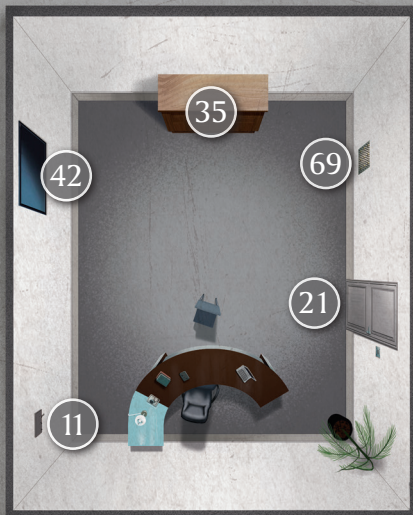


## BUREAU



Voici la pièce où vous êtes enfermés.  
Plusieurs éléments sont visibles.

Vous pouvez maintenant chercher  
et révéler les cinq cartes dont vous  
voyez le numéro.

25

16 46 69

Bravo. Vous avez rétabli  
le courant électrique en plaçant  
le fil sur la machine.

Défaussez les cartes 16, 46 et 69.



**+6** est un **Modificateur**  
que vous pouvez additionner  
avec un **Numéro rouge**.

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

48

25 42



Bien joué. L'écran est allumé.  
Cela doit servir pour sortir.

Défaussez les cartes 25 et 42.

Vous pouvez entrer un Code dans  
l'application grâce à ces 4 chiffres !

21



C'est la porte de sortie.  
Elle est commandée par un digicode.

Pour sortir et terminer le tutorial,  
vous devrez entrer un code  
à **4 chiffres** dans l'application.  
Cherchez dans la pièce.

35



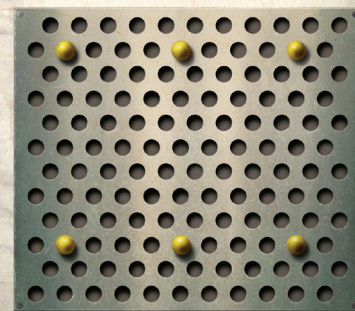
Un coffre fermé à clé.

Vous pouvez combiner cet objet  
avec un **Numéro bleu**.

Pour cela, additionnez  
les numéros des cartes.

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

69



Une grille avec des picots séparés de 5 cm.

Ceci est une **Machine**.

Avant de l'utiliser, vous devez trouver  
des indices sur son fonctionnement  
dans la pièce.

Pour l'utiliser, appuyez sur **Machine**  
dans l'application et entrez le numéro  
de cette carte (**69**).

## TUTORIEL

### Bienvenue dans UNLOCK!

Ce tutoriel très simple va vous présenter les règles du jeu. Lorsque vous l'aurez terminé, vous pourrez jouer à l'ensemble des aventures disponibles.

Pour cette première aventure, vous passez un entretien dans la société secrète UNLOCK, au dernier étage d'un immeuble de bureaux. Le directeur qui vous accueille a un sourire narquois.

Il vous laisse dans une pièce en apparence anodine et ferme la porte à clé derrière lui.

Lancez l'application, sélectionnez le scénario TUTORIEL puis appuyez sur START (▶).

Vous avez désormais 10 minutes pour sortir !

Maintenant, retournez cette carte.

48

3 / 10

25

2 / 10

69

6 / 10

35

5 / 10


21

4 / 10

16



Un fil électrique de 10 cm avec des embouts en forme d'anneaux.

Vous pouvez combiner cet objet avec un **Numéro rouge** .


Pour cela, additionnez les numéros des cartes.

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


11



Une clé.

Vous pouvez combiner cet objet avec un **Numéro rouge** .

Pour cela, additionnez les numéros des cartes. Si le total correspond à une carte du paquet, vous pouvez la révéler.

Vous pouvez demander un **Indice**  dans l'application en entrant le numéro de la carte (11).

46



Très bien. Le coffre est ouvert.

Défaussez les cartes **11** et **35**.


Regardez bien l'image. Il y a DEUX éléments intéressants. Si vous voyez un numéro, révélez la carte correspondante.

Vous pouvez demander de l'aide en appuyant sur **Objet Caché**  dans l'application.

42



Un écran. Il n'y a pas de courant.

Vous pouvez combiner cet objet avec un **Numéro bleu** .

Pour cela, additionnez les numéros des cartes.

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

46

9 / 10

11

8 / 10

16

7 / 10

42

10 / 10