

TUTORIEL 3.0

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 !

Maintenant, retournez cette carte.



1 / 10

2 / 10



3 / 10

4 / 10

25

16

46

69

Bravo. Vous avez rétabli le courant électrique en plaçant le fil sur la machine.

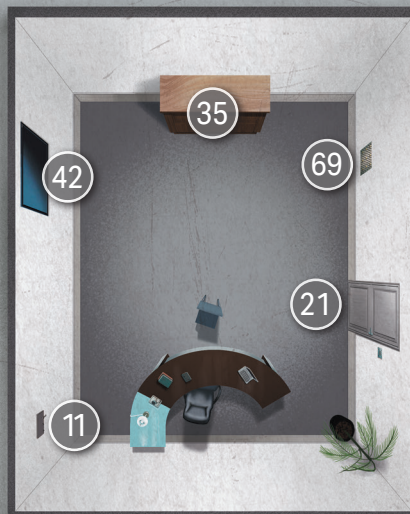
Défaussez les cartes 16, 46 et 69.



+6 est un **Modificateur** que vous pouvez additionner avec un **Numéro rouge** .

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

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.

21



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

Ceci est une Machine .

Pour l'utiliser, appuyez sur Machine dans l'application et entrez le numéro de cette carte (21).

Une fois que vous aurez trouvé le code à 4 chiffres dans la pièce, vous pourrez le rentrer.

48

25

42



Bien joué. L'écran est allumé.

Défaussez les cartes 25 et 42.

Ces 4 chiffres vous seront utiles pour ouvrir la porte et sortir de ce tutoriel !

35

69

5/10

6/10

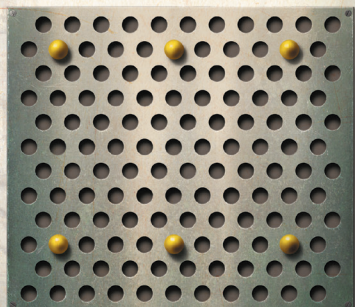
16

11

7/10

8/10

69



Une grille avec des picots séparés de 5 cm.

Ceci est une Machine .

Pour l'utiliser, appuyez sur Machine 
dans l'application et entrez le numéro
de cette carte (69).

Attention, avant de valider, vous
devez trouver des indices sur son
fonctionnement dans la pièce.

35



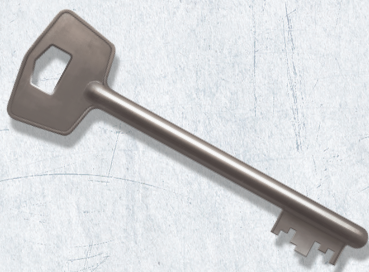
Un coffre fermé à clé.

Vous pouvez combiner cet objet
avec un Numéro bleu .

Pour cela, additionnez
les numéros des cartes.

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

11



Une clé.

Vous pouvez combiner cet objet
avec un Numéro rouge .

Pour cela, additionnez les numéros des
cartes. Si le total correspond à une carte
du paquet, vous pouvez la révéler.

Vous pouvez demander un Indice 
dans l'application en entrant
le numéro de la carte (11).

16



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

Vous pouvez combiner cet objet
avec un Numéro rouge .

Pour cela, additionnez
les numéros des cartes.

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

46

42

42



Un écran. Il n'y a pas de courant.

Vous pouvez combiner cet objet avec un Numéro bleu .

Pour cela, additionnez les numéros des cartes.

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  et .

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 Objet Caché  dans l'application.