

## Benvenuti ad UNLOCK!

Fifth Avenue vi sta aspettando.  
Questa breve avventura demo vi consentirà di scoprire Unlock! e vi introdurrà alle avventure complete del gioco, piene di colpi di scena e svolte stupefacenti.

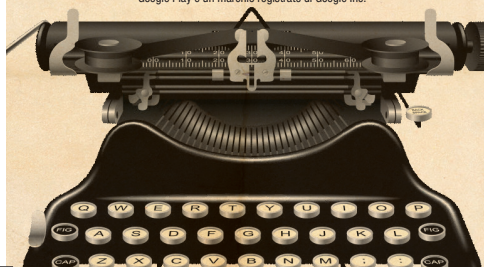
Prima di tutto, scaricate su un tablet o su smartphone l'app gratuita di Unlock! da Google Play o Apple Store. È indispensabile per giocare.

Per iniziare, si raccomanda di leggere le regole di Unlock!, potete trovarle qui:

[www.asmodee.it](http://www.asmodee.it)

insieme al Tutorial di 10 carte che vi insegnerà le basi del gioco senza leggere le regole.

Apple e il logo Apple sono marchi registrati di Apple Inc., registrati negli Stati Uniti e/o in paesi stranieri. App Store è un marchio di servizio di Apple Inc. Google Play è un marchio registrato di Google Inc.



5

Fifth Avenue



8



Un piede di porco.  
Dovete scegliere con attenzione cosa forzare: non dovete lasciare alcuna traccia.

11

F  
121



Uno splendido tappeto abbellisce il pavimento di fronte alla camera blindata.



I vostri attrezzi erano ben nascosti.

15



Una forcina.



8

2 / 25

## Fifth Avenue

New York, 1931.  
Al Capone vi ha convocato da Chicago.

Dovete rubare un prodotto  
rivoluzionario dall'azienda  
multinazionale 2M4GD CORP.

Lo spionaggio industriale non è  
il vostro forte, ma è un lavoretto  
che potete gestire.

Tutti gli attrezzi necessari  
sono stati lasciati sul posto.  
**Fate una scrupolosa ricognizione  
dell'area circostante l'edificio.**

Ci vediamo in Fifth Avenue!

**Ora girate questa carta.**



**UNLOCK!**  
ESCAPE ADVENTURES

## Fifth Avenue

Un'avventura demo  
Scenario: Marcel Lupin  
Illustratore: Florian de Gesincourt



15

5 / 25

F

4 / 25

11

3 / 25



66

**NO!**

L'anta di questa  
libreria non cede.

Premete il tasto  
Penalità una volta.

R  
131

25

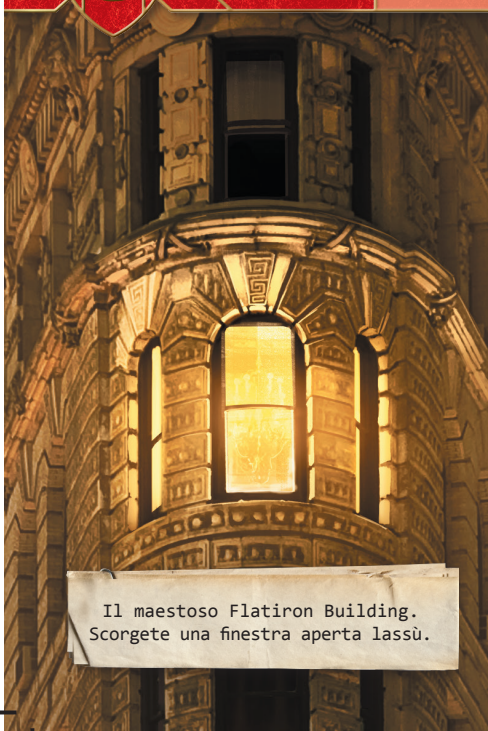


La camera blindata.  
Avete bisogno di un codice  
a 4 cifre per aprirla.



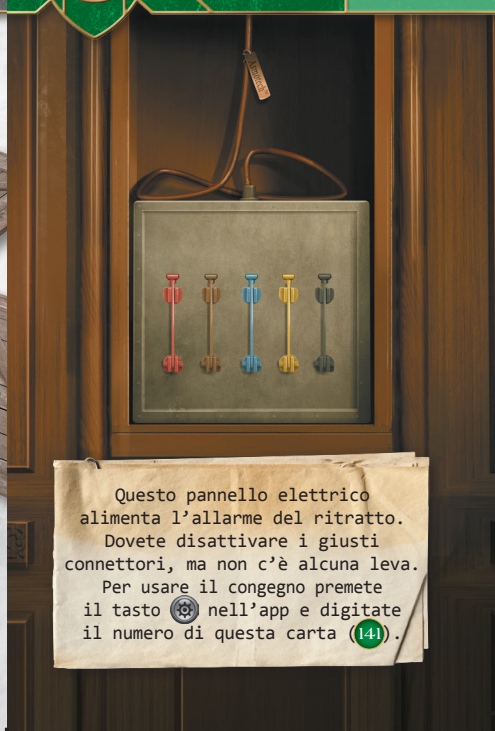
Il ritratto di Mr. CORC,  
il fondatore. È protetto da un  
allarme che può essere innescato  
da qualsiasi manovra.


44



Il maestoso Flatiron Building.  
Scorgete una finestra aperta lassù.

30

W  
141

Questo pannello elettrico  
alimenta l'allarme del ritratto.  
Dovete disattivare i giusti  
connettori, ma non c'è alcuna leva.  
Per usare il congegno premete  
il tasto  nell'app e digitate  
il numero di questa carta (141).



25

R

66

8 / 25

7 / 25

6 / 25

W

30

44

11 / 25

10 / 25

9 / 25



22

11 73 86  
92 V F

La camera blindata è aperta.  
Dentro c'è una cassa di legno.

43

37 W

L'elettricità è interrotta.  
L'allarme non dovrebbe  
più essere un problema.

TEMPO DI AGIRE!

+67

V  
151

Dispiegate un foglio di carta.

88

**NO!**  
Premete il tasto  
Penalità una volta.



42



Un rampino.

37



Una leva.



V

43

22

15 / 25

16 / 25

17 / 25

37

42

88

12 / 25

13 / 25

14 / 25



92

25

43

G  
171

15

Quando interrompete l'allarme,  
il ritratto si sposta  
leggermente in avanti.  
Lo fate scorrere.  
Nascondeva uno scaffale segreto.



Un allarme inizia a suonare e  
l'uscita si blocca automaticamente.  
Avete solo pochi minuti per fuggire  
prima che arrivi la polizia.

44

42

5

2M4GD CORP. Quartier Generale

86

W

58

R

11

25



73

15

58

C



Una pagina strappata  
dall'Enciclopedia Britannica  
cade al suolo quando  
la libreria viene aperta.



Non avete idea di quanto  
sia utile questo oggetto,  
ma guadagnerete molto  
consegnandolo ad Al Capone.

58



Una libreria chiusa a chiave.



86

G

92

23 / 25

24 / 25

25 / 25

58

C

73

20 / 25

21 / 25

22 / 25



52

H  
161

**NO!**

Premete il tasto  
Penalità una volta.



ANDY,  
TI RICORDO CHE IL CODICE  
È CAMBIATO.  
DIGITA LESLIE PER USCIRE!

Un gioco di Cyril Demaegd.  
[www.spacecowboys.fr](http://www.spacecowboys.fr),

anche su  e .



LA FORMULA

**SALICCE E SQUITTII**

L'isola del Dottor Goorse





SCOPRITE LE ALTRE  
AVVENTURE GIÀ DISPONIBILI!



# H 52

18 / 25

19 / 25