

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 vostra prima partita, scoprite le regole grazie al **Tutorial**.

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

Dopo aver 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. La prima partita potrebbe anche rivelare un segreto...

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 sugli Oggetti di Partenza, sulle carte finali e sul libretto degli Indizi/Soluzioni. 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 di avere tutti i componenti. Per farlo, controllate i numeri progressivi sul retro di ciascun componente in basso a destra.

Come prima cosa scegliete un'avventura, poi prendete 1 dei suoi **Oggetti di Partenza** (A, B, C, D, E, o F) e il mazzo di carte. Inoltre, prendete i segnalini Oggetto corrispondenti e collocateli a faccia in giù sul tavolo.

Livello difficoltà:



Nel Cuore dell'Africa

Il Sacro Baobab

A



x 68

Balliamo Sotto La Pioggia!

B



x 24

Qualcuno Volò sul Nido del Quetzal

C



x 38

Proprio una Palla!

D



x 27

Viaggio verso L'Olimpo

Sulle Tracce degli Dèi

E



x 56

L'Odissea di Telemaco

F



x 31

NOTA DI MUMUCCA: Queste storie si ispirano a miti e leggende reali. Per conoscere le loro origini consultate la sezione Soluzioni del libretto Indizi/Soluzioni.



Ora che avete scelto la vostra avventura, potete collocare le carte e i segnalini Oggetto corrispondenti **A FACCIA IN GIÙ** sul tavolo e guardare il vostro **Oggetto di Partenza**.



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

!! IMPORTANTE !! Non guardate **NESSUN** componente (carte o segnalini Oggetto) finché non vi viene richiesto.



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 corrispondente. Alcune volte ci sono anche numeri nascosti sulle carte.

Esempio: In questa casetta, osservando attentamente lo zaino, potete vedere il numero nascosto 7. Quindi, prendete immediatamente la carta 7. I numeri nascosti sono i bonus che aumenteranno il vostro punteggio alla fine dell'avventura.



Ma non preoccupatevi! Non avete bisogno dei bonus per finire l'avventura.

TIPI DI COMPONENTI



La forma intorno ai numeri indica il tipo di componente:

- Le carte sono rappresentate da un **rettangolo 11**,
- I segnalini Oggetto e gli Oggetti di Partenza sono rappresentati da un **rombo 8**,
- Un **quadrato** o un **rettangolo** con 2 o più numeri indica che queste carte devono essere collocate una accanto all'altra: **2 3 = 2 + 3**.

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

Esempio: All'inizio del Tutorial, dovete prendere immediatamente il segnalino Oggetto 8 e le carte 11, 2 e 3 e guardarle. Le carte 2 e 3 vengono collocate una accanto all'altra, componendo una scena che dovete esaminare con attenzione per continuare la vostra avventura.

11 2 3

11 8

1

Dopo una lunga e piacevole passeggiata attraverso l'isola di Mumuzio, raggiungerete una casetta che sembra abbandonata.

Ogni volta che vedete un numero, potete giocare il componente corrispondente.

Quindi, potete giocare foggiato di cartone

così come le carte 2 e 3

1 indica che le carte 2 e 3 servono a formare una scena

2

Sul tavolo della casetta trovate una chiave. Giocate foggiato di cartone corrispondente.

Date un'occhiata più da vicino allo zaino.

Sul tavolo il suo numero, scoprirete il componente corrispondente.

3

Avete trovato 2 mezzi simboli. Potete effettuare un'azione in questi luoghi combinando uno qualsiasi di essi con un altro mezzo simbolo.

Scegliete dove volete usare la chiave e leggete la Tabella dei Simboli dell'azione.

11

Questo è la **Tabella dei Simboli**.

Importante: Non girate subito i componenti corrispondenti ai numeri qui sopra.

Due mezzi simboli possono formare un simbolo intero, che sta su carte, su oggetti di cartone o su entrambi. Una volta che avete combinato uno di questi simboli, rivelerete il componente corrispondente al numero indicato.

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 (non saranno più necessari). È un buon segno! Significa che state facendo progressi nell'avventura.

9

4

Bravi! Avete aperto il lucchetto.

X significa che dovete scartare i componenti che non usate più in questo gioco, rimetterli nella scatola.

Le carte 2 e 3 e la chiave 6.

Ora, prendete la carta 4



COMBINARE I SIMBOLI



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

Per farlo, **combinare due mezzi simboli per formare un simbolo intero**. Questi due mezzi simboli possono essere raffigurati su carte e/o altri componenti.

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. In entrambi i casi, s'innescerà un effetto.

Una volta che avete formato un simbolo, fate riferimento alla **Tabella dei Simboli** (riprodotta su ogni Oggetto di Partenza). Trovate quel simbolo in questa tabella e **prendete la carta o il segnalino Oggetto con il numero corrispondente**.

Esempio: In questo Tutorial, potete scegliere tra i numeri 5 e 9, a seconda di come desiderate usare la chiave. Può essere combinata con due diversi mezzi simboli, formando 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 . 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/Soluzioni. Mumucca sarà ben contenta di assistervi! Leggete l'indizio corrispondente al numero della carta per la quale volete un aiuto. Se quell'indizio non dovesse essere sufficiente, capovolgete il libretto degli Indizi/Soluzioni 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 ottenuto, e non dimenticate di sottrarre le stelle che avete perso a causa delle **carte Errore**.

La **carta Finale** vi indica qual è il punteggio massimo che potete raggiungere in quell'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 Oggetto di Partenza, il mazzo di carte corrispondente e i relativi segnalini Oggetto. Avete però anche l'opzione di rivisitare i luoghi della storia appena terminata sotto una nuova luce! A tale scopo, scegliete il secondo Oggetto di Partenza, girate a faccia in giù tutte le carte e i segnalini Oggetto rivelati e iniziate una nuova avventura che metterà alla prova tutto quello che pensavate di sapere.

DUE VERSIONI GIÀ DISPONIBILI!



Seguite le avventure di Mumuceal    / 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)*

*Scatole con una
singola avventura
(da 30-45 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*.



**PILA
DEGLI SCARTI**

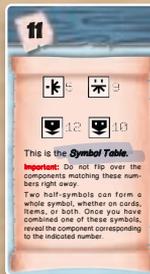
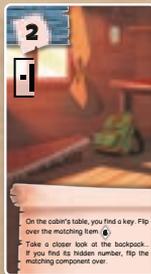
**RISERVA
DEGLI OGGETTI**



MAZZI DI PESCA



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!

© 2023 SPACE Cow - Asmodee Group.

Tutti i diritti riservati.

Seguite Space Cow su:



EDIZIONE ITALIANA

Traduzione: Denise Venanzetti

Revisione: Sara Conato, Chiara Turchi

Adattamento Grafico: Ilaria Borza, Giacomo Pellini

Direzione Editoriale: Massimo Bianchini