

UNLOCK!

ESCAPE ADVENTURES

- Dai 10 anni in su
- 60 minuti
- Da 2 a 6 giocatori (ogni avventura, ad eccezione dell'Isola, può essere giocata in solitario).



CONTENUTO

IMPORTANTE: NON GUARDARE LE CARTE DELLE AVVENTURE PRIMA DI INIZIARE A GIOCARE

Un mazzo Tutorial di 10 carte

Questo tutorial si trova in cima alla prima avventura.



Dopo avere aperto i mazzi, collocare queste carte nello spazio 0 della confezione.

3 avventure (186 carte)

• La FORMULA •



Livello Difficoltà:

SALSICCE & SQUITTII



Livello Difficoltà:

L'Isola del Dottor Goorse



Livello Difficoltà:

PANORAMICA DEL GIOCO



Ogni mazzo propone uno scenario collaborativo.
I giocatori sono immersi in una coinvolgente avventura e hanno un'ora di tempo per portare a termine la propria missione.
Durante quell'ora, dovranno superare numerose sfide e ostacoli.



PREPARAZIONE DEL GIOCO

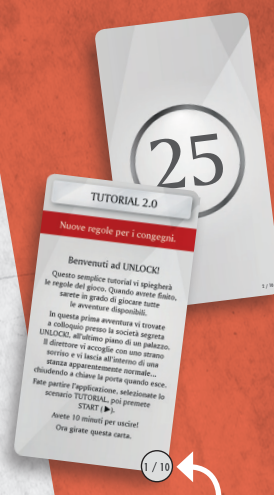


Per imparare a giocare, si consiglia di iniziare con lo scenario **Tutorial** che spiegherà le regole. Il Tutorial può essere giocato perfino **prima** di leggere questo regolamento.

Basterà seguire le istruzioni di preparazione elencate di seguito:

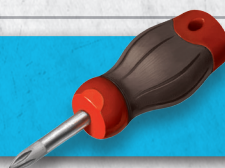
- ▶ Collocare la carta di partenza (quella con il titolo dell'avventura) al centro del tavolo, con il lato del testo a faccia in su.
- ▶ Collocare le altre carte a faccia in giù, formando un mazzo.
- ▶ Lanciare l'applicazione (vedi **Applicazione**, pagina 7), selezionare lo scenario "Escape Adventures" **Tutorial** e collocare il dispositivo a portata di mano di tutti i giocatori.
- ▶ Un giocatore legge a voce alta il testo sulla carta di partenza, poi fa partire il conto alla rovescia sull'applicazione e gira la carta. Il gioco ha inizio!

Nota: I giocatori possono prendere appunti durante il gioco.



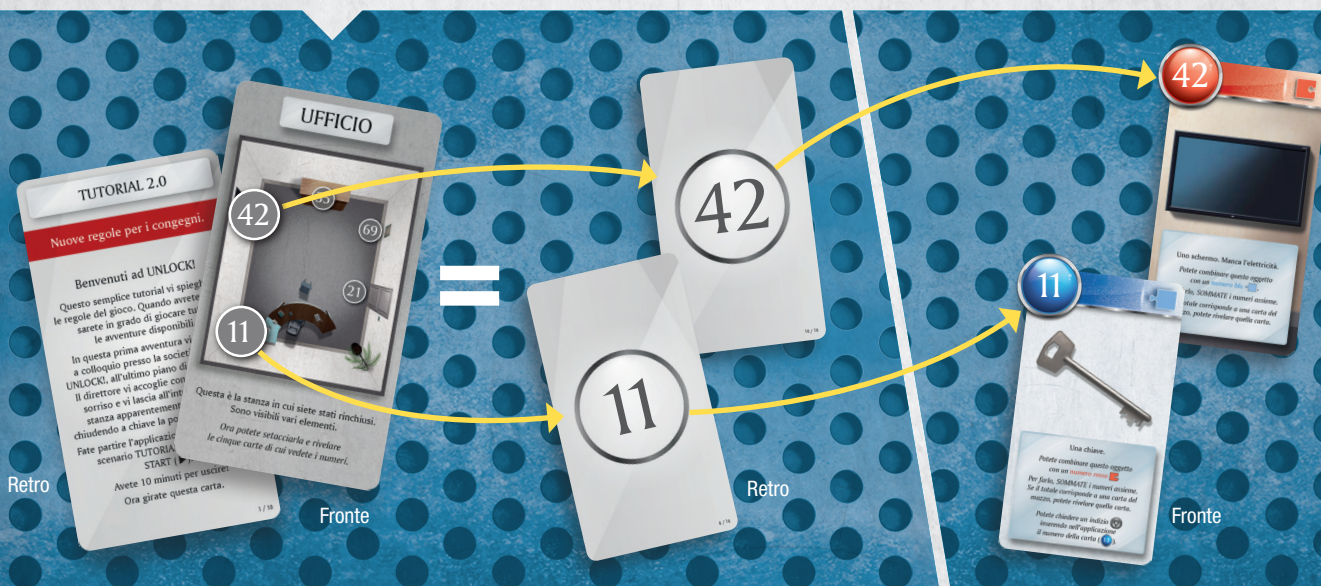
Ogni carta mostra un numero identificativo sul retro, in questo modo potete verificare che il vostro mazzo sia completo prima di iniziare il gioco.

REGOLE DEL GIOCO



Sul retro della carta di partenza compare la prima stanza del gioco. In questa stanza, sono indicati dei numeri e delle lettere che corrispondono alle carte del mazzo (i numeri e le lettere riportati sul retro delle carte). Ogni volta che i giocatori vedono un numero

o una lettera sulla carta della stanza, o su una qualsiasi altra carta, devono prendere dal mazzo la carta corrispondente e rivelarla (girarla e mostrarne l'altro lato). Le carte rivelate vanno collocate a faccia in su sul tavolo in modo che tutti possano vederle.

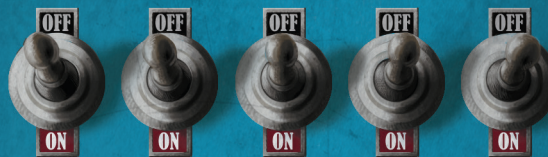


Il gioco si svolge in tempo reale. I giocatori devono formare una squadra e collaborare per vincere. Ogni giocatore deve poter accedere al mazzo in qualsiasi momento.

I giocatori possono affidare a uno di loro il compito di cercare e prendere le carte, oppure è possibile dividere il mazzo tra più giocatori.

È proibito sparpagliare il mazzo sul tavolo.

TIPI DI CARTE



ESISTONO VARI TIPI DI CARTE.

OGGETTI (FASCIA ROSSA O BLU)

Gli oggetti a volte possono interagire con altri oggetti (vedi **Combinare gli Oggetti**, pagina 4).

L'oggetto 35 è una cassapanca.

L'oggetto 11 è una chiave.



CONGEGNI (FASCIA VERDE)

I giocatori devono inserire il numero del congegno nell'applicazione per accedervi (vedi **Congegni**, pagina 5).

Il congegno 67 è una griglia con 6 spilli.



CODICI (FASCIA GIALLA)

I giocatori devono inserire un codice nell'applicazione per poter proseguire l'avventura (vedi **Codici**, pagina 6).

La carta 21 è una porta chiusa con un codice digitale.

I giocatori devono inserire il codice corretto per aprire la porta.



ALTRE CARTE (FASCIA GRIGIA)

Queste carte possono essere:

- Un **luogo** che mostra una stanza e gli oggetti al suo interno.
- Il risultato di un'**interazione con un oggetto**.
- Una **penalità** applicata ai giocatori che hanno commesso un errore.
- Un **modificatore** (vedi **Modificatori**, pagina 5).

A sinistra, una stanza.
Al centro, il risultato di un'interazione.
A destra, una penalità.



COMBINARE GLI OGGETTI



A volte è possibile combinare più oggetti (per esempio una chiave con una porta). A tale scopo si sommano i loro rispettivi numeri (riportati in un cerchio rosso o blu) e si cerca nel mazzo la carta corrispondente al risultato. Naturalmente, non è possibile combinare una lettera con un numero.

REGOLA D'ORO: Un numero rosso può essere combinato soltanto con un numero blu e vice versa. **NESSUN'altra combinazione è possibile** (blu + blu, rosso + rosso, blu + grigio ecc.).

I giocatori decidono di usare la chiave (11) con la cassapanca (35). Quindi cercano nel mazzo la carta (46) (11+ 35) e la rivelano. Funziona! Aprono la cassapanca e scoprono cosa contiene.



SCARTARE LE CARTE



La parte superiore di alcune carte mostra dei numeri e delle lettere sbarrati. Si devono immediatamente scartare le carte corrispondenti, che non verranno più utilizzate nel corso del gioco.

Dopo avere aperto la cassapanca (46), i giocatori devono scartare la chiave (11) e la cassapanca (35).



PENALITÀ



I giocatori possono perdere del tempo (generalmente alcuni minuti) a causa di alcune azioni che hanno svolto. Se i giocatori rivelano una carta Penalità (skull icon), devono seguire le istruzioni indicate su quella carta. Dopodiché questa carta viene sempre scartata.



MODIFICATORI



Su alcune carte è possibile trovare dei Modificatori. Si tratta di numeri blu preceduti da un “+” e riportati all’interno di un’icona a forma di tessera di puzzle.

Questi numeri **non corrispondono mai** alle carte del mazzo.

Devono essere sommati a un numero rosso (per la **regola d’oro!**).

I giocatori hanno ripristinato l’elettricità (carta 25) e ottenuto un modificatore (+6) che devono aggiungere a un numero rosso, anziché usare la carta numero (25).



CONGEGNI



Per utilizzare un congegno (carte con la fascia verde), i giocatori devono inserire il numero della carta nell’applicazione (se è una lettera, inserire il numero sotto ad essa). Quindi, l’applicazione mostrerà il congegno e i tasti da usare. L’applicazione accompagnerà i giocatori attraverso tutti i passaggi per continuare a giocare e, molto spesso, fornirà loro un numero rosso (da aggiungere a un numero blu).

Successivamente, nel corso del gioco, i giocatori impareranno come utilizzare il congegno 69. Un cavo elettrico deve essere posizionato tra i due spilli al centro. Quindi, devono premere il tasto dell’applicazione (ingranaggio) e inserire il numero 69. In seguito, selezionando i due spilli al centro e dopo aver confermato, ottengono il numero 9. Ora possono combinare questo numero con quello del cavo elettrico 16 e prendono la carta 25 (16+9).



Attenzione! Un errore provoca una perdita di tempo. A volte potrebbe essere necessario procedere nell’avventura per risolvere il congegno.

CODICI



Durante la partita, i giocatori si imbattono in alcuni codici (fascia gialla): serrature a combinazione, codici di porte digitali ecc. Per poter proseguire, i giocatori devono trovare il codice giusto. Quindi, questo codice deve essere inserito nell'applicazione (vedi **Applicazione**, pagina 7) e confermato (non è necessario inserire il numero della carta).

I codici sono sempre composti da 4 cifre. Se i giocatori inseriscono il codice corretto, l'applicazione indicherà come continuare a giocare. Se il codice è errato, i giocatori, molto spesso, perderanno alcuni minuti.

OGGETTI NASCOSTI



Durante il gioco, non tutti gli oggetti sono sempre visibili. Pertanto, i giocatori devono osservare le carte con attenzione per trovare, di tanto in tanto, lettere o numeri nascosti, che corrispondono alle carte da cercare nel mazzo.

Nota: Se i giocatori sono bloccati e non sanno come procedere, il tasto "Oggetto Nascosto" è disponibile nell'applicazione e indica l'oggetto nascosto più vicino in base ai loro progressi nel gioco. È inoltre possibile, all'inizio del gioco, attivare la funzione automatica di aiuto per trovare gli oggetti nascosti. In questo caso, l'applicazione fornirà le indicazioni ai giocatori al momento giusto.

Riusciranno i giocatori a vedere il numero nascosto (16) su questa carta?



INDIZI



27

Durante la partita i giocatori possono ottenere degli indizi premendo il tasto "Indizio" e inserendo **il numero di una carta rivelata**.

B
123

Nel caso delle carte con una lettera, i giocatori devono inserire **il numero indicato sotto la lettera** per ottenere l'indizio.

Nota: Per alcune carte, l'applicazione offrirà ai giocatori un secondo indizio (e/o la soluzione) se il primo non ha fornito sufficienti informazioni.

FINE DELLA PARTITA

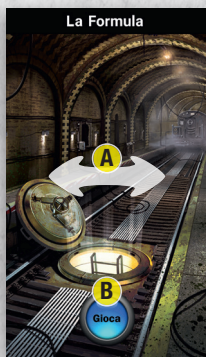


La partita termina quando i giocatori sono riusciti a risolvere l'ultimo enigma e hanno fermato il timer. Quindi, possono accedere al proprio punteggio e alla valutazione della propria prestazione (da 0 a 5 stelle).

La partita **NON** termina se il timer arriva a 00:00. I giocatori possono proseguire ancora e completare la propria avventura. Tuttavia, la loro valutazione sarà inferiore se finiscono dopo il tempo assegnato.

APPLICAZIONE

L'applicazione **UNLOCK!** può essere scaricata gratuitamente da Apple Store e Google Play. Questa permette di gestire il tempo, le penalità, i codici, i congegni e gli indizi. **L'APPLICAZIONE È NECESSARIA PER GIOCARE A QUESTO GIOCO** (ma una volta scaricata, non è richiesta alcuna connessione internet per giocare). Dopo avere lanciato l'applicazione, i giocatori devono scegliere il set "Escape Adventures" e selezionare la lingua del gioco. Dopodiché vengono indirizzati a una schermata per selezionare l'avventura.



SELEZIONE DELL'AVVENTURA

- A** Avventura: Trascinando l'immagine, i giocatori possono scegliere le varie avventure disponibili incluse nella scatola. È consigliabile iniziare con lo scenario **Tutorial**.
- B** Premendo "Gioca", i giocatori entrano nella schermata di gioco.

SCHERMATA DI GIOCO

- A** Tempo Rimanente: Quando il conto alla rovescia arriva a 00:00, il timer continua comunque a funzionare.
- B** Start/Pausa: Fa partire il gioco o lo mette in pausa.
- C** Indizio: Si ottiene un indizio inserendo il numero della carta per la quale serve aiuto.
- D** Penalità: Si preme il tasto Penalità come indicato dalla carta Penalità. Si perdono alcuni minuti.
- E** Codice: Si inserisce un codice.
- F** Congegno: Si utilizza un congegno.
- G** Rivedi Indizi: Si consultano di nuovo gli indizi/oggetti nascosti ottenuti in precedenza.
- H** Oggetto Nascosto: Si ottiene aiuto per gli oggetti nascosti in base ai progressi compiuti nell'avventura.
- I** Audio: Si attiva o disattiva la musica di sottofondo.
- J** Tempo: Si gioca con o senza il timer.



INDIZI/CODICI/CONGEGNI



Premendo il tasto "Indizio", "Codice" o "Congegno" i giocatori accedono a una tastiera digitale che permette loro di inserire il numero dell'indizio, il codice o il numero di carta del congegno.

- A** Tastiera digitale: Consente ai giocatori di inserire il numero. Il tasto **C** cancella l'intero numero che è stato inserito.
- B** Confermare: Consente di confermare il numero inserito e di ottenere il messaggio corrispondente.
- C** Chiudere: Consente di chiudere la tastiera digitale senza inserire alcun numero.

VALUTAZIONE


Dopo avere completato l'avventura, i giocatori sono automaticamente indirizzati a questa schermata.

- A** Risultati della partita: Questi valori riassumono l'esito dell'avventura. La prima riga indica il tempo totale e il numero di indizi richiesti. La seconda riga indica il tempo perduto a causa di penalità (e tra parentesi il numero di penalità). La terza riga indica il tempo perduto a causa dei congegni e dei codici errati (e tra parentesi il numero di codici errati).
- B** Valutazione: Le stelle sono assegnate (da 0 a 5) a seconda della prestazione dei giocatori. La valutazione dipende dal tempo impiegato per completare l'avventura e dal numero di indizi richiesti.




RIASSUNTO PER I GIOCATORI


TIPI DI CARTE:



Oggetto (porta, chiave...)

Sommare







Modificatore

► 1 NUMERO BLU (diverso dal numero della carta stessa)

Sommare







Congegno

► Richiede di risolvere l'enigma nell'applicazione

Se è un numero rosso, sommare





Codice (serrature, lucchetti...)

► Sempre di 4 cifre

► Deve essere inserito nell'applicazione

Carte grigie

► Le altre carte (luoghi, interazioni, penalità)

LA REGOLA D'ORO: UN NUMERO ROSSO (OGGETTO O CONGEGNO) PUÒ ESSERE COMBINATO SOLTANTO CON UN NUMERO BLU (OGGETTO O MODIFICATORE) E VICE VERSA. NESSUN'ALTRA COMBINAZIONE È POSSIBILE.

CONSIGLI

Siate organizzati:

- Suddividete il mazzo tra i giocatori, in modo che la ricerca delle carte sia più rapida.
- Leggete attentamente il testo delle carte e comunicate tra di voi.
- Scartate le carte quando vi viene detto di farlo (e assicuratevi di non commettere errori: le lettere e i numeri sbarrati indicano le carte da scartare).

Ancora bloccati?

A volte è necessario fare progressi nell'avventura per capire una combinazione, un codice o un congegno. In ogni caso:

- Se una carta vi sembra troppo complicata, chiedete un indizio su quella specifica carta (anche se questo abbasserà la vostra valutazione finale).
- Forse vi siete persi un oggetto nascosto. Premete il tasto "Oggetto Nascosto" nell'applicazione.

RICONOSCIMENTI

• **La FORMULA** •

Scenario: Cyril Demaegd

Illustratore: Pierre Santamaria
www.behance.net/pierresantamaria

SALSICCE & SCUTTII

Scenario: Alice Carroll

Illustratore: Legruth
www.mgueritte.com

L'Isola del Dottor Goorse

Scenario: Thomas Cauët

Illustratore: Florian de Gesincourt
www.degesart.com

Illustratore Tutorial: Arnaud Demaegd

EDIZIONE ITALIANA

Traduzione: Fiorenzo Delle Rupi
Revisione: Diana Buraschi, Alice Amadei
Supervisione: Massimo Bianchini
Grafica: Serena Caggiati

Asmodee Italia Srl
Via Martiri di Cervarolo 1/b, 42015 Correggio (RE) – ITALY
www.asmodee.it

UNLOCK! ESCAPE ADVENTURES è un gioco pubblicato da
JD Éditions - Space Cowboys
238, rue des Frères Farman, 78530 BUC - Francia
© 2017 SPACE Cowboys. Tutti i diritti riservati.

Ulteriori informazioni su **UNLOCK!** e gli SPACE Cowboys
su www.spacecowboys.fr, su [@SpaceCowboysUS](https://www.facebook.com/SpaceCowboysUS) e su [Twitter](https://twitter.com/SpaceCowboysUS).

