

# UNLOCK!

## AVENTURAS DE ESCAPE

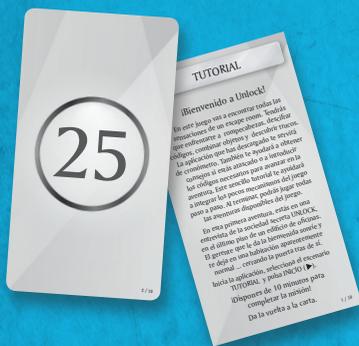
- ▶ A partir de 10 años
- ▶ 60 minutos
- ▶ 2 a 6 jugadores (cada aventura, excepto La Isla, puede jugarse en modo solitario)



### COMPONENTES

**IMPORTANTE: NO LEAS LAS CARTAS DE LA AVENTURA ANTES DE COMENZAR A JUGAR.**

Un mazo tutorial de 10 cartas



3 mazos de 60 cartas cada uno (1 aventura por mazo).

La FÓRMULA



Una experiencia de "escape room".

SQUEEK & SAUSAGE



Una sensación de videojuego de estilo dibujos animados.

La Isla del doctor Goorse



¡Una aventura épica para jugadores experimentados!

### RESUMEN DEL JUEGO

Cada mazo es un escenario, completo e independiente. Adéntrate en una aventura inmersiva y trabaja junto al resto de jugadores para completar la misión.

Tienes una hora (en tiempo real) para completar todas las pruebas y obstáculos que te pongan por delante.



# PREPARACIÓN



Para aprender a jugar, te recomendamos que empieces jugando la aventura **Tutorial**, donde se explican las reglas.

El tutorial se puede jugar incluso **antes de** haber leído estas reglas.

Simplemente, sigue las siguientes instrucciones:

- ▶ Coloca la carta inicial (con el título de la aventura) en el centro de la mesa, con la cara del texto visible
- ▶ Coloca el resto de las cartas, boca abajo, formando un mazo.
- ▶ Lanza la aplicación (ver **Aplicación** - página 7), selecciona la aventura **Tutorial**, y coloca el dispositivo al alcance de todos los jugadores.
- ▶ Un jugador lee en voz alta el texto de la carta inicial, inicia la cuenta atrás en la aplicación y da la vuelta a la carta. ¡Comienza la partida!

Nota: Puedes utilizar papel y lápiz para tomar notas.

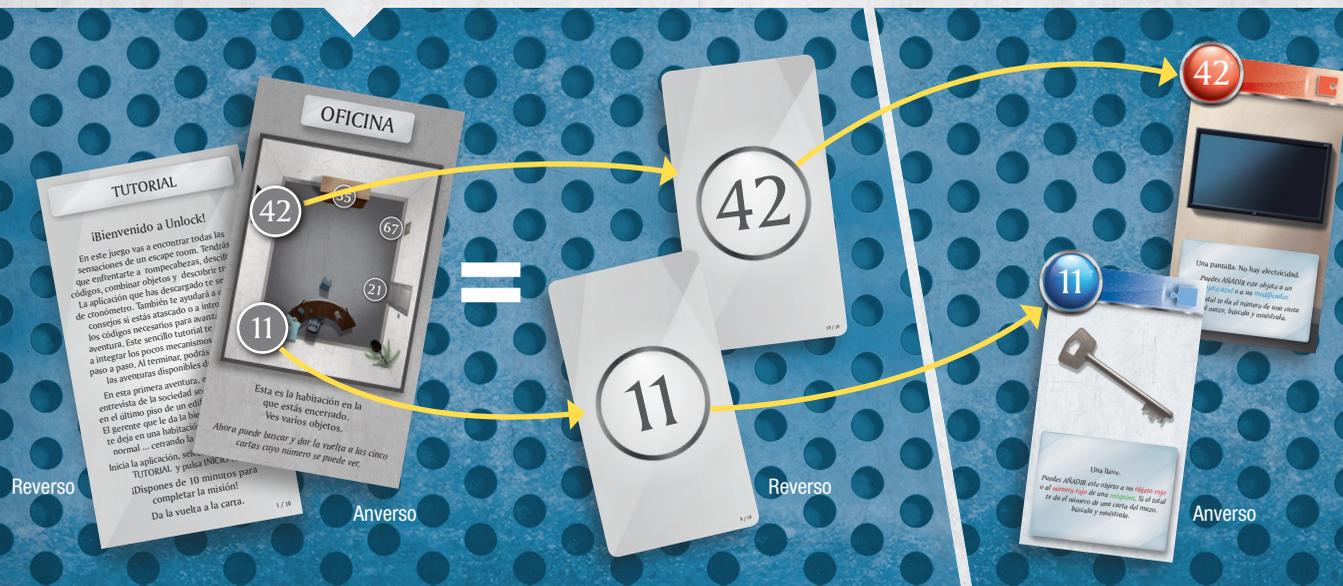


# REGLAS



En la otra cara de la carta inicial está la primera habitación de la partida. En esa sala, hay números y letras que corresponden con cartas del mazo (con los números y letras que aparecen en el reverso de las cartas).

Cada vez que veas un número o una letra en cualquier carta, puedes robar la carta correspondiente del mazo y revelarla (colocándola boca arriba). Las cartas reveladas se colocan en la mesa, a vista de todos.



La partida se desarrolla en tiempo real y los jugadores deben formar un equipo y trabajar juntos para ganar. Todos los jugadores han de tener acceso al mazo en cualquier momento. Se puede

designar a un jugador como responsable de buscar y gestionar las cartas del mazo o repartir esta tarea entre varios jugadores. **Esta prohibido desplegar el mazo en la mesa.**



## HAY VARIOS TIPOS DE DE CARTAS.

### OBJETOS (FRANJA SUPERIOR AZUL O ROJA)

Los objetos pueden, a veces, interactuar con otros objetos (ver **Combinar objetos** - página 4).

El objeto 35 es un arcón.

El objeto 11 es una llave.



### MÁQUINAS (FRANJA SUPERIOR VERDE).

Las máquinas deben ser manipuladas. Los números negros que se pueden ver en ellas **nunca** corresponden a otras cartas, así que no las busques en el mazo (ver **Máquinas** - página 5).

La máquina 67 tiene seis terminales, cada uno con un número negro asociado (esos números no corresponden a ninguna carta del mazo).



### CÓDIGOS (FRANJA SUPERIOR AMARILLA)

Estas cartas requieren una combinación que ha de introducirse en la aplicación, para poder continuar con la aventura (ver **Códigos** - página 6).

La carta 21 es una puerta cerrada con una clave digital. El código correcto abrirá la puerta.



### OTRAS CARTAS (FRANJA SUPERIOR GRIS)

Estas cartas pueden ser:

- ▶ Un lugar que muestra una habitación y los objetos que hay en ella.
- ▶ El resultado de una **interacción con un objeto**.
- ▶ Una **penalización** como consecuencia de un error cometido por los jugadores.
- ▶ Un **modificador** (ver **Modificadores** - página 5).

De izquierda a derecha una habitación, el resultado de una interacción y una penalización.



# COMBINAR OBJETOS



A veces es posible combinar objetos (por ejemplo una llave con una puerta). Para ello, los valores de la carta (marcados en rojo y azul) han de sumarse y buscar el resultado en el mazo. Por supuesto, no es posible combinar una letra y un número.

**REGLA DE ORO:** un número rojo solamente se puede combinar con un número azul. **NO** hay más combinaciones posibles (azul+ azul, rojo+rojo, azul+gris, etc...).

Decides utilizar la llave (11) con el arcón (35). Buscas entonces en el mazo la carta 46 (11+35). ¡Funciona! Abres el arcón y descubres lo que hay dentro.



# DESCARTAR CARTAS



En la parte superior de algunas cartas, puedes encontrar números y letras tachados. Esto significa que las cartas con los números indicados pueden ser descartadas inmediatamente, ya que no se utilizarán más durante la partida.

Tras haber abierto el arcón (46), puedes descartar la llave (11) y el arcón (35).



# PENALIZACIONES



Algunas acciones del juego pueden hacer que pierdas tiempo. Si revelas una carta de penalización (skull icon) tienes que seguir las instrucciones indicadas en la misma (perderás algo de tiempo, generalmente unos pocos minutos). Después la carta se descarta.



# MODIFICADORES

En algunas cartas se pueden encontrar modificadores que son números azules precedidos por un “+” y enmarcados en una pieza de puzzle. Estos números **nunca corresponden** a cartas del mazo. Los modificadores se han de sumar siempre a cartas rojas (¡la **regla de oro!**).

Has restaurado la electricidad (carta ) y obtenido por ello un modificador () que puedes añadir a un número rojo, en lugar de utilizar el número de la carta ()



# MÁQUINAS



Antes de que puedas utilizar una máquina (franja superior verde), tendrás que aprender a utilizarla, avanzando en la partida y encontrando algunas instrucciones. Estas cartas tienen varios números negros, precedidos por un “+”. Estos números **nunca corresponden** a ninguna carta del mazo y solamente pueden combinarse entre ellos. El resultado que obtienes es un **número rojo**, que puedes añadir a un número azul (la **regla de oro** una vez más).

Tras avanzar en la partida, descubres cómo utilizar la máquina (): necesitas conectar los terminales  y . Esto te da un número rojo (). La máquina, además, necesita un cable (); al que se suma la combinación de los dos terminales anteriormente encontrados (). Por lo que finalmente robas la carta  (16+9).



# CÓDIGOS



Durante la partida, en ocasiones tendrás que enfrentarte a códigos (franja superior amarilla): Candados de combinación, puertas con códigos digitales, etc. Para abrirlos, necesitas encontrar el código correcto e introducirlo en la aplicación (ver **Aplicación**- página 7) para su validación (no es necesario introducir el número de la carta).

**Los códigos están siempre compuestos de 4 dígitos.** Si el código introducido es correcto, la aplicación te dirá cómo continuar. Si el código es erróneo, recibirás una penalización (unos pocos minutos).

# OBJETOS OCULTOS



A veces, tendrás que mirar de cerca las cartas, ya que pueden contener números o letras ocultos. Estos números o letras corresponden a cartas que has de robar del mazo.

Nota: si estás bloqueado, puedes utilizar el botón “Objeto oculto” de la aplicación, para obtener una pista sobre el objeto oculto más cercano.

¿Puedes ver el número oculto en la carta 46? Mira dentro del **arcón**.



# PISTAS



27

Durante la partida, puedes pedir pistas. pulse el botón “pista” de la aplicación y pide ayuda sobre la **carta revelada que tú quieras, introduciendo su número.**

B  
123

Para las cartas con letra, puedes introducir **el número que se muestra debajo de la misma** para obtener la pista.

# FIN DE LA PARTIDA



La partida termina cuando completas la aventura y paras el temporizador. Puedes consultar tu puntuación y ver una valoración de tu actuación (de 0 a 5 estrellas).

La partida **NO** termina si el tiempo termina. Aun puedes completar la misión. Sin embargo, tu puntuación no será tan buena como si hubieras terminado dentro del tiempo.

# APLICACIÓN

La aplicación UNLOCK! se puede descargar de forma gratuita desde App Store y Google Play. Permite gestionar tu tiempo, penalizaciones, códigos y pistas. **LA APLICACIÓN ES NECESARIA PARA JUGAR A ESTE JUEGO** (aunque una vez descargada, no necesitas conexión a Internet). Al principio de la partida, debes elegir el idioma en el que deseas jugar. Una vez seleccionado, serás directamente redirigido al menú donde podrás seleccionar la aventura que quieres jugar.



## SELECCIÓN DE LA AVENTURA

- A** Aventura: arrastrando la imagen, puedes navegar por las diferentes aventuras incluidas en la caja. Recuerda: te recomendamos comenzar por la aventura **Tutorial**.
- B** pulsa “Jugar” para acceder a la pantalla del juego.

## PANTALLA DE JUEGO

- A** Tiempo restante: cuando la cuenta atrás llegue a 00:00, puedes continuar la partida.
- B** Inicio/pausa: inicia o pausa la partida. Se activa una ayuda contextual.
- C** Pista: puedes solicitar una pista sobre una carta determinada, introduciendo el número de la misma, cuando necesites ayuda.
- D** Penalización: Cuando reveles una carta de penalización, esta puede indicarte que pulses este botón. Te hará perder una cantidad determinada de tiempo (unos pocos minutos).
- E** Código: para introducir la combinación de las las cartas de código (franja superior amarilla), pulsa este botón.
- F** Revisión de pistas: te permite volver a ver las pistas/objetos ocultos obtenidos anteriormente.
- G** Sonido: activa y desactiva el sonido de fondo.
- H** Objetos ocultos: puedes pedir ayuda con los objetos ocultos en caso de que estés atascado en la aventura.



## PISTAS/CÓDIGOS



Cuando pulsas el botón de “Pista” o el de “Código”, accedes a un teclado numérico que te permitirá introducir la clave o el número de carta sobre el que necesitas una pista.

- A** Teclado numérico: te permite introducir un número, la tecla “C” borra completamente el número introducido.
- B** Validación: pulsando “OK”, validas el número introducido y obtendrás el mensaje correspondiente.
- C** Cerrar: te permite cerrar el teclado sin introducir un número.

## VALORACIÓN

Cuando terminas una aventura, eres redirigido directamente a esta pantalla. En algunos casos, aparecerá un mensaje con la conclusión de la aventura o pidiéndote que robes una carta final.

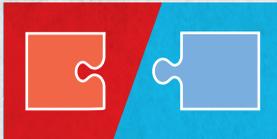
- A** Resultado de la partida: estos números son un resumen de la aventura. En la primera línea, el tiempo total y número de pistas solicitadas. En la segunda línea, el tiempo perdido por penalizaciones (entre paréntesis el número de penalizaciones). En la tercera línea, el tiempo perdido por introducir códigos incorrectos (entre paréntesis, el número de códigos incorrectos).
- B** Valoración: el número de estrellas (de 0 a 5) en base a tu actuación. La valoración depende del tiempo que te haya llevado completar la misión y de la cantidad de pistas solicitadas.



# AYUDA DE JUEGO

## TIPOS DE CARTA

**Objeto** (puerta, llave...)



**Añadir**



**Modificador**

▶ 1 NÚMERO AZUL (diferente al número de la propia carta)

**Añadir**



**Máquina**

▶ Necesitas descubrir cómo funciona para obtener 1 NÚMERO ROJO

**Después añadir**



**Código** (candados, teclados...)

▶ Siempre 4 dígitos.

▶ Es necesario introducirlos en la aplicación.

**Cartas grises**

▶ El resto de cartas (habitaciones, interacción, penalizaciones)

**REGLA DE ORO: UN NÚMERO ROJO SOLAMENTE SE PUEDE COMBINAR CON UN NÚMERO AZUL. NO HAY MÁS COMBINACIONES POSIBLES.**

## CONSEJOS

### Intenta ser organizado:

- ▶ Dale el mazo de cartas a un jugador o divide este trabajo entre varios jugadores.
- ▶ Lee atentamente los textos de las cartas y comunícaselos al resto de jugadores.
- ▶ Descarta las cartas cuando te digan que puedes hacerlo (y comprueba que no se cometen errores y que las cartas descartadas corresponden con los números tachados).

### ¿Aun atascado?

- A veces, es necesario avanzar en la aventura para comprender una combinación, un código o una máquina. Sin embargo:
- ▶ Si una carta suena demasiado compleja, pide una pista sobre dicha carta (incluso si esto baja tu valoración final).
- ▶ Puede que hayas pasado por alto un objeto oculto. Pulsa el botón "Objeto oculto" en la aplicación.

## AUTORES/ILUSTRADORES

• **La FÓRMULA** •

Escenario: Cyril Demaegd

Ilustrador: Pierre Santamaría  
[www.behance.net/pierresantamaria](http://www.behance.net/pierresantamaria)

**SQUEEK & SAUSAGE**

Escenario: Alice Carroll

Ilustrador: Legruth  
[www.mgueritte.com](http://www.mgueritte.com)

*La Isla del doctor Goorse*

Escenario: Thomas Cauët

Ilustrador: Florian de Gesincourt  
[www.degesart.com](http://www.degesart.com)

Traducción : Haritz Solana

UNLOCK! publicado por JD Éditions - SPACE Cowboys: 238, Rue des Frères Farman, 78530 BUC - France  
© 2017 SPACE Cowboys. Todos los derechos reservados.

Encuentra más sobre UNLOCK! y the SPACE Cowboys  
en [www.spacecowboys.fr](http://www.spacecowboys.fr), en [f](https://www.facebook.com/SpaceCowboysUS) @SpaceCowboysUS y en [t](https://twitter.com/SpaceCowboysUS).

