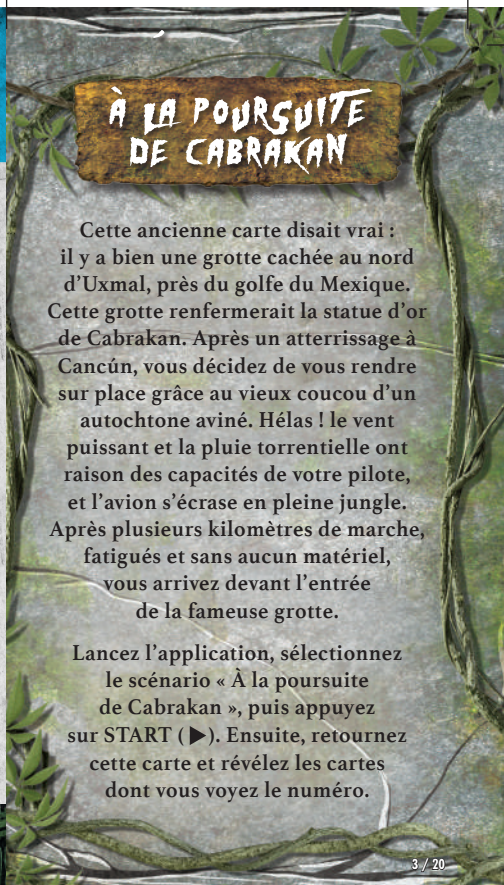
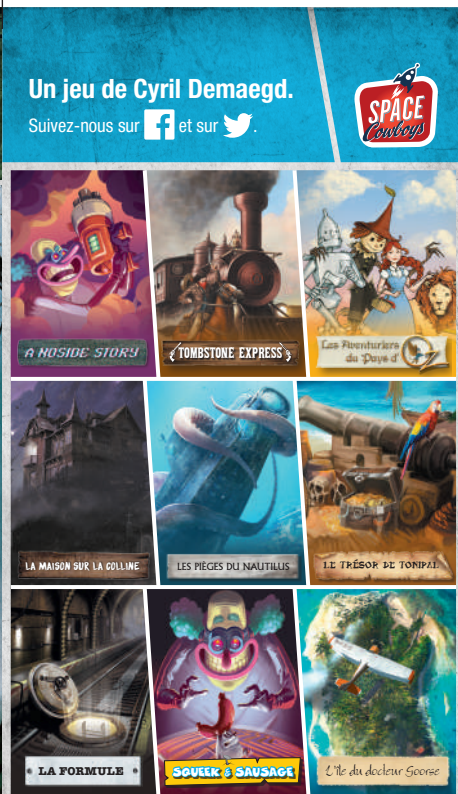
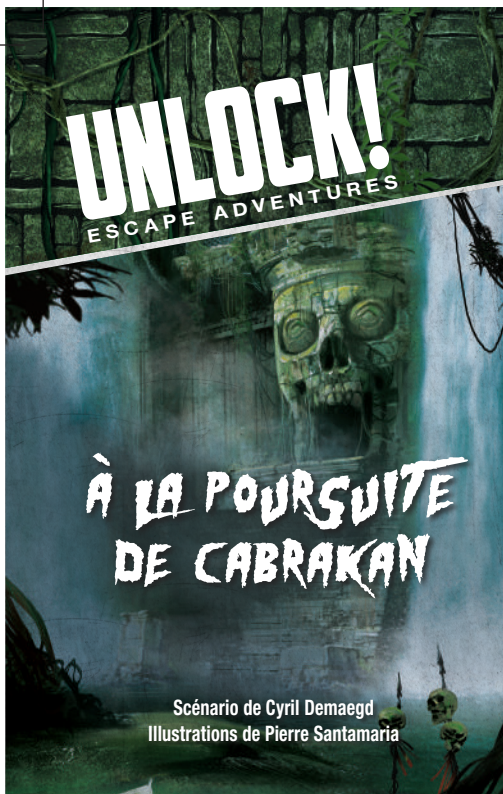


AVANT TOUTE CHOSE, LISEZ ATTENTIVEMENT CECI.

VOICI UNE AVENTURE DE DÉMO POUR UNLOCK! : À LA POURSUITE DE CABRAKAN.

NE VOUS SPOILEZ PAS !

DÉCOUPEZ LES CARTES EN NE REGARDANT QUE LEUR DOS (LES DOS DES CARTES PORTENT UN NUMÉRO).



1 - DÉCOUPEZ ET LISEZ CETTE CARTE.

2 - DÉCOUPEZ ET LISEZ CETTE CARTE.

3 / 20

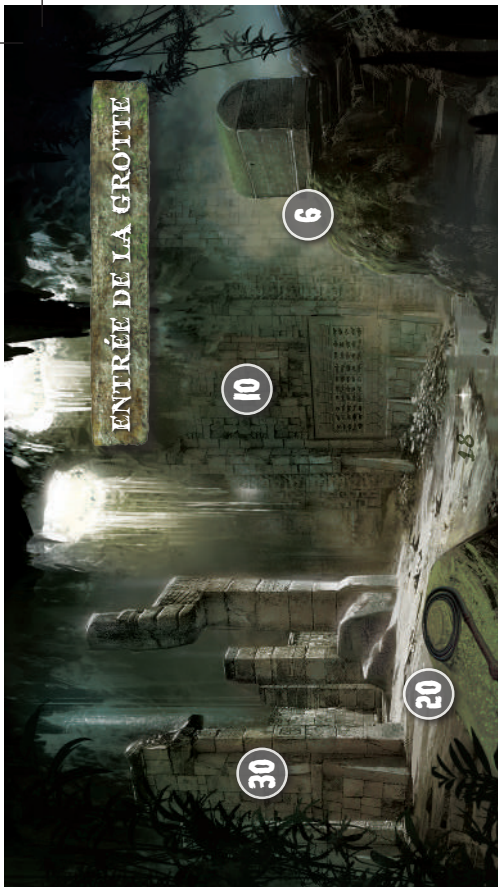


6 / 22

5 / 22

4 / 22





### RAPPEL DES RÈGLES



**LES NOMBRES BLEUS** ne peuvent être additionnés qu'avec des nombres **ROUGES** (trouvés sur les cartes rouges ou en résolvant les machines).

**LES NOMBRES ROUGES** ne peuvent être additionnés qu'avec des nombres **BLEUS**.



**LES MACHINES** nécessitent de résoudre une énigme dans l'application. Appuyez sur les bons boutons pour obtenir un nombre **ROUGE** (combinable avec un nombre **BLEU**).

**LES CARTES JAUNES** demandent de trouver un code à 4 chiffres. Trouvez ce code par déduction et entrez-le dans l'application.



### INDICES



Coincés ? Vous pouvez utiliser l'application pour demander des indices ou vous aider dans la recherche des nombres cachés.

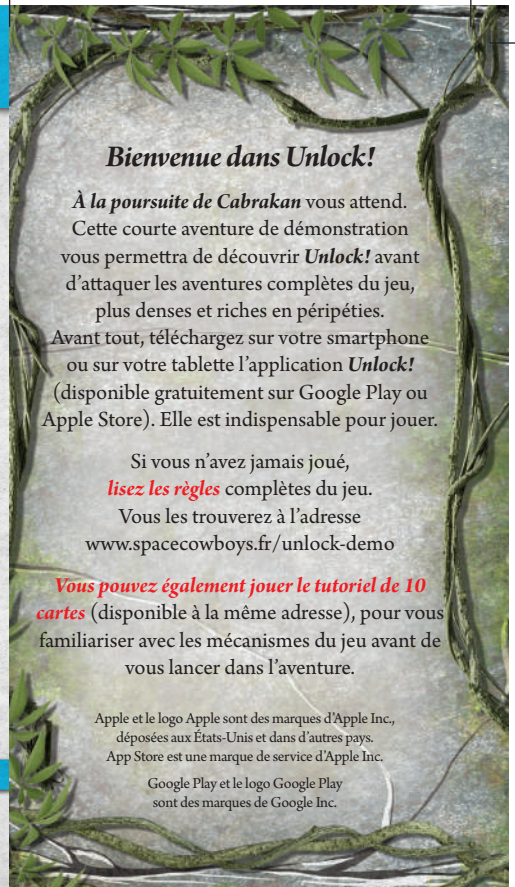


Un vieux coffre fermé à clé.

Ceci est une **carte rouge**.

Vous pouvez la **combiner** avec une **carte bleue** en **additionnant** leurs numéros.

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



### Bienvenue dans Unlock!

À la poursuite de **Cabrakan** vous attend. 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 **Unlock!** (disponible gratuitement sur Google Play ou Apple Store). Elle est indispensable pour jouer.

Si vous n'avez jamais joué, **lisez les règles** complètes du jeu.

Vous les trouverez à l'adresse [www.spacecowboys.fr/unlock-demo](http://www.spacecowboys.fr/unlock-demo)

**Vous pouvez également jouer le tutorial de 10 cartes** (disponible à la même adresse), pour vous familiariser 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.



Un fouet.

Il semblerait que quelqu'un soit déjà passé par là...

Ceci est une **carte bleue**.

Vous pouvez la **combiner** avec une **carte rouge** en **additionnant** leurs numéros.

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



30



Un symbole étrange est gravé sur le mur.

Ceci est une **carte grise**. Elle contient des informations utiles pour l'aventure.

24

6 18



Dans le coffre, vous trouvez un vieux miroir...

Défaussez les cartes indiquées ci-dessus (6 et 18), elles ne serviront plus. Vous pouvez demander un indice sur cet objet en tapant le numéro de la carte dans l'application.

26

VRAIMENT ? ÊTES-VOUS SÛRS QUE FOUETTER LE COFFRE VOUS PERMETTRA DE L'OUVRIR ? AVEZ-VOUS VU LA CLÉ CACHÉE SUR LE SOL ?



APPUYEZ UNE FOIS SUR LE BOUTON PÉNALITÉ DANS L'APPLICATION, PUIS DÉFAUSSEZ CETTE CARTE.

18




Une clé rouillée sur le sol.

Certains numéros sont cachés. L'application peut vous aider à les trouver quand vous n'êtes pas en mode automatique. Pour cela, vous pourrez appuyer sur l'icône

95

46

Vous suivez un long couloir orné de têtes en pierre. Vous êtes près du but !



95



Cette sculpture est à côté d'une porte.

Les **cartes vertes** sont des **machines**. Entrez le numéro de la carte dans l'application pour l'utiliser.



**UNLOCK!**

**DÉCOUPEZ LES CARTES DE CE CÔTÉ,  
NE LES RETOURNEZ PAS AVANT DE JOUER.**

26

24

30

9 / 22

8 / 22

7 / 22

95

46

18

12 / 22

11 / 22

10 / 22



**UNLOCK!**

**DÉCOUPEZ LES CARTES DE CE CÔTÉ,  
NE LES RETOURNEZ PAS AVANT DE JOUER.**

60

35

15

15 / 22

14 / 22

13 / 22

54

59

12

18 / 22

17 / 22

16 / 22



# UNLOCK!

## ATTENTION : NE LISEZ PAS CES CARTES AVANT DE JOUER.



**15**

Bien vu !  
Un crochet rouillé pend du plafond de la grotte...



**35** 15 20

Grâce au fouet, vous attrapez le crochet. Il est relié à une petite trappe d'où jaillit un faisceau de lumière !

Défaussez les cartes indiquées ci-dessus.



**60**

La statue d'or de Cabrakan !  
Elle est protégée par un mécanisme !

Trouvez le code à 4 chiffres !



**12**

La gemme de ce sceptre semble pointer vers le mur.



**59** 24 35

Grâce au miroir, vous pouvez orienter le faisceau de lumière !

**+42**

Ceci est un **modificateur**.  
C'est l'équivalent d'une carte bleue, vous pouvez donc additionner ce chiffre à une carte rouge.



**54** 12 53

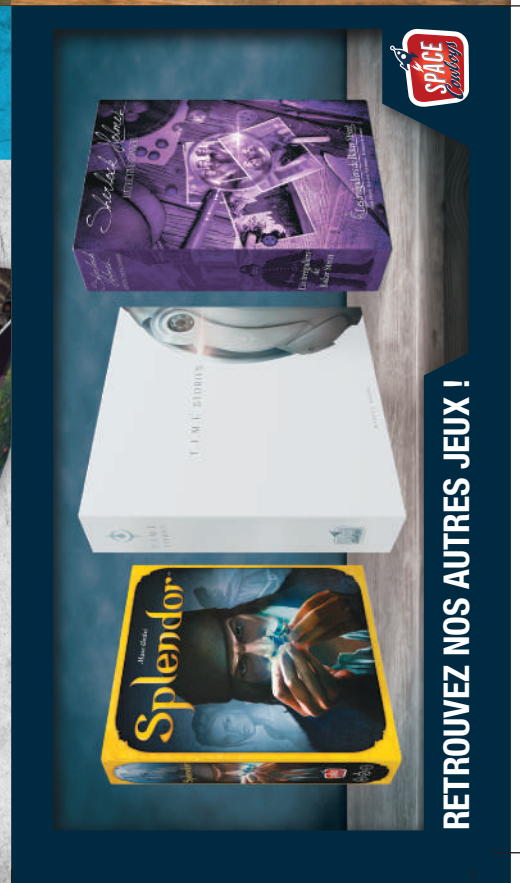
Quand la lumière frappe la gemme, le mur semble s'animer.

Les **cartes vertes** sont des **machines**.  
Entrez le numéro de la carte dans l'application pour l'utiliser.



# UNLOCK!

**ATTENTION : NE LISEZ PAS  
CES CARTES AVANT DE JOUER.**





# UNLOCK!

DÉCOUPEZ LES CARTES DE CE CÔTÉ,  
NE LES RETOURNEZ PAS AVANT DE JOUER.

43

21 / 22

75

20 / 22

38

19 / 22



SUIVEZ NOUS  
sur et sur

[www.spacecowboys.fr](http://www.spacecowboys.fr)

Un jeu de Cyril Demaegd  
édité par les Space Cowboys.

: @SpaceCowboysFR  
 : @SpaceCowboys1



PROCHAINEMENT

85

22 / 22