouvelles cartes

Le dos de la carte d'introduction montre le point de départ, souvent une première salle. Dès que vous repérez un **numéro** ou une **lettre** sur une carte visible, cherchez la carte correspondante dans la pioche et posez-la face visible au centre de la table, pour que tout le monde la voie.

Vous vous organisez comme vous voulez : un seul joueur peut tenir la pioche ou vous pouvez la partager entre plusieurs. Une seule interdiction : étaler les cartes de la pioche devant soi.

Défausser les cartes barrées

En haut de certaines cartes, des numéros ou des lettres sont **barrés**. Retirez aussitôt ces cartes du jeu et mettez-les de côté : elles ne serviront plus. Défausser au fur et à mesure évite de crouler sous les cartes et de tourner en rond.

Les différents types de cartes

Les cartes grises

Ce sont les **lieux**, les informations, les personnages. Elles décrivent la scène et contiennent souvent des numéros qui vous permettent de révéler d'autres cartes.

Les objets rouges et bleus

Les **objets** portent un numéro rouge ou bleu. Une carte bleue se combine avec une carte rouge : **additionnez leurs deux numéros**. Si le résultat correspond à une carte du paquet, révélez-la. Par exemple, une clé bleue numérotée 11 et une porte rouge numérotée 35 donnent 46 : cherchez la carte 46.

Certaines cartes affichent un **modificateur** : un nombre rouge ou bleu précédé d'un « + » dans une pièce de puzzle. Il s'ajoute au numéro d'une carte de l'autre couleur. Un modificateur ne correspond jamais à une carte du paquet, inutile de le chercher.

Les machines vertes

Une carte verte est une **machine**. Dans l'application, appuyez sur le bouton des machines et entrez le numéro de la carte : la machine apparaît à l'écran et vous pouvez interagir avec elle. À vous de comprendre comment la faire fonctionner. Il faut parfois avancer dans l'aventure avant de pouvoir la résoudre.

Les cartes pénalité

Une mauvaise combinaison peut vous faire tomber sur une carte **pénalité**. L'application vous retire alors du temps. Mieux vaut donc réfléchir avant de tenter toutes les additions possibles au hasard.

Couleur de carte	Ce qu'elle représente	Ce qu'on en fait
Grise	Lieux, informations, personnages	Lire et repérer les numéros
Rouge ou bleue	Objets et modificateurs	Additionner une rouge et une bleue
Verte	Machines	Entrer le numéro dans l'application
Pénalité	Une erreur	Subir une perte de temps

Les objets cachés

Tous les objets ne sont pas visibles du premier coup d'œil. Un numéro ou une lettre peut être dissimulé dans le dessin d'une carte : observez chaque illustration de près. Si vous êtes bloqués, un bouton de l'application indique l'**objet caché** le plus proche selon votre avancée. Vous pouvez aussi activer, en début de partie, une aide automatique qui vous les signale au bout d'un certain temps.

Indices et solutions

À tout moment, appuyez sur le bouton **indice** de l'application et entrez le numéro d'une carte révélée qui vous pose problème. Pour une carte avec une lettre, entrez le numéro inscrit sous cette lettre. Sans numéro, pas d'indice possible pour cette carte. Pour certaines cartes, l'application propose un second indice, voire la solution. Les solutions complètes des aventures sont aussi disponibles sur le site de Space Cowboys.

Les amateurs d'énigmes coopératives apprécieront aussi Mysterium ou le duo de pilotes de Sky Team.

Fin de la partie

La partie se termine dès que vous résolvez la dernière énigme et arrêtez le compte à rebours. L'application affiche alors l'écran de fin et, parfois, un message qui conclut l'histoire. Les aventures sont prévues pour être jouées d'une traite. Si vous devez quitter l'application en cours de route, il faudra résoudre à nouveau, dans l'ordre, les machines déjà rencontrées pour reprendre là où vous en étiez.

Une aventure ne se joue bien qu'une seule fois, puisque vous connaissez ensuite les solutions. Rangez-la ou prêtez-la à des amis : pour eux, tout restera à découvrir. Pour une ambiance coopérative contre la montre sans écran, essayez Chrono Bomb.

Conseils pour réussir sa première aventure

- Répartissez la fouille de la pioche entre plusieurs joueurs pour gagner du temps.
- Lisez attentivement chaque texte et dites à voix haute ce que vous trouvez.
- Défaussez les cartes barrées au fur et à mesure et vérifiez qu'aucune erreur n'a été commise.
- Activez le son du téléphone : certaines énigmes sont sonores.
- Une énigme vous résiste ? Demandez un indice sur cette carte, ou cherchez un objet caché que vous avez pu rater.