

UNLOCK! KIDS

Una nuova versione di **UNLOCK!**

- ▶ Dai 6 anni in su
- ▶ 20 minuti
- ▶ Da 1 a 4 giocatori



PANORAMICA DEL GIOCO

Unlock! Kids è una versione del gioco *Unlock!* ideata per i bambini. Vivete tre storie incredibili, risolvete enigmi, combinate oggetti e completate le avventure cercando di trovare più stelle possibili.

Se questa è la prima volta che giocate, scoprite le regole grazie al **Tutorial**.

Prendete il mazzo **Tutorial** e leggete la **prima carta** per iniziare a imparare come si gioca.

Se avete già giocato al **Tutorial**, leggete il regolamento di **Unlock! Kids** per una spiegazione più dettagliata delle regole.



CONSIGLIO DI MUMUCCA E JAMES

Attenzione! Forse conoscete già il gioco *Unlock!* e chissà? Magari ci avete persino giocato in segreto mentre i vostri genitori dormivano... Tuttavia, dovete iniziare con il **Tutorial** per scoprire le regole specifiche della versione Kids.



IMPORTANTE: Non guardate gli altri componenti del gioco prima di iniziare a giocare.

LIBRETTO DEGLI INDIZI E DELLE SOLUZIONI: Non leggete gli indizi a meno che non siate bloccati nell'avventura. Leggete le soluzioni solo quando siete sicuri di volervi arrendere!





OBIETTIVO DEL GIOCO



Unlock! Kids è un gioco collaborativo.

Insieme, scoprite una delle tre storie del gioco.

Ogni storia vi porta ad altre due avventure tra le quali scegliere.

Poi lavorate insieme per superare le sfide dell'avventura che avete scelto.

Non c'è alcun limite di tempo. Date un'occhiata attenta a TUTTI i componenti disponibili!

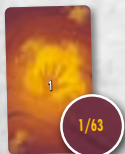
Alcuni potrebbero nascondere delle sorprese...

AVETE BISOGNO DI UN LETTORE?



Per scoprire le regole di *Unlock! Kids*, i bambini avranno bisogno di completare il *Tutorial* con qualcuno che sappia leggere. In seguito, avranno bisogno di assistenza solo con i testi presenti sui componenti speciali di partenza e le carte finali. In altre parole, i bambini possono giocare senza leggere, a patto che ci sia qualcuno che sappia leggere vicino a loro per l'inizio e per la fine dell'avventura.

CONTENUTO E PREPARAZIONE



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

Come prima cosa, scegliete un'avventura, poi prendete 1 dei suoi **componenti speciali** di partenza (**A**, **B**, **C**, **D**, **E**, o **F**) e il mazzo di carte. Inoltre, prendete gli oggetti di cartone corrispondenti (*facilmente riconoscibili dal retro*) e collocateli a faccia in giù sul tavolo.

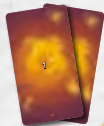
Livello difficoltà:



A Spasso nella Preistoria

Mammut Colorati

Wow. Che Zampe Grandi!



x 47

x 14



I Segreti di Hatshepsut. Regina d'Egitto

La Maledizione di Hatshepsut

I Tesori di Hatshepsut



x 51

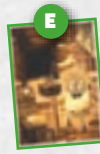


x 15

Benvenuti a Golden Town

L'Eredità del Vecchio Doug

Il Ritorno di Calamity Jones



x 51



x 15

Collocate le vostre carte e i vostri oggetti di cartone **A FACCIA IN GIÙ** sul tavolo e guardate i vostri **componenti speciali** di partenza. →

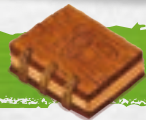


Per vedere un esempio di preparazione, fate riferimento all'ultima pagina di questo regolamento.

!! IMPORTANTE !! Non guardate **NESSUN** componente (carte o oggetti di cartone) fino a che non vi viene chiesto di farlo.



REGOLA D'ORO



Non appena vedete un numero su una carta, potete guardare il componente corrispondente.

Prima di tutto, *Unlock! Kids* è un gioco di osservazione. Iniziate **sempre** guardando i componenti che rivelate. Non appena vedete un numero, potete prendere la carta o l'oggetto di cartone corrispondente. Alcune volte ci sono anche numeri nascosti sulle carte.

Esempio: In questa casetta, se guardate con attenzione lo zaino, potete vedere il numero 7. Quindi, prendete immediatamente la carta 7. Questi oggetti nascosti sono i bonus che aumenteranno il vostro punteggio alla fine dell'avventura.



Ma non preoccupatevi se ve li fate sfuggire. Sono un bel bonus, ma non sono necessari per concludere l'avventura.

TIPI DI COMPONENTI



La forma intorno ai numeri indica il tipo di componente:

- Le carte sono rappresentate da un **rettangolo 11**,
- Gli oggetti di cartone e i componenti speciali sono rappresentati da un **rombo 8**,
- 2 carte che devono essere combinate sono rappresentate da un quadrato con 2 numeri **2 3 = 2 + 3**.

Quando vedete un numero senza una forma intorno, significa che dovete cercare il componente.
Potrebbe essere una carta OPPURE un oggetto di cartone.

Esempio: All'inizio del Tutorial, dovete prendere immediatamente l'oggetto 8 e le carte 11, 2 e 3 e guardarle. Quando vengono combinate, le carte 2 e 3 formano una scena che dovete esaminare con attenzione per continuare la vostra avventura.

11, 2 e 3

2 3

11

8

SCARTARE I COMPONENTI



Su alcune carte, troverete uno o più componenti sbarrati. Il simbolo **X** indica che dovete rimettere immediatamente questi componenti nella scatola. È un buon segno! Significa che state facendo progressi nell'avventura.

9

4

Bonvi! Avete aperto il lucchetto. **X** significa che dovete scartare i componenti che non usate più in questo caso, rimettere nella scatola. Le carte **2 3** lo chiavere. Ora, prendete la carta **4**.



COMBINARE I SIMBOLI



Una volta che avete rivelato tutti i componenti di un luogo, dovete risolvere un enigma.

A tale scopo, **combinare due mezzi simboli per formare un simbolo intero**. Questi due mezzi simboli possono essere raffigurati su carte e/o oggetti di cartone.

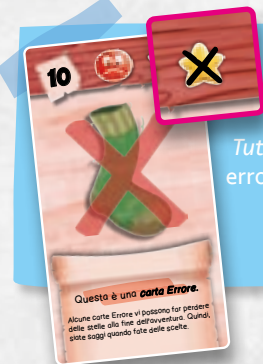
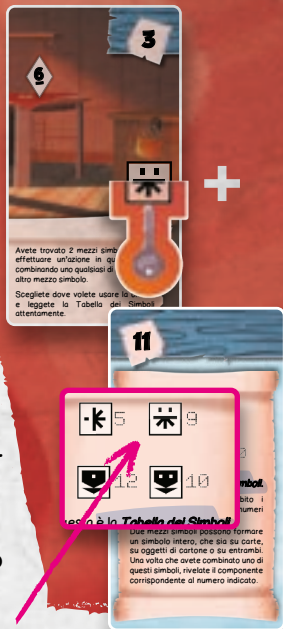
Fate attenzione però! Formare un simbolo intero innesca sempre un effetto: potrete progredire nella vostra avventura oppure cadere in trappola!

Esempio: Potete combinare la chiave con il lucchetto dell'armadio oppure con la maniglia della finestra, e un effetto verrà innescato in entrambi i casi.

Una volta che avete formato un simbolo, fate riferimento alla **Tabella dei Simboli** (riprodotta su ogni componente speciale di partenza).

Trovate quel simbolo in questa tabella e **prendete la carta o l'oggetto di cartone con il numero corrispondente**.

Esempio: In questo Tutorial, potete scegliere tra i numeri 5 e 9, a seconda di dove desiderate usare la chiave. Può essere combinata con due diversi mezzi simboli, creando quindi due diversi simboli interi.





ERRORI

Alcune scelte possono portare a delle carte Errore. In questo Tutorial, combinare la chiave con la finestra è inutile. La maggior parte degli errori non ha conseguenze serie. Tenete però a mente che alcune carte Errore possono farvi perdere stelle ★ alla fine dell'avventura.

SCELTE



Il simbolo  indica che dovete fare una scelta usando l'oggetto di cartone . Pensateci bene: ogni volta che c'è una soluzione corretta, c'è anche una trappola. Se guardate attentamente tutti i componenti davanti a voi, potete sempre trovare gli indizi di cui avete bisogno per fare la scelta giusta.



SIETE BLOCCATI?




Avete guardato ovunque e ora non sapete cosa fare?


Se siete bloccati, potete rivolgervi al libretto degli indizi. Mumucca sarà ben contenta di assistervi! Leggete la sezione corrispondente al numero della carta per la quale volete un aiuto. Se quell'indizio non dovesse essere sufficiente, girate il libretto e Mumucca vi darà la soluzione a quell'enigma!



FINE DELLA PARTITA



Il simbolo  indica che avete raggiunto la fine dell'avventura.

Congratulazioni! Per scoprire il vostro punteggio, contate tutte le stelle  che avete raccolto, e non dimenticate di sottrarre le stelle che avete perso a causa delle **carte Errore**.

La **carta Finale** vi dice qual è il punteggio massimo che potete raggiungere nella vostra avventura. **IMPORTANTE:** Non guardate le carte rimaste a faccia in giù, anche se la partita è finita! Potrebbero riservarvi delle sorprese che dovrete scoprire in un'altra avventura.



E ADESSO?



Dopo aver completato un'avventura, potete scegliere una nuova storia prendendo un altro componente speciale di partenza, il mazzo di carte corrispondente e i relativi oggetti di cartone. Avete però anche l'opzione di rivisitare i luoghi della storia appena terminata sotto una nuova luce! A tale scopo, scegliete il secondo componente speciale di partenza, girate tutti i componenti rivelati a faccia in giù e partite per un'avventura completamente nuova che metterà alla prova tutto quello che pensavate di sapere.

TRE AVVENTURE GIÀ DISPONIBILI!



Seguite le avventure di Mumucca!  /  /  / www.spacecow.fr

UNLOCK!

Ingegnosi enigmi, diaboliche trappole e sconfinite avventure, il tutto con un'app interattiva!
Unlock! è disponibile anche per gli adulti!

*Scatole con
3 avventure
(da 60 minuti l'una)*

Scaricate le nostre demo gratuite su: www.asmodee.it



www.spacecowboys.fr



ESEMPIO DI PREPARAZIONE

Ecco come dovrebbe risultare il vostro tavolo una volta preparato il *Tutorial*.



RISERVA DEGLI OGGETTI



MAZZI DI PESCA



PILA DEGLI SCARTI

AREA DELLE CARTE RIVELATE



IL CONSIGLIO DI MUMUCCA

Se impilate le carte in gruppi di 10, sarete in grado di trovare le carte che vi servono molto più velocemente!

MUMUCCA VI RINGRAZIA!

Mumucca è grata a tutti i giovani terrestri che hanno collaudato questo gioco! Ancora grazie!

© 2022 SPACE Cow - Asmodee Group.
Tutti i diritti riservati.
Seguite Space Cow su:



EDIZIONE ITALIANA
Traduzione: Denise Venanzetti
Revisione: Sara Conato, Vittoria Vincenzi
Adattamento Grafico: Ilaria Borza
Direzione Editoriale: Massimo Bianchini

