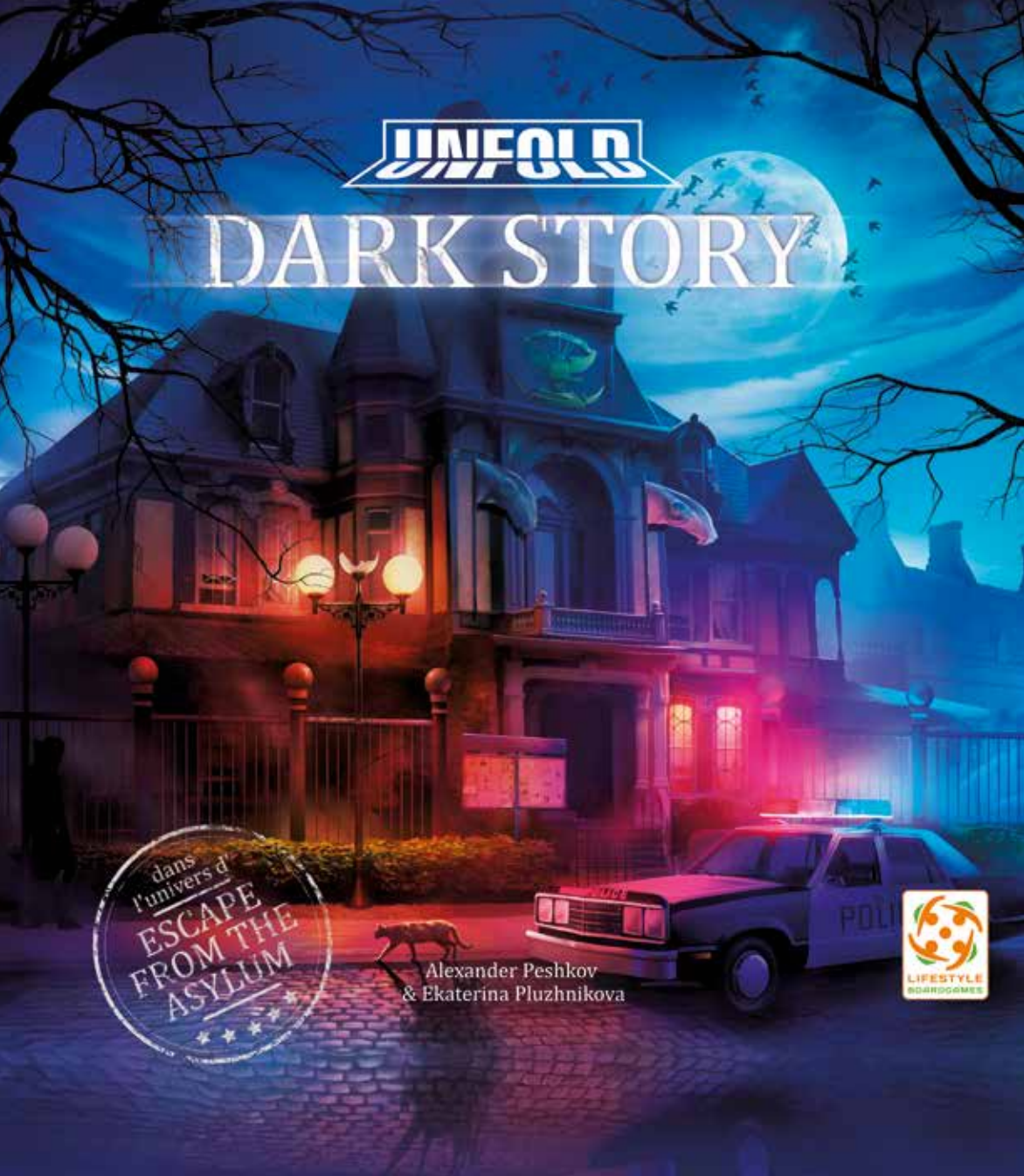
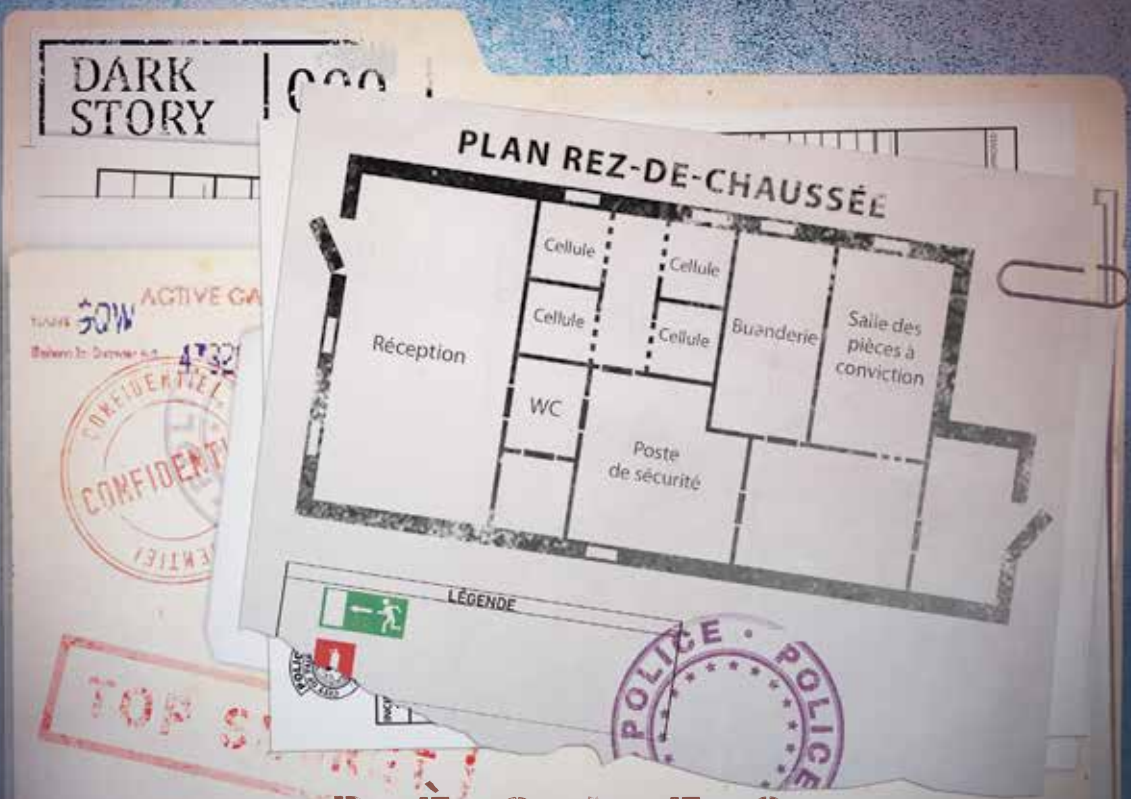

UNFOLD
DARK STORY
dans l'univers d'
ESCAPE FROM THE ASYLUM
Alexander Peshkov
& Ekaterina Pluzhnikova
LIFESTYLE BOARDGAMES



RÈGLES

MISE EN PLACE

Pour résoudre certaines énigmes, vous devrez disposer de papier et de stylos.

Notez l'heure de départ sur vos notes.

Important : N'écrivez pas sur les composants du jeu !

01

TYPE D'INCIDENT ☐ MÉFAITS CRIMINELS ☐ VOL ☐

JOUER AU JEU

Lisez les textes dans l'ordre, en commençant par la page 02. Tous les éléments dont vous avez besoin pour résoudre l'énigme sont sur la double page que vous avez devant vous. Toutes les réponses aux énigmes sont des codes sous forme de chiffres. Ils peuvent contenir 3 ou 4 chiffres, ou encore un pourcentage.

Une fois que vous pensez avoir trouvé la solution, vous pouvez utiliser le tableau de VÉRIFICATION DES SOLUTIONS (page A). Lorsque vous soulevez la languette de réponse, si vous révélez une coche verte, vous êtes parvenus à résoudre l'énigme. Si votre réponse n'est pas parmi les options proposées ou que vous voyez une croix rouge en soulevant la languette, vous avez fait une erreur et devez trouver une autre solution.



UNE FOIS QUE VOUS AVEZ RÉSOLU UNE ÉNIGME, SUIVEZ LES INSTRUCTIONS ET TOURNEZ LA PAGE INDIQUÉE.

Certaines pages sont fermées avec un rabat. Ouvrez-les avec précaution avant de tourner la page.

Pour demander un indice, ouvrez la languette correspondante, page **D**.

Si, après avoir demandé un indice, vous ne savez pas comment résoudre l'énigme, vous pouvez consulter la réponse de l'énigme.

N'utilisez les solutions qu'en dernier recours !

Pour consulter la réponse, ouvrez la languette correspondante, page **C**.

À chaque fois que vous demandez un indice ou une solution, inscrivez-le sur un papier libre. À la fin de la partie, ajoutez des pénalités à votre temps :

- 2 minutes pour chaque languette de la page A ouverte et comportant une croix rouge ;
- 5 minutes pour chaque languette de la page C ouverte.

FIN DE PARTIE

Une fois que vous avez atteint la fin de l'histoire, notez l'heure de fin et soustrayez-y l'heure de départ pour savoir combien de temps vous avez mis.

Pour obtenir votre score final, ajoutez les minutes de pénalité.

Si votre résultat final est de moins de 60 minutes, vous êtes un vrai génie du mal. Même Houdini serait jaloux de votre talent !

Si votre résultat est compris entre 60 et 90 minutes, votre évasion est un succès. Les difficultés ne vous ont pas arrêté.

Si vous avez eu besoin de plus de 90 minutes pour vous évader, il s'en est fallu de peu pour que vous y restiez.

RÉINITIALISER LE JEU

Lorsque vous aurez terminé le jeu, vous trouverez des instructions détaillées pour vous permettre de réassembler l'enveloppe. Si vous avez déplié l'enveloppe ou mélangé l'ordre de ses pages, repliez-la en commençant par la dernière page ouverte dans l'ordre suivant : 18, 16, 14, 13, 10, 09, 06, 05, 02. Ensuite, fermez les pages C et D, puis fermez l'enveloppe.

POUR COMMENCER LA PARTIE, TOURNEZ LA PAGE 01.