

## 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)

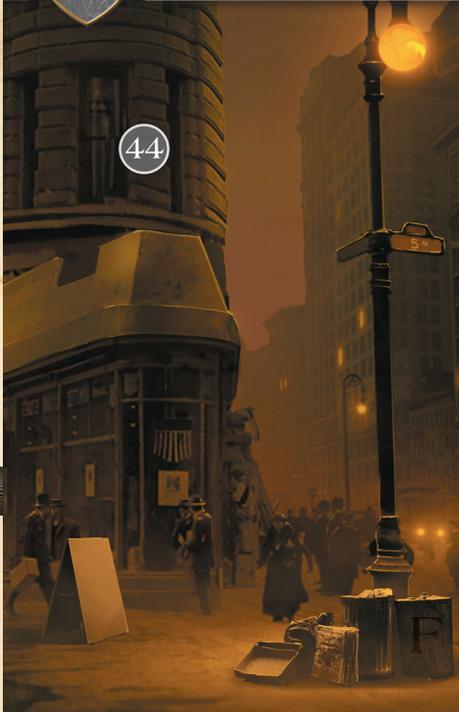
insieme al Tutorial di 10 carte che vi insegnerà le basi del gioco senza leggere le regole.

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



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

F  
121



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  
Scenari: Marcel Lupin  
Illustratore: Florian de Gesincourt

15

F

11

5 / 25

4 / 25

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.

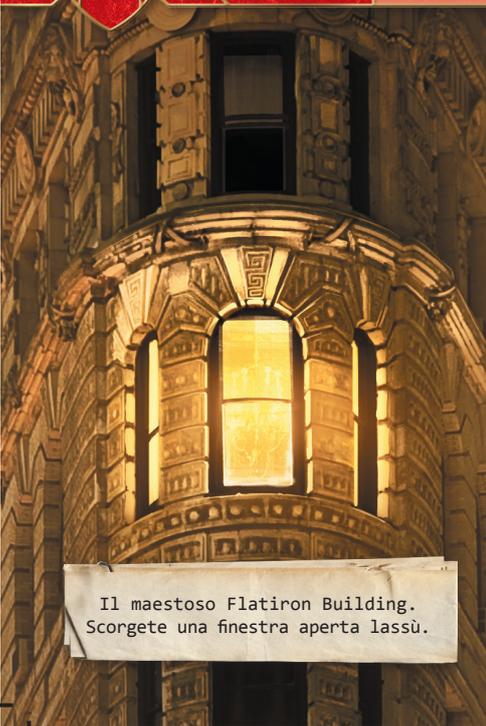
44



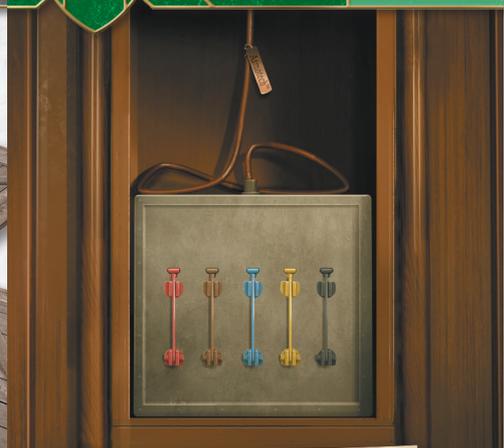
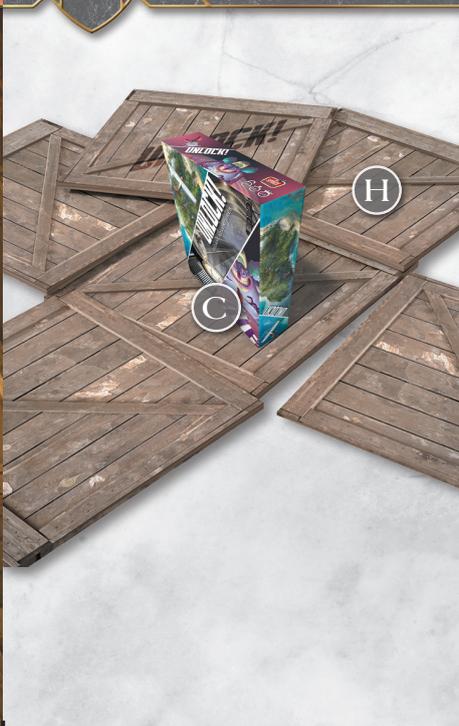
30



W  
141



Il maestoso Flatiron Building. Scorgete una finestra aperta lassù.



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 .

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.

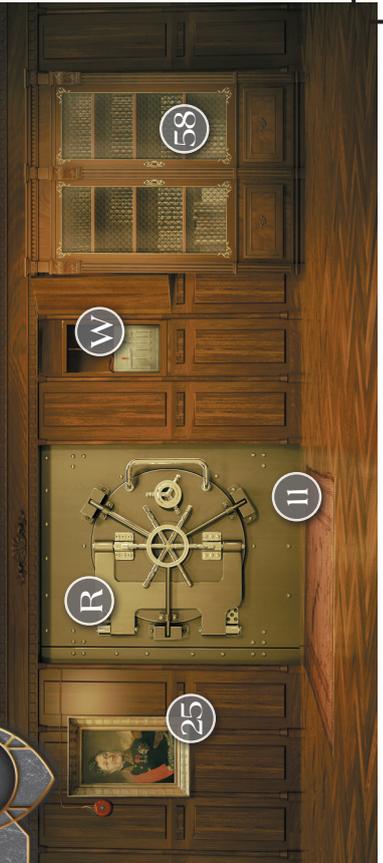
44

42

5

2M4GD CORP. Quartier Generale

86



58

W

11

R

25

73

15 58

C

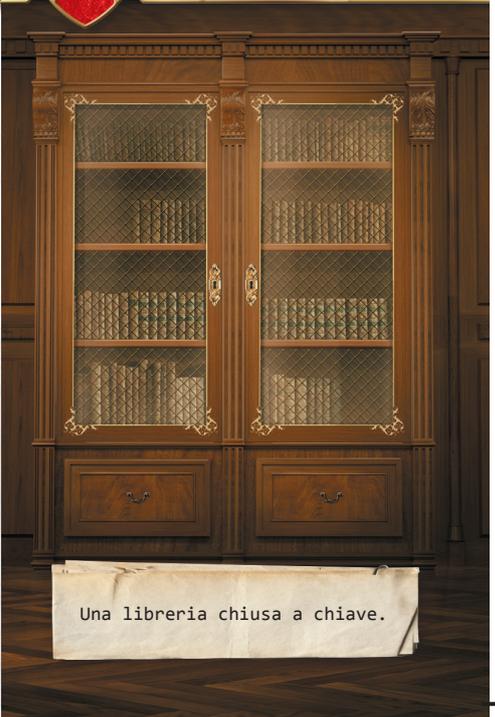


Una pagina strappata dall'Enciclopedia Britannica cade al suolo quando la libreria viene aperta.



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 .



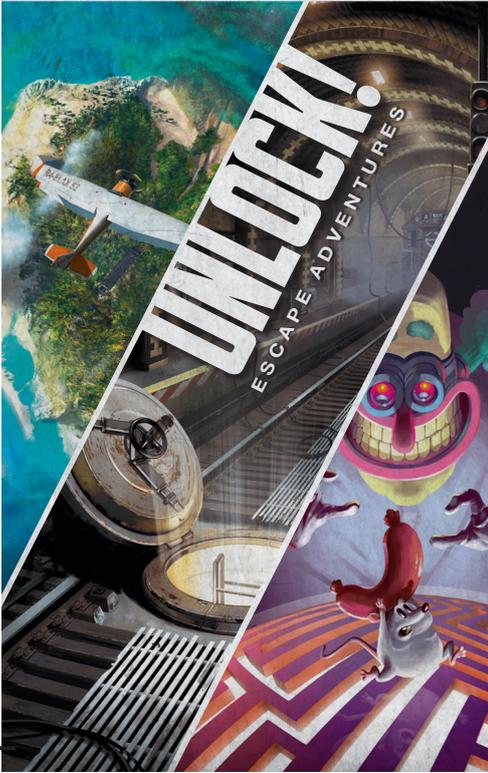
LA FORMULA

SALICCE & SGUITTE

L'isola del Dottor Goorse



SCOPRITE LE ALTRE  
AVVENTURE GIÀ DISPONIBILI!



# H 52