UNLOCK!
GAME ADVENTURES

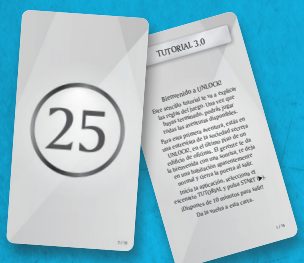
- A partir de 10 años
- 60 minutos
- 1 a 6 jugadores



CONTENIDO

1 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 mapa, 6 cubos rojos y 1 librito de soluciones)

NO HACE FALTA SABER JUGAR A *¡AVENTUREROS AL TREN!*, *MYSTERIUM* O *PANDEMIC* PARA JUGAR ESTAS AVENTURAS.

¡AVENTUREROS AL TREN!



Nivel de dificultad:

MYSTERIUM



Nivel de dificultad:

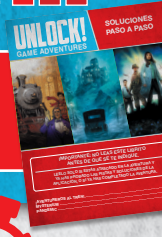
PANDEMIC



Nivel de dificultad:

LIBRITO DE SOLUCIONES:

- Léelo solamente al final de la aventura o si al aplicación no te proporciona las respuestas.
- Procura que la caja del juego esté al alcance de todo el mundo mientras se juega un escenario.

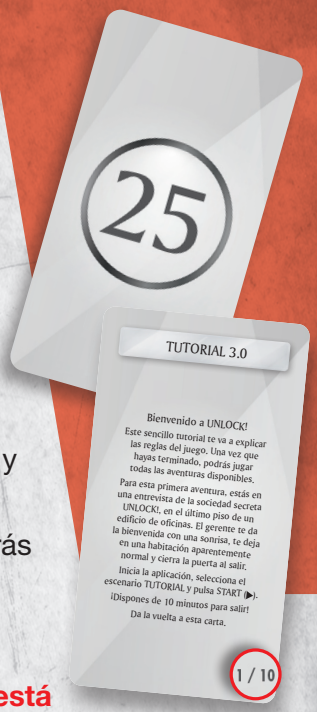


RESUMEN DEL JUEGO

Cada mazo ofrece un escenario cooperativo.

Los jugadores se verán inmersos en una aventura y tendrán una hora para completar la misión encomendada superando numerosos 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 como se indica a continuación:

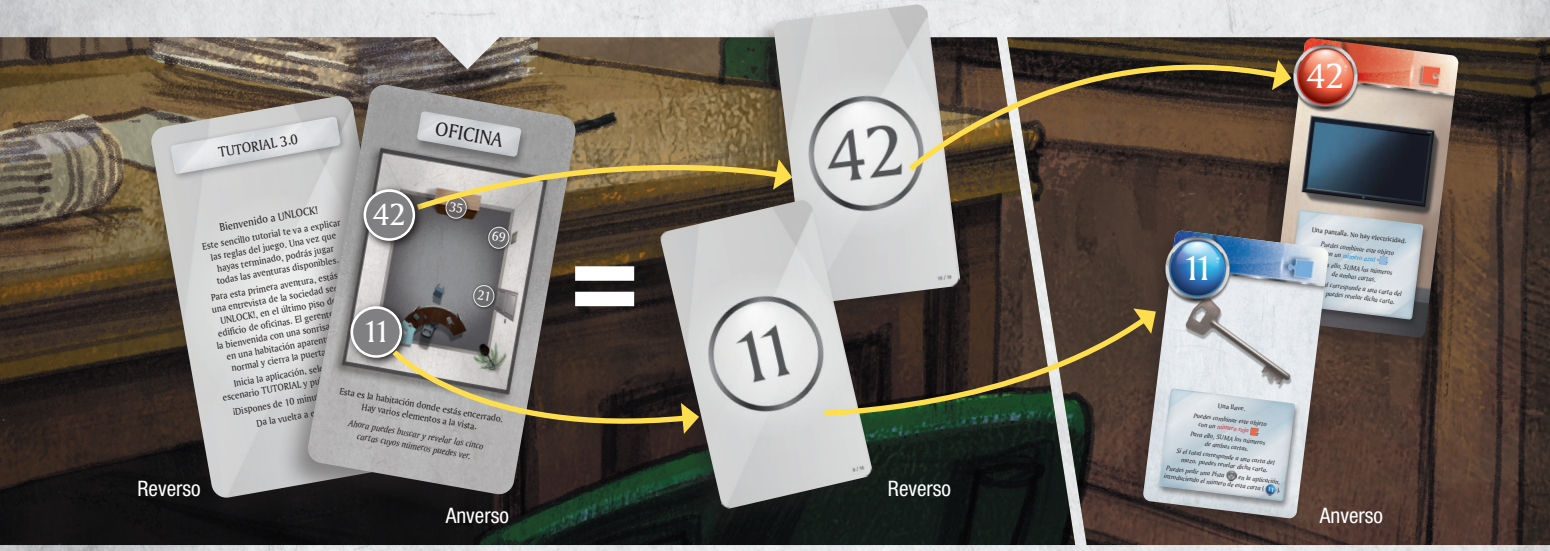
- Coloca la carta de inicio (con el título de la aventura) en el centro de la mesa, con el lado del texto visible.
- Coloca el resto de las cartas de la aventura bocabajo, formando un mazo.
- Inicia la aplicación (consulta **Aplicación** - página 6), selecciona el ***Tutorial*** y coloca el dispositivo al alcance de todos los jugadores.
- Un jugador lee el texto de la carta de inicio en voz alta, inicia la cuenta atrás de la aplicación y le da la vuelta a la carta. ¡Comienza la partida!

Nota: los jugadores pueden tomar notas durante la partida.

IMPORTANTE: antes de empezar una aventura, asegúrate de que tu mazo está completo. Para comprobarlo, mira los números en la esquina inferior derecha de las cartas.

REGLAS

La primera habitación del juego está en el reverso de la carta de inicio. En esta sala, hay números y letras que coinciden con algunas cartas del mazo (los números y 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. Las cartas reveladas se colocan bocarriba sobre la mesa para que todos puedan verlas.



La partida se desarrolla en tiempo real (las cartas y la aplicación se usan simultáneamente). Los jugadores deben formar un equipo y trabajar juntos para ganar. También 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 CARTAS





HAY VARIOS TIPOS DE CARTAS:

OBJETOS (símbolo rojo 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 (símbolo verde)

Los jugadores interactúan con las máquinas mediante la aplicación (ver **Máquinas** - página 5).

La máquina 69 es un panel con 6 terminales.



OTRAS CARTAS

Estas cartas pueden ser:

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

A la izquierda, una penalización.
En medio, el resultado de una interacción.
A la derecha, una habitación.

COMBINAR OBJETOS



A veces es posible combinar objetos (por ejemplo, una llave con una puerta). Para ello, suma los valores de cada carta (escritos dentro de un círculo rojo o azul) y busca en el mazo la carta con el número resultante. Evidentemente, 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.).

11 + 35 = 46



Los jugadores deciden combinar la llave (11) con el arcón (35). Buscan la carta 46 (11+35) 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, que no se utilizarán más durante la partida.



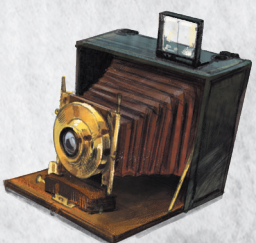
Tras abrir el arcón (46), los jugadores deben descartar la llave (11) y el arcón (35).





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 (), tienen que seguir sus instrucciones. Estas cartas siempre se descartan tras su uso.



MODIFICADORES

Algunas cartas contienen modificadores, que son números azules o rojos precedidos por un «+» y encuadrados en una pieza de puzle. Estos números **nunca coinciden** con una carta del mazo, sino que tienen que sumarse al número del otro color (¡recuerda la **regla de oro**!).

Los jugadores han restituido el suministro eléctrico (carta 25) y obtienen un Modificador (+6) que pueden sumar a un número rojo en vez de utilizar el número de la carta (25).



MÁQUINAS

Para utilizar una máquina (carta con símbolo verde), los jugadores **deben introducir en la aplicación el número de la carta** (si es una letra, el número debajo de esta). Al hacerlo, la aplicación 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 aplicación los irá guiando por todos los pasos necesarios para continuar la partida.

Tras avanzar en la partida, los jugadores descubren 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 aplicación e introducir el número 69. Después de seleccionar los dos terminales centrales y 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 hacer que perdáis tiempo. Puede que sea necesario avanzar más en la aventura para descubrir cómo funciona la máquina.



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 números ocultos que coincidan con cartas del mazo.



Nota: Si los jugadores se atascan y no saben qué hacer a continuación, el botón «Objeto oculto» está disponible en la aplicación e indicará 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 indicaciones a los jugadores a su debido tiempo.

¿Ves el número oculto (16) que hay en la carta?



PISTAS



Durante la partida, los jugadores pueden obtener pistas presionando el botón «Pista» de la aplicación e introduciendo **el número de una carta que haya sido revelada**.



Para las cartas con una letra, los jugadores tendrán que introducir **el número debajo de la letra** para obtener la pista. Si no hay ningún número debajo de la letra, no se podrá obtener ninguna pista.

Nota: para algunas cartas, la aplicación ofrecerá a los jugadores una segunda pista (y en algunos casos, la solución) si la primera no les ha proporcionado 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 consultar su puntuación y su evaluación de rendimiento (de 0 a 5 estrellas).

APLICACIÓN

La aplicación de *UNLOCK!* puede descargarse de forma gratuita en App Store y Google Play. Gestiona el tiempo, penalizaciones, códigos, máquinas y pistas de los jugadores. **LA APLICACIÓN ES NECESARIA PARA PODER JUGAR** (pero una vez descargada, no requiere conexión a Internet). Después de iniciar la aplicación, los jugadores deben elegir el idioma de la partida. Tras eso, la aplicación los llevará a la pantalla de selección de aventura.



SELECCIÓN DE AVENTURA

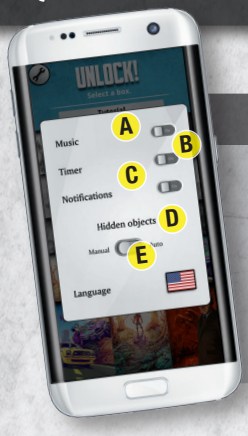
A **Configuración:** Abre la ventana de «Configuración».

B **Aventura:** Cuando aparezca el recuadro del menú, pulsad en él para mostrar los títulos de las aventuras, y luego presionad el título de aquella que deseéis jugar. Recordad que os recomendamos comenzar con la aventura **Tutorial** si nunca habéis jugado a *Unlock!* antes.

C **Inicio del juego:** Lleva a los jugadores a la pantalla de juego.

APLICACIÓN (CONTINUACIÓN)

IMPORTANTE: Las aventuras están pensadas para jugarse sin interrupciones. Si necesitáis salir de la aplicación antes de terminar una aventura, procurad resolver todas las máquinas que hayáis encontrado hasta ese momento para retomar la aventura donde se la dejasteis.



CONFIGURACIÓN

- **A Música:** Enciende o apaga la música de fondo.
- **B Temporizador:** Permite jugar con o sin temporizador.
- **C Notificaciones:** Activa o desactiva las notificaciones.
- **D Objetos ocultos:** Activa el aviso automático de objetos ocultos.
- **E Idioma:** Permite elegir el idioma.

PANTALLA DE JUEGO



- **A Tiempo restante.**
- **B Inicio / Pausa:** Inicia o pausa la partida.
- **C Pista:** Proporciona una pista al introducir el número de la carta correspondiente. Algunas veces aporta la solución si las pistas han sido insuficientes.
- **D Penalización:** Cuando los jugadores revelen una carta de Penalización, se les pedirá que presionen este botón. Como resultado, perderán unos minutos.
- **E Máquina:** Uso de las máquinas (cartas con un símbolo verde).
- **F Revisar pistas:** Consulta de las pistas/objetos ocultos y algunos eventos.
- **G Objeto oculto:** Ofrece una ayuda sobre objetos ocultos en función de cuánto se haya avanzado en la aventura.



PISTAS / MÁQUINAS

Al pulsar el botón «Pista» o «Máquina», los jugadores obtienen acceso a un teclado numérico que les permite introducir el número de pista o el número de carta de la Máquina.

- **A Teclado numérico:** Permite a los jugadores introducir un número. El botón C borra toda la entrada.
- **B Botón OK:** Permite confirmar el número introducido y obtener el mensaje correspondiente.
- **C Botón X:** Permite cerrar el teclado numérico sin realizar ninguna entrada.

EVALUACIÓN



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

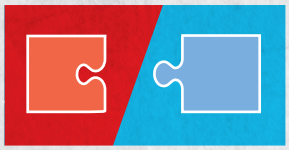
- **A Resultados de la partida:** Esta información resume la aventura. La primera línea muestra el tiempo total transcurrido y el número de pistas solicitadas. La segunda línea indica el tiempo perdido debido a las penalizaciones (entre paréntesis, el número de penalizaciones).
- **B Evaluación:** Las estrellas se otorgan (de 0 a 5) de acuerdo con el rendimiento de los jugadores o 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)



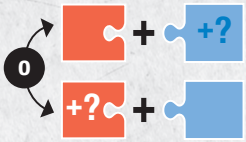
Combinar



Modificador

- **1 número azul** para combinarlo con una carta roja
- **1 número rojo** para combinarlo con una carta azul

Combinar



Máquina

- El número de la carta debe introducirse en la **aplicación**
- Requiere resolver un puzle

Cartas grises

- El resto de las cartas (lugares, de interacción, penalizaciones)

REGLA DE ORO: NÚMERO ROJO + NÚMERO AZUL.

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).

¿Seguís atascados?

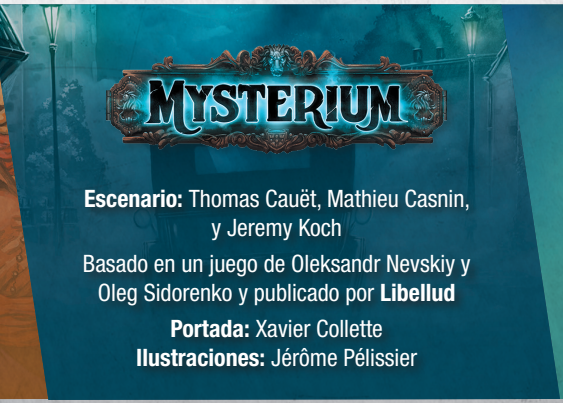
Puede que necesitéis avanzar en la aventura para entender una combinación, un código o una máquina. Sin embargo:

- 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 aplicación.

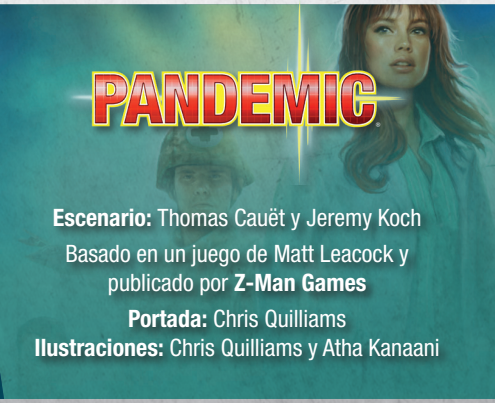
CRÉDITOS



Escenario: Thomas Cauët y Mathieu Casnin
Basado en un juego de Alan R. Moon y publicado por **Days of Wonder**
Portada: Julien Delval
Ilustraciones: Martin Mottet



Escenario: Thomas Cauët, Mathieu Casnin, y Jeremy Koch
Basado en un juego de Oleksandr Nevskiy y Oleg Sidorenko y publicado por **Libellud**
Portada: Xavier Collette
Ilustraciones: Jérôme Pélissier



Escenario: Thomas Cauët y Jeremy Koch
Basado en un juego de Matt Leacock y publicado por **Z-Man Games**
Portada: Chris Quilliams
Ilustraciones: Chris Quilliams y Atha Kanaani

Tutorial ilustrado por Arnaud Demaegd.



Este producto se ha fabricado con el mayor cuidado posible. Sin embargo, si descubrís algún defecto en vuestro juego, podéis contactar con nuestro servicio de atención al cliente en **soporte.asmodee.es** y procuraremos resolverlo sin demora.

Queremos darles las gracias a Days of Wonder, Libellud, Z-Man Games y a los diseñadores de los juegos (Alan R. Moon, Oleksandr Nevskiy, Oleg Sidorenko y Matt Leacock) por su apoyo.

Days of Wonder, el logotipo de Days of Wonder y el juego de tablero de ¡Aventureros al tren! son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Days of Wonder, Inc. y propiedad intelectual © 2004-2021 Days of Wonder, Inc. Todos los derechos reservados.

MYSTERIUM™ es una marca comercial de ASMODEE GROUP.

© 2013 Z-Man Games. Pandemic y Z-Man Games son ® de Z-Man Games. El logotipo de Z-Man es una ® de Z-Man Games.

UNLOCK! GAME ADVENTURES **es un juego publicado por JD Editions - SPACE Cowboys**
47 rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt - Francia
© 2022 SPACE Cowboys. Todos los derechos reservados.
Editado por GAMING RULES!. Averiguad más cosas sobre ***UNLOCK!*** y SPACE Cowboys en **www.spacecowboys.fr/our-board-games**,
SpaceCowboysUS / SpaceCowboys1 / space_cowboys_officiel.

¡También les damos las gracias a Norhane y a quienes probaron el juego en Guyancourt!