



UNLOCKI - SEA OF THIEVES

REGLES DU JEU



# UNLOCK! SEA OF THIEVES

- 10 ans et plus

- 60 minutes

- De 1 à 6 joueurs

## MATÉRIEL

IMPORTANT : NE CONSULTEZ PAS LES CARTES DES DIFFÉRENTES AVENTURES AVANT DE COMMENCER À JOUER.

- Un paquet de ... cartes
- Un paquet de ... cartes indices
- Un chronomètre
- Un plan



## BUT DU JEU

Chaque paquet de cartes propose un scénario coopératif. Les joueurs sont plongés dans une aventure et ont une heure (en temps réel) pour remplir leur mission. Durant cette heure, ils devront surmonter de nombreuses épreuves.

## MISE EN PLACE

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.

L'application est lancée et l'appareil est placé 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. Le jeu commence.

NOTE : LES JOUEURS PEUVENT SE MUNIR DE PAPIER ET DE CRAYONS POUR PRENDRE DES NOTES



## 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 les joueurs repèrent un numéro ou une lettre sur la carte de la salle (ou sur une autre carte), ils doivent 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. Les joueurs forment une équipe et doivent coopérer pour gagner. L'organisation du groupe est libre. Les joueurs peuvent décider qu'un seul d'entre eux 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



L'objet 5 est un canon

L'objet 28 est un homme

IL EXISTE PLUSIEURS TYPES DE CARTES

Les objets (cartes bleues ou rouges) :

Les objets peuvent parfois interagir avec d'autres objets.

Les machines (cartes vertes) :

L'utilisation des machines nécessite des manipulations, elles vous redirigent vers des énigmes à résoudre manuellement sur le site LOCKEE. Les nombres figurant sur les machines n'indiquent JAMAIS des cartes du paquet.

A chaque erreur, le joueur **RETIRE UNE MINUTE** à son chronomètre



Les codes (cartes jaunes) :

Ils requièrent une combinaison à saisir sur le site LOCKEE pour continuer l'aventure.

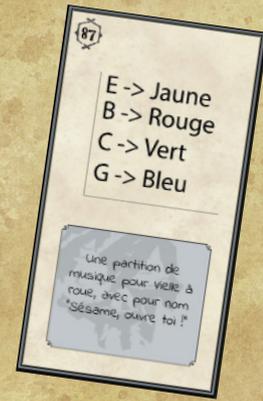
A chaque erreur, le joueur **RETIRE UNE MINUTE** à son chronomètre



## Les autres cartes (cartes grises) :

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 subissent les joueurs qui ont fait une erreur



## COMBINER DES OBJETS

Il est parfois possible de combiner des objets (par exemple, un canon avec une porte). Pour cela, il suffit d'additionner leurs valeurs respectives (inscrites en haut à gauche de chaque carte) 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** : on ne peut combiner qu'un nombre rouge avec un nombre bleu. AUCUNE autre combinaison n'est possible (bleu+bleu, rouge+rouge, bleu+gris, etc.).



+



= 33

Les joueurs décident d'utiliser le canon (5) sur le mystérieux étranger (28). Ils cherchent donc la carte 33 (5 + 28) dans le paquet et la révèle.

## DÉFAUSSER DES CARTES

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

La carte numéro 14 fait défausser les cartes 13 et 18.



## PÉNALITÉS

Certaines actions de jeu font perdre du temps aux joueurs. Si les joueurs révèlent une carte Pénalité, ils doivent suivre les instructions indiquées (ils perdent du temps, généralement une minute).

Ces cartes sont ensuite systématiquement défaussées.



## MACHINES

Pour utiliser les machines (cartes vertes), les joueurs devront d'abord apprendre à s'en servir (en progressant dans l'aventure). Ces cartes comportent dirigent le joueur vers une énigme à résoudre manuellement.. Le total donne un seul nombre correspondant à la carte à chercher dans le paquet de cartes restantes. Si le joueur fait une erreur, il a une pénalité de 1 minute.

La carte 18 dirige le joueur vers une énigme sur le site LOCKEE où le but est de couler un bateau ennemi.

Une fois des numéros de cartes apparaissent (par exemple la carte d'un butin).



## CODES

Au cours de la partie, les joueurs seront parfois confrontés à des codes (carte jaune) : cadenas, cap, etc. Pour les ouvrir, les joueurs devront découvrir le bon code. Il faut ensuite entrer ce code dans l'application LOCKEE et le valider (le joueur est directement dirigé vers l'application via un QR code). Si le code entré par les joueurs est juste, l'application leur indiquera comment poursuivre la partie. S'il est faux, les joueurs auront une pénalité d'une minute.



## OBJETS CACHÉS

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

Avez-vous remarqué les numéros cachés (5, 22, etc) sur la carte ci-contre (sur la coque du bateau) ?



## INDICES

Au cours du jeu, les joueurs disposent d'indices. Ils peuvent piocher dans le tas « Indices » le numéro d'une carte révélée qui leur pose problème.

## FIN DU JEU

Le jeu se termine dès que les joueurs parviennent à résoudre la dernière énigme et à arrêter le chrono. Ils accèdent alors à leur score et à l'évaluation de leur performance (entre 0 et 5 étoiles). La partie ne s'arrête pas si le chronomètre atteint 00:00. Les joueurs peuvent finir l'aventure. Cependant, leur évaluation sera moins bonne que s'ils finissent dans les temps.

## CONSEILS

Essayez de bien vous organiser :

- répartissez la fouille du paquet de cartes entre plusieurs joueurs ;
- lisez attentivement les textes et communiquez vos informations ;
- défaussez les cartes au fur et à mesure (et vérifiez qu'aucune erreur n'a été commise, les numéros barrés sont les cartes utilisées).

Toujours bloqués ?

Il faut parfois avancer dans l'aventure pour comprendre une combinaison, un code ou une machine, néanmoins : une énigme vous paraît trop difficile : demandez un indice sur la carte en question (même si cela baisse votre évaluation finale) ;

## AUTEURS

BUVRY Antoine

MENSION Alexandre

LECAREUX Florian

WISEUX Florian