

STAR WARS

ESCAPE GAME

UN JEU
UNLOCK!

- ▶ 10 ans et plus
- ▶ 60 minutes
- ▶ 1 à 6 joueurs



AVANT TOUTE CHOSE, TÉLÉCHARGEZ L'APPLICATION GRATUITE
STAR WARS UNLOCK! DANS L'APP STORE OU SUR GOOGLE PLAY !



MATÉRIEL



IMPORTANT : ne consultez pas les cartes des différentes aventures avant de commencer à jouer.
LIVRET DE SOLUTIONS : à ne consulter qu'en toute fin d'aventure ou si l'application ne vous donne pas les réponses.

TUTORIEL (10 CARTES)

Ce tutoriel se situe sur la première aventure.



Placez ces cartes dans l'espace 0 de l'insert en plastique une fois les paquets ouverts.

3 AVENTURES (180 CARTES + UN PLAN + LIVRET DE SOLUTIONS)

LA BATAILLE DE HOTH

UN RETARD INATTENDU

MISSION SECRÈTE SUR JEDHA



Difficulté : 3



Difficulté : 3



Difficulté : 3



BUT DU JEU



Chaque paquet de cartes propose un scénario coopératif.
Vous êtes plongés dans une aventure et avez un temps limité pour remplir votre mission.
Vous devrez ainsi surmonter de nombreuses épreuves.

MISE EN PLACE

Il est conseillé, pour vous familiariser avec le jeu, de commencer par le **Tutoriel** qui vous explique les règles.

Vous pouvez jouer ce tutoriel **avant** de lire les règles du jeu.

Suivez simplement la mise en place indiquée ci-dessous.

- ▶ La carte de départ avec le titre de l'aventure est placée au centre de la table, texte visible.
- ▶ Les autres cartes forment une pioche, face cachée.
- ▶ Lancez l'**application** (voir p. 6), choisissez le **Tutoriel** et placez l'appareil à proximité des joueurs.
- ▶ Un joueur lit à voix haute l'introduction du scénario de la carte de départ, puis lance le compte à rebours sur l'application et retourne cette carte. La partie commence !

Note : vous pouvez vous munir de papier et de crayons pour prendre des notes.

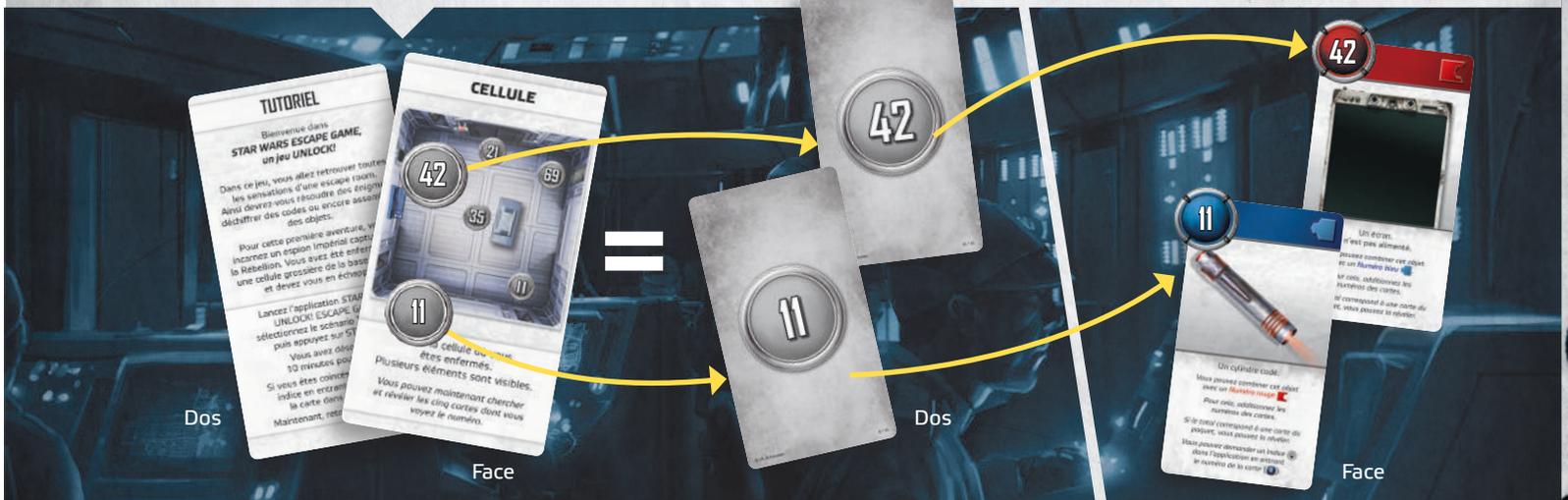
ATTENTION : avant de commencer une aventure, prenez soin de vérifier que votre paquet est complet en vous reportant aux numéros figurant en bas à droite du dos de vos cartes.



RÈGLES DU JEU

Au dos de la carte de départ figure la première salle du jeu. Dans cette salle, on note la présence de numéros et de lettres qui correspondent à des cartes du paquet (numéros et lettres inscrits au dos des cartes). À chaque fois que vous repérez un numéro ou une

lettre sur la carte de la salle (ou sur une autre carte), vous devez aller chercher la carte correspondante dans le paquet et la révéler. Les cartes ainsi révélées sont posées face visible au centre de la table, de manière à ce que chacun puisse les voir.



Le jeu se déroule en temps réel et de façon simultanée. Vous formez une équipe et devez coopérer pour gagner. L'organisation du groupe est libre. Vous pouvez parfaitement décider qu'un seul

d'entre vous fouillera le paquet de cartes ou répartir celui-ci entre plusieurs joueurs.

Il est interdit d'étaler les cartes de la pioche devant soi.

TYPES DE CARTES



IL EXISTE PLUSIEURS TYPES DE CARTES :

LES OBJETS (symbole rouge ou bleu)

Les objets peuvent parfois interagir avec d'autres objets (voir **Combiner des objets** p. 4).

L'objet **35** est une caisse verrouillée.

L'objet **11** est un cylindre codé.



LES MACHINES (symbole vert)

L'utilisation des machines nécessite des manipulations que vous pourrez effectuer dans l'application (voir **Machines** p. 5).

La machine **69** est une grille avec six picots.



LES CODES (symbole jaune)

Il convient d'entrer une combinaison dans l'application pour continuer l'aventure (voir **Codes** p. 5).

La carte **21** est une porte fermée par un digicode. Pour l'ouvrir, il faut trouver le bon code.

LES AUTRES CARTES

Ces cartes peuvent être :

- ▶ Un **lieu** qui présente une salle et les objets qu'elle recèle.
- ▶ Le résultat d'une **interaction avec un objet**.
- ▶ Une **pénalité** que vous subissez quand vous faites une erreur.
- ▶ Un **modificateur** (voir **Modificateurs** p. 5).

À gauche, une salle.
Au centre, le résultat d'une interaction.
À droite, une pénalité.



COMBINER DES OBJETS



Il est parfois possible de combiner des objets. Pour cela, il suffit d'additionner leurs valeurs respectives (inscrites dans un rond rouge ou bleu) et de chercher la carte correspondante dans le paquet. Bien évidemment, il n'est pas possible de combiner une lettre avec un nombre.

RÈGLE D'OR : vous ne pouvez combiner qu'un nombre rouge avec un nombre bleu. AUCUNE autre combinaison n'est possible (bleu+bleu, rouge+rouge, bleu+gris, etc.).

Vous décidez d'utiliser le cylindre codé (11) sur la caisse verrouillée (35). Vous cherchez donc la carte (46) (11+35) dans le paquet et la révéléz. Cela fonctionne : vous ouvrez la caisse et découvrez l'intérieur.



+



=



DÉFAUSSER DES CARTES



En haut de certaines cartes, vous trouverez parfois des nombres et des lettres barrés. Vous devez immédiatement défausser les cartes correspondantes, car elles ne serviront plus de toute la partie.

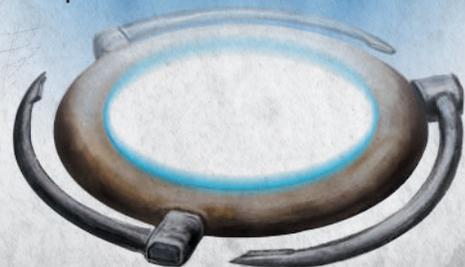
Après avoir ouvert la caisse (46), vous devez défausser le cylindre codé (11) et la caisse verrouillée (35).



PÉNALITÉS



Certaines actions de jeu peuvent vous faire perdre du temps. Si vous révéléz une carte Pénalité (⚠️), vous devez en suivre les instructions (vous perdrez généralement quelques minutes). Ces cartes sont ensuite systématiquement défaussées.



MODIFICATEURS



Sur certaines cartes, on trouve des modificateurs. Ce sont des nombres rouges ou bleus précédés du signe « + » et inscrits dans des pièces de puzzle. Ces nombres **ne correspondent jamais** à des cartes du paquet. Ils doivent être additionnés à un nombre de l'autre couleur (la **règle d'or** !).

Vous avez rétabli le courant (carte 25) et obtenu un modificateur (+6) que vous pouvez désormais additionner à un nombre rouge, plutôt que d'utiliser le numéro de la carte (25).



MACHINES



Pour utiliser les machines (symbole vert), vous **devez entrer le numéro de la carte dans l'application** (ou, dans le cas d'une lettre, le numéro en dessous). L'application vous présentera la machine et des boutons sur lesquels vous pourrez appuyer pour la manipuler. Une fois le bon usage trouvé, l'application vous indiquera comment poursuivre la partie.

Plus tard dans la partie, vous avez découvert comment utiliser la machine 69. Il faut poser un fil entre les deux picots du centre. Vous appuyez donc sur le bouton de l'application et entrez le numéro 69. Vous sélectionnez ensuite les deux boutons du centre et validez, ce qui vous donne le nombre rouge +9. Vous pouvez maintenant combiner ce nombre avec celui du fil (16) et prendre la carte (25) (16+9).

Attention une mauvaise utilisation pourra vous faire perdre du temps et il est parfois nécessaire de progresser dans l'aventure pour comprendre la machine.



CODES



Au cours de la partie, vous serez parfois confrontés à des codes (symbole jaune) : cadenas, digicodes, etc. Pour les ouvrir, vous devrez découvrir le bon code. Il faudra ensuite entrer ce code dans l'application (voir **Application** p. 6) et le valider (le numéro de la carte n'a pas besoin d'être entré).

Les codes sont toujours composés de 4 chiffres. Si le code entré par vos soins est juste, l'application vous indiquera comment poursuivre la partie. S'il est faux, vous aurez parfois de nouvelles instructions, mais le plus souvent, cela vous fera perdre du temps (quelques minutes).



OBJETS CACHÉS



Lors d'une partie, tous les objets ne sont pas toujours visibles. Vous devez donc observer attentivement les cartes pour, parfois, y trouver des lettres ou numéros cachés qui correspondent à des cartes à chercher dans le paquet.

Note : si vous êtes bloqués et ne savez plus quoi faire, un bouton « Objet Caché » est disponible dans l'application pour indiquer l'objet caché le plus proche en fonction de votre avancée. Il est également possible d'activer en début de partie une aide automatique pour trouver les objets cachés. Dans ce cas, l'application vous indiquera les objets cachés au bout d'un certain temps.

Avez-vous remarqué le numéro caché (16) sur la carte ci-contre ?



Très bien. La caisse est ouverte.
Défaussez les cartes **16** et **16**.
Regardez bien l'image. Il y a DEUX éléments intéressants. Si vous voyez un numéro, révélez la carte correspondante.
Vous pouvez demander de l'aide en appuyant sur le bouton **Objet Caché** dans l'application.

INDICES



27

Au cours du jeu, vous disposerez d'indices. Pour en profiter, il suffit d'appuyer sur le bouton « Indice » de l'application et de demander de l'aide en entrant **le numéro d'une carte révélée** qui vous pose problème.

B
125

Pour les cartes avec une lettre, vous devrez entrer **le numéro placé en dessous de cette lettre** pour obtenir l'indice. S'il n'y a pas de numéro sous la lettre, vous ne pouvez pas demander d'indice pour cette carte.

Note : pour certaines cartes, l'application vous proposera un second indice si le premier ne vous suffit pas, et parfois même la solution. N'oubliez pas que toutes les solutions sont également fournies dans la boîte.

FIN DE LA PARTIE



La partie se termine dès que vous parvenez à résoudre la dernière énigme et à arrêter le chrono. Vous accédez alors à votre score (entre 0 et 5 voyants verts).

APPLICATION



L'application **STAR WARS UNLOCK!** est téléchargeable gratuitement dans l'App Store et sur Google Play. Elle gère votre temps, les pénalités, les codes, les machines et les indices. **IL EST IMPOSSIBLE DE JOUER SANS CETTE APPLICATION** (mais une fois téléchargée, aucune connexion n'est nécessaire en cours de partie). Au lancement de l'application, vous devrez choisir la langue, puis vous serez orientés vers un écran de sélection d'aventure.

SÉLECTION D'AVENTURE

- A Paramètres :** ouvre la fenêtre des paramètres.
- B Lancement de la partie :** vous passez à l'écran de jeu. **Rappel :** il est recommandé de commencer par le **Tutoriel** si vous n'avez encore jamais joué à Unlock!.

APPLICATION (SUITE)



PARAMÈTRES

- A Musique** : allume/coupe la musique d'ambiance.
- B Chronomètre** : pour jouer avec ou sans chronomètre.
- C Notifications** : active/désactive les notifications.
- D Objets cachés** : mode normal ou automatique (recommandé pour les joueurs débutants).
- E Langue** : choix de la langue.



ÉCRAN DE JEU

- A Temps restant ou écoulé** (en fonction des aventures).
- B Start/Pause** : permet de lancer le jeu ou de le mettre en pause.
- C Indice** : permet de demander un indice en entrant le numéro de la carte sur laquelle vous voulez être aidés. Donne parfois la solution si les indices ne suffisent pas.
- D Pénalité** : lorsque vous révélez une carte Pénalité, il vous est demandé d'appuyer sur ce bouton. Vous perdez alors quelques minutes.
- E Code** : appuyez sur ce bouton, puis entrez un code.
- F Machine** : permet de manipuler les machines (cartes à symbole vert).
- G Revoir Indices** : permet de consulter les indices/objets cachés déjà demandés ainsi que certains événements.
- H Objet Caché** : permet de demander de l'aide sur un objet caché en fonction de votre avancement dans l'aventure.



INDICES/MACHINES/CODES

En appuyant sur les boutons « Indice », « Code » ou « Machine », vous aurez accès à un pavé numérique qui vous permettra d'entrer le numéro d'indice, le code ou le numéro de carte Machine.

- A Pavé numérique** : permet d'entrer le numéro. La touche efface l'intégralité de ce qui a été saisi.
- B Validation** : permet de valider le numéro entré et d'obtenir le message correspondant.
- C Fermeture** : permet de fermer le pavé numérique sans rien entrer.

SCORE

Une fois l'aventure terminée, vous serez dirigés automatiquement vers cet écran. Dans certains cas, un message vous donnera la conclusion de l'aventure.

- A Données de jeu** : ces données résument l'aventure. Sur la première ligne, le temps total et le nombre d'indices demandés. Sur la deuxième ligne, le temps perdu à cause des pénalités (entre parenthèses, le nombre de pénalités). Sur la troisième ligne, le temps perdu à cause des machines et des codes faux (entre parenthèses, le nombre de codes faux).
- B Score** : le nombre de voyants verts est calculé en fonction de votre performance. Il est compris entre 0 et 5. Le score dépend du temps que vous avez mis ainsi que du nombre d'indices demandés.
- C Partager** : permet d'envoyer votre score à vos amis (connexion requise).



AIDE DE JEU

TYPES DE CARTES :

Objet (porte, cylindre codé)



Additionner



+?

Modificateur

- ▶ 1 **nombre bleu** à additionner avec une carte rouge
- ▶ 1 **nombre rouge** à additionner avec une carte bleue

Additionner



Machine

- ▶ Numéro de la carte à entrer dans l'**application**
- ▶ Nécessite de résoudre une énigme

Cartes grises

- ▶ Les autres cartes (lieu, interaction, pénalité)



Code (cadenas, digicode)

- ▶ Composé de 4 chiffres
- ▶ À entrer directement dans l'**application**

CRÉDITS

Scénarios et développement : SPACE Cowboys

Avec le concours de : Jay Little

Directrice artistique : Zoë Robinson / Conception graphique : Mercedes Opheim, Ariel Brooks

Spécialiste des licences : Sherry Anisi / Directrice des licences : Simone Elliott

Approbations Lucasfilm : Brian Merten

© & ™ Lucasfilm Ltd. © Asmodee