

# UNLOCK!

## EXTRAORDINARY ADVENTURES

► Dai 10 anni in su ► 60 minuti ► Da 1 a 6 giocatori

### IMPORTANTE:

- Non guardare le carte delle avventure prima di iniziare a giocare.
- Tenete la scatola e il suo contenuto a portata di mano. Ne avrete bisogno mentre giocherete gli scenari!



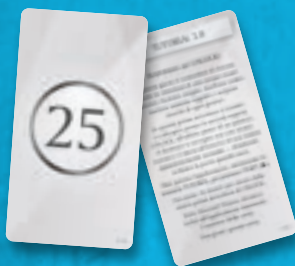
## CONTENUTO



1 tutorial (10 carte), 3 avventure (180 carte), 1 tabellone

### 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.

## 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.

## RESTART



Livello Difficoltà: 

## HOLLYWOOD CONFIDENTIAL



Livello Difficoltà: 

## L'ODISSEA DI W.A.F.F.



Livello Difficoltà: 



Tutte le soluzioni degli scenari di UNLOCK! sono disponibili sul nostro sito: [www.spacecowboys.fr/unlock-solutions-italian](http://www.spacecowboys.fr/unlock-solutions-italian)

### SOLUZIONI

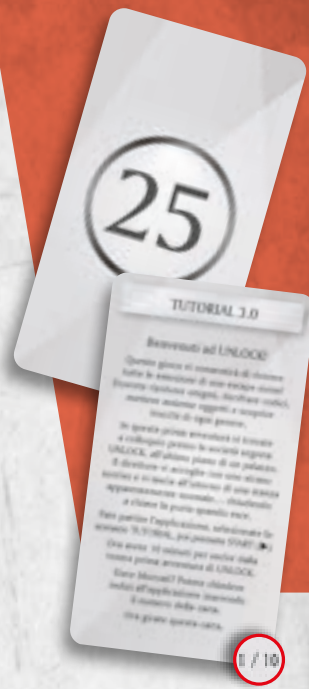


# PREPARAZIONE DEL GIOCO



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 6), selezionare il **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!



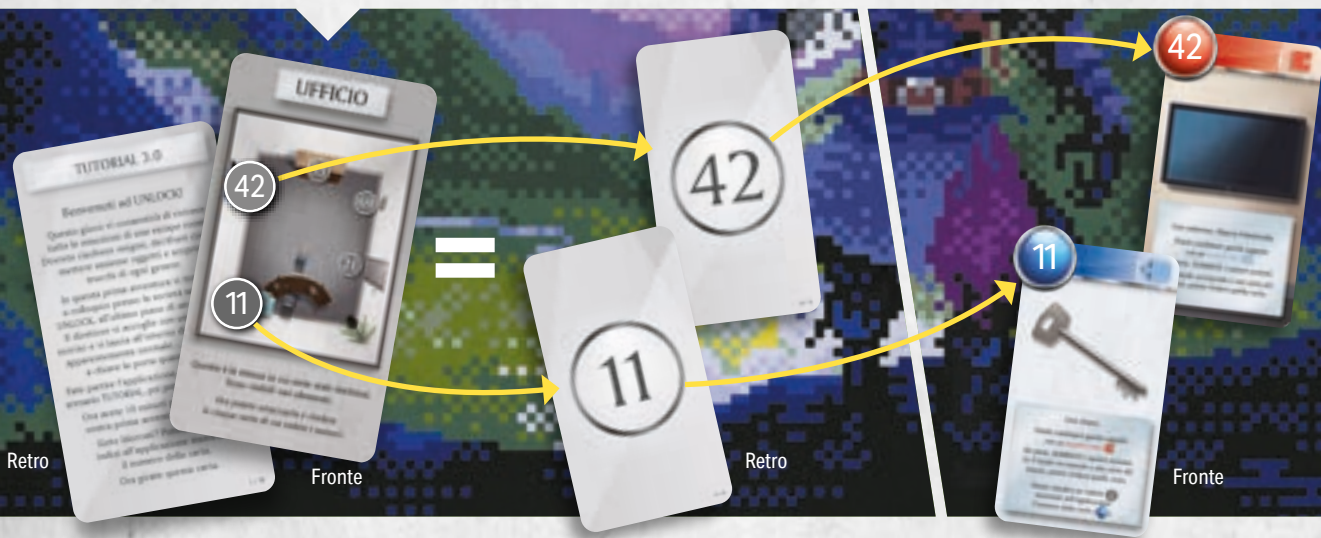
**Nota:** I giocatori possono prendere appunti durante il gioco.

**IMPORTANTE:** Prima di iniziare un'avventura, assicuratevi che il vostro mazzo sia completo. Per farlo, controllate i numeri progressivi delle carte in basso a destra.

# 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 (le carte e l'applicazione sono utilizzate simultaneamente). I giocatori devono formare una squadra e collaborare per vincere. 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.**

## ESISTONO VARI TIPI DI CARTE:

### OGGETTI (simbolo rosso 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 (simbolo verde)

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

Il congegno **69** è una griglia con 6 spilli.



## ALTRE CARTE

Queste carte possono essere:

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

A sinistra, una penalità.

Al centro, il risultato di un'interazione.

A destra, una stanza.



# 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 viceversa. **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.



= 46



# 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 o rossi 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 dell'altro colore (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 il simbolo verde), i giocatori devono inserire **il numero della carta nell'applicazione** (se è una lettera, inserire il numero sotto a essa). Quindi, l'applicazione mostrerà il congegno e i tasti da usare. Una volta che i giocatori hanno capito come funziona il congegno, l'applicazione li accompagnerà attraverso tutti i passi per continuare a giocare.

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  e inserire il numero 69. In seguito, selezionando i due spilli al centro e dopo aver confermato, ottengono il numero rosso 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.**

# 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. Se sotto la lettera non c'è alcun numero, non può essere ottenuto alcun 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. Le soluzioni complete degli enigmi sono scaricabili dal sito [www.spacecowboys.fr/unlock-solutions-italian](http://www.spacecowboys.fr/unlock-solutions-italian).

# 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 (da 0 a 5 stelle).

# APPLICAZIONE

L'applicazione UNLOCK! può essere scaricata gratuitamente da Apple Store e Google Play. Questa permette di gestire il tempo, le penalità, 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 selezionare la lingua e, successivamente, la scatola del gioco. Dopodiché dovranno selezionare l'avventura scelta. **ASSICURATEVI DI AGGIORNARE REGOLARMENTE L'APPLICAZIONE.**



## SELEZIONE DELL'AVVENTURA

- A** **Impostazioni:** Consente di aprire la finestra "Impostazioni".
- B** **Scatola:** I giocatori devono premere sull'icona della scatola scelta per far comparire i titoli delle avventure presenti in quella scatola.
- C** **Avventura:** I giocatori premono il titolo dell'avventura che desiderano giocare ed entrano nella schermata di gioco. Ricordate: È consigliabile iniziare con lo scenario Tutorial.

# APPLICAZIONE (CONTINUA)

**ATTENZIONE!** Le avventure sono progettate per essere giocate senza interruzioni. Nel caso in cui si dovesse uscire dall'applicazione prima della fine di un'avventura, bisogna assicurarsi di aver risolto i congegni incontrati in precedenza in modo da poter riprendere la partita dove è stata interrotta.



## IMPOSTAZIONI

- A Musica:** Si attiva o disattiva la musica di sottofondo.
- B Tempo:** Si gioca con o senza il timer.
- C Notifiche:** Si attivano o disattivano le notifiche.
- D Oggetti Nascosti:** Si ottiene l'aiuto automatico per gli oggetti nascosti.
- E Lingua:** Permette di selezionare la lingua di gioco.


## SCHEMATA DI GIOCO

- A Tempo rimanente.**
- 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. A volte fornisce la soluzione se gli indizi non sono sufficienti.
- D Penalità:** Quando i giocatori pescano una carta Penalità, gli viene richiesto di premere quel tasto. Come risultato, perdono alcuni minuti.
- E Congegno:** Si utilizza un congegno (carte con il simbolo verde).
- F Rivedi Indizi:** Si consultano di nuovo gli indizi/oggetti nascosti e alcuni eventi.
- G Oggetti Nascosti:** Si ottiene aiuto per gli oggetti nascosti in base ai progressi compiuti nell'avventura.



## INDIZI/CONGEGNI

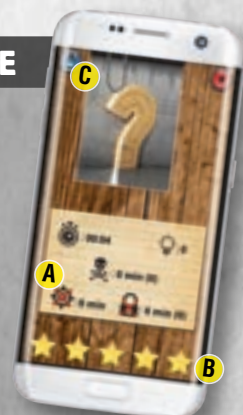
Premendo il tasto "Indizio" o "Congegno" i giocatori accedono a una tastiera digitale che permette loro di inserire il numero dell'indizio o il numero di carta del congegno.

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

## VALUTAZIONE

Dopo avere completato l'avventura, i giocatori vengono automaticamente indirizzati a questa schermata. In certi casi, mostrerà l'esito dell'avventura.

- 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) e congegni errati.
- B Punteggio:** 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.
- C Condivisione:** I giocatori possono condividere la propria valutazione con i loro amici (è richiesta una connessione internet).



# RIASSUNTO PER I GIOCATORI



## TIPI DI CARTE:

**Oggetto** (porta, chiave...)



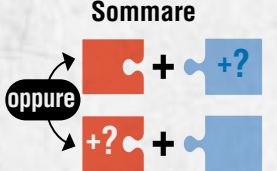
**Sommare**



**Modificatore**

- ▶ 1 numero blu da sommare con una carta rossa
- ▶ 1 numero rosso da sommare con una carta blu

**Sommare**



**Congegno**

- ▶ Il numero di carta del congegno deve essere inserito nell'applicazione
- ▶ Richiede di risolvere l'enigma

**Carte Grigie**

- ▶ Le altre carte (luoghi, oppure interazioni, penalità)



LA REGOLA D'ORO: NUMERO ROSSO + NUMERO BLU.

## 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 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



### RESTART

Scenario: Mathieu Casnin  
Illustrazioni: Laurent Bazart



### HOLLYWOOD CONFIDENTIAL

Scenario: Jack Gitz  
Illustrazioni: Neriac



### L'ODISSEA DI W.A.F.F.

Scenario: Renaud Chaillat  
Illustrazioni: Cyrille Bertin

Tutorial illustrato da Arnaud Demaegd

### RINGRAZIAMENTI:

I nostri più sentiti ringraziamenti a Neriac, Amandine e tutti i playtester di Guyancourt!



Questo prodotto è stato realizzato con la massima cura. Nonostante ciò, se riscontrate problemi con il vostro gioco, contattate il nostro Customer Service al sito [www.asmodee.it](http://www.asmodee.it).

### EDIZIONE ITALIANA

Traduzione: Sara Conato, Vittoria Vincenzi  
Revisione: Sara Conato, Vittoria Vincenzi  
Adattamento grafico: Ilaria Borza, Giacomo Pellini  
Direzione editoriale: Massimo Bianchini

