

# UNLOCK! KIDS

un juego de **UNLOCK!**

- ▶ A partir de 6 años
- ▶ 20 minutos
- ▶ De 1 a 4 jugadores



## INFORMACIÓN DEL JUEGO

*Unlock! Kids* es una versión del juego *Unlock!* diseñada para niños. Vive tres historias asombrosas, soluciona puzles, combina objetos y completa las aventuras mientras encuentras tantas estrellas como puedas.

Si esta es la primera vez que juegas, descubre las reglas con el **Tutorial**.

← Coge el mazo del **Tutorial** y lee la **primera carta** para empezar el escenario introductorio.

Si ya has jugado el **Tutorial**, lee el reglamento de *Unlock! Kids* para conocer las reglas más a fondo.



### ¡RECOMENDACIÓN DE VACANAUTA Y JAIME!



¡Atención, por favor! Puede que ya conozcas el juego *Unlock!* ¿Quién sabe? A lo mejor hasta lo has jugado en secreto mientras tus padres dormían..., pero, aun así, tienes que jugar el *Tutorial* para descubrir las reglas específicas de esta versión.

**IMPORTANTE:** No mires el contenido de una aventura antes de empezar a jugarla.

**LIBRITO DE PISTAS Y SOLUCIONES:** Lee las pistas solo cuando no logres solucionar un puzle. ¡y lee la solución solamente cuando estés seguro de querer darte por vencido!



# OBJETIVO DEL JUEGO



Unlock! Kids es un juego cooperativo.

Exploraréis todos juntos una de las tres historias del juego.

Cada una ofrece dos posibles aventuras y tendréis que trabajar en equipo para superar los retos que encontréis en el camino. No hay ningún límite de tiempo.

¡Mirad bien TODOS los componentes! Algunos pueden esconder sorpresas...

## ¿HABRÁ QUE LEER?



Para descubrir las reglas de *Unlock! Kids*, los niños tendrán que completar el *Tutorial* con alguien que sepa leer. Después, solo necesitarán ayuda con los textos de los componentes especiales de inicio y las cartas finales de las aventuras. En otras palabras, los niños podrán jugar sin tener que leer nada mientras puedan contar con alguien capaz de leerles el principio y el final de la aventura.



## CONTENIDO Y PREPARACIÓN



**IMPORTANTE:** Antes de empezar a jugar, hay que comprobar que el mazo esté completo. Para ello, mirad los números en la esquina inferior derecha del dorso de los componentes.

Primero, elige una aventura, y luego coge 1 de sus **componentes especiales** de inicio (**A**, **B**, **C**, **D**, **E** o **F**) y su mazo de cartas. Coge también los objetos de cartón (son fáciles de distinguir por sus dorsos) y déjalos bocabajo encima de la mesa.

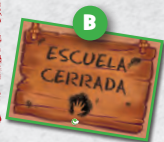
Nivel de dificultad:



### Paseando por la prehistoria

Mamuts de colores

¡Caramba!  
¡Menudas garras!



### Los secretos de Hatshepsut, reina de Egipto

La maldición de Hatshepsut

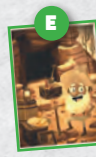
El tesoro de Hatshepsut



### Bienvenidos a Golden Town

La herencia del viejo Doug

El retorno de Jorgita Calamidad



Pon las cartas y los objetos de la aventura **BOCABAJO** encima de la mesa y mira su **componente especial** de inicio.



Para ver un ejemplo de preparación, consulta la última página de este reglamento.

**¡IMPORTANTE!** No mires NINGUNO de los componentes (ni cartas ni objetos de cartón) hasta que se te indique.



## LA REGLA DE ORO



**En cuanto veas un número en una carta, puedes mirar el componente con ese mismo número.**

*Unlock! Kids* es, por encima de todo, un juego de observación. Empieza **siempre** mirando los componentes que reveles. En cuanto veas un número, puedes coger y mirar la carta u objeto con ese mismo número. A veces también habrá números ocultos en las cartas.

*Ejemplo:* En esta cabaña, si te fijas en la mochila, podrás ver el número 7. Por lo tanto, coge inmediatamente la carta 7. Estos objetos ocultos sirven como bonificaciones que aumentarán tu puntuación al final de la aventura.



Pero no te preocupes si los pasas por alto. Mejoran tu puntuación, pero no son imprescindibles para terminar la aventura.

# TIPOS DE COMPONENTES



La figura que hay alrededor del número indica de qué tipo de componente se trata:

- Las cartas se representan con un **rectángulo 11**.
- Los objetos especiales y los componentes de cartón se representan con un **rombo 8**.
- Los **cuadrados** con 2 números significan que se deben combinar 2 cartas: **23 = 2 + 3**.

Cuando veas un número sin ninguna figura, eso significa que debes buscar ese componente.  
Será una carta O una ficha de cartón.

*Ejemplo: Al comienzo del Tutorial, debes coger y mirar inmediatamente el objeto 8 y las cartas 11, 2 y 3. Si se combinan, las cartas 2 y 3 forman una escena que tendrás que examinar para continuar tu aventura.*

**11, 2 y 3**

**1**

Después de un largo y agotador paseo por la isla de Hachibara, llegas a una cueva que parece abandonada.

Cada vez que veas un número, puedes darle la vuelta al componente con ese mismo número.

Por lo tanto, puedes darle la vuelta tanto al objeto de cartón como a las cartas.

Como que las cartas tienen que unirse para formar uno de los

**8**

**2**

En la mesa de la cabina encuentras una llave. Dale la vuelta al objeto de cartón.

**3**

Has encontrado dos mitades de símbolo. Puedes actuar en esos sitios usando cualquiera de ellas con otra mitad de símbolo.

¡No olvides que debes distinguir su número oculto, dale la vuelta al componente correspondiente.

**11**

Esto es la **Tabla de símbolos**.

**Importante:** No res des la vuelta todavía a los componentes con los números de arriba.

Los mitades de símbolo pueden formar un símbolo completo, ya sea en cartas, en objetos o en ambos. Cuando hayas formado uno de estos símbolos, revela el componente correspondiente al número indicado.

**8**

# DESCARTE DE COMPONENTES



En algunas cartas, verás uno o más componentes tachados. El símbolo **X** indica que debes devolver inmediatamente esos componentes a la caja del juego. ¡Esto es buena señal! Significa que estás progresando en la aventura.

**9**

**4**

¡Bravo! Has abierto el condado.

**X** significa que tienes que descartar los componentes tachados porque no los volverás a usar. En este caso, devuélvelos a la caja lo siguiente:

Las cartas **9** y la llave.

Ahora, coge la carta **4**.



# COMBINACIÓN DE SÍMBOLOS



Cuando todos los componentes de un lugar hayan sido revelados, habrá que resolver un puzzle.

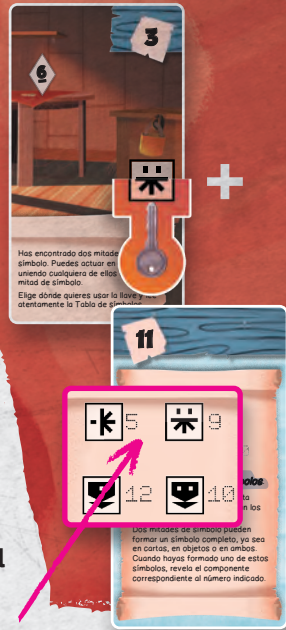
Para ello, **junta dos mitades de símbolos para formar un símbolo completo**. Estas dos mitades de símbolos pueden aparecer en cartas y/o en objetos.

Pero ¡cuidado! Al formar un símbolo completo siempre se produce algún efecto: ¡puede que avances en tu aventura o que caigas en una trampa!


*Ejemplo: Puedes combinar la llave con el candado del armario o la manija de la ventana, y cualquiera de esas dos opciones producirá un efecto.*

Cuando formes un símbolo completo, consulta la **Tabla de símbolos** (que está reproducida en cada componente especial de inicio). Busca en ella el símbolo que has formado y **coge la carta o el objeto con el número correspondiente**.

*Ejemplo: En este Tutorial, puedes elegir entre los números 5 y 9, según donde quieras usar la llave. Esta puede combinarse con dos mitades de símbolo distintas para crear un símbolo completo diferente.*





## ERRORES

Algunas elecciones pueden llevar a cartas de Error. En este Tutorial, combinar la llave con la ventana no sirve de nada. La mayoría de los errores no tienen consecuencias serias, pero ten en cuenta que algunas cartas de Error pueden hacerte perder estrellas  al final de la aventura.



## ELECCIONES



El símbolo  tienes que elegir utilizando el componente . Piénsalo bien: cuando hay una solución correcta, también hay una trampa. Si examinas todos los componentes que tienes ante ti, siempre darás con las pistas que necesitas para elegir correctamente.



## ¿TE HAS ATASCADO?





¿Has mirado en todas partes y no sabes qué hacer a continuación?

Si te has atascado, puedes consultar el librito de pistas. ¡Vacanauta estará más que encantada de ayudarte! Lee el apartado correspondiente al número de la carta con la que necesitas ayuda. ¡Y, si con esa pista no basta, dale la vuelta al librito de pistas y Vacanauta te dará la solución a ese puzle!



## FINAL DE LA PARTIDA



El símbolo  indica que has llegado al final de la aventura. ¡Felicidades! Para saber tu puntuación, cuenta todas las estrellas  que has recuperado y no te olvides de restar las que has perdido con las **cartas de Error**.

La **carta Final** te dirá cuál es la mayor puntuación que podías conseguir en tu aventura. **IMPORTANTE:** ¡Por favor, no mires las cartas que aún siguen bocabajo incluso aunque hayas terminado la partida! Puede que oculten sorpresas para alguna otra aventura.



## ¿Y AHORA QUÉ?



Tras completar una aventura, puedes escoger una nueva historia eligiendo otro componente especial de inicio junto con sus correspondientes objetos y su mazo de cartas correspondientes. ¡Pero también tienes la opción de vivir nuevas experiencias en los lugares que ya has visitado! Para ello, elige el segundo componente especial de inicio, vuelve a poner bocabajo todos los componentes revelados y empieza una aventura completamente nueva. ¡Te hará replantearte todo lo que creías saber!

¡YA HAY TRES AVENTURAS DISPONIBLES!



¡Sigue las aventuras de Vacanauta!    / [www.spacecow.fr](http://www.spacecow.fr)



# UNLOCK!

¡Puzles ingeniosos, trampas diabólicas y múltiples aventuras con una aplicación interactiva!

¡Los mayores también pueden jugar a *Unlock!*

Cajas de 3 aventuras  
(de 60 minutos cada una)

Cajas de 1 aventura  
(de 30 a 45 minutos)

Prueba los escenarios introductorios gratuitos disponibles en nuestra página web:  
<https://print-and-play.asmodee.fun/es/game/unlock>

[www.spacecowboys.fr](http://www.spacecowboys.fr)



# EJEMPLO DE PREPARACIÓN

Este es el aspecto que tendrá tu mesa cuando hayas preparado el Tutorial.



## RESERVA DE OBJETOS



## PILAS DE ROBO



## DESCARTE

## ZONA DE JUEGO DE LAS CARTAS REVELADAS

**1**

Después de un largo y agradable paseo por la Isla de Vacanauta, llegas a una cascada que parece abundante.



Cada vez que ves un número, puedes darle la vuelta al componente con ese mismo número.

Por lo tanto, puedes darle la vuelta tanto al objeto de cartón como a las cartas   .

Indica que las cartas   tienen que irse para formar una espina.



**2**



En la mesa de la cabina encuentras una llave. Dale la vuelta al objeto de cartón .

Mira más de cerca lo machito, si distingues su número oculto, dale la vuelta al componente correspondiente.

**3**



Has encontrado dos milanes de símbolo. Puedes actuar en esos sitios usando cualquiera de ellos con uno milés de símbolo.

Elige dónde quieres usar lo llave y lee atentamente la Tabla de símbolos.

**11**



Esto es la **Tabla de símbolos**.

**Importante:** No les des la vuelta todavía a los componentes con los números de arriba.

Los milés de símbolo pueden formar un símbolo completo, ya sea en cartas, en objetos o en ambos. Cuando hayas formado uno de estos símbolos, revés el componente correspondiente al número indicado.



## RECOMENDACIÓN DE VACANAUTA

¡Si las apilas en grupos de diez, encontrarás más rápido las cartas que busques!

**¡VACANAUTA OS LO AGRADECE MUUUUCHO!**

¡Muuuchas gracias a todos los jóvenes terrícolas que han probado este juego! ¡Gracias de nuevo!

© 2022 SPACE Cow - Asmodee Group. Todos los derechos reservados. Sigue a SPACE COW en:

