



# UNLOCK!

## Sea of Thieves

- 10 ans et plus
- 60 minutes
- De 1 à 6 joueurs

# UNLOCK!

## SEA OF THIEVES

### Matériel

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

### 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/ou 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 (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



### Il existe plusieurs types de cartes

Les **objets** (cartes bleues ou rouges) :

Les objets peuvent parfois interagir avec d'autres objets.

L'objet 5 est un canon    L'objet 28 est un homme

### Les machines (cartes vertes) :

L'utilisation des machines nécessite des **manipulations**, c'est à dire que les joueurs doivent utiliser le **bouton** Machine de **l'application** et rentrer la valeur de la carte. Les nombres figurant sur les machines n'indiquent **JAMAIS** des cartes du paquet.



### Les codes (cartes jaunes) :

Ils requièrent une **combinaison** à saisir sur **l'application** pour continuer l'aventure.

## 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 **barrées**.

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 alors appuyer sur le **bouton** pénalité de **l'application** (ils perdent du temps, généralement trois minutes). 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 dirigent le joueur vers une **énigme** à résoudre **manuellement**. La **récompense** est un chiffre/nombre correspondant à la carte à chercher dans le paquet de cartes restantes.



## Codes

Au cours de la partie, les joueurs seront parfois confrontés à des **codes** (carte jaune) : cadenas, cap, etc.

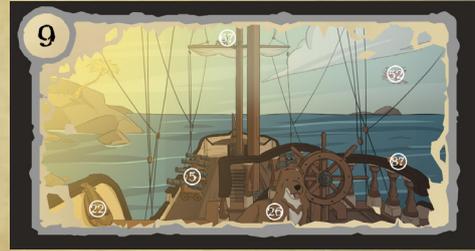
Pour les ouvrir, les joueurs devront **découvrir** le bon code. Il faut ensuite **entrer** ce code dans **l'application** et le **valider**.

Si le code entré par les joueurs est juste, l'application leur **indiquera** comment poursuivre la partie. S'il est faux, rien ne se passe et les joueurs doivent réessayer.



## 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 (5, 22, etc) sur la carte ci-contre ?

## Indices

Au cours du jeu, les joueurs disposent **d'indices**. Ils peuvent rentrer la valeur de la carte dont ils veulent avoir un indice dans **l'application**. Certains indices possèdent plusieurs **niveaux** d'indices mais c'est toujours plus bas qui est montré en **premier**.

## 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 leurs performances (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 défausser).

### Toujours bloqués ?

Il faut parfois **avancer** dans l'aventure pour **comprendre** une combinaison, un code ou une machine, néanmoins : si 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

## Graphistes

PREVOT Victorien

PURNELLE Gabriel

EMERY Melissa

DEMILLY Clémentine