

# Règles du jeu Unlock ton climat!

## But du jeu

Unlock! est un jeu coopératif en temps réel. Les joueurs forment une équipe et doivent collaborer pour résoudre des énigmes et accomplir leur mission avant la fin du chronomètre.

## Organisation du jeu

Les joueurs peuvent s'organiser librement : soit une seule personne fouille le paquet de cartes, soit celui-ci est partagé entre plusieurs joueurs. Il est interdit d'étaler les cartes de la pioche.

La carte de départ présente la première salle du jeu, contenant des numéros et des lettres qui renvoient à d'autres cartes du paquet. Lorsqu'un numéro ou une lettre est repéré sur une carte, les joueurs doivent chercher et révéler la carte correspondante. Les cartes révélées sont placées face visible au centre de la table pour que tous puissent les voir.

## Comment lire une carte ?

Une carte possède un numéro au dos qui l'identifie. Ce numéro est aussi affiché sur la face avant, dans un symbole indiquant son type.

Certaines cartes affichent des  nombres ou lettres barrés : elles doivent être défaussées immédiatement.

## Types de cartes

### Objets (Puzzle Rouge ou Bleu)

Les objets peuvent être combinés en additionnant leurs valeurs respectives. Cherchez ensuite la carte correspondant au résultat dans le paquet.

Règle d'or : seul un nombre rouge peut être combiné avec un nombre bleu. Aucune autre combinaison n'est possible.

$$12 \text{ (rouge)} + 5 \text{ (bleu)} = 17 \Rightarrow \text{Prendre la carte 17}$$

## Nombres cachés

Certains numéros ou lettres sont dissimulés dans les illustrations des cartes. Observez attentivement pour les repérer et trouver les cartes correspondantes.



## Machines (Engrenage Vert)

Ces cartes nécessitent une action ou une manipulation. Si l'action est réussie, une nouvelle carte est obtenue.



## Modificateurs

Certaines cartes affichent des nombres rouges ou bleus dans des pièces de puzzle. Ces nombres ne renvoient pas à une carte, mais doivent être ajoutés à un autre nombre rouge ou bleu.

## Autres cartes (Carré Gris)

Ces cartes peuvent représenter un lieu, le résultat d'une interaction, une pénalité ou un modificateur.

## Aides et pénalités

### Indices

Les joueurs peuvent demander un indice en indiquant le numéro d'une carte révélée. Après trois indices sur la même carte, la solution est révélée.

### Pénalités

Certaines erreurs font perdre du temps. Si une carte "Erreur" est révélée, les joueurs perdent une minute. Ces cartes sont ensuite défaussées.



### Fin de la partie

La partie se termine lorsque les joueurs résolvent la dernière énigme et arrêtent le chronomètre. Si le chronomètre dépasse le temps imparti, les joueurs peuvent terminer l'aventure, mais leur score sera moins bon.

**C'est parti !!**

