

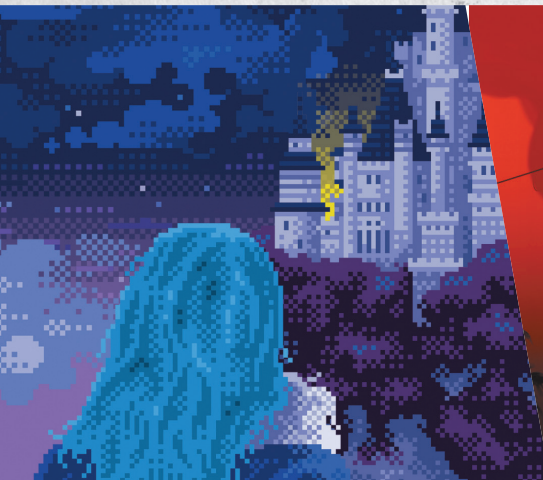
UNLOCK!

EXTRAORDINARY ADVENTURES

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

IMPORTANTE:

- No mires las cartas antes de empezar a jugar.
- Deja la caja del juego y su contenido al alcance de todo el mundo. ¡Lo necesitarás mientras juegas las aventuras!



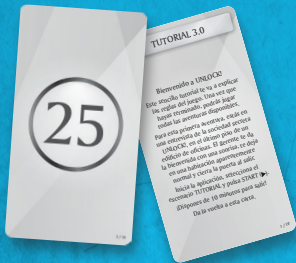
CONTENIDO



1 tutorial (10 cartas), 3 aventuras (180 cartas), 1 hoja de troquelados

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.

REINICIO



Nivel de dificultad:   

HOLLYWOOD CONFIDENCIAL



Nivel de dificultad:   

LA ODISEA DE W.A.F.F.



Nivel de dificultad:   

RESUMEN DEL JUEGO



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



Las soluciones de todas las aventuras de **UNLOCK!** están disponibles en nuestra página web: www.spacecowboys.fr/unlock



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.

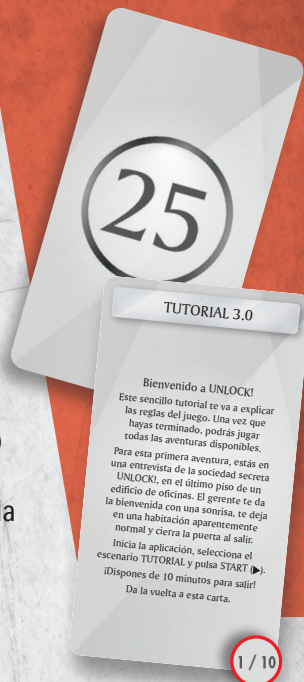
El **Tutorial** se puede jugar incluso **antes** de leer este reglamento. Simplemente sigue las instrucciones de preparación tal como se indica a continuación:

- ▶ 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 boca abajo, formando un mazo.
- ▶ Inicia la aplicación (consulta **Aplicación** - página 6), selecciona el **Tutorial** y deja 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 aplicación y le dé la vuelta a la carta.

¡Comienza la partida!

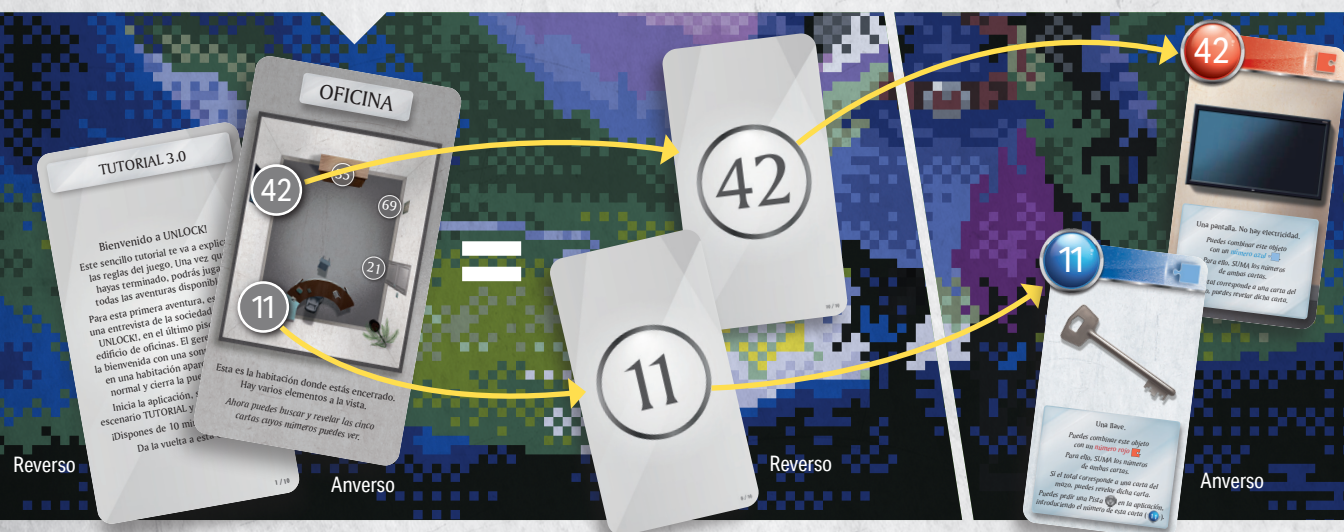
Nota: Los jugadores pueden tomar notas durante la partida.

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 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 boca arriba 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 el mazo 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 cerrado**.

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** y los objetos que hay en él.
- ▶ Un **modificador** (ver **Modificadores** - página 5).

De izquierda a derecha: una penalización, el resultado de una interacción y un lugar que es 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.).



Los jugadores deciden combinar la llave (11) con el arcón cerrado (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 aparecen números o 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 cerrado (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 (skull icon), tienen que seguir sus instrucciones. Estas cartas siempre se descartan tras su uso.



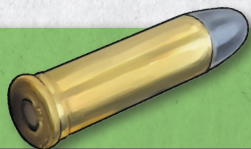
Algunas cartas contienen Modificadores, que son números rojos o azules precedidos por un «+» y encuadrados en una pieza de puzle. Estos números **nunca coinciden** con una carta del mazo, sino que tienen que sumarse a un número del otro color (¡recuerda la **regla de oro!**).



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



MÁQUINAS



Para utilizar una máquina (el símbolo verde), los jugadores **deben pulsar el botón «Máquina» de la aplicación e introducir el número de la carta; si la carta tiene una letra, se usa el número que figura debajo de esa letra en el anverso de la carta.** Acto seguido, la aplicación mostrará la máquina, así como los botones que deben utilizarse para activar sus funciones. Cuando los jugadores hayan entendido 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. Tras seleccionar los dos terminales centrales y confirmar esa selección, obtendrán el número 9. Ahora pueden combinar este número con el del cable eléctrico (16) y coger la carta 25 (16 + 9).



¡CUIDADO! El uso erróneo de una máquina puede hacer que perdáis el 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 estarán a la vista. Habrá que examinar atentamente las cartas de tanto en tanto en busca de letras o números ocultos que coincidirán con los de cartas que deberán buscarse en el 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



27

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

B
123

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 ciertas cartas, la aplicación ofrecerá a los jugadores una segunda pista (y puede que incluso la solución) si la primera no les ha proporcionado suficiente información. Las soluciones completas de todos los puzzles están disponibles en b2b.asmodee.es

FINAL DE LA PARTIDA

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



APLICACIÓN



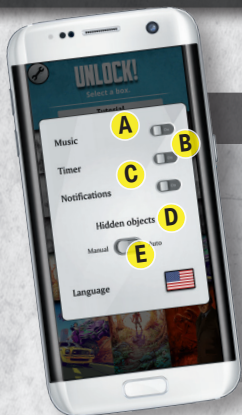
La aplicación de *UNLOCK!* puede descargarse de forma gratuita desde Aplicación Store y Google Play. Gestiona el tiempo, penalizaciones, máquinas y pistas de los jugadores. **LA APLICACIÓN ES NECESARIA PARA PODER JUGAR** (pero una vez descargada, no requiere conexión a Internet). Después de iniciar la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

SELECCIÓN DE AVENTURA

- A Configuración:** Abre la ventana de «Configuración».
- B Aventura:** Cuando aparezca el recuadro del menú, pulsa el título de la aventura que se quiera jugar. Es recomendable comenzar con la aventura *Tutorial* si nunca se ha jugado a *UNLOCK!* antes.
- C Iniciar partida:** Lleva a los jugadores a la pantalla de juego.

APLICACIÓN

IMPORTANTE: Las aventuras están pensadas para jugarse sin interrupciones. Si es necesario cerrar la aplicación antes de terminar una aventura, hay que procurar resolver todas las máquinas encontradas hasta ese momento para poder reanudar la partida en el punto donde quedó interrumpida.



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 da 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, perderán unos minutos.
- E Máquina:** Permite interactuar con una máquina (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

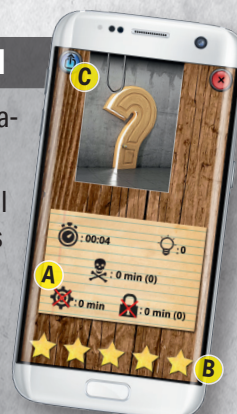
Al pulsar el botón «Pista» o «Máquina», los jugadores obtienen acceso a un teclado numérico que les permite introducir el número de una carta sobre la que necesitan una pista o con cuya Máquina desean interactuar.

- A Teclado numérico:** Permite introducir un número. El botón **C** borra todo lo escrito.
- B Botón OK:** Permite confirmar el número introducido y obtener el mensaje correspondiente.
- C Botón X:** Permite cerrar el teclado numérico sin introducir ningún número.

PUNTUACIÓN

Tras completar la aventura, los jugadores accederán 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) y el uso incorrecto de máquinas.
- B Puntuación:** Se otorgan estrellas (de 0 a 5) según el rendimiento de los jugadores, que incluye el tiempo invertido para completar la aventura y el número de pistas solicitadas.
- C Compartir:** Permite compartir la puntuación con amigos (se requiere conexión a Internet).



AYUDAS DE JUEGO




TIPOS DE CARTA

Objeto (puerta, llave, etc.)




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: SOLO ES POSIBLE COMBINAR UN NÚMERO ROJO CON UN NÚMERO AZUL.

CONSEJOS

Sed organizados:

- ▶ Repartid el mazo entre los jugadores para, al buscar entre todos, poder encontrar más rápido las cartas durante la partida (pero no extendáis el mazo sobre la mesa).
- ▶ Leed las cartas con cuidado y compartid la información entre vosotros.
- ▶ Descartad las cartas cuando os lo indiquen (y comprobad que no se han cometido errores; las cartas descartadas deben corresponderse con los números o letras tachados).

¿Seguís atascados?

- ▶ Puede que haga falta avanzar en la aventura para entender una combinación o cómo funciona una máquina. Aun así...
- ▶ si una carta parece demasiado compleja, solicitad una pista sobre ella (incluso si eso disminuye vuestra puntuación final), o
- ▶ puede que hayáis pasado por alto un objeto oculto. Pulsad el botón «Objeto oculto» en la aplicación.

CRÉDITOS

REINICIO

Escenario: Mathieu Casnin
Ilustraciones: Laurent Bazart

HOLLYWOOD CONFIDENCIAL

Escenario: Jack Gitz
Ilustraciones: Neriak

LA ODISEA DE W.A.F.F.

Escenario: Renaud Chaillat
Ilustraciones: Cyrille Bertin

Tutorial ilustrado por Arnaud Demaegd



Si, a pesar de que este producto se ha fabricado con el mayor cuidado posible, descubris que hay algún elemento dañado o que falta en vuestro juego, podéis contactar con el servicio de atención al cliente de nuestro distribuidor, Asmodee, en soporte.asmodee.es, quienes procurarán resolver vuestro problema cuanto antes.

¡Muchas gracias a
Norhane, Solène y a
todos quienes probaron
el juego en Guyancourt!

