

UNLOCK!

AVANT DE COMMENCER

Bienvenue dans Unlock! Ce jeu de cartes coopératif d'énigmes et d'aventures va vous faire vivre un grand périple avec **Ralph Azham** !

Avant de commencer, découpez les cartes en suivant les pointilles (veillez à la faire face cachée et à ne surtout pas les regarder !).

Ensuite, lisez les règles et téléchargez l'**application gratuite Unlock!** dans l'App Store ou sur Google Play.

Nous vous conseillons également de lire les règles complètes du jeu ou de jouer le tutoriel, disponibles sur www.spacecowboys.fr



DÉBUT DE L'AVENTURE

Cette aventure se situe entre les tomes 2 et 3 de la saga Ralph Azham, mais vous pouvez la jouer sans les avoir lus.

Ralph a rejoint le village des magiciens. A peine a-t-il pris le temps de se reposer qu'il apprend que l'un des patriarches du village est malade et qu'il lui faut absolument un foie d'axolotl géant pour guérir. Cependant, les seuls axolotls géants dans les parages se trouvent au village des pêcheurs, sur le fleuve, et les magiciens n'y sont pas du tout les bienvenus.

Ralph est donc désigné pour y aller. Il apprend aussi que son ami Yassou est déjà parti là-bas, mais qu'il n'est pas revenu. Le temps est compté, il va falloir faire très vite !

Lancez l'application Unlock!, sélectionnez le scénario « **Ralph Azham** » dans **Demo Adventures**, appuyez sur **START**, puis retournez cette carte.

1 / 24

Ralph Azham

LE FOIE DE L'AXOLOTL



Scénario : Pierre Chabosty
Illustrateur : Lewis Tordhem

2 / 24

RÈGLES DU JEU

2/3

Les cartes vertes  sont particulières.

Dans l'application, cliquez sur , puis entrez le numéro de la carte verte. Vous verrez alors la machine apparaître à l'écran et pourrez interagir avec. À vous de comprendre comment la faire fonctionner : Unlock! est avant tout un jeu d'énigmes !



Par exemple, imaginez que vous trouvez la carte verte

 (un ordinateur électrique) et que vous devinez comment l'utiliser : vous devez connecter un câble

(la carte bleue  aux deux connecteurs du milieu du ordinateur. Dans l'application, appuyez sur l'icône  et entrez le numéro de la carte verte :

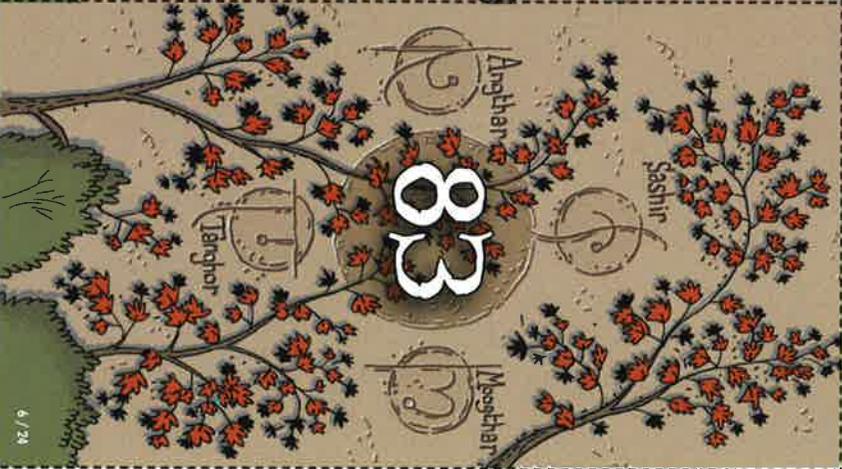
La machine apparaît à l'écran. Sélectionnez alors les deux connecteurs centraux et validez. Bravo ! L'application vous donne le chiffre rouge  que vous

peut alors ajouter au  de la carte bleue, vous donnant le droit de prendre la carte  (16+9) dans le paquet !

3 / 24



5 / 24



6 / 24

Les cartes jaunes  indiquent qu'un code est requis pour avancer. Les codes sont toujours des nombres à 4 chiffres.

Quand vous pensez avoir décrypté un code, cliquez sur  dans l'application et entrez-le. Si le code entre est le bon, l'application vous dira alors quoi faire... mais s'il est faux, vous perdrez du temps !

ATTENTION !

Des numéros sont parfois cachés dans les cartes. Examinez attentivement les illustrations. Si vous voyez un numéro caché, prenez la carte qui lui correspond !

À vous de jouer !



Ceci est une aventure d'Unlock! spéciale : elle est plus courte que celles que vous pourrez trouver dans le commerce.

Bon courage et bonne chance à vous, aventuriers ! Maintenant, lisez la carte « Début de l'aventure ».

UNLOCK! EST UN JEU D'AVENTURES ET D'ÉNIGMES.

VOICI COMMENT JOUER :

- Quand vous serez prêts, lancez l'application et sélectionnez l'aventure « Le folie de l'axolotl » dans la rubrique « Demo Aventures ».
- Ensuite, lisez la carte d'introduction de l'aventure et jouez.
- Dès que vous voyez un numéro (ou parfois une lettre), cela veut dire que vous avez le droit de chercher la carte correspondante dans le paquet et de la retourner pour la lire !



Les cartes rouges  peuvent être combinées aux cartes bleues  ou à un modificateur bleu  !

Pour cela, additionnez simplement les numéros d'une carte  et d'une carte  ou d'un modificateur bleu . Si le résultat correspond à une carte du paquet, vous pouvez la prendre !



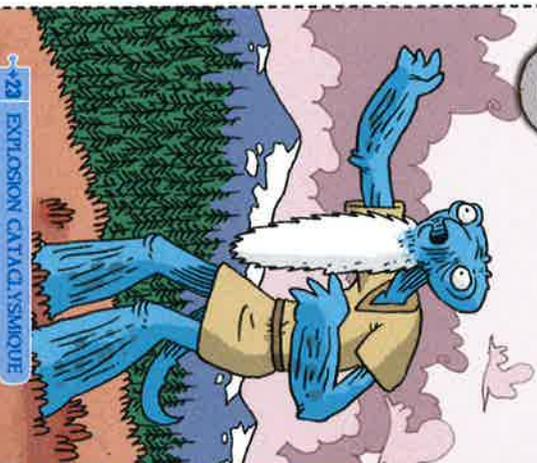
BOUSE !

Pas de chance ! Le petit sachet de poudre qui crée l'explosion cataclysmique tombe dans une barrière pleine de poissons et d'eau. La poudre est détrempée et n'explose pas. Vous pouvez défausser cette carte.



64

YASSOU



+23 EXPLOSION CATACLYSMIQUE

+14 FOCUS PECTUS

Yassou est apprenti magicien, il possède un sort d'explosion et un sort de paralysie.

RETROUVEZ LES AVENTURES COMPLÈTES DANS LES 6 BOÎTES DE JEU DÉJÀ DISPONIBLES* !

*Certaines aventures existent aussi en boîtes individuelles.



www.spacecowboys.fr
@SpaceCowboysFR
SpaceCowboys1



59

Dépêchez-vous!
Ils n'en ont plus pour
longtemps.



7

46



Yassou est libre, bravo !

60

41

64

35



32

Bonjour monsieur, c'est le fait que je vienne libérer mon ami, je cherche un axolotl géant. Serait-il possible d'en acquiescir un ?

Eh pas quo encore?! Les créatures sont la dernière des vilaines! Et chaque poisson, ses couleurs, à chaque échange, ses douleurs.

Pff... Faut arrêter avec ces phrases qui ne veulent rien dire.



Stop! Plus de carnage, par pitié! Vous trouverez des axolotls géants dans les cavernes immergées du fleuve.

74

60

35

27



80

Toi, on va te transformer et te tuer!

Ouais! Ou alors te tuer et te transformer!



Vous arrachez une très grosse et très lourde hache des mains du villageois en colère immobilisé.



BOUSE !

Le petit sachet de poudre qui crée l'explosion cataclysmique est avalé par un brochet. Aucune explosion n'a lieu. Vous pouvez défausser cette carte.



UNLOCK!

AVANT DE COMMENCER

Bienvenue dans **Unlock!**
Ce jeu de cartes coopératif d'énigmes et d'aventures va vous faire vivre un grand périple avec **Ralph Azham** !

Avant de commencer, découpez les cartes en suivant les pointilles (veillez à ne faire face cachée et à ne surtout pas les regarder !).
Ensuite, lisez les règles et téléchargez l'**application gratuite Unlock!** dans l'App Store ou sur Google Play.

Nous vous conseillons

également de lire les règles complètes du jeu ou de jouer le tutoriel, disponibles sur www.spacecowboys.fr



DÉBUT DE L'AVENTURE

Cette aventure se situe entre les tomes 2 et 3 de la saga **Ralph Azham**, mais vous pouvez la jouer sans les avoir lus.

Ralph a rejoint le village des magiciens. A peine a-t-il pris le temps de se reposer qu'il apprend que l'un des patriarches du village est malade et qu'il lui faut absolument un foie d'axolotl géant pour guérir. Cependant, les seuls axolotls géants dans les parages se trouvent au village des pêcheurs, sur le fleuve, et les magiciens n'y sont pas du tout les bienvenus.

Ralph est donc désigné pour y aller. Il apprend aussi que son ami Yassou est déjà parti là-bas, mais qu'il n'est pas revenu. Le temps est compté, il va falloir faire très vite !

Lancez l'application **Unlock!**, sélectionnez le scénario « **Ralph Azham** » dans **Demo Adventures**, appuyez sur **START**, puis retournez cette carte.

1/24

Ralph Azham

LE FOIE DE L'AXOLOTL



UNE AVENTURE UNLOCK!

Scénario : Pierre Chabrest / Illustrateur : Lewis Ironclaw

2/24

RÈGLES DU JEU

2/3

Les cartes vertes  sont particulières.

Dans l'application, cliquez sur , puis entrez le numéro de la carte verte. Vous verrez alors la machine apparaître à l'écran et pourrez interagir avec. À vous de comprendre comment la faire fonctionner : **Unlock!** est avant tout un jeu d'énigmes !



Par exemple, imaginez que vous trouvez la carte verte  (un ordinateur électrique) et que vous devriez comment l'utiliser : vous devez connecter un câble (la carte bleue  aux deux connecteurs du milieu du ordinateur. Dans l'application, appuyez sur l'icône  et entrez le numéro de la carte verte :

La machine apparaît à l'écran. Sélectionnez alors les deux connecteurs centraux et validez. Bravo ! L'application vous donne le chiffre rouge  que vous

pouvez alors ajouter au  de la carte bleue, vous donnant le droit de prendre la carte  (16+9) dans le paquet !

3/24



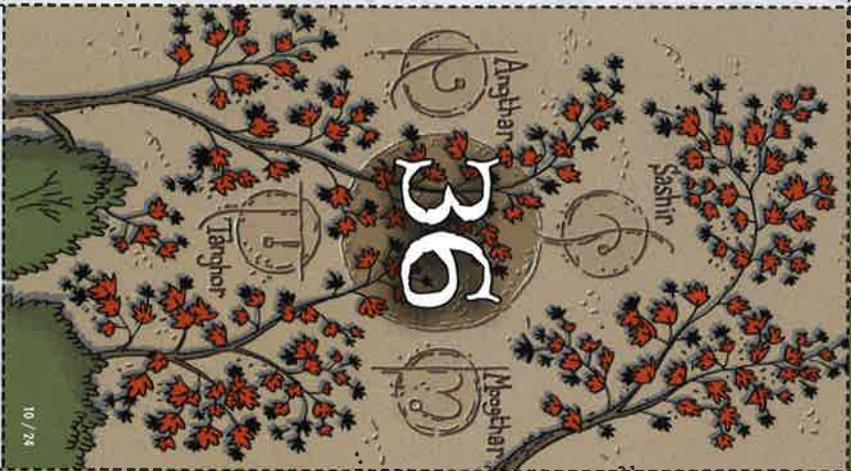
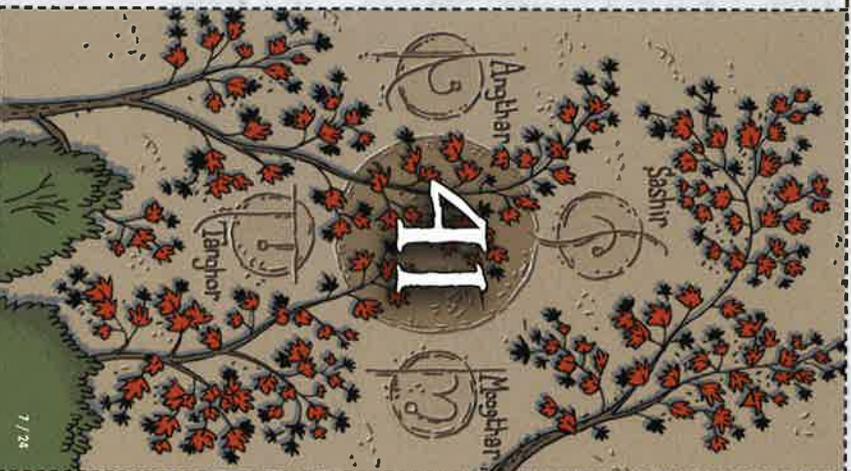
64

5/24



83

6/24





27

Il faut vraiment entrer dans l'eau?

Eh oui... On va devoir jouer les poissons...

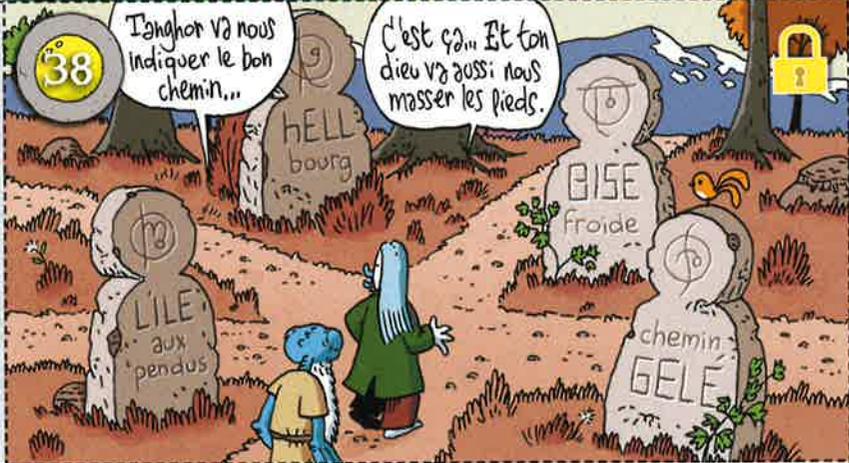
77

Vous faites levier avec la hache pour dégager l'accès.

Il est trop choupi... Je ne pourrai jamais le tuer.

42 35
74 46
32 77

Ooooh... Il est super mignon...



38

Tanghor va nous indiquer le bon chemin...

C'est ça... Et ton dieu va aussi nous masser les pieds.

77



BOUSE !

« Toi, on va prendre ton collier et te tuer ! »
« Ouais ! Ou alors te tuer et prendre ton collier ! »
Vous pouvez défausser cette carte.



36

Les fantômes des victimes découpent leurs assassins en morceaux. Selon la légende, c'est à ce moment-là que le steak tartare aurait été inventé par un des spectateurs.
Vous avez maintenant accès à la cage de Yassou, prenez la carte 41.

41



41

36

80

59

3

Yassou est enfermé dans une solide cage taillée dans la pierre.



46

13 / 24



42

14 / 24



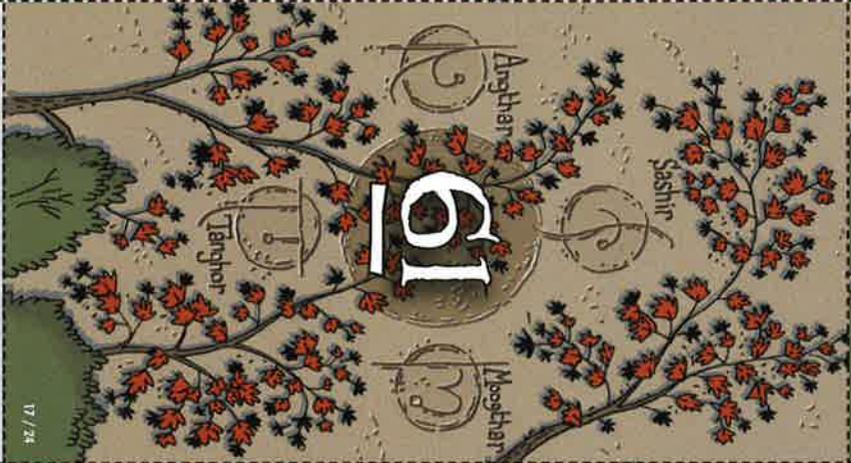
7

15 / 24



19

16 / 24



61

17 / 24



88

18 / 24

88 77

Émerveillé par la beauté de l'axolotl, Ralph glisse sur un rocher. La tête de l'axolotl explose sur une stalagmite. Ouf ! Le foie est intact. Vous n'avez plus qu'à retrouver le chemin vers le village des magiciens. Prenez la carte 38.

7

RALPH AZHAM

Très débrouillard, Ralph possède un pouvoir qui, en présence d'assassins, révèle les fantômes de leurs victimes. Ceux-ci peuvent alors attaquer leur meurtrier.

BOUSE !

Le collier ne fonctionne qu'une fois par jour ! Vous pouvez défausser cette carte.

42

Vous distinguez un axolotl géant ! Mais impossible de pénétrer dans la caverne : de grosses pierres en bloquent l'entrée.

19

Vous aviez presque oublié qu'il pendait à votre cou : le collier de Moogthar ! Une fois par jour, il permet de réduire les minéraux en poudre.

46

Vous arrivez au village des pêcheurs, des gens charmants de toute évidence.

80

32