

# UNLOCK!

## BIJZONDERE AVONTUREN

▶ Leeftijd 10+ ▶ 60 minuten ▶ 1-6 spelers

### BELANGRIJK:

- Bekijk de kaarten niet voordat je begint met spelen.
- Houd de speldoos en inhoud binnen handbereik. Je hebt deze nodig tijdens het spelen van avonturen!

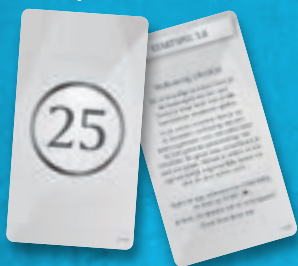


### INHOUD

1 startspel (10 kaarten), 3 avonturen (180 kaarten), 1 uitdrukbord

#### Startspel met 10 kaarten

De kaarten van het startspel liggen bovenop het eerste avontuur.



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

#### RESTART



Moeilijkheid: 🔒🔒🔒

#### HOLLYWOOD CONFIDENTIAL



Moeilijkheid: 🔒🔒🔒

#### W.A.F.F.'S ODYSSEE



Moeilijkheid: 🔒🔒🔒

### SPELOVERZICHT



- Elke stapel kaarten stelt een coöperatief avontuur 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.



O oplossingen van de UNLOCK! avonturen zijn te vinden op deze website:  
[www.spacecowboys.fr/unlock-solutions-nl](http://www.spacecowboys.fr/unlock-solutions-nl)

# VOORBEREIDING



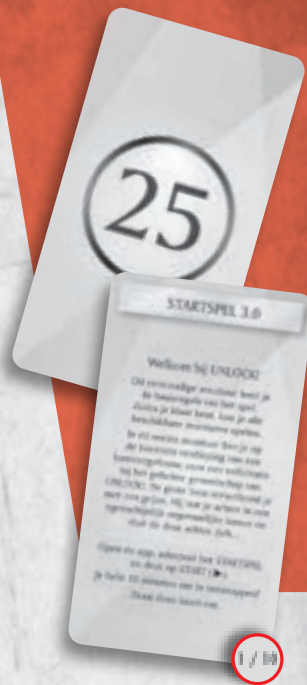
Om het spel te leren spelen, raden we aan om eerst het Startspel te spelen, waarmee je de basisprincipes kunt leren. Je kunt het **Startspel** zelfs spelen **voordat** je deze spelregels leest.

Volg onderstaande stappen:

- ▶ Leg de startkaart (met daarop de titel van het avontuur) in het midden van de tafel, met de tekstzijde naar boven.
- ▶ Vorm met de andere kaarten een gedekte stapel.
- ▶ Start de app (zie App - pagina 6), kies het Startspel en leg je telefoon of tablet binnen bereik van alle spelers.
- ▶ Eén speler leest de tekst op de startkaart hardop voor. Start de aftelling op de app en draai de kaart om. Het avontuur begint!

**Opmerking:** spelers mogen tijdens het spel notities maken.

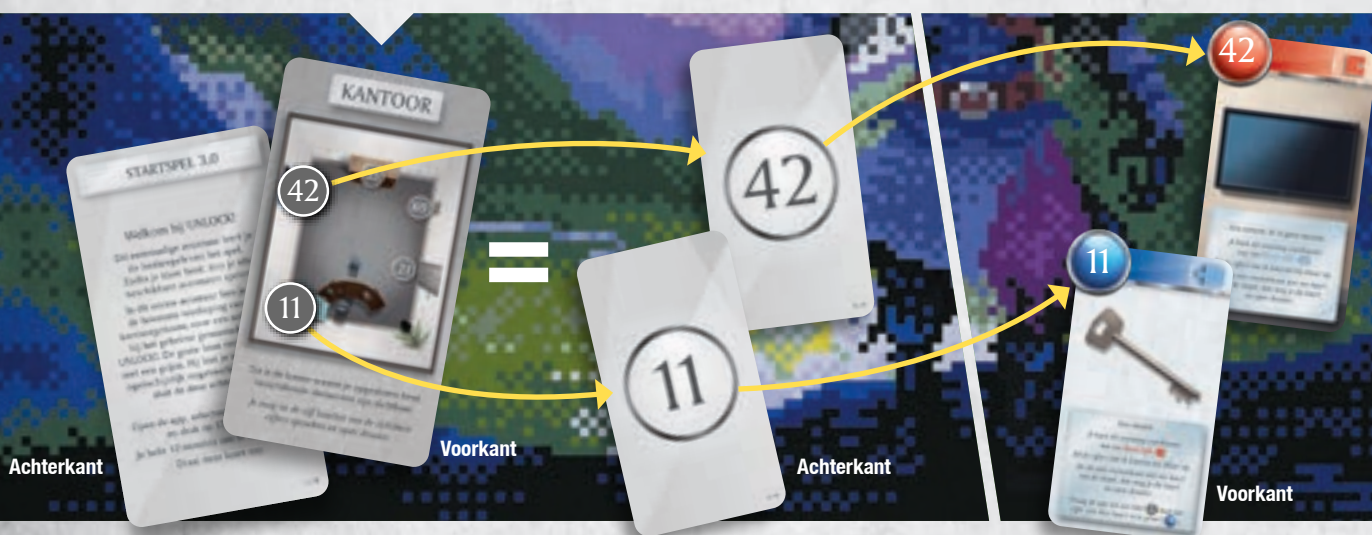
**BELANGRIJK:** voordat je een avontuur begint, controleer je eerst of de stapel kaarten compleet is. Dit kun je doen door de kaartnummers rechtsonder op de kaarten te controleren.



# SPELREGELS

De eerste kamer van het spel staat op de achterzijde 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 achterzijde 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 open draaien. Omgedraaide kaarten worden open op de tafel gelegd zodat ze voor alle spelers zichtbaar zijn.



Het spel verloopt in 'real time'. 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!**

## ER ZIJN VERSCHILLENDE SOORTEN KAARTEN:

### VOORWERPEN (rode of blauwe symbolen).

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

Voorwerp **35** is een **afgesloten kastje**.

Voorwerp **11** is een **sleutel**.



### MACHINES (groen symbool)

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.



## ANDERE KAARTEN

Deze kaarten kunnen het volgende bevatten:

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

Van links naar rechts: een straf, het resultaat van een interactie en een locatie.



# 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.

Je probeert de sleutel (11) te combineren met het kastje (35).  
Je zoekt kaart 46 (11+35) in de stapel en draait deze om.  
Het werkt! Je opent het kastje en ontdekt 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), leg je de sleutel (11) en het afgesloten kastje (35) af.



# STRAFFEN



Door sommige acties uit te voeren kun je tijd verliezen (vaak een paar minuten). Als je een strafkaart omdraait (skull icon), volg je de instructies die erop staan. Leg daarna de strafkaart onmiddellijk af.



# WIJZIGINGEN



Op sommige kaarten staan Wijzigingen afgebeeld. Dit zijn rode of blauwe cijfers met een "+" in de puzzelstukjes. Deze nummers corresponderen **nooit** met een kaart van de stapel. Ze worden bij een cijfer van de andere kleur opgeteld (volgens de **gouden regel!**).



Je hebt de stroom ingeschakeld (en pakt kaart  $25$ ) en ziet een wijziging ( $+6$ ). Deze wijziging kun je toevoegen aan een rood cijfer, in plaats van het cijfer op de kaart zelf te gebruiken ( $25$ ).



# MACHINES



Om machines (kaarten met een groen symbool) te kunnen gebruiken, **druk je op de knop «Machine» in de app en voer je het cijfer van de kaart in (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 vervolgens stap voor stap bij het gebruik van de machine.

Later in het spel leer je hoe je machine  $69$  moet gebruiken. Je moet met een elektrische draad twee centrale pinnen verbinden. Druk op de knop «Machine» in de app en voer  $69$  in. Selecteer de twee centrale pinnen en door je keuze te bevestigen krijg je het rode cijfer  $9$ . Nu kun je dit cijfer combineren met de elektrische draad ( $16$ ) en neem je kaart  $25$  ( $16+9$ ).

**BELANGRIJK:** Met verkeerde keuzes bij een machine verlies je tijd. Soms moet je een stukje verder gaan in het avontuur om de werking van een machine te begrijpen.



# VERBORGEN VOORWERPEN



Voorwerpen zijn niet altijd zichtbaar tijdens het spel. Kijk daarom aandachtig naar de kaarten. Soms vind je 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

Als je tijdens een avontuur vastloopt, kun je 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 krijgen voor kaarten met een letter, moet je **het cijfer onder de letter** invoeren in de app. Indien er geen cijfer onder de letter staat, is er geen hint beschikbaar voor deze kaart.

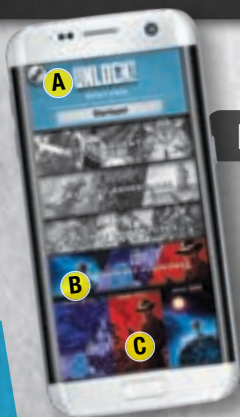
**Opmerking:** Bij sommige kaarten zal de app een tweede hint aan de spelers geven (en/of de oplossing) indien de eerste hint hen onvoldoende informatie gaf. De volledige oplossingen zijn te downloaden op [www.spacecowboys.fr/unlock-solutions-nl](http://www.spacecowboys.fr/unlock-solutions-nl).

# EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt zodra je de laatste puzzel hebt opgelost en de timer hebt gestopt. Spelers krijgen dan een overzicht van hun score en een evaluatie van hun prestaties te zien (0 tot 5 sterren).



# APP



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 gedownload, heb je geen internetverbinding meer nodig). Kies na het opstarten van de app de taal en de juiste avonturensérie, waarna je de verschillende avonturen kunt selecteren. UPDATE DE APP REGELMATIG.

## KIES JE AVONTUUR

- A Instellingen:** opent het "Instellingen" scherm.
- B Avontuur:** kies de juiste banner om de serie avonturen uit deze doos te selecteren en klik op het gewenste avontuur. Let op: we raden aan om met het startspel te beginnen als je nog nooit UNLOCK! gespeeld hebt.
- C Start:** brengt je naar het startscherm van een avontuur.

# APP

**BELANGRIJK:** De avonturen zijn ontworpen om zonder onderbreking te spelen. Als je de applicatie moet afsluiten voor het einde van een avontuur, zorg er dan voor dat je de eerder aangetroffen machines oplost, zodat je het spel kunt hervatten waar je gebleven was.



## INSTELLINGEN

- A Muziek:** zet de achtergrondmuziek aan/uit.
- B Timer:** speel met of zonder timer.
- C Meldingen:** activeer/deactiveer meldingen.
- D Verborgen voorwerp:** activeert automatisch hints voor verborgen voorwerpen.
- E Taal:** taalkeuze.

## SPEELSCHERM

- A Resterende tijd.**
- B Start / Pauze:** start of pauzeer het spel.
- C Hint:** voer het cijfer van de kaart in waarvoor je een hint nodig hebt. Soms wordt de oplossing getoond als de hints onvoldoende informatie geven.
- D Strafpunt:** druk op de Strafpunt-knop als een strafkaart dit aangeeft. Je verliest enkele minuten.
- E Machine:** gebruik een machine (kaarten met een groen symbool).
- F Hint herzien:** hiermee kun je eerder verkregen hints of verborgen voorwerpen opnieuw bekijken.
- G Verborgen voorwerp:** ontvang info over verborgen voorwerpen, afhankelijk van je voortgang in een avontuur.

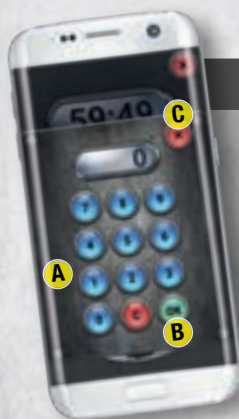
Let op: er zijn avonturen waarbij een extra button op het speelscherm in de app zichtbaar is, bijvoorbeeld voor het invoeren van een code, het openen van een plattegrond of het maken van een foto. Dit kan per avontuur verschillen.



## HINTS / MACHINES

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

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



## SCORE

Na het voltooien van het avontuur krijg je automatisch het scorescherm te zien. In sommige gevallen zal de uitkomst van het avontuur zichtbaar zijn.

- 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) of door onjuiste codes bij machines.
- B Score:** het aantal sterren (tussen 0 en 5) gebaseerd op jouw resultaten. Deze score hangt af van de tijd die je nodig had en het aantal opgevraagde hints.
- C Delen:** deel jouw score met je vrienden (internetverbinding vereist).



# SPELERSHULP

## KAARTSOORTEN:

### Voorwerp (deur, sleutel, etc.)



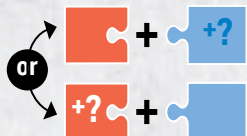
### Combineren



### Wijziging

- ▶ 1 blauw cijfer combineren met een rood cijfer.
- ▶ 1 rood cijfer combineren met een blauw cijfer.

### Combineren



### Machine

- ▶ Het kaartnummer invoeren in de app.
- ▶ Nodig om een puzzel op te lossen.

### Grijze kaarten

- ▶ Alle overige kaarten (locaties, interacties, straffen).

**GOUDEN REGEL: COMBINEER EEN ROOD CIJFER MET EEN BLAUW CIJFER.**



## ADVIES

### Ga duidelijk te werk:

- ▶ Verdeel de stapel tussen de spelers zodat ze tijdens het spel sneller door de kaarten kunnen zoeken (maar spreid de kaarten niet over tafel);
- ▶ 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 tonen de kaarten die je moet afleggen.

### Loop je vast?

- Soms ontdek je pas later in het avontuur een combinatie, code of hoe je een machine moet gebruiken. Desondanks geldt:
  - ▶ 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

### RESTART

Scenario: Mathieu Casnin  
Artwork: Laurent Bazart

### HOLLYWOOD CONFIDENTIAL

Scenario: Jack Gitz  
Artwork: Neriak

### W.A.F.F.'S ODYSSEE

Scenario: Renaud Chaillat  
Artwork: Cyrille Bertin

Illustraties startspel: Arnaud Demaegd.



Dit spel is met de grootste mogelijke aandacht gemaakt. Mocht er onverhoopt toch een probleem zijn met het spel, neem dan contact op met de klantenservice van Asmodee The Netherlands (<https://asmodee.nl>) of Asmodee Belgium (<https://asmodee.be>).

Nederlandse  
editie:  
Kim Somberg en  
Stefan Meeuwssen

Dank aan Norhane,  
Solène en alle  
speltesters van  
Guyancourt!



UNLOCK! BIJZONDERE AVONTUREN is een spel van SPACE Cowboys – Asmodee Group – 47 rue de l'Est  
92100 Boulogne-Billancourt – FRANKRIJK © 2023 SPACE Cowboys. Alle rechten voorbehouden.  
Ontdek meer over UNLOCK! en SPACE Cowboys op [www.spacecowboys.fr/our-board-games](http://www.spacecowboys.fr/our-board-games),  
f @SpaceCowboysFR / @space\_cowboys\_officiel / SpaceCowboys1.

Distributie:  
Asmodee The Netherlands - Vossenbeemd 51 - 5705 CL Helmond - Nederland  
Asmodee Belgium - Theodoor Swartsstraat 3 - 3070 Kortenberg - België