

IL MIO PRIMO UNLOCK!

LE AVVENTURE DELL'ANATRA



QUI TROVI IL
VIDEO DELLE
REGOLE DEL GIOCO!



bit.ly/4bmGEyB

PANORAMICA DEL GIOCO

Il mio Primo Unlock! è una versione del gioco **Unlock!** per bambini dai 4 anni in su. Vivi tre avventure con l'aiuto di Bernard l'anatra! Anche se hai già giocato a **Unlock!** oppure a **Unlock! Kids**, dovresti comunque leggere queste regole e dare un'occhiata al *Tutorial* per scoprire le novità di questa versione.

DEVO SAPER LEGGERE?

Ti servirà qualcuno che ti aiuti con questo regolamento. Dopodiché, solo la prima e l'ultima carta della tua avventura contengono del testo.

OBIETTIVO DEL GIOCO

Il mio Primo Unlock! è un gioco collaborativo. Scegli una delle tre avventure da giocare insieme, con l'aiuto di Bernard l'anatra. Per vincere, devi collegare tutte le missioni delle avventure nell'ordine corretto. Osserva bene le carte per trovare le soluzioni e potresti scoprire qualche sorpresa!

!! IMPORTANTE !!

Non guardare i componenti delle avventure prima di iniziare a giocare.

asmodee
KIDS

CONTENUTO E PREPARAZIONE

1 PEDINA BERNARD

Assembla la pedina *Bernard* seguendo i passi seguenti:

1

PIEGA LE
LINGUETTE



2

INCASTRA LE
LINGUETTE



3

RIPIEGA LE
LINGUETTE



4

BERNARD
È PRONTO!



18 TESSERE MISSIONE

Non guardare queste tessere prima di iniziare a giocare!
Le utilizzerai durante tutte le avventure.



60 CARTE AVVENTURA

La scatola contiene **TRE** avventure. È possibile distinguere le carte appartenenti a ciascuna avventura dal colore sul retro.



I numeri presenti nella parte inferiore e sul retro dei componenti (carte e tessere) ti aiutano a verificare che non manchi nulla.

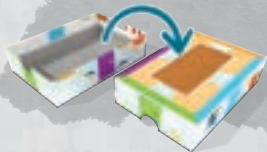


2/78

1 SCATOLA (PARTE INTERNA)

Estrai la parte interna della scatola, svuotala e collocala sul tavolo capovolta.

Scegli **UNA** delle tre avventure. Ti consigliamo di giocarele in quest'ordine:



1. IL REGALO DI BERNARD



2. LA FIERA DELLA ZUCCA



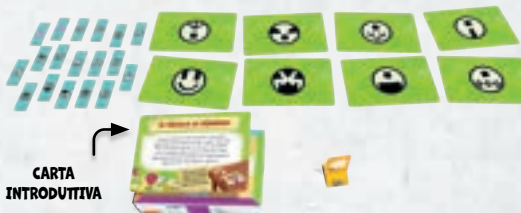
3. UN'ANATRA A PARIGI



Prendi il mazzo di carte dell'avventura che hai scelto. Colloca la carta introduttiva sulla scatola, poi disponi le altre carte a faccia in giù sul tavolo (con il lato del simbolo visibile).

Prendi **TUTTE** le tessere *Missione* e disponile a faccia in giù sul tavolo.

Colloca la pedina *Bernard* vicino alla scatola, poi leggi la carta introduttiva.



!! IMPORTANTE !! Non guardare nessun componente (carte oppure tessere *Missione*) fino a quando non ti viene chiesto di farlo.

COME SI GIOCA

Il mio Primo Unlock! è un gioco di osservazione in cui devi riconoscere dei simboli formati da due mezzi simboli.



Gioca l'avventura utilizzando la pedina *Bernard*.

La pedina ha due lati: ogni lato indica un'azione e mostra il mezzo simbolo corrispondente.

Diamo
un'occhiata!



Prendiamolo!



Mentre leggi questo regolamento, segui anche il *Tutorial*: ti aiuterà a mettere in pratica subito le regole che stai leggendo.



CHI È BERNARD?

Bernard è una giovane anatra che ha appena festeggiato il suo compleanno! È molto curioso e sogna di esplorare il mondo al di fuori della fattoria dei suoi genitori. Gli piace passare il tempo con i suoi amici Mina il topo e Tom il gatto.



1. SCOPRI LA MISSIONE DI BERNARD

In ogni avventura, Bernard ha delle missioni da completare. Ecco com'è fatta una missione:

- Bernard deve trovare questo oggetto per completare la missione.
- Lo sfondo grigio indica che la missione non è ancora stata completata.
- Questo numero indica l'ordine in cui Bernard deve completare le missioni.



Bernard deve completare **una missione alla volta e in ordine crescente** (Missione 1, poi Missione 2, dopo Missione 3 e così via).

2. OSSERVA LA SCENA

Osserva con attenzione le carte a faccia in su sul tavolo. Contengono la soluzione alla tua missione.



BERNARD DICE:

Di ad alta voce qual è la tua missione: aiuta a pensarci meglio!



Un mezzo simbolo indica sempre un oggetto. Per esempio, questo mezzo simbolo indica la pizza.



3. COMBINA DUE MEZZI SIMBOLI

Quando pensi di aver trovato la strada giusta per la tua missione attuale, combina i due mezzi simboli per formare un simbolo intero: combina l'azione di Bernard ("**Diamo un'occhiata**" ◻ ◡ oppure "**Prendiamolo!**" ◡ ◻) con un mezzo simbolo presente su una carta.

Quando hai un simbolo intero, controlla il retro delle carte e delle tessere *Missione*:

Se quel simbolo non è presente su nessun componente (carte oppure tessere *Missione*), hai sbagliato strada. Devi cercare altrove!

Se quel simbolo è presente, prendi il componente o i componenti (carte oppure tessere *Missione*) che mostrano quel simbolo.



BERNARD DICE:

Se vedi un simbolo viola e un triangolo vicino al numero della carta, significa che il simbolo è presente su più di un componente.

Se hai formato uno di questi simboli, prendi **tutti** i componenti su cui è presente.



▲
46/78

4. GIRA E COLLOCA UNA TESSERA MISSIONE

Se il simbolo che hai formato è presente sul retro di **una o più tessere *Missione***, girala (o girale) a faccia in su.



Colloca la tessera *Missione* sul suo slot. Saprai che è corretta perché l'immagine combacerà.



Quando collochi una tessera *Missione* nel suo slot, si formerà un nuovo simbolo. Prendi subito il componente (oppure i componenti) che mostrano quel simbolo e continua la tua avventura!



Hai completato la tua missione! Ora puoi iniziare la missione successiva in ordine numerico crescente.

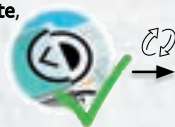


Una tessera *Missione* deve essere collocata solo sul suo slot corrispondente (l'immagine deve corrispondere).

Potresti scoprire che lo slot della tessera *Missione* che hai appena girato non è ancora visibile. Tieni la tessera *Missione* da parte e collocala appena la vedi su una carta.

5. GIRA E COLLOCA UNA CARTA

Se il simbolo che hai formato è presente sul retro di **una o più carte**, girala (o girale) a faccia in su.



La carta (o le carte) che hai collocato devono creare un paesaggio che sia coerente con le carte già a faccia in su.

Quando collochi una carta, devi rispettare queste due regole:

La carta deve essere collocata **orizzontalmente**.

La carta deve essere **accanto** a una o più carte che sono già a faccia in su.

Le immagini ti aiutano a collegare le carte nel modo giusto. La nuova carta aprirà nuove strade che ti permetteranno di continuare la tua avventura!



Le carte intorno alla carta introduttiva hanno delle strisce colorate che ti aiutano ad abbinarle correttamente.



FINE DELL'AVVENTURA

Quando hai girato l'ultima carta e completato tutte le missioni, hai finito la tua avventura!

Ottimo lavoro! Leggi l'ultima carta con attenzione perché c'è una sorpresa...

Tutte le soluzioni sono disponibili sul nostro sito web, che potete trovare utilizzando il codice QR che si trova all'inizio di questo regolamento.

GRAZIE! A tutti i bambini, grandi e piccoli, che hanno contribuito a testare questo gioco.

© 2025 Asmodee Group/SPACE Cow. Tutti i diritti riservati.

Segui SPACE Cow su: www.spacecow.fr



Edizione Italiana

Traduzione: Silvia Paganelli

Revisione: Silvia Paganelli, Chiara Turchi

Adattamento Grafico: Giacomo Pellini

Direzione Editoriale: Massimo Bianchini



UNLOCK! è un gioco
pubblicato da



asmodee
KIDS