

# UNLOCK!

ESCAPE ADVENTURES

## 5<sup>th</sup> Avenue

Autor: Marcel Lupin  
Illustration: Florian de Gesincourt

@SpaceCowboysFR  
SpaceCowboys1



STÜRZ EUCH IN FANTASTISCHE  
ESCAPE-ABENTEUER MIT UNLOCK!



## 5<sup>th</sup> Avenue

New York, 1931.

Al Capone hat euch von Chicago aus  
angerufen: Ihr sollt einen Produkt-  
Prototypen des multinationalen Konzerns  
2M4GD CORP. stehlen.

Industriespionage ist zwar nicht  
eure Stärke, aber ihr schafft das.

Alle benötigten Werkzeuge wurden  
für euch vor Ort deponiert.

**Durchsucht die Gegend um das  
Gebäude herum gründlich.**

Startet die App, wählt das Demo-Szenario  
„5th Avenue“ und drückt auf START (▶).

**Dreht dann diese Karte  
auf die Rückseite.**



8

11

F

4 / 27

5 / 27

6 / 27

5

5<sup>th</sup> Avenue

Auf dieser Ortskarte (grau) könnt ihr eine Nummer sehen, deren Karte ihr nehmen dürft. Sobald ihr einen versteckten Buchstaben oder eine versteckte Nummer auf dem Bild findet, dürft ihr die entsprechende Karte aufdecken.

44

## REGELN



**BLAUE ZAHLEN** können nur mit **ROTEN ZAHLEN** (auf Karten oder durch Maschinen erhalten) kombiniert werden.

**ROTE ZAHLEN** können nur mit **BLAUEN ZAHLEN** kombiniert werden.



Ihr müsst die Nummer der **MASCHINE** in der App eingeben, um sie zu benutzen.

**GELBE KARTEN** erfordern die Eingabe eines Codes in der App, damit das Abenteuer weitergehen kann.



## HINWEISE



Wenn ihr feststeckt, könnt ihr in der App Hilfe zu Karten oder verborgenen Objekten bekommen.

## Willkommen bei Unlock!

Die **Fifth Avenue** erwartet euch. Dieses Demo-Abenteuer gibt euch einen Vorgeschmack auf die spannenden und herausfordernden Fälle der Unlock!-Reihe.

Ladet zunächst die kostenlose Unlock!-App auf euer Smartphone oder Tablet herunter, ihr benötigt sie zum Spielen.

Auf [www.asmodee.de/unlock-demo](http://www.asmodee.de/unlock-demo) findet ihr neben weiteren Demo-Abenteuern auch ein Tutorial, das aus 10 Karten besteht. Es zeigt euch spielerisch in wenigen Minuten die Grundlagen von Unlock!

Oder schaut euch die Regelübersicht auf der nächsten Karte an und legt direkt los!

F  
121

11

8



Eure Werkzeuge waren gut versteckt. Ihr dürft jetzt die drei Karten aufdecken, deren Nummern ihr seht.



Ein wertvoller Teppich schmückt den Fußboden vor dem Tresorraum.



Ein Brecheisen.

Denkt dran: Hinterlasst keine Spuren!

Ihr könnt dieses Objekt mit einer roten Zahl kombinieren. Dafür müsst ihr beide Zahlen addieren. Ergibt die Summe die Nummer einer Karte im Kartenstapel, dürft ihr diese Karte aufdecken.

15

66

R

7 / 27

8 / 27

9 / 27

25

44

30

10 / 27

11 / 27

12 / 27

R  
131



66

15



Um die Tür zum Tresorraum zu öffnen, benötigt ihr einen 4-stelligen Code. Sobald ihr ihn gefunden habt, drückt **H** in der App, gebt den Code ein und folgt den Anweisungen.

## NEIN!

Die Türen des Bücherschranks geben nicht nach.

Drückt einmal den Strafkнопf in der App und werft diese Karte danach ab.



Eine Haarnadel.

Ihr könnt dieses Objekt mit einer roten Zahl **C** kombinieren. Dafür müsst ihr beide Zahlen addieren. Ergibt die Summe die Nummer einer Karte im Kartenstapel, dürft ihr diese Karte aufdecken.

30



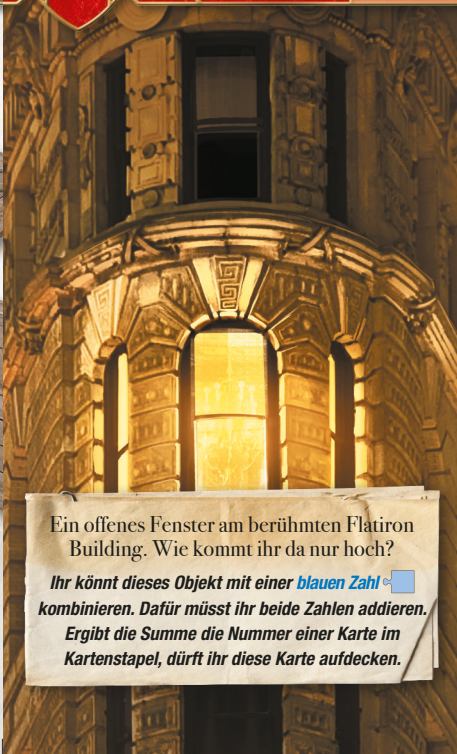
44



25



Werft die Karten **8**, **22**, und **F** ab.



Ein offenes Fenster am berühmten Flatiron Building. Wie kommt ihr da nur hoch?

Ihr könnt dieses Objekt mit einer blauen Zahl **C** kombinieren. Dafür müsst ihr beide Zahlen addieren. Ergibt die Summe die Nummer einer Karte im Kartenstapel, dürft ihr diese Karte aufdecken.



Ein Portrait, das mit einem Alarm gesichert ist, der auf Berührung reagiert.

Ihr könnt dieses Objekt mit einer blauen Zahl **C** kombinieren. Dafür müsst ihr beide Zahlen addieren. Ergibt die Summe die Nummer einer Karte im Kartenstapel, dürft ihr diese Karte aufdecken.

W

37

42

13 / 27

14 / 27

15 / 27

V

43

22

16 / 27

17 / 27

18 / 27

42



Ein Wurfhaken.

Ihr könnt dieses Objekt mit einer roten Zahl kombinieren. Dafür müsst ihr beide Zahlen addieren. Ergibt die Summe die Nummer einer Karte im Kartenstapel, dürft ihr diese Karte aufdecken.

37



Ein Hebel.

Ihr könnt dieses Objekt mit einer roten Zahl kombinieren. Dafür müsst ihr beide Zahlen addieren. Ergibt die Summe die Nummer einer Karte im Kartenstapel, dürft ihr diese Karte aufdecken.

W  
141



Findet einen Hebel, um die richtigen Verbindungen zu deaktivieren.

Diese grüne Karte ist eine Maschine.

Schaut euch im Raum um, um herauszufinden, wie sie funktioniert. Wenn ihr sie verwenden möchtet, drückt in der App und gebt die Kartennummer ein (141).

22



Der Tresorraum ist offen. Drinnen steht eine Holzkiste.

Werft die Karten 11, 73, 86, 92, V und R ab.

43



V  
151

Werft die Karten 37 und W ab.

Die Stromzufuhr ist gekappt. Der Alarm sollte kein Problem mehr darstellen.

Diese Nummer ist eine Modifikation, die ihr zu einer roten Zahl addieren könnt.



Ihr entfaltet das Papier.

H

52

58

19 / 27

20 / 27

21 / 27

C

73

86

22 / 27

23 / 27

24 / 27

58



52

H  
161

# NEIN!

Drückt einmal den Strafkнопf in der App und werft diese Karte danach ab.



ANDY.

DENK DARAN, DASS DER  
CODE GEÄNDERT WURDE.

GIB LESLIE EIN, UM DEN  
RAUM ZU VERLASSEN!

Ein verschlossener Bücherschrank.

Ihr könnt dieses Objekt mit einer **blauen Zahl** kombinieren. Dafür müsst ihr beide Zahlen addieren.

Ergibt die Summe die Nummer einer Karte im Kartenstapel, dürft ihr diese Karte aufdecken.

2M4CD CORP. Hauptquartier

86

58

W

R

25

11

Glückwunsch, ihr seid erfolgreich eingebrochen!

Werft jetzt die Karten **5**, **42**, und **44** ab. Dann dürft ihr wie zuvor alle Karten aufdecken, deren Nummer oder Buchstaben ihr sehen könnt.

73

15

58

C



Als ihr den Bücherschrank öffnet, fällt eine aus der *Encyclopedia Britannica* gerissene Seite zu Boden.

Werft die Karten **15** und **58** ab.



Ihr habt noch keine Ahnung, wozu diese Objekte gut sein sollen, aber ihr seid bereit, ihre Wunder zu entdecken!



G 92

25 / 27

26 / 27



MEHR INFOS AUF  
[www.asmodee.de](http://www.asmodee.de)  
[www.spacecowboys.fr](http://www.spacecowboys.fr)

27 / 27

Werde der größte Juwelenhändler der Renaissance!



Reist gemeinsam durch Raum und Zeit.



Spiele Gott und erschaffe eine großartige Welt!



WWW.ASMODEE.DE

92

25

43

G  
171




15

Ohne Alarm ist es kein Problem, das Portrait zur Seite zu schieben. Dahinter findet ihr ein geheimes Regal.

Werft die Karten **25** und **43** ab.



Ein Alarm geht los und die Tür verschließt sich automatisch.

Ihr müsst einen weiteren 4-stelligen Code finden. Drückt  in der App und gebt ihn ein!