

UNLOCK! KIDS

REGOLAMENTO

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



PANORAMICA DEL GIOCO



la CANZONE del MARE



Wolfwalkers
Il popolo dei lupi



Il SEGRETO di Kells

Unlock! Kids è una versione del gioco **Unlock!** ideata per i bambini. Questa scatola è basata sugli universi creati da Tomm Moore e lo studio d'animazione Cartoon Saloon. Vivete tre storie incredibili ispirate ai film "Il Segreto di Kells", "La Canzone del Mare" e "Wolfwalkers - Il popolo dei lupi". Risolvete enigmi, combinate oggetti e completate le avventure cercando di trovare più stelle possibili.

Se questa è la prima volta che giocate, imparate le regole giocando il **Tutorial**.



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

Una volta giocato al **Tutorial**, leggete il regolamento dettagliato di **Unlock! Kids** per maggiori informazioni sulle tre storie e i film che le hanno ispirate.

COS'È LA TRILOGIA DEL FOLKLORE IRLANDESE?

Tomm Moore, uno dei fondatori dello studio **Cartoon Saloon** di Kilkenny, in Irlanda, ha diretto **Il Segreto di Kells**, **La Canzone del Mare** e **Wolfwalkers - Il popolo dei lupi**, tre lungometraggi d'animazione basati su leggende irlandesi. Quelle sono le storie che hanno ispirato le avventure contenute in questa scatola.



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



SCOPO DEL GIOCO



Unlock! Kids è un gioco collaborativo. Insieme, esplorerete una delle tre storie del gioco. Ogni storia vi permette di scegliere tra due avventure. A quel punto 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 che avete a disposizione! 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 dell'avventura, le relative carte finali e il libretto degli Indizi/Soluzioni guidate. 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 in basso a destra sul retro di ciascun componente.



Per prima cosa, scegliete un'avventura tra quelle che trovate nella scatola del gioco, poi prendete uno dei suoi **Oggetti di Partenza** (A, B, C, D, E oppure F) e il mazzo di carte. Prendete anche i segnalini Oggetto corrispondenti e collocateli a faccia in giù sul tavolo.



!! IMPORTANTE !! Non guardate NESSUN componente (carte o segnalini Oggetto) fino a quando non vi viene suggerito di farlo.

ESEMPIO DI PREPARAZIONE

Ecco come dovrebbe risultare il vostro tavolo una volta preparato il gioco.

Controllate il vostro **componente speciale di partenza**.



**QUI VANNO
LE CARTE SCARTATE**



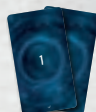
Questa avventura racconta la storia di Ben e Saoirse. Vivono in un faro con il loro padre, ma un giorno la magia entra nelle loro vite e li conduce in incredibili avventure.



A
All'Inseguimento di Macha



B
I Poteri della Selkie



x 81



x 3



x 11



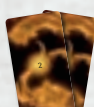
Robyn e Mebh sono due giovani ragazze completamente agli opposti. Robyn vive in città e sogna di cacciare i lupi, mentre Mebh vive nella foresta ed è una Wolfwalker (mentre dorme, si trasforma in un lupo). Tuttavia, forse c'è una possibilità che le due ragazze diventino amiche...



C
Robyn, la giovane ragazza di città



D
Mebh, la Wolfwalker



x 67



x 2



x 25



Brendan è un giovane monaco che vive a Kells, una piccola comunità minacciata dai vichinghi. Dopo aver incontrato Fratello Aidan, un maestro nell'arte della miniatura che illustra libri a mano, la sua vita cambia per sempre.



E
L'Occhio di Columba



F
L'Attacco Vichingo



x 64

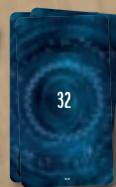


x 23

Potete collocare le carte e gli Oggetti **A FACCIA IN GIÙ** sul tavolo.

MAZZI DI PESCA

RISERVA DEI COMPONENTI



CONSIGLIO DI SAOIRSE:

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



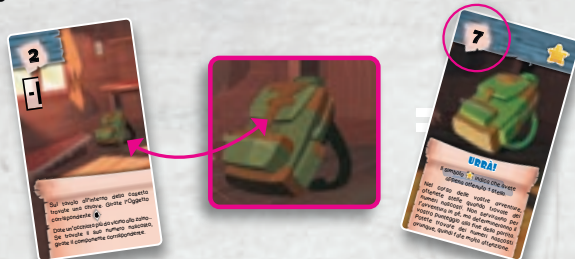
REGOLA D'ORO



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, se guardate con attenzione lo zaino, potete vedere il numero nascosto 7. Quindi, prendete immediatamente la carta 7. I numeri nascosti sono bonus che aumenteranno il vostro punteggio alla fine dell'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 **rettangolo** con 2 numeri indica che queste carte devono essere collocate una accanto all'altra **2 + 3 = 23**.
- L'interno della scatola è rappresentato da

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.



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 ne avrete più bisogno). È un buon segno! Significa che state facendo progressi nell'avventura.



COMBINARE I SIMBOLI



Una volta che avete rivelato tutti i componenti in 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 componenti.

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

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

Una volta che avete formato un simbolo, fate riferimento alla **Tabella dei Simboli** (riprodotta su ogni Oggetto di Partenza). **Trovate quel simbolo nella Tabella e prendete la carta o l'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, creando quindi uno dei 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. 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, visitate il nostro sito web per controllare sul libretto delle Soluzioni Guidate! Mumucca vi darà la soluzione a quell'enigma!

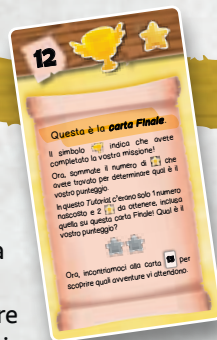


FINE DELLA PARTITA



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 nella vostra avventura. **IMPORTANTE:** Non guardate le carte rimaste a faccia in giù, anche se la partita è finita! Potrebbero riservarvi delle sorprese che dovreste 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.



IMPORTANTE!

IL RESTO DI QUESTO LIBRETTO CONTIENE GLI
INDIZI. GUARDATELI SOLAMENTE SE SIETE BLOCCATI
IN UN ENIGMA. SE AVETE BISOGNO DI AIUTO,
GIRATE QUESTO LIBRETTO.



Carta 27

Questo sentiero conduce alla foresta. Brendan come può accedervi? Deve trovare un modo per oltrepassare il muro.



Carta 34

I 4 monaci stanno aspettando che Brendan segua le loro istruzioni. Cercate di trovare ciò di cui hanno bisogno su un'altra carta.



Carta 35

Utilizzate la mano per cercare di prendere ciò di cui hanno bisogno i 4 monaci.

Carta 37

Vi siete ricordati di muovere la pedina Vichingo?



Carta 38

Avete visto queste forme su un altro componente? Guardate Brendan sulla carta **39**. Cosa sta facendo? Avete un foglio bianco e una matita con voi?



Carta 46

Vi siete ricordati di muovere la pedina Vichingo?



Carta 47

Come può Brendan raccogliere la bacca di cui ha bisogno Fratelto Aidan? Non perdetevi mentre vi arrampicate sull'albero!

Carte 50-51-52-53

Pare che possiate combinare queste carte, ma come? I simboli sul corpo di Crom Cruach potrebbero essere d'aiuto.



Carta 54

Questa giovane ragazza misteriosa potrebbe aiutarvi a trovare la bacca.



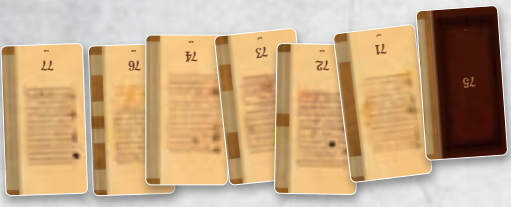
Carta 57

Vi siete ricordati di muovere la pedina Vichingo?



Carte 71-72-73-74-75-76-77

Tutte queste carte sembrano formare una sequenza... Ma qual è l'ordine corretto? Avete notato che il loro retro assomiglia a un libro? Sul lato destro di ogni carta alcune sezioni sembrano più scure rispetto al resto...

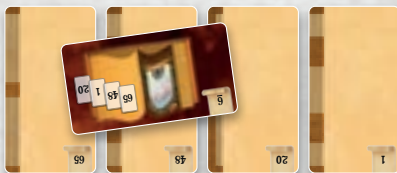




Carte 1-20-48-65

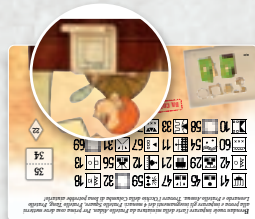
Queste carte hanno l'aspetto delle pagine di un libro. Sul lato destro di ogni carta alcune sezioni appaiono più scure rispetto al resto... Avete un componente che può aiutarvi a trovare il giusto ordine per assemblare queste carte.

Ci sono altre carte che hanno l'aspetto delle pagine di un libro. Devono far parte dello stesso volume.



Carte 10-11-12

Queste carte sembrano far parte di Crom Cruach, ma come combinarle? I simboli sul corpo di Crom Cruach potrebbero essere d'aiuto.



Carta 13

Brendan deve raccogliere le piume d'oca. Le vedete da qualche parte? Avete notato che questa carta completa altre carte?

Quale coppia di mezzi simboli corrisponde al luogo di queste piume?

Carta 16

Avete visto queste forme da qualche altra parte? Se sì, avete preso con voi un foglio bianco e una matita per questa avventura?



Se non avete mai visto queste forme prima d'ora, vi mancano un paio di elementi per risolvere questo enigma. Cercateli su altre carte.

Carta 18

Ora che Brendan ha le piume, può portarle ai 4 monaci.

Carte 19-49

Avete notato che potete combinare queste due carte?

Inoltre, la carta 19

sembra combinarsi con un altro componente...

Ma quale?

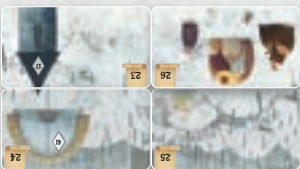


Carta 21

Brendan deve portare l'Occhio di Columba a Fratello Aidan per proseguire le sue lezioni. Avete visto questo Occhio su un'altra carta?

Carte 23-24-25-26

Avete notato che potete combinare queste 4 carte?



Carta 71

Grazie ai suoi sensi da Wolfwalker, Robyn può vedere le traiettorie delle frecce e capire come evitarle!

Carte 75-87-99

Combinare queste tre carte per scoprire la parte finale della storia!

Carte 76-93

Robyn e Mebh uniscono le loro forze per guarire Moll, ma non sono abbastanza forti. Chi potrebbe aiutarle?

Carta 79

Avete notato che il retro di questa carta non è come gli altri?

Carta 81

Robyn come può cambiare la direzione del cannone?

Carta 82

La madre di Mebh è ferita. Come può guarirla?

Carta 83

Per salvare sua madre, Mebh deve rimuovere attentamente la freccia dal suo corpo da lupo.



Carta 84

Avete notato questo simbolo? Significa che dovete usare la scatola del gioco!



Le lupo come possono saltare dall'altro lato della parete rocciosa?

Carta 90

Avrete bisogno della chiave giusta per aprire la gabbia che rinchiusa la madre di Mebh!

Carta 91

Robyn è in pericolo, circondata dai soldati. Chi potrebbe farli andare via?

Carta 92

Avete notato che le linee brillano come se fossero magiche?



Sembrano formare qualcosa. Come potete completare la forma?





Carta 44

Avete notato che le forme colorate al di sopra di Robyn sembrano formare qualcosa? Percepisce un cambiamento dentro di lei. Avete visto questo colore dorato su un altro componente?

Carta 47

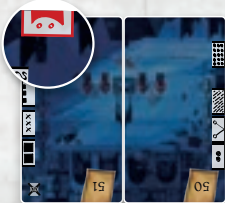
Robyn fugge dalla città oltrepassando il muro e dirigendosi verso la foresta.

Carta 48

Mebh vuole far andare via questo umano, ma come?

Carte 50-51

Dovete scegliere la direzione in cui fuggerà Robyn, ma qual è la migliore? Avete provato usando i suoi sensi da Wolfwalker? Cercate di evitare le guardie!



Carta 52

Alcuni odori ricordano quelli di umani che potrebbero mettere Robyn in pericolo, ma lei avverte anche odori innocui. Quali sono?

Carte 53-54

Robyn dovrebbe decisamente evitare strade rumorose...

Carta 55

Avete notato che il retro di questa carta non è come gli altri?

Carta 58

Avete riconosciuto questo lupo? È una Wolfwalker! Avete visto la sua forma umana su un altro componente?

Carta 60

In quale direzione dovrebbe andare Robyn per scappare? I suoi sensi da Wolfwalker potrebbero aiutarvi a decidere!



Carta 61

Robyn non può andare verso l'odore di soldati!

Carta 62

Robyn deve allontanarsi dai soldati. In quale direzione dovrebbe andare?

Carta 65

In quale direzione dovrebbe andare Robyn per scappare? I suoi sensi da Wolfwalker possono aiutarvi a decidere!



Carta 69

Mebh e Robyn come possono raggiungere questa parete rocciosa?

Carta 70

Innumerevoli frecce volano in ogni direzione... Robyn come può scegliere la direzione giusta per evitarle?



Carta 2

Questa scala potrebbe aiutare Robyn a fuggire dalla città, ma può raggiungerla?

Come potete tagliare la corda che la sorregge?

Carta 4

Avete notato il bersaglio? È tempo di esercitarsi con la balestra!

Carta 7 Robyn, la giovane ragazza di città

Robyn vuole andare a caccia di lupi.

Quali tracce dovrebbe seguire?

Carta 7 Mebh, la Wolfwalker

Mebh nota un umano. Quale traccia dovrebbe seguire?

Carta 10

Avete notato che il retro di questa carta non è come gli altri?

Carta 22

Avete notato la catena nascosta nell'erba? Sembra formare qualcosa.

Carta 25 Robyn, la giovane ragazza di città

Robyn come può liberarsi? Potrebbe provare afferrando il ramo di un albero.

Carta 25

Mebh, la Wolfwalker

Mebh vuole liberare la giovane ragazza dalla trappola! Come può tagliare la liana?

Carta 26

Avete notato che il retro di questa carta non è come gli altri?

Carta 31

Robyn e Mebh vogliono seguire l'odore che arriva fino al castello, ma come?

Carte 32-37

Avete notato che potete combinare queste due carte?

Carta 35

La giovane ragazza è ferita! Mebh potrebbe provare a guarirla con i suoi poteri da Wolfwalker.

Carta 40

Avete notato la nebbia in basso a destra? Robyn potrebbe usare i suoi nuovi sensi da

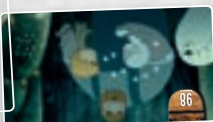
Wolfwalker per capire da dove proviene!

Robyn ora è un lupo. È in pericolo nella sua stessa casa. Deve fuggire!

Carta 41

Ora Robyn può vedere gli odori grazie ai suoi sensi da Wolfwalker!





Avete notato le luci intorno a Saoirse? Con cosa potete combinarle per farla cantare?

Carta 98

A Ben una di queste ombre ricorda qualcuno, ma chi?

Carta 97

Queste immagini sembrano essere ricordi. A chi appartengono?

Carta 92

Ben vuole tenere stretta Saoirse per evitare che venga rapita dai gufi. Come può farlo? Forse il Popolo Fatato può aiutarlo.

Carta 91

Ben ha trovato Cui il loro fedele amico può riportare Saoirse al faro.

Carta 86

Ora che Ben ha la pelliccia, deve tornare alla barca.

Carta 82



Avete notato cosa formano queste luci? Ben deve prendere la pelliccia di Saoirse prima di ritornare alla barca.

Carta 81

Saoirse ha trovato l'acqua. Ora tutto ciò che le serve per trasformarsi in una Selkie è una pelliccia.

Carta 80

Avete notato il riflesso nello specchio?

può trovare queste cose?

acqua. In quale stanza

di una pelliccia e di

Selkie, ma ha bisogno

trasformarsi in una

Saoirse vuole



Carta 74

Saoirse è caduta nella trappola di Macha. Ben come può salvarla? Un oggetto magico potrebbe essere d'aiuto.

Carta 73



mancanti su un altro componente?

Queste luci sembrano formare un numero, ma è incompleto... Riuscite a trovare le luci

Carta 70

INDIZI

la CANZONE del MARE

Se siete ancora bloccati, controllate le SOLUZIONI sul nostro sito web: www.spacecow.it/unlock-kids oppure scansionate questo codice QR:



Carta 43

Saoirse ha scoperto una pelliccia misteriosa. Forse potrebbe indossarla...

Carta 44

Queste luci sembrano formare qualcosa.



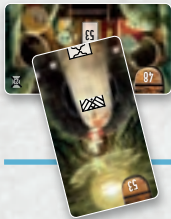
Carta 47

Come si può aprire questo baule?

Una chiave potrebbe essere d'aiuto.

Carta 48-53

Pare che queste due carte si possano combinare, ma come?



Carte 50-68

Pare che queste due carte si possano combinare, ma come?



Carta 53

Saoirse viene portata via dai gufi di Macha. Il Popolo Fatato potrebbe cercare di salvarla!

Carta 55

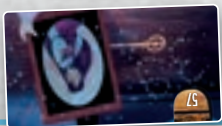
Conor, il padre di Ben, sembra preoccupato. Forse lui sa dove trovare la pelliccia.

Carta 56

Ben è a casa di Macha, ma non vede Saoirse... Forse si trova in un'altra stanza.

Carta 57

Queste luci sembrano formare qualcosa.



Carte 60-87

Pare che queste due carte si possano combinare, ma come?



Carta 61

Ben deve scegliere una direzione utilizzando la mano. Ma quale? Queste cionchie vi ricordano qualcosa presente su un altro componente.



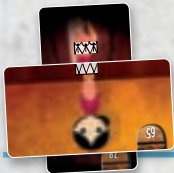
Carta 63

La forma creata dalle luci l'avete vista su un altro componente?



Carte 65-78

Saoirse è troppo piccola per prendere la pelliccia. Se salisse sopra a qualcosa, potrebbe essere in grado di raggiungerla.



Carta 66

Macha ha intrappolato i sentimenti dentro a dei barattoli! Romperli potrebbe essere una buona idea, ma come? Avete un componente con delle "crepe"?



Carta 2

Ben come può raggiungere la casa di Macha? Forse camminando su queste pietre?

Carta 8

Ora che Saoirse ha la sua pelliccia, cos'altro le serve per trasformarsi in una Selkie?

Carte 10-11

I segni sulla roccia alle spalle di Ben sembrano collegarsi tra loro.

Carta 13

Queste luci sembrano formare un percorso da seguire.

Carta 14

Alcune luci sembrano più grandi di altre. Avete visto qualcosa di simile su un altro componente?



Carta 15

Queste luci possono guidare Ben lungo il percorso corretto. Le avete viste su un altro componente?

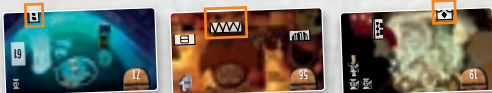


Carta 19

Saoirse come può far andare via i gufi? Forse usando un oggetto magico?

Carte 19-56-71

Avete notato i mezzi simboli sulla parte bassa di queste carte? Con quali altri componenti potete combinarli?



Carta 23

I gufi di Macha sembrano aggirarsi vicino alle pietre. Ben e Saoirse quale strada possono prendere per evitarli?



Carte 26-27-28

Come potete combinare queste tre carte? Le illustrazioni sembrano collegarsi tra loro.

Carta 32

Ben quale barca dovrebbe scegliere? Avrà bisogno di un modo per muoversi nell'acqua.

Carta 35

Saoirse è stanca... Chi può aiutarla a muoversi?

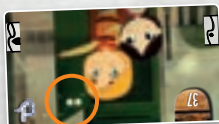
Carta 36

Queste luci sembrano formare qualcosa.



Carta 37

Ben deve utilizzare la mano per scegliere una direzione. Ma quale? Queste due luci sembrano essere presenti su un altro componente?





Se rimanete bloccati dopo aver letto gli indizi, controllate le
SOLUZIONI sul nostro sito web: www.spacecow.fr/unlock-kids
 oppure scanstate questo codice QR:

- La Canzone del Mare 2
 Wolfwalkers - il popolo dei lupi 5
 Il Segreto di Kells 8

Quando siete bloccati, consultate le pagine di questo libretto. Andate alla pagina
 corrispondente all'avventura in corso e leggete solo la sezione della carta con la
 quale state avendo problemi.

ISTRUZIONI

Consultate questo libretto solo quando non riuscite a
 risolvere un enigma. Tenete a mente che fornisce informazioni
 che potrebbero rovinare la vostra esperienza di gioco.

IMPORTANTE!



INDIZI

UNLOCK! KIDS

