

8



Un pied-de-biche.
Ne forcez pas n'importe quoi :
vous ne devez pas laisser
de traces.

5

5^e avenue

44



Bienvenue dans Unlock!

La 5^e avenue n'attend que vous.
Cette courte aventure de démonstration
vous permettra de découvrir Unlock! avant
d'attaquer les aventures complètes du jeu,
plus denses et riches en péripéties.

Avant tout, téléchargez sur votre smartphone ou
sur votre tablette l'application gratuite Unlock!
(disponible sur Google Play ou Apple Store). Elle
est indispensable pour jouer.

Si vous n'avez jamais joué, nous vous recomman-
dons de lire les règles complètes du jeu. Vous les
trouverez à l'adresse :

www.spacecowboys.fr/unlock-demo

Vous pouvez également jouer le tutoriel de 10
cartes qui vous familiarisera avec les mécanismes du
jeu avant de vous lancer dans l'aventure.

Apple et le logo Apple sont des marques d'Apple Inc., déposées aux États-Unis et dans
d'autres pays. App Store est une marque de service d'Apple Inc.
Google Play et le logo Google Play sont des marques de Google Inc.



11



Un tapis somptueux orne le sol
devant la chambre forte.

F

121



Votre matériel était bien caché.

15



Une épingle à cheveux.

UNLOCK!

ESCAPE ADVENTURES

La 5^e avenue

Une aventure de démo,
sur un scénario de Marcel Lupin,
illustré par Florian de Gesincourt.

La 5^e avenue

New York, 1931.

Al Capone a fait appel à vous
depuis Chicago.

Vous devez voler un produit
révolutionnaire à la multinationale
2M4GD CORP. L'espionnage industriel
n'est pas votre spécialité,
mais ce job est dans vos cordes.

Tout le matériel nécessaire a été
planqué sur place. **Fouillez bien
les environs du building.**

Rendez-vous sur la 5^e avenue !

Retournez cette carte.

8

1 / 25

2 / 25

15

F

11

5 / 25

4 / 25

3 / 25

66

NON!

La porte de cette bibliothèque ne cède pas.

Appuyez une fois sur le bouton Pénalité dans l'application.



R
131



25



La porte blindée de la chambre forte. Il faut un code à quatre chiffres pour l'ouvrir.



Le portrait de M. CORC, le fondateur. Il est protégé par une alarme qui se déclencherait à la moindre manipulation.

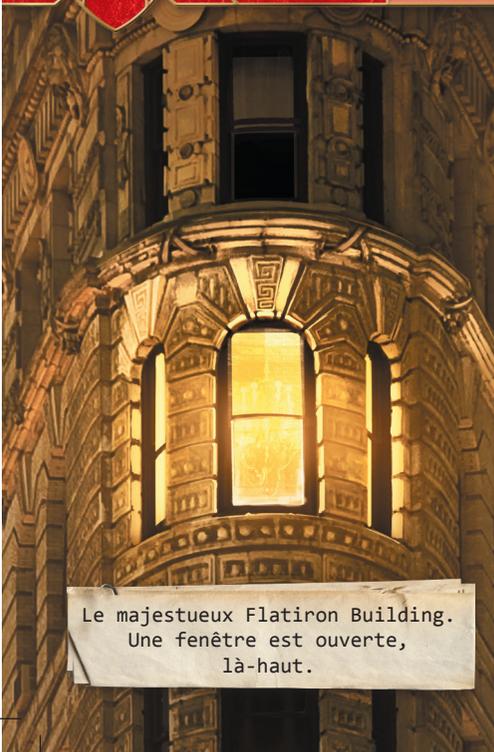
44



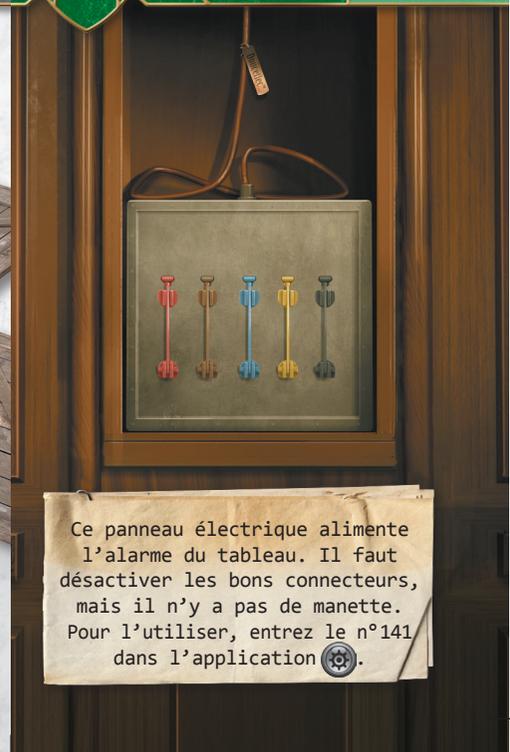
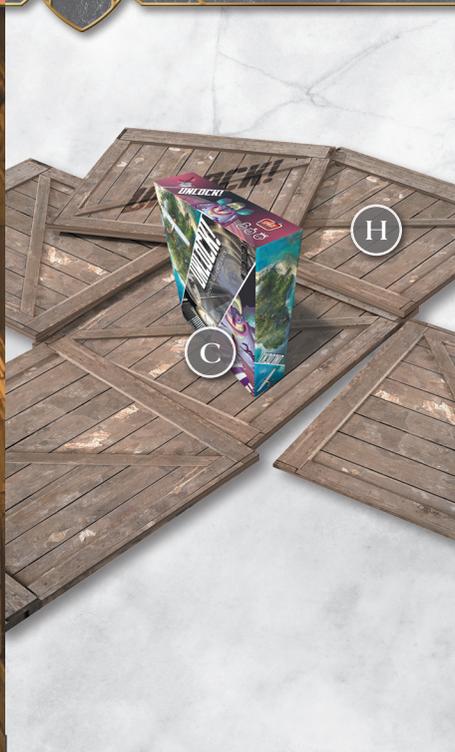
30



W
141



Le majestueux Flatiron Building. Une fenêtre est ouverte, là-haut.



Ce panneau électrique alimente l'alarme du tableau. Il faut désactiver les bons connecteurs, mais il n'y a pas de manette. Pour l'utiliser, entrez le n°141 dans l'application.

25

R

66

8 / 25

7 / 25

6 / 25

W

30

44

11 / 25

10 / 25

9 / 25

37



Une manette.

42



Un grappin.

88

NON!

Appuyez une fois sur le bouton Pénalité dans l'application.



V
151



Vous dépliez un morceau de papier.

43

37 W

Le courant est coupé.
L'alarme ne devrait plus poser de problème.

À vous de jouer !

+67

22

11 73 86
92 V K



La chambre forte est ouverte.
Elle renferme une caisse en bois.

88

42

37

14 / 25

13 / 25

12 / 25

22

43

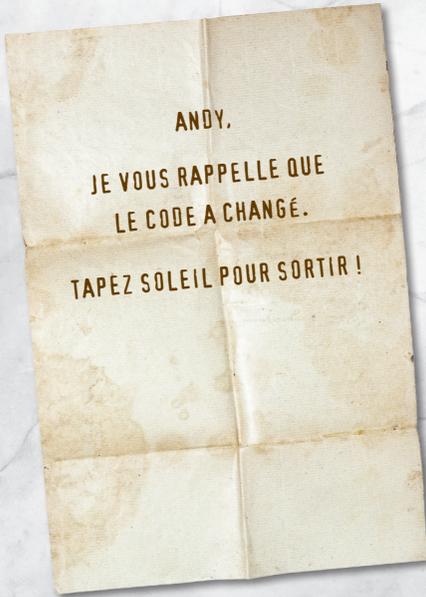
V

17 / 25

16 / 25

15 / 25

H
161



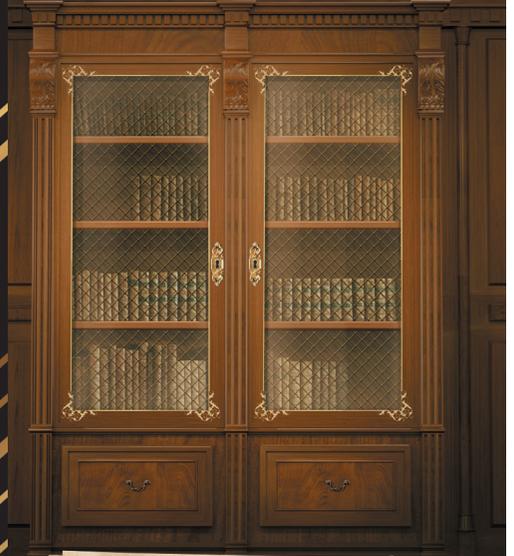
52

NON!

Appuyez une fois sur le bouton Pénalité dans l'application.



58



Une bibliothèque fermée à clef.

C



Vous n'avez aucune idée de l'utilité de cet objet, mais il va vous rapporter gros si vous le livrez à Al Capone.

73

16 58



Une page déchirée de l'Encyclopedia Britannica tombe au sol à l'ouverture de la bibliothèque.

44

42

5

58

W

11

R

25

86

Siège de la 2M4GD CORP.

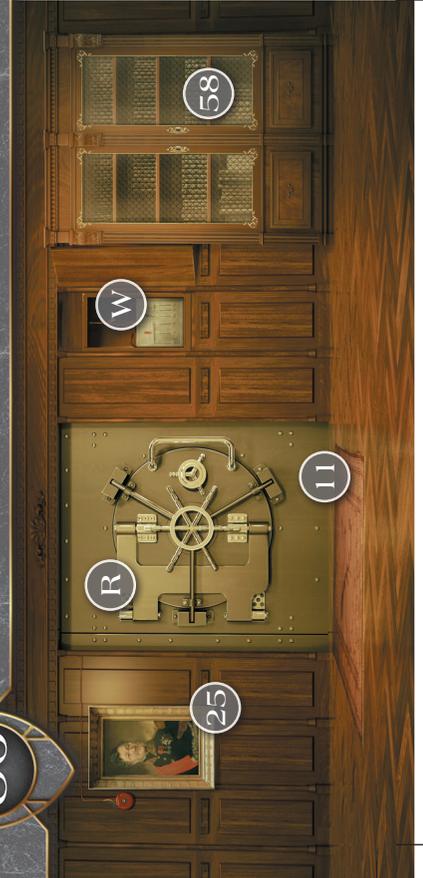
58

11

R

25

86



58

52

H

20 / 25

19 / 25

18 / 25

86

73

C

23 / 25

22 / 25

21 / 25

Un jeu de Cyril Demaegd.

Suivez-nous sur  et sur .



92

25

43

G

171



LA FORMULE

SQUEEK & SAUSAGE

L'île du docteur Goorse

10+

2-5

60'

15

Lorsque vous coupez l'alarme,
le portrait se décolle légèrement
du mur. Vous le faites coulisser.
Il dissimulait
une étagère secrète.

Une sonnerie retentit et la
porte de sortie se verrouille.
Vous n'avez que quelques minutes
pour fuir avant l'arrivée
de la police.

CE

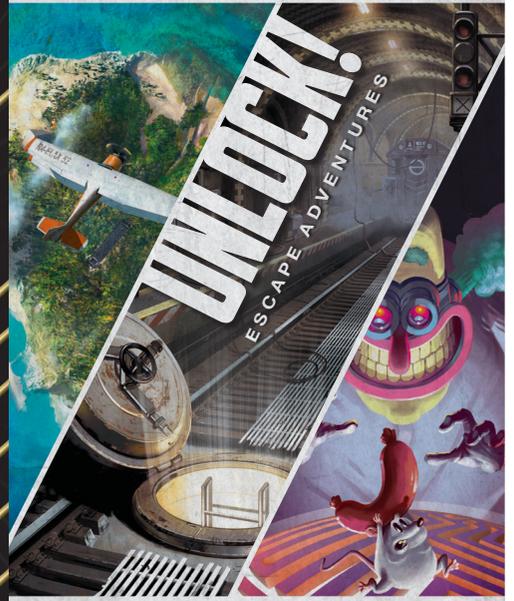
Édité par JD Editions/Space Cowboys,
238 rue des frères Farman, 78530 BUC - France. ©2017 SPACE
Cowboys. Tous droits réservés. Exemple gratuit. Ne peut être vendu.

G 92

24 / 25

25 / 25

DÉCOUVREZ LES AVENTURES
DÉJÀ DISPONIBLES !



PROCHAINEMENT :
ÉCHAPPEZ-VOUS D'UN MANOIR HANTÉ,
VIVEZ UNE AVENTURE DE PIRATES
ET PONGEZ AU CŒUR DU NAUTILUS.