

UNLOCK!

EXOTIC ADVENTURES

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

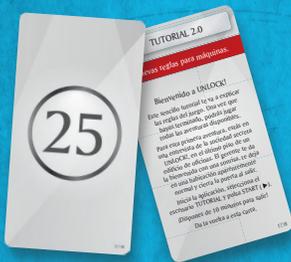


CONTENIDO

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 (180 cartas + 1 hoja de papel + 1 cuaderno de viaje)

LA NOCHE DE LOS ESPANTANIÑOS



Nivel de dificultad:

El Último Cuento de Scheherazade



Nivel de dificultad:

Expedición: Challenger



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



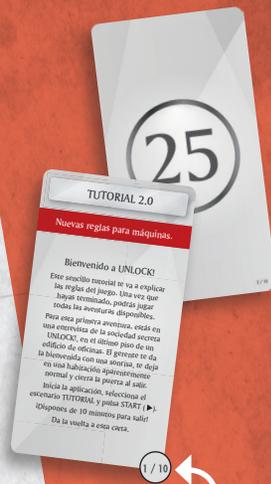
Con el fin de aprender a jugar, te recomendamos comenzar por la aventura **Tutorial**, ya que te enseñará las reglas sobre la marcha.

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** y coloca el dispositivo al alcance de todos los jugadores.
- ▶ Que un jugador lea el texto de la carta de inicio en voz alta, y luego inicie la cuenta atrás de la app y de la vuelta a la carta. ¡Comienza la partida!

Nota: Los jugadores pueden tomar notas durante la partida.



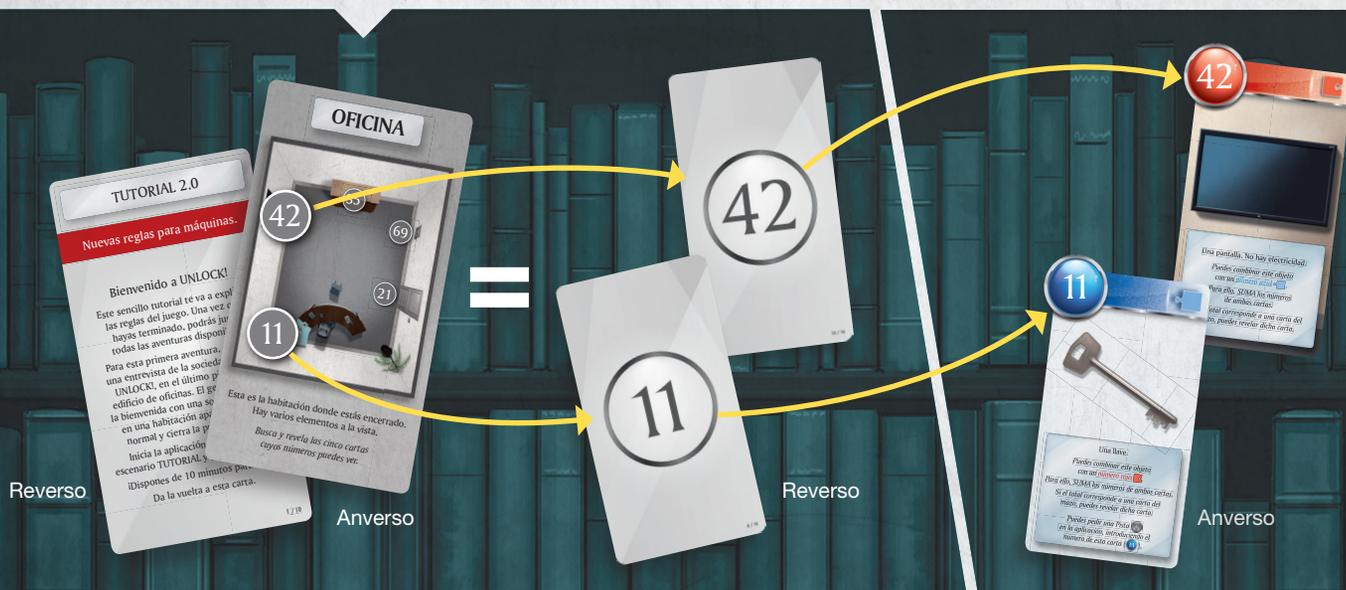
Cada carta tiene un número asignado en la parte posterior de modo que puedas comprobar si el mazo de la aventura está completo antes de comenzar la partida.

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, azul+gris, etc.).

Los jugadores deciden combinar la llave (11) con el arcón (35). Buscan la carta (46) (11+35) 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 deben descartar la llave (11) y el arcón (35).



PENALIZACIONES



Los jugadores pueden perder tiempo (normalmente unos cuantos minutos) a causa de algunas de sus acciones. Si los jugadores revelan una carta de penalización (85), tienen 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 puzzle. 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 deben sumar a un número rojo en vez de añadir a un número rojo en vez de utilizar el 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 ésta). Entonces, la app mostrará la máquina, así como los botones que deben utilizarse para activar sus funciones. Cuando los jugadores hayan comprendido el funcionamiento de la máquina, la app les irá guiando por todos los pasos necesarios para continuar la partida.

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 coger 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 número oculto (16) en esta carta?



PISTAS



27 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 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 PODER JUGAR** (pero una vez descargada, no requiere conexión a Internet para jugar). Después de iniciar la app, los jugadores deben elegir la caja apropiada y luego el idioma de la partida. Tras eso, la app les llevará a la pantalla de selección de aventura.



SELECCIÓN DE AVENTURA

- A** Los jugadores presionan el título de la aventura que desean jugar. Recordad que os recomendamos comenzar con la aventura **Tutorial**.
- B** Los jugadores son llevados a la pantalla del juego.

PANTALLA DE JUEGO

- A** Tiempo restante o tiempo transcurrido (depende de la aventura).
- B** Inicio / Pausa: inicia o pausa la partida.
- C** Pista: Proporciona una pista introduciendo el número de carta correspondiente.
- D** Penalización: Cuando los jugadores revelen una carta de Penalización, se les perderá que presionen este botón. Como resultado, perderán unos minutos.
- E** Código: Introducción de códigos.
- F** Máquina: Uso de las máquinas.
- G** Revisar pistas: Consulta de las pistas/objetos ocultos obtenidos hasta ese momento.
- 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: Permite jugar con o sin temporizador.



PISTAS/CÓDIGOS/MÁQUINA



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

Tras completar la aventura, los jugadores son llevados automáticamente a esta pantalla, que en algunas ocasiones mostrará el desenlace de la aventura.

- A** Resultados de la partida: Esta información resume la aventura. La primera línea muestra el tiempo total transcurrido 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; el tiempo invertido para completar la aventura y el número de pistas solicitadas.
- C** Compartir: Comparte tu evaluación con tus amigos (se requiere conexión a Internet).



AYUDAS DE JUEGO



TIPOS DE CARTA:

Objeto (puerta, llave)



Combinar



Modificador

▶ 1 NÚMERO AZUL
(que no sea el número de la propia carta)

Combinar



Código
(candados, códigos de puertas...)

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

Máquina

▶ El número de la carta debe introducirse en la app
▶ Requiere resolver un puzle

Cartas grises

▶ El resto de las cartas (lugares, de 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

Sed organizados:

- ▶ Dividid el mazo entre los jugadores para, al buscar entre todos, poder encontrar más rápido las cartas durante la partida;
- ▶ Leed las cartas con cuidado y hablad entre vosotros;
- ▶ Descartad las cartas cuando os lo indiquen (y comprobad que no se han cometido errores y que las cartas descartadas se corresponden con los números o letras tachados).

¿Todavía atascados?

- Puede que necesitéis avanzar en la aventura para entender una combinación, un código o una máquina. Sin embargo:
- ▶ Si una carta parece demasiado compleja, solicitad una pista sobre ella (incluso si eso disminuye vuestra evaluación final);
 - ▶ Puede que hayáis pasado por alto un objeto oculto. Presionad el botón "Objeto oculto" en la app.

CRÉDITOS

LA NOCHE DE LOS ESPANTANIÑOS

Escenario: Winzenschtark

Ilustraciones: Amélie Guinet
<https://www.amelie-guinet.com/>

El último cuento de Scheherazade

Escenario: Al Hadin

Ilustraciones: Martin Mottet
<https://www.martinmottet.com>

Expedición: Challenger

Escenario: Arthur Malone

Ilustraciones: Florian de Gésincourt
<http://www.degesart.com>

Tutorial ilustrado por Arnaud Demaegd.

UNLOCK! SECRET ADVENTURES es un juego publicado por JD Éditions

- SPACE Cowboys 238, rue des frères Farman, 78530 BUC - Francia © 2018 Space Cowboys. Todos los derechos reservados.

Encuentra más sobre UNLOCK! y SPACE Cowboys en www.spacecowboys.fr, en [f](https://www.facebook.com/SpaceCowboysFR) @SpaceCowboysFR y en [t](https://twitter.com/SpaceCowboysFR).

