

UNLOCK!

EPIC ADVENTURES

DESCRIPTION

Unlock ! un jeu de cartes coopératif inspiré des *Escape Rooms*. Les *Escape Rooms* sont des salles dont vous devez vous échapper en moins de 60 minutes. Avec Unlock ! vivez ces expériences autour d'un table.



OBJECTIFS

Fouillez les lieux, combinez les objets, et résolvez les énigmes !



COMPÉTENCES

- Observer
- Relier des informations
- Déduire
- Choisir
- Arranger, assembler
- Communiquer
- Convaincre



PARTICIPANTS

De 1 à 6 participants



DURÉE

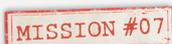
60 minutes



MATÉRIEL

ATTENTION UNLOCK ! nécessite l'utilisation d'une application gratuite téléchargeable sur les plateformes habituelles. Une fois téléchargée, aucune connexion Internet n'est requise pour jouer.

- 1 livret de règles
- 4 aventures
 - Tutoriel 3.0 (10 cartes) qui vous permet d'apprendre à jouer sans lire les règles
 - 7ème Art et Décès (60 cartes + 1 affiche)
 - Les 7 épreuves du Dragon (60 cartes)
 - Mission #07 (60 cartes + 1 dossier confidentiel)



USAGES PÉDAGOGIQUES

Le temps du jeu, l'enseignant devient (...) [le] maître de jeu, accompagne les joueurs et veille à l'équilibre entre difficulté des énigmes et compétences de l'équipe (« flow » - Mihály Csíkszentmihályi, 1975) en donnant, si nécessaire, un coup de pouce aux participants. La séance se clôture par un temps de débriefing, essentiel pour dégager collectivement les pistes suivies individuellement pendant le jeu (Alvarez, 2017).

Guisset, M. & Vangrunderbeeck, P. & Motte, I. & Kruyts, N. (2022). Les escape games comme moyen et but de la formation des enseignants

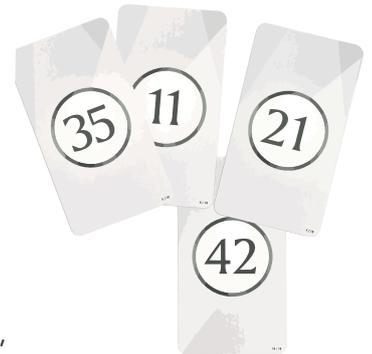
DÉROULÉ DE LA PARTIE



Sélectionnez l'aventure à laquelle vous allez jouer dans l'application.

Lisez la carte d'introduction à haute voix et laissez-vous guider.

Sur une carte, dès que vous voyez un numéro ou une lettre entouré d'une pastille, vous pouvez chercher la carte correspondante dans le paquet et la retourner pour la consulter.



Des numéros sont parfois cachés sur les cartes. Si vous en repérez, vous pouvez là aussi chercher les cartes correspondantes dans le paquet et les retourner.

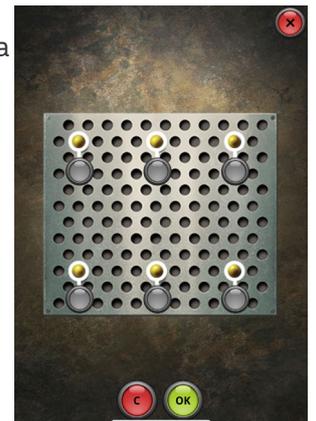
Les cartes rouges et bleues peuvent être combinées. Pour ce faire, il vous suffit d'additionner leurs numéros.

Des modificateurs «+XX» bleus peuvent apparaître sur des cartes (grises le plus souvent). Vous pouvez additionner un tel modificateur et le numéro d'une carte rouge. Prenez la carte correspondant au résultat et retournez-la. Si elle n'existe pas, c'est que la combinaison n'est pas bonne !

L'inverse est également possible : vous pouvez parfaitement combiner un modificateur «+XX» rouge et le numéro d'une carte bleue.

La combinaison de ces cartes se fait de manière logique. Dans le cas contraire, il vous arrivera de révéler des cartes pénalité qui vous feront perdre du temps en vous demandant à appuyer sur le bouton pénalité de l'application !

Pour lancer une machine, cliquer sur le bouton suivant dans l'application : . Puis saisissez le numéro de la carte verte correspondante. Vous verrez alors une machine apparaître à l'écran. En règle générale, ce sera à vous de deviner la logique des machines ! Une fois son énigme résolu, la machine vous donnera souvent une ou plusieurs cartes qui vous permettront d'avancer dans l'aventure.



Les cartes jaunes sont des codes à trouver. Pour saisir un code, cliquez sur le bouton suivant dans l'application : . Vous verrez apparaître à l'écran une suite de numéros. Saisissez votre code à 4 chiffres. Le plus souvent, ce sera à vous de deviner la logique des codes ! Une fois le code trouvé, l'application vous donnera une ou plusieurs cartes qui vous permettront d'avancer dans l'aventure.

Vous remarquerez des numéros et/ou des lettres barrés en haut de certaines cartes. Mettez immédiatement de côté les cartes dont la lettre ou le numéro est barré. Elles ne vous serviront plus pour votre aventure.