

STAR WARS

UNLOCK! THE ESCAPE GAME

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

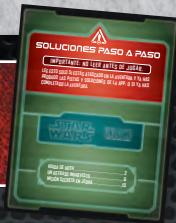


PRIMERO DEBERÁS DESCARGAR LA APP GRATUITA DE STAR WARS UNLOCK! DESDE APP STORE O GOOGLE PLAY.



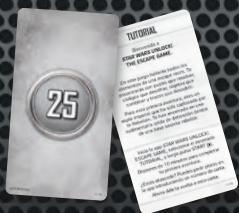
CONTENIDO

IMPORTANTE: No leas los mazos de cartas antes de comenzar a jugar.
LIBRO DE SOLUCIONES: No lo leas a menos que estés atascado en la aventura.



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 + MAPA + LIBRO DE SOLUCIONES)

HUIDA DE HOTH



Nivel de dificultad:

UN RETRASO IMPREVISTO



Nivel de dificultad:

MISIÓN SECRETA EN JEDHA



Nivel de dificultad:

RESUMEN DEL JUEGO



Cada mazo de cartas ofrece un escenario cooperativo.
Los jugadores se verán inmersos en una aventura y tienen una hora para completar la misión encomendada.
Durante esa hora, deberán 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 como se indica a continuación:

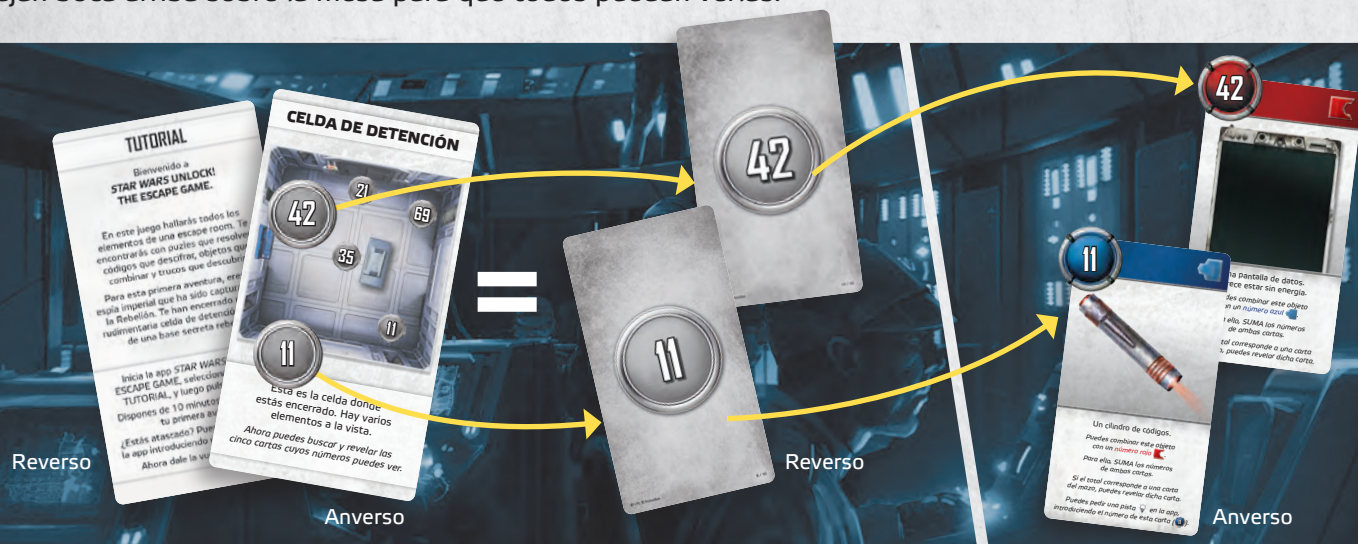
- ▶ Coloca la carta de inicio (con el título de la aventura) en el centro de la mesa, con el lado del texto visible.
- ▶ Coloca el resto de cartas de la aventura boca abajo, formando un mazo.
- ▶ Inicia la aplicación (consulta **App** - página 6), selecciona el **Tutorial** y coloca el dispositivo al 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 le dé 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 del reverso de las cartas.

REGLAS

La primera habitación de la partida está en el reverso de la carta de inicio. En esta sala hay números y letras que coinciden con los de 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 de cualquier otro tipo, deben buscar en el mazo la carta correspondiente y revelarla. Las cartas reveladas se dejan boca arriba sobre la mesa para que todos puedan verlas.



La partida se desarrolla en tiempo real (las cartas y la app se usan simultáneamente). Hay que jugar como un equipo y colaborar entre todos para ganar. Se puede designar a uno de los jugadores para que se encargue de buscar y revelar las cartas o repartir el mazo entre todos.

No se debe extender la baraja sobre la mesa.

TIPOS DE CARTA



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 una caja cerrada.

El objeto II es un cilindro de códigos.



MÁQUINAS (símbolo verde)

Las máquinas se manipulan mediante la app (ver **Máquinas** - página 5).

La máquina 69 es un panel con 6 terminales.



CÓDIGOS (símbolo amarillo)

Estas cartas requieren introducir un código en la app para proseguir con la aventura (ver **Códigos** - página 5).

La carta 21 es una puerta cerrada con un código digital.
Al introducir el código correcto se abrirá la puerta.

OTRAS CARTAS

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).

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



COMBINAR OBJETOS



A veces es posible combinar objetos. Para ello, solo hay que sumar los respectivos valores de cada carta (escritos dentro de un círculo rojo o azul) y buscar en el mazo la carta con el número resultante. Evidentemente, no es posible combinar números con 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 el cilindro de códigos (11) con la caja cerrada (35). Buscan la carta (46) (11+35) y la revelan. Funciona: abren la caja y ven lo que hay dentro.



DESCARTAR CARTAS



En la parte superior de algunas cartas aparecen números y letras tachados. Hay que descartar inmediatamente las cartas correspondientes, que no volverán a utilizarse durante la partida.

Tras abrir la caja (46), los jugadores deben descartar el cilindro de códigos (11) y la caja cerrada (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 ninguna carta del mazo, sino que deben sumarse a un número del otro color (¡recuerda la **regla de oro**!).

Los jugadores han restablecido la energía (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 manipular las máquinas (cartas con símbolo verde), hay que **introducir en la app el número de la carta** (si es una letra, el número debajo de ésta). Al hacerlo, la app mostrará la máquina y 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 pulsan el botón de la app e introducen el número 69. Luego, seleccionando los dos terminales centrales y tras confirmar la elección, obtienen el número rojo +9.

Ahora ya pueden combinar este número con el del cable 16 y coger la carta 25 (16+9).

IMPORTANTE: Un uso erróneo puede causar una pérdida de tiempo. Puede también que sea necesario avanzar más en la aventura para descubrir cómo funciona la máquina.



CÓDIGOS



En el transcurso de la partida, a veces los jugadores se encontrarán con códigos (cartas con un símbolo amarillo): cerraduras de combinación, códigos digitales de puertas, etcétera. Hay que hallar el código correcto, y luego introducirlo en la app (ver **App** - página 6) y confirmarlo (no es necesario introducir el número de la carta).

Los códigos constan de 4 dígitos. Si el código que se ha introducido es correcto, la app proporcionará instrucciones acerca de cómo proseguir. Si el código es incorrecto, los jugadores probablemente perderán algo de tiempo (unos cuantos minutos).



OBJETOS OCULTOS



Durante la partida, no todos los objetos están siempre a la vista. Hay que mirar atentamente las cartas para encontrar, de vez en cuando, letras o números ocultos que coinciden con los de cartas que deben buscarse en el mazo.

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

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



PISTAS



27

Durante la partida, cuando no sepan qué hacer, los jugadores pueden obtener pistas presionando el botón «Pista» de la app e introduciendo **el número de una carta que haya sido revelada**.

B
125

Para cartas con una letra, hay 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 app ofrecerá a los jugadores una segunda pista (y posiblemente la solución) si la primera no les ha proporcionado suficiente información. No hay que olvidarse del libro de soluciones incluido en esta caja.

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 (de 0 a 5 lucecitas verdes).

APP



La app de **STAR WARS 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, hay que elegir el idioma de la partida. Tras eso, la app mostrará la pantalla de selección de aventura.

SELECCIÓN DE AVENTURA

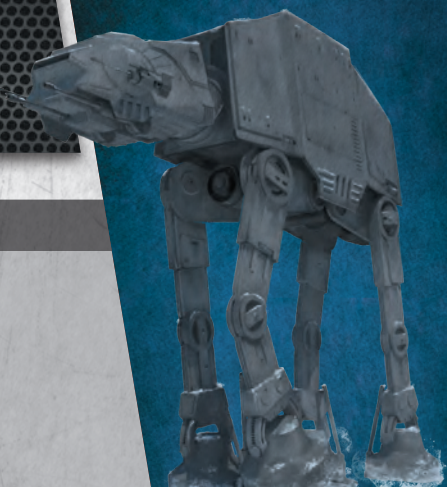
- A Configuración:** Abre la ventana de «Configuración».
- B Iniciar partida:** Lleva a la pantalla de juego. Recordad que recomendamos comenzar con la aventura **Tutorial** si nunca se ha jugado a Unlock! antes.

APP (CONTINUACIÓN)



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 o tiempo transcurrido** (depende de la aventura).
- B Inicio / Pausa:** Inicia o pausa la partida.
- C Pista:** Proporciona una pista introduciendo el número de la carta correspondiente. Algunas veces proporciona la solución si las pistas han sido insuficientes.
- D Penalización:** Cuando los jugadores revelen una carta de Penalización, se les pedirá que pulsen este botón. Como resultado, tal vez pierdan unos minutos.
- E Código:** Se pulsa este botón y luego se introduce un código.
- F Máquina:** Uso de las máquinas (cartas con un símbolo verde).
- G Revisar pistas:** Consulta de las pistas/objetos ocultos y algunos eventos.
- H Objeto oculto:** Ofrece una ayuda sobre objetos ocultos en función de cuánto se haya avanzado en la aventura.



PISTAS / MÁQUINAS / CÓDIGOS

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

- A Teclado numérico:** Permite 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.



PUNTUACIÓN

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 al uso erróneo de máquinas y a códigos incorrectos (entre paréntesis, el número de códigos incorrectos).
- B Puntuación:** Las lucecitas verdes se otorgan (de 0 a 5) de acuerdo con el rendimiento/tiempo invertido para completar la aventura y el número de pistas solicitadas.
- C Compartir:** Comparte tu puntuación con tus amigos (se requiere conexión a Internet).



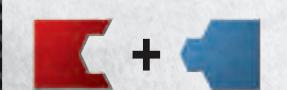
AYUDAS DE JUEGO

TIPOS DE CARTA:

Objeto (puerta, llave)



Combinar



+?

Modificador

- ▶ 1 número azul para ser combinado con una carta roja
- ▶ 1 número rojo para ser combinado con una carta azul

Combinar



Máquina

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



Código (cerrojo, código de puerta...)

- ▶ Siempre son 4 dígitos
- ▶ Debe ser introducido en la app

Cartas grises

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

CRÉDITOS

Escenarios y desarrollo: SPACE Cowboys

Diseño adicional: Jay Little

Dirección artística: Zoë Robinson / Diseño gráfico:

Mercedes Opheim, Ariel Brooks

Especialista en licencias: Sherry Anisi / Director de licencias: Simone Elliott

Aprobaciones de Lucasfilm: Brian Merten

Traducción: Alfred Moragas

Revisión: Moisés Busanya

© & ™ Lucasfilm Ltd.

© Asmodee

