

UNLOCK!

HELDHAFTIGE AVONTUREN

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

De oplossingen van de Unlock scenario's zijn beschikbaar op de Facebook pagina van Space Cowboys: <https://facebook.com/SpaceCowboysUS/>

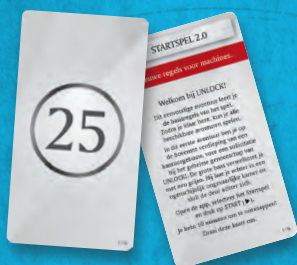


INHOUD

BELANGRIJK: KIJK NIET IN DE STAPEL KAARTEN VOORDAT JE BEGINT MET SPELEN!

Startspel 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 in vak 0.

3 avonturen (180 kaarten + 1 sheet + 1 boekje)

MUNT INWERPEN



Moeilijkheid:

Sherlock Holmes – De Rode Draad van Moord



Moeilijkheid:

HET WITTE KONIJN ACHTERNA



Moeilijkheid:

SPELOVERZICHT

Elke stapel kaarten stelt een coöperatief scenario voor.

Spelers worden ondergedompeld in een avontuur en hebben 1 uur de tijd om hun missie te volbrengen.

Gedurende dat uur dienen ze verschillende uitdagingen en obstakels te overwinnen.



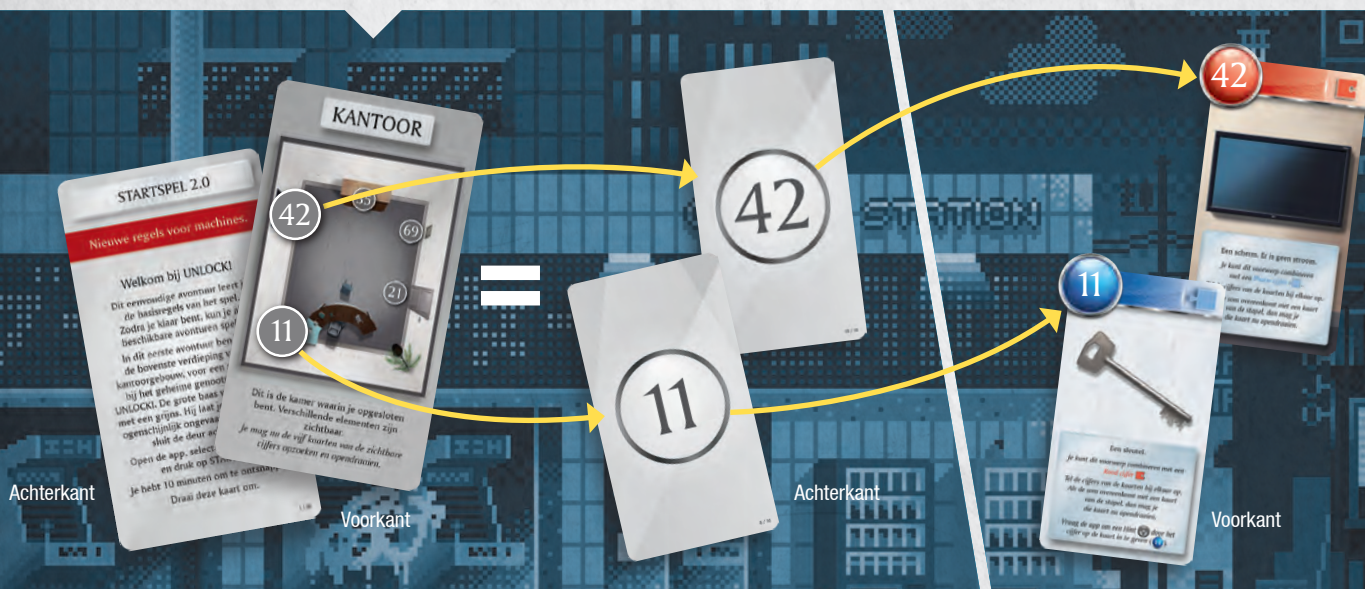
Je kunt de tutorial zelfs spelen **voordat** je deze spelregels leest.

- ▶ 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 *Startspel* en leg je telefoon of tablet binnen bereik van alle spelers.
- ▶ Eén speler leest de startkaart hardop voor. Start de aftelling op de app en draai de kaart om. Het avontuur begint!

[illegible]

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

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.



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 kastje.

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 plus 35) van de stapel om. Het werkt: ze openen het kastje en ontdekken wat erin zit.



KAARTEN AFLEGGEN



Aan de bovenzijde van sommige kaarten vind je doorgestreepte 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.

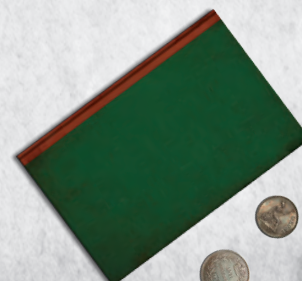
Na het openen van het kastje (46), leggen de spelers de sleutel (11) en het kastje (35) af.



STRAFFEN



Door sommige acties uit te voeren kunnen spelers tijd verliezen (vaak een paar minuten). Als de spelers een strafkaart omdraaien (skull icon), 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 (kaarten met een groene bovenkant) te kunnen gebruiken, moeten de spelers het cijfer op de kaart invoeren in de app (staat er een letter, gebruik dan het cijfer dat eronder staat). 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 69 in. 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 plus 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 (kaarten met een gele bovenkant): sloten met een cijfercombinatie, digitale pincodes, enzovoort. Als de spelers denken dat ze de juiste code hebben, gebruiken ze de app om deze 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: weet je niet meer hoe je verder moet, dan kun je in de app op de knop "Verborgen Voorwerp" drukken. Op basis van je voortgang bepaalt de app dan wat het dichtstbijzijnde verborgen voorwerp is. Aan het begin van het spel kun je ook kiezen om de automatische helpfunctie 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

Spelers kunnen tijdens het spel 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 spelers **het cijfer onder de letter** invoeren in de app.

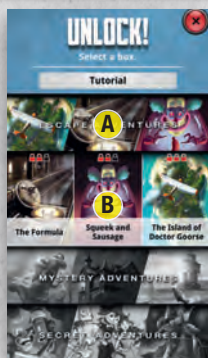
Opmerking: bij sommige kaarten zal de app een tweede hint aan de spelers geven (en/of de oplossing) indien de eerste hint hen onvoldoende informatie gaf.

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 prestaties te zien (0 tot 5 sterren).



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 deze hebt gedownload, heb je geen internetverbinding meer nodig). Kies na het opstarten van de app de set "Heldhaftige Avonturen" en stel de taal in. Hierna kom je op een scherm terecht waarmee je de verschillende avonturen kunt selecteren.

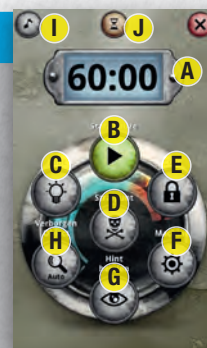


KIES JE AVONTUUR

- A** Avontuur: kies de juiste banner om de set scenario's uit deze doos te selecteren. Let op: we raden aan om met het Startspel te beginnen.
- B** Kies een scenario en je komt bij het gekozen speelscherm terecht.

SPEELSCHERM

- A** Resterende of verstreken tijd (afhankelijk van het avontuur).
- 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 Straf knop 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



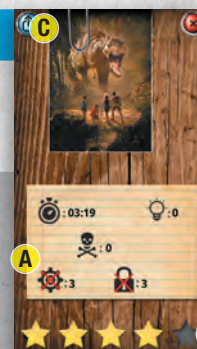
Druk je op de knoppen "Hint", "Code" of "Machine", dan krijg je een digitaal toetsenpaneel te zien waarop je het cijfer van een hint, code of machine kunt invoeren.

- A** Digitaal toetsenpaneel: 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

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** Spelresultaat: deze informatie geeft een samenvatting van het avontuur. 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.
- C** Delen: deel je evaluatie met je vrienden (verbinding vereist).



SPELERSHULP

KAARTSOORTEN:

Voorwerp (deur, sleutel)



Combineren



Wijziging

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

Combineren

or



Code (slot, deurcode...)

► Altijd **4 cijfers**

► moet **in de app** worden ingevoerd

Grijze kaarten

► De overige kaarten (locaties, interacties, straffen)

Machine

► Het kaartnummer invoeren in de **app**

► Los de puzzel op

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. Doorgestreepte cijfers of letters geven de kaarten aan die je moet afleggen.

Loop je vast?

- Soms ontdek je pas later in het avontuur een combinatie, code of machine. Desondanks:
- Als een kaart te ingewikkeld lijkt, dan 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.

CREDITS

MUNT INWERPEN

Scenario: Mathieu Casnin

Artwork: Laurent Bazart
<https://laurentbazart.com>

Sherlock Holmes –
De Rode Draad
van Moord

Scenario: Dave Neale

Artwork: Arnaud Demaegd
f @ArnaudDemaegdArtist

HET WITTE
KONIJN ACHTERNA

Scenario: Thomas Cauët & Vincent Goyat

Artwork: Mahulda Jelly
<https://mahuldajelly.artstation.com/>

Illustraties Tutorial: Arnaud Demaegd.



UNLOCK! HELDHAFTIGE AVONTUREN is een spel van JD Editions – Space Cowboys
47 rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt – France © 2019 SPACE Cowboys. Alle rechten voorbehouden.

Ontdek meer over **UNLOCK!** en SPACE Cowboys op

www.spacecowboys.fr, op f @SpaceCowboysFR en op t.

Asmodee The Netherlands – Vossenbeemd 51 – 5705 CL Helmond – Nederland
Asmodee Belgium – Guldendelle Park – Jan-Baptist Vinkstraat 4 – 3070 Kortenbergh – België
www.asmodee.com

