

UNLOCK!

MYSTERIEUZE AVONTUREN

- Vanaf 10 jaar
- 60 minuten
- 1 tot 6 spelers

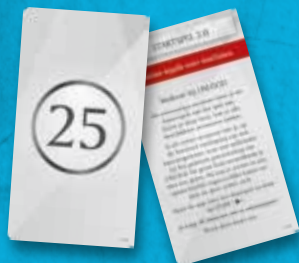


INHOUD

BELANGRIJK: KIK VOORDAT JE BEGINT TE SPELEN NIET IN DE STAPEL KAARTEN!

Tutorial set met 10 kaarten

De stapel kaarten om het spel te leren liggen bovenop het eerste avontuur.



Haal deze kaarten uit het plastic en leg ze op vak 0.

3 avonturen (186 kaarten)

HET HUIS OP DE HEUVEL



Moeilijkheid:

GEVAAR IN DE NAUTILUS



Moeilijkheid:

DE SCHAT VAN TONIPAL



Moeilijkheid:

SPELOVERZICHT

Elke stapel kaarten stelt een coöperatief scenario voor.
De spelers worden ondergedompeld in een avontuur en hebben
1 uur de tijd om hun missie te volbrengen.

In dat uur zal je verschillende uitdagingen en obstakels moeten overwinnen.



VOORBEREIDING



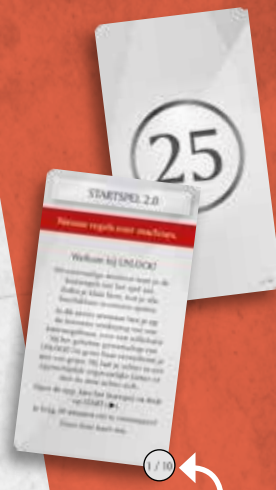
Om het spel te leren spelen, raden we aan om eerst de Tutorial te spelen op de kaarten die je de basisprincipes aanleren.

Je kunt de tutorial zelfs spelen **voordat** je deze spelregels leest.

Volg onderstaande stappen:

- ▶ Leg de startkaart (met daarop de titel van het avontuur) in het midden van de tafel, met de tekstzijde naar boven.
- ▶ Leg de andere kaarten in een gedekte stapel neer.
- ▶ Start de app (zie **App** - pagina 7), kies de “Mysterieuze Avonturen” **Tutorial**, en leg je telefoon of tablet binnen het bereik van al de spelers.
- ▶ Eén speler leest de startkaart hardop voor. Start de aftelling op de app en draai de kaart om. Het avontuur begint!

Opmerking: de spelers mogen tijdens het spel notities maken.



Elke kaart heeft een uniek cijfer op de rugzijde. Zo kun je controleren of je stapel compleet is voordat je begint te spelen.

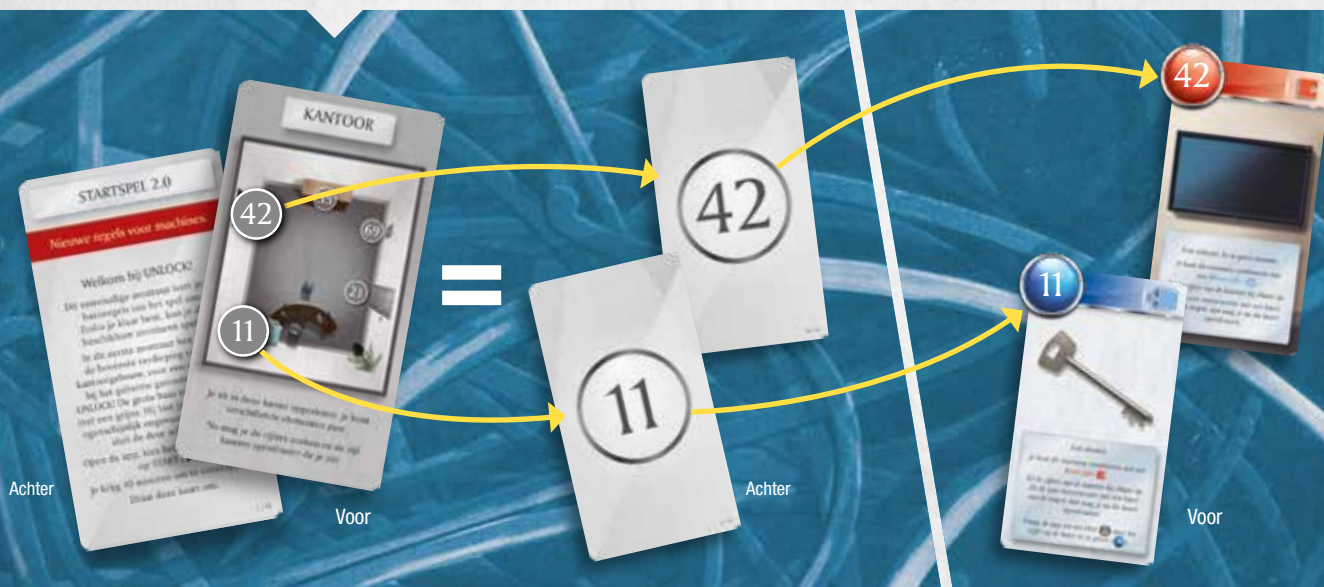
SPELREGELS



De eerste kamer van het spel staat op de rugzijde van de startkaart. In deze kamer vind je cijfers en letters die corresponderen met kaarten in de stapel (de cijfers en letters die op de rugzijde van de kaarten staan). Als de spelers een cijfer of een

letter zien op een willekeurige kaart, dan mogen ze de corresponderende kaart van de stapel nemen en deze opendraaien.

Omgedraaide kaarten worden open op de tafel gelegd zodat ze voor alle spelers zichtbaar zijn.



Het spel verloopt in ‘real time’. De spelers vormen een team: ze moeten samenwerken om te kunnen winnen. Alle spelers hebben op elk moment toegang tot de stapel. Ze mogen 1 speler kiezen

die kaarten zoekt en neemt, of de stapel onder elkaar verdelen. **Ze mogen de kaarten echter niet over de tafel uitspreiden.**

KAARTSOORTEN



ER ZIJN VERSCHILLENDE SOORTEN KAARTEN.

VOORWERPEN (RODE OF BLAUWE BOVENKANT)

Voorwerpen kunnen soms andere voorwerpen beïnvloeden (zie Voorwerpen Combineren - pagina 4).

Voorwerp 35 is een kist.

Voorwerp 11 is een sleutel.



MACHINES (GROENE BOVENKANT)

Om de machine te kunnen gebruiken, moeten de spelers het cijfer van de machine ingeven in de app (zie **Machines** - pagina 5).

Machine 69 is een rooster met 6 pinnen.



CODES (GELE BOVENKANT)

Om het avontuur voort te zetten, moeten de spelers een code invoeren in de app (zie **Codes** - pagina 6).

Kaart 21 is een gesloten deur met een pincode.
Je moet de code ingeven om de deur te openen.



ANDERE KAARTEN (GRIJZE BOVENKANT)

Deze kaarten kunnen het volgende bevatten:

- ▶ Een kamer met voorwerpen.
- ▶ Het resultaat van een interactie met een voorwerp.
- ▶ Een straf voor spelers die een fout hebben gemaakt.
- ▶ Een wijziging (zie Wijzigingen - pagina 5).

Links: een kamer.
Midden: het resultaat van een interactie.
Rechts: een straf.



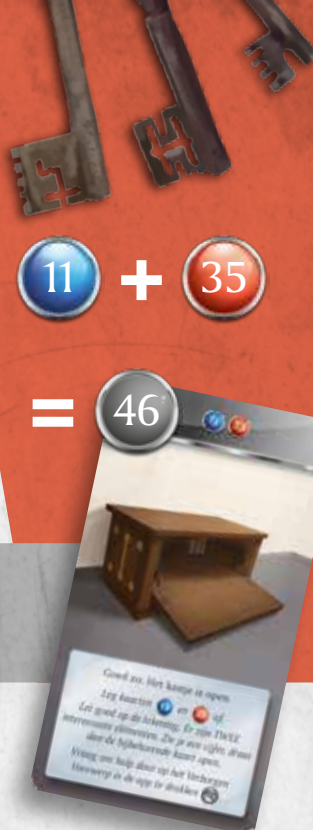
VOORWERPEN COMBINEREN



Soms is het mogelijk om voorwerpen met elkaar te combineren (bijvoorbeeld een sleutel met een deur). Tel hiervoor de cijfers van deze voorwerpen bij elkaar op (in een rode of blauwe cirkel) en zoek de corresponderende kaart in de stapel. Het is uiteraard niet mogelijk om een cijfer te combineren met een letter.

GOUDEN REGEL: Je mag een rood cijfer enkel combineren met een blauw cijfer en omgekeerd. Andere combinaties (blauw+blauw, rood+rood, blauw+grijs, enzovoort) zijn NIET mogelijk.

De spelers proberen de sleutel (11) op het kastje (35).
Ze draaien dus kaart 46 (11+35) van de stapel om.
Het werkt: ze openen het kastje en ontdekken wat erin zit.



KAARTEN AFLEGGEN



Bovenaan sommige kaarten vind je doorstreepte cijfers of letters. Dit wil zeggen dat je de corresponderende kaarten meteen moet afleggen. Ze worden tijdens de rest van het spel niet meer gebruikt.

Na het openen van het kastje (46) leggen de spelers de sleutel (11) en het kastje (35) af.



STRAFFEN



Door sommige acties uit te voeren, kunnen de spelers tijd verliezen (vaak een paar minuten). Als de spelers een strafkaart omdraaien (MISLUKT!), volgen ze de instructies die erop staan. Leg daarna de strafkaart onmiddellijk af.



WIJZIGINGEN

Op sommige kaarten staan Wijzigingen afgebeeld. Dit zijn blauwe cijfers met een “+” in een blauw puzzelstukje. Deze nummers corresponderen **nooit** met een kaart van de stapel. Ze worden bij een rood cijfer opgeteld (volgens de **gouden regel**!)

De spelers hebben de stroom ingeschakeld (kaart 25) en krijgen een wijziging (+6) die ze aan een rood cijfer kunnen toevoegen in plaats van het cijfer op de kaart zelf te gebruiken (25).

MACHINES

Om machines te kunnen gebruiken (groene bovenkant), moeten de spelers het cijfer op de kaart invoeren in de app (staat er een letter, gebruik dan het cijfer eronder). De app zal dan de machine weergeven, evenals de knoppen voor hints of antwoorden. De app begeleidt de spelers stap voor stap, waarna ze uiteindelijk meestal een rood cijfer zullen krijgen (dat ze moeten optellen bij een blauw cijfer).

Later in het spel leren de spelers hoe ze de machine 69 moeten gebruiken. Ze moeten met een elektrische draad twee centrale pinnen verbinden. Ze drukken op de knop van de app  en vullen het cijfer in 69. Door de twee centrale pinnen te selecteren en hun keuze te bevestigen, krijgen ze het cijfer 9. Nu kunnen ze dit cijfer combineren met een elektrische draad 16 en nemen ze kaart 25 (16+9).

Let op! Met verkeerde keuzes verlies je tijd. Soms moet je een stukje verder gaan in het avontuur om de werking van een machine te begrijpen.

CODES



Tijdens het spel zullen de spelers soms met codes geconfronteerd worden (gele bovenkant): sloten met een cijfercombinatie, digitale pincodes, enzovoort. Als de spelers denken dat ze de juiste code hebben, gebruiken ze de app om hem in te voeren en te valideren (zie App - pagina 7). Het cijfer op de kaart zelf moet niet worden ingevoerd.

Codes bestaan altijd uit 4 cijfers. Als de spelers de juiste code invoeren, dan geeft de app hen instructies om het spel voort te zetten. Is de code fout, dan zullen de spelers meestal een aantal minuten verliezen.



VERBORGEN VOORWERPEN



Voorwerpen zijn niet altijd zichtbaar tijdens het spel. De spelers moeten daarom aandachtig naar de kaarten kijken. Soms vinden ze verborgen cijfers of letters terug die corresponderen met kaarten uit de stapel.

Opmerking: als jullie niet meer weten hoe jullie verder moeten, dan kun je in de app op de knop "Verborgen Voorwerp" drukken. Op basis van jullie voortgang bepaalt de app dan wat het dichtstbijzijnde verborgen voorwerp is. Aan het begin van het spel kun je ook kiezen om de automatische hulpfunctie in te schakelen om verborgen voorwerpen te vinden. De app zal de spelers dan op het gepaste tijdstip een notificatie sturen.



Zie je het verborgen cijfer (16) op de kaart hiernaast?

HINTS



27

De spelers kunnen om hints vragen door op de knop "Hint" in de app te drukken en **het cijfer van een openliggende kaart in te voeren.**

B
123

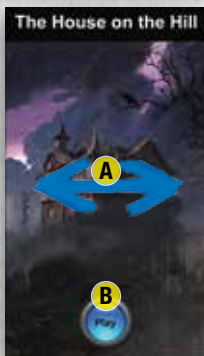
Om hints te verkrijgen voor kaarten met een letter, moeten de spelers **het cijfer onder de letter** invoeren.

Opmerking: bij sommige kaarten zal de app een tweede hint aan de spelers geven (en/of de oplossing) indien de eerste hint hen onvoldoende informatie gaf.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt zodra de spelers de laatste puzzel hebben opgelost en de timer hebben gestopt. Ze krijgen dan een overzicht van hun score en een evaluatie van hun prestatie te zien (0 tot 5 sterren). Het spel eindigt NIET als de timer op 00:00 komt. De spelers kunnen hun avontuur gewoon afronden. Bij een overschrijding van de vooropgestelde tijdslimiet zal de evaluatie echter minder gunstig zijn.

De **UNLOCK!** app is gratis te downloaden via de App Store en Google Play. De app beheert de resterende tijd, straffen, codes, machines en hints. **JE HEBT DE APP NODIG OM HET SPEL TE KUNNEN SPELEN** (maar zodra je ze hebt gedownload, heb je geen internetverbinding meer nodig). Kies na het opstarten van de app de set “Mysterieuze Avonturen” en stel de taal in. Hierna kom je op een scherm terecht waarmee je de verschillende avonturen kunt selecteren.



KIES JE AVONTUUR

- A** Avontuur: door naar links en rechts te vegen, kun je kiezen tussen de verschillende avonturen in deze doos. Onthoud: we raden aan om met de Tutorial te beginnen.
- B** Door op “Play” te drukken, kom je bij het gekozen speelscherm terecht.

SPEELSCHEM

- A** Resterende tijd: als de timer op 00:00 komt, telt de timer verder zonder tijd af te beelden.
- B** Start/Pauze: start of pauzeer het spel.
- C** Hint: voer het cijfer van de kaart in waarvoor je een hint nodig hebt.
- D** Straf: druk op de Strafknoop als een Strafkaart je dit zegt. Je verliest enkele minuten.
- E** Code: voer een code in.
- F** Machine: gebruik een machine.
- G** Hint herzien: hiermee kun je eerder verkregen hints of verborgen voorwerpen opnieuw bekijken.
- H** Verborgen Voorwerp: ontvang hulp over verborgen voorwerpen, afhankelijk van de voortgang die je in de loop van het avontuur al hebt geboekt.
- I** Geluid: schakel de achtergrondmuziek in of uit.
- J** Tijd: speel met of zonder de timer.



HINTS/CODES/MACHINES



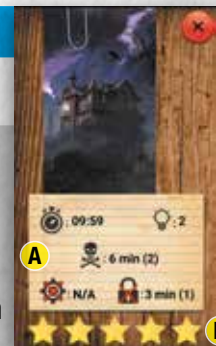
Druk je op de knoppen “Hint”, “Code” of “Machine”, dan krijg je een digitaal toetsenpaneel te zien waarop je het cijfer van een hint, code, of machine kunt invoeren.

- A** Digitaal paneel: geef een cijfer in. Met de knop verwijder je de gehele invoer.
- B** Bevestiging: bevestig het ingegeven cijfer en bekijk de bijbehorende boodschap.
- C** Sluiten: sluit het paneel zonder cijfers in te voeren.

EVALUATIE

Zodra de spelers het avontuur beëindigen, krijgen ze automatisch een evaluatie te zien.

- A** Spelresultaat: deze informatie vat het avontuur samen. De eerste regel toont de totale tijdsduur en het aantal gebruikte hints. De tweede regel toont de tijd die door straffen verloren werd, met tussen haakjes het aantal straffen. De derde regel toont de tijd die door verkeerd gebruik van machines of door verkeerde codes verloren werd, met tussen haakjes het aantal verkeerde codes.
- B** Evaluatie: het aantal sterren (tussen 0 en 5) gebaseerd op je resultaten. Deze evaluatie hangt af van zowel de tijd die je nodig had als het aantal opgevraagde hints.



KAARTSOORTEN:

Voorwerp (deur, sleutel)




Combineren



Wijziging

► 1 BLAUW CIJFER (naast het cijfer op de kaart)

Combineren

OF




Machine

► Je moet een puzzel in de app oplossen

Indien rood, combineren

OF




Code (slot, deurbcode...)

► Altijd 4 cijfers

► Moet in de app worden ingevoerd

Grijze kaarten

► De overige kaarten (locaties, interacties, straffen)

GOUDEN REGEL: EEN ROOD CIJFER (VOORWERP OF MACHINE) KUN JE ENKEL COMBINEREN MET EEN BLAUW CIJFER (VOORWERP OF WIJZIGING) OF OMGEKEERD.

ADVIES

Ga duidelijk te werk:

- Verdeel de stapel tussen de spelers zodat ze tijdens het spel sneller door de kaarten kunnen zoeken;
- Lees de kaarten zorgvuldig en overleg met elkaar;
- Leg kaarten af als het spel je dat vraagt. Let op dat je hierbij geen fouten maakt. Doorstreepte cijfers of letters geven de kaarten aan die je moet afleggen.

Zit je vast?

- Soms ontdek je pas later in het avontuur een combinatie, code, of machine. Desondanks:
- Als een kaart te ingewikkeld lijkt, kun je er een hint voor aanvragen. Dit verlaagt wel je eindscore;
 - Misschien heb je een verborgen voorwerp over het hoofd gezien. Druk op de knop "Verborgen Voorwerp" in de app.

AUTEURS / ILLUSTRATOREN:

HET HUIS OP DE HEUVEL

Scenario: Fabrice Mazza

Illustraties: Pierre Santamaria

<http://www.behance.net/pierresantamaria>

GEVAAR IN DE NAUTILUS

Scenario: Arnaud Ladagnous

Illustraties: Florian de Gesincourt

<http://www.degesart.com>

DE SCHAT VAN TONIPAL

Scenario: Billy Stevenson & Sébastien Pauchon

Illustraties: Sergo

<http://mikmakstudio.com>

Illustraties Tutorial: Arnaud Demaegd



UNLOCK! MYSTERIEUZE AVONTUREN is een spel van JD Editions - Space Cowboys: 238 rue des Frères Farman, 78530 BUC - Frankrijk
© 2017 SPACE Cowboys. Alle rechten voorbehouden.

Asmodee Benelux – Guldendelle Park – Jan-Baptist Vinkstraat, 4 – 3070 Kortenberg

Enigma Distribution Benelux B.V. - Wethouder den Oudenstraat 8, 5706 ST Helmond – www.enigmadistribution.nl

Ontdek meer over UNLOCK! en SPACE Cowboys op www.spacecowboys.fr, op [f](#) @SpaceCowboysFR en op [t](#).

