UNLOCK!

AVENTURAS MISTERIOSAS

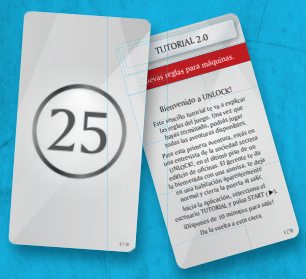
- A partir de 10 años
- 60 minutos
- 1 a 6 jugadores

CONTENIDO

IMPORTANTE: NO LEAS LOS MAZOS DE CARTAS ANTES DE COMENZAR A JUGAR.

Un tutorial de 10 cartas

Este tutorial está ubicado en la parte superior del mazo de la primera aventura.



Coloca estas cartas en el espacio 0 una vez que hayas abierto los mazos.

3 aventuras (186 cartas)

LA CASA DE LA COLINA

Nivel de dificultad:

LAS TRAMPAS DEL NAUTILUS

Nivel de dificultad:

EL TESORO DE TONIPAL

Nivel de dificultad:

RESUMEN DEL JUEGO

Cada mazo forma un escenario cooperativo.
Los jugadores se verán inmersos en una aventura y tienen una hora para completar la misión encomendada.
Durante esa hora, tendrán que superar muchos desafíos y obstáculos.

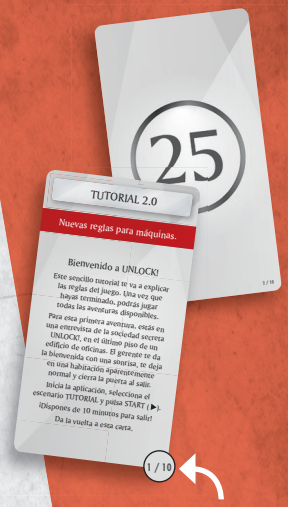
PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Con el fin de aprender a jugar, te recomendamos comenzar por la aventura ***Tutorial***, ya que te enseñará las reglas sobre la marcha.

El tutorial se puede jugar incluso **antes** de leer este reglamento.
Simplemente sigue las instrucciones de preparación tal y como se indica a continuación:

- Coloca la carta de inicio (con el título de la aventura) en el centro de la mesa, con el lado del texto visible.
- Coloca el resto de cartas de la aventura boca abajo, formando un mazo.
- Inicia la aplicación (consulta **App** - página 7), selecciona el ***Tutorial*** de "Aventuras misteriosas" y coloca el dispositivo al alcance de todos los jugadores.
- Que un jugador lea el texto de la carta de inicio en voz alta, inicia la cuenta atrás de la app y da la vuelta a la carta ¡Comienza la partida!

Nota: Los jugadores pueden tomar notas durante la partida.

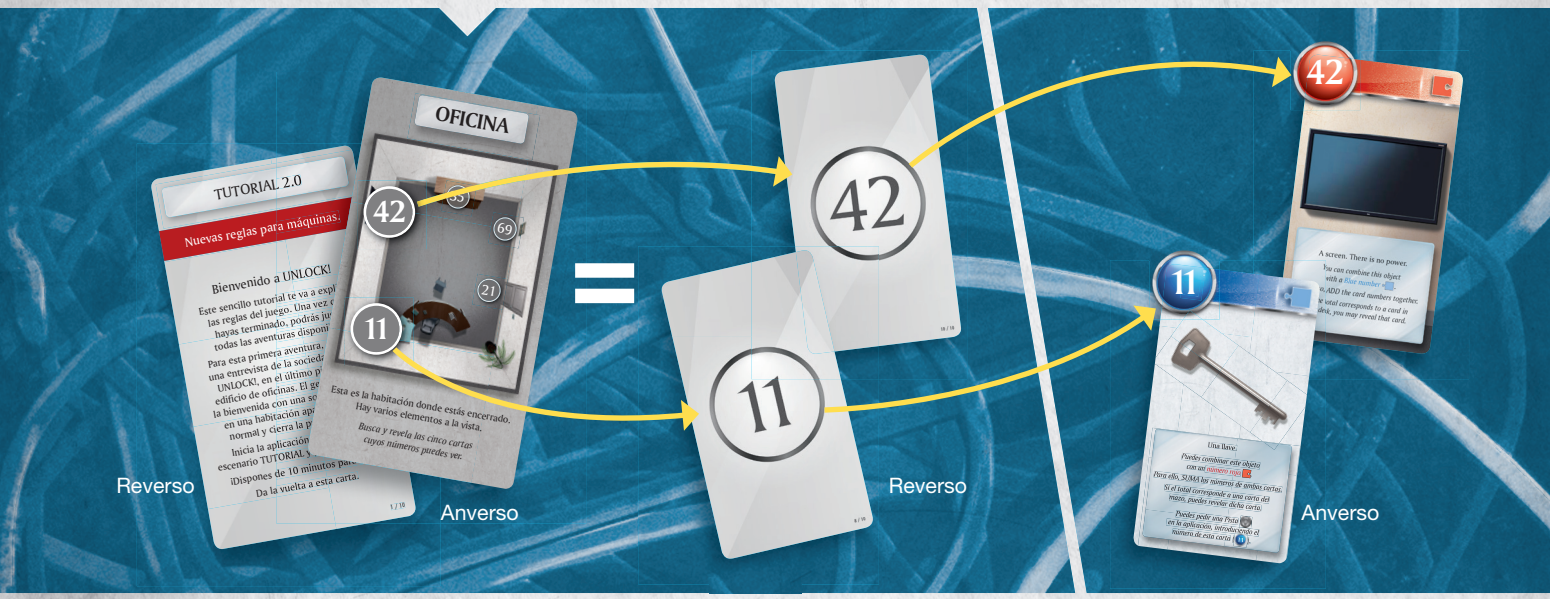


Cada carta tiene un número asignado en la parte posterior de modo que puedas comprobar si el mazo de la aventura está completa antes de comenzar la partida.

REGLAS

La primera habitación del juego está en el otro lado de la carta de inicio. En esta sala, hay números y letras que coinciden con algunas cartas del mazo (los números y las letras que aparecen impresos en el reverso de las cartas). Cada vez que los jugadores ven un número o una letra en una carta de habitación o en cualquier otra carta, deben buscar la carta correspondiente en el mazo y revelarla (darle la vuelta para ver el otro lado).

Las cartas reveladas se colocan boca arriba sobre la mesa para que todos puedan verlas.



La partida se desarrolla en tiempo real. Los jugadores deben formar un equipo y trabajar juntos para ganar. Cada jugador debe tener acceso al mazo en todo momento.

Los jugadores pueden designar a uno de ellos para buscar y revelar las cartas o repartir el mazo entre todos.

Los jugadores no pueden extender la baraja sobre la mesa.

TIPOS DE CARTA

HAY VARIOS TIPOS DE CARTAS.

OBJETOS (FRANJA SUPERIOR ROJA O AZUL)

Los objetos pueden, a veces, interactuar con otros objetos (ver **Combinar objetos** - página 4).

El objeto 35 es un arcón.

El objeto 11 es una llave.

MÁQUINAS (FRANJA SUPERIOR VERDE)

Los jugadores deben introducir el número de la máquina en la app para poder acceder a ella (ver **Máquinas** - página 5).

La máquina 69 es un panel con 6 terminales.

CÓDIGOS (FRANJA SUPERIOR AMARILLA)

Los jugadores deben introducir el código en la app para continuar con la aventura (ver **Códigos** - página 6).

La carta 21 es una puerta cerrada con un código digital.
Los jugadores tendrán que introducir el código para desbloquear la puerta.

OTRAS CARTAS (FRANJA SUPERIOR GRIS)

Estas cartas pueden ser:

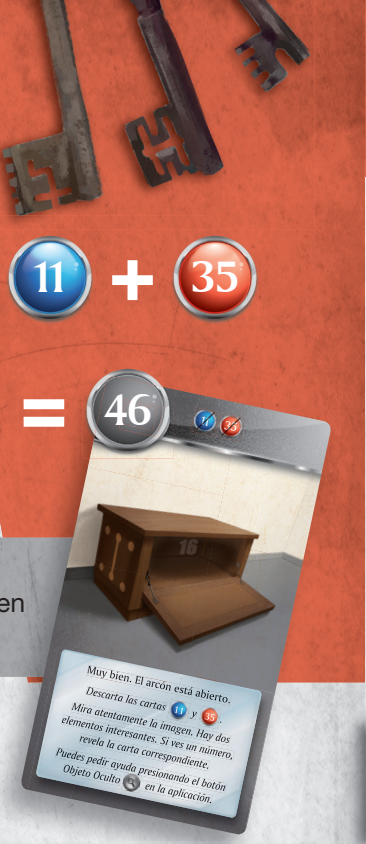
- Un **lugar**, que muestra una habitación y los objetos que hay en ella.
- El resultado de **una interacción con un objeto**.
- Una **penalización** que se aplica a los jugadores como consecuencia de un error.
- Un **modificador** (ver **Modificadores** - página 5).

De izquierda a derecha: una habitación, el resultado de una interacción y una penalización.

COMBINAR OBJETOS

A veces es posible combinar objetos (por ejemplo una llave con una puerta). para ello, suma los valores de cada carta (marcados en rojo y en azul) y busca en el mazo el número resultante. Por supuesto, no es posible combinar números y letras.

REGLA DE ORO: un número rojo solamente se puede combinar con un número azul y viceversa. NO hay más combinaciones posibles (azul+azul, rojo+rojo, gris+gris, etc.).



Los jugadores deciden combinar la llave (11) con el arcón (35). Buscan la carta (46) en el mazo y la revelan. Funciona: abren el arcón y ven lo que hay dentro.

DESCARTAR CARTAS

En la parte superior de algunas cartas puedes encontrar números y letras tachados. Debes descartar inmediatamente las cartas correspondientes, ya que no se utilizarán más durante la partida.

Tras abrir el arcón (46), los jugadores pueden descartar la llave (11) y el arcón (35).

PENALIZACIONES

Los jugadores pueden perder tiempo (normalmente unos pocos minutos) a causa de algunas de sus acciones. Si un jugador revela una carta de penalización, tiene que seguir sus instrucciones. Estas cartas siempre se descartan tras su uso.

MODIFICADORES

Algunas cartas contienen Modificadores, que son números azules con un "+", encuadrados en una pieza de puzle. Estos números nunca coinciden con una carta del mazo, sino que tienen que sumarse a un número rojo (¡recuerda la regla de oro!).

Los jugadores han restituido el suministro eléctrico (carta 25) y obtienen un modificador (+6) que pueden utilizar en lugar del número de la carta (25).

MÁQUINAS

Para utilizar una máquina (cartas con franja verde), los jugadores deben introducir en la app el número de la carta (si es una letra, el número debajo de esta). Entonces, la app mostrará la máquina, así como los botones de ayuda, respuesta, etc. La app indicará a los jugadores cómo continuar y la mayoría de las veces les indicará un número rojo (que se podrá añadir a un número azul).

Tras avanzar en la partida, los jugadores han descubierto cómo se utiliza la máquina 69. Hay que conectar con un cable los dos terminales centrales del panel. Así que tendrán que pulsar el botón ( ) de la app e introducir el número 69. Después de seleccionar los dos terminales centrales y de validar la respuesta, obtienen el número 9. Ahora ya pueden combinar este número con el del cable eléctrico (16) y revelar la carta 25 (16+9).

¡Cuidado! un uso erróneo puede causar una pérdida de tiempo. Te recomendamos que avances en la historia hasta que descubras cómo funciona la máquina.

CÓDIGOS

Durante la partida, en ocasiones los jugadores tendrán que enfrentarse a códigos (franja amarilla): candados de combinación, puertas con códigos digitales, etc. Para resolverlos, los jugadores tendrán que encontrar el código correcto, introducirlo en la app (ver **App** - página 7) y validarlo (no es necesario introducir el número de la carta).

Los códigos están compuestos de 4 dígitos. Si los jugadores introducen el código correcto, la app les dará instrucciones para continuar la partida. En caso contrario, los jugadores perderán unos minutos.

OBJETOS OCULTOS

Durante la partida, no todos los objetos están a la vista. Por lo tanto, los jugadores deben mirar cuidadosamente las cartas para encontrar, de vez en cuando, letras o los números ocultos que coinciden con cartas del mazo.

Nota: Si los jugadores están atascados y no saben qué hacer a continuación, el botón "Objeto oculto" está disponible en la aplicación e indica el objeto oculto más cercano en función de su progreso. También es posible, al inicio de la partida, activar la función de ayuda automática para encontrar los objetos ocultos. En este caso, la aplicación proporcionará las indicaciones a los jugadores a su debido tiempo.

¿Ves el objeto oculto (16) en esta carta?

PISTAS

Durante la partida, los jugadores pueden obtener pistas presionando el botón "Pista" de la app e introduciendo el número de la carta sobre la que se quiere la pista.

Para cartas con una letra, los jugadores tendrán que introducir el número de debajo de la letra para obtener la pista.

Nota: Para algunas cartas, la aplicación ofrecerá a los jugadores una segunda pista (y / o la solución) si la primera no proporciona suficiente información.

FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina una vez que los jugadores han logrado resolver el último puzle y detenido el temporizador. A continuación, pueden acceder a su puntuación y su evaluación de rendimiento (de 0 a 5 estrellas).

La partida no termina si el temporizador llega a 00:00. Los jugadores pueden seguir y completar su aventura. Sin embargo, su evaluación será menor si terminan después del tiempo asignado.

APP

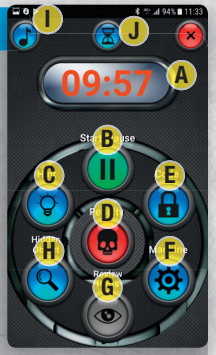
La app de UNLOCK! Puede descargarse de forma gratuita desde App Store y Google Play. Gestiona el tiempo, penalizaciones, códigos, máquinas y pistas de los jugadores. LA APP ES NECESARIA PARA JUGAR EL JUEGO (pero una vez descargada, no necesita conexión a Internet para jugar). Después de lanzar la app, los jugadores deben elegir el set de "Aventuras Misteriosas", después el idioma de la partida. La app les dirigirá directamente a la pantalla de selección de aventuras.

SELECCIÓN DE AVENTURAS

A Aventura: arrastrando la imagen, los jugadores pueden elegir entre las aventuras disponibles incluidas en la caja. Recuerda: te recomendamos comenzar con la aventura **Tutorial**.

B Al presionar "Jugar", los jugadores son redirigidos a la pantalla del juego.

PANTALLA DE JUEGO



A Tiempo restante: Cuando la cuenta atrás llega a 00:00, el temporizador continúa funcionando sin ser visualizado.

B Inicio / Pausa: inicia o pausa el juego.

C Pista: obtén una pista introduciendo el número de carta correspondiente.

D Penalización: Presiona el botón Penalización cuando una carta te lo indique. Perderás unos minutos.

E Código: Introduce un código.

F Máquina: Utiliza una máquina.

G Revisar pistas: Consulta de nuevo las pistas/objetos ocultos obtenidos anteriormente.

H Objeto oculto: Obtén una ayuda sobre objetos ocultos en función del punto en el que esté la aventura.

I Sonido: Activar / desactivar la música de fondo.

J Temporizador: para jugar con o sin tiempo.

PISTAS/CÓDIGOS/MÁQUINAS

Al pulsar los botones "Pista", "Código" o "Máquina", los jugadores obtienen acceso a un teclado digital que les permite introducir el número de pista, el código o el número de carta de la Máquina.

A Teclado digital: permite a los jugadores introducir un número. El botón C borra toda la entrada.

B Validación: Permite validar el número introducido y obtener el mensaje correspondiente.

C Cierre: Permite cerrar el teclado numérico sin realizar ninguna entrada.

EVALUACIÓN

Después de completar la aventura, los jugadores son redirigidos automáticamente a esta pantalla.

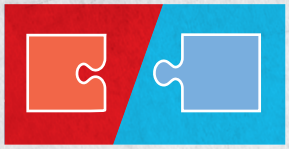
A Resultados de la partida: Esta información resume la aventura. La primera línea muestra el tiempo total y el número de pistas solicitadas. La segunda línea muestra el tiempo perdido debido a las penalizaciones (entre paréntesis, el número de penalizaciones). La tercera línea muestra el tiempo perdido debido a las máquinas y los códigos incorrectos (entre paréntesis, el número de códigos incorrectos).

B Evaluación: Las estrellas se otorgan (de 0 a 5) de acuerdo con el rendimiento de los jugadores-tiempo dedicado a completar la aventura y el número de pistas solicitadas.

AYUDA DE JUEGO

TIPOS DE CARTA:

Objeto (puerta, llave)

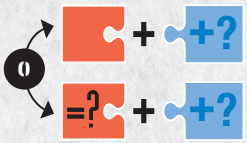


Combinar

Modificador

▶ 1 NÚMERO AZUL (diferente al número de la propia carta)

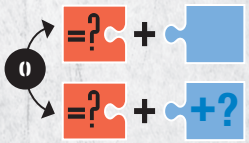
Combinar



Máquina

▶ Requiere resolver un puzle en la app

Si el número es rojo, combinar



Código
(candados, códigos de puertas...)

▶ Siempre **4 dígitos**
▶ Es necesario **introducirlos en la app**

Cartas grises

▶ El resto de las cartas (habitaciones, interacción, penalizaciones)

REGLA DE ORO: UN NÚMERO ROJO (OBJETO O MÁQUINA) SOLO PUEDE SER COMBINADO CON UN NÚMERO AZUL (OBJETO O MODIFICADOR) Y VICEVERSA.

CONSEJOS

Sé organizado:

- Divide el mazo entre los jugadores para poder buscar más rápido las cartas durante la partida;
- Lee las cartas con cuidado y hablad entre vosotros;
- Descarta las cartas cuando te lo indiquen (y comprueba que no se han cometido errores, y que las cartas descartadas se corresponden con los números o letras tachados).

¿Todavía atascado?

Puede que necesites avanzar en la aventura para entender una combinación, un código o una máquina. Sin embargo:

- Si una carta parece demasiado compleja, solicita una pista sobre esta carta específica (incluso si disminuye tu evaluación final);
- Puede que hayas perdido un objeto oculto. Presiona el botón “Objeto oculto” en la app.

CRÉDITOS

LA CASA DE LA COLINA

Escenario: Fabrice Mazza

Ilustraciones: Pierre Santamaria
http://www.behance.net/pierresantamaria

LAS TRAMPAS DEL NAUTILUS

Escenario: Arnaud Ladagnous

Ilustraciones: Florian de Gesincourt
http://www.degesart.com

EL TESORO DE TONIPAL

Escenario: Billy Stevenson & Sébastien Pauchon

Ilustraciones: Sergo
http://mikmakstudio.com

Tutorial ilustrado por Arnaud Demaegd.

UNLOCK! AVENTURAS MISTERIOSAS es un juego publicado por JD Éditions • SPACE Cowboys 238, rue des frères Farman, 78530 BUC - Francia © 2017 Space Cowboys. Todos los derechos reservados.

Encuentra más sobre UNLOCK! y SPACE Cowboys en www.spacecowboys.fr, en @SpaceCowboysFR y en .