TIMELESS ADVENTURES

► Ein Spiel für 2 bis 6 Spieler. Alle enthaltenen Abenteuer können auch solo gespielt werden.

Kommt ihr nicht weiter? Auf der Unlock!-Produktseite unter www.asmodee.de/unlock findet ihr die Lösungen zu den Abenteuern!





SPIELMATERIAL

WICHTIG: SCHAUT EUCH DEN KARTENSATZ EINES ABENTEUERS ERST AN, WENN IHR ES SPIELT!

Tutorial (10 Karten)

Der Kartensatz des Tutorials liegt auf dem Kartensatz des ersten Abenteuers.



Nach dem Auspacken kann dieser Kartensatz in Fach 0 verstaut werden.

ARSÈNE LUPIN UND DER GROBE WEIßE DIAMANT LUPING VERLOREN IM ZEITSTRUBE! VERLOREN IM ZEITSTRUBE! VERLOREN IM ZEITSTRUBE! VERLOREN IM ZEITSTRUBE! LUPIN UND DER GROBE WEIßE DIAMANT LUPING VERLOREN IM ZEITSTRUBE! LUPIN UND DER GROBE WEIßE DIAMANT LUPING VERLOREN IM ZEITSTRUBE! LUPIN UND DER GROBE WEIßE DIAMANT LUPING VERLOREN IM ZEITSTRUBE! LUPIN UND DER GROBE WEIßE DIAMANT LUPING VERLOREN IM ZEITSTRUBE! LUPING VERLOREN VERLOREN IM ZEITSTRUBE! LUPING VERLOREN VERLOREN

Schwierigkeit:

3 Abenteuer (180 Karten + 3 Beiblätter)

SPIELZIEL

Schwierigkeit: 🔓 🖰 🖰

Jeder Kartensatz stellt ein kooperatives Abenteuer dar.



Schwierigkeit:

Ihr betretet mysteriöse Orte und habt ein bestimmtes Zeitlimit, um euren Auftrag zu erfüllen. In dieser Zeit müsst ihr vielfältige Aufgaben und Herausforderungen meistern.

SPIELAUFBAU



Um das Spiel kennenzulernen, empfehlen wir euch, zunächst das **Tutorial** zu spielen. Es erklärt spielerisch die Grundregeln von UNLOCK! Ihr könnt das Tutorial spielen, **bevor** ihr diese Anleitung komplett gelesen habt.

Wenn ihr euch für ein Abenteuer (oder das Tutorial) entschieden habt, nehmt den entsprechenden Kartensatz und führt diese Schritte aus:

- Legt die Startkarte offen auf den Tisch, sodass die Seite mit dem Text zu sehen ist.
- Mischt alle anderen Karten und legt sie als Stapel bereit, die Rückseiten mit den Nummern nach oben.
- Legt das Gerät mit der App (siehe Seite 6) für alle gut sichtbar auf den Tisch.
- ▶ Einer von euch liest die Anweisungen auf der Startkarte laut vor. Und euer Abenteuer beginnt!

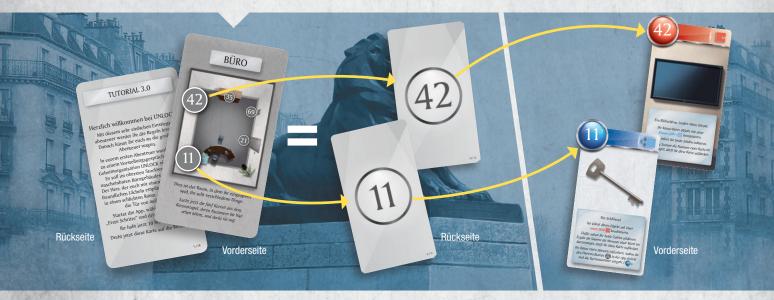
Hinweis: Ihr dürft euch Notizen machen.



SPIELREGELN

Auf der Vorderseite der Startkarte ist der erste Schauplatz des Abenteuers zu sehen. An diesem Ort sind verschiedene Zahlen und Buchstaben verteilt. Zu jedem Buchstaben und jeder Zahl gibt es eine zugehörige Karte im Kartenstapel, die auf der Rückseite entsprechend gekennzeichnet ist.

Grundsätzlich gilt: Wenn ihr im Verlauf eines Abenteuers auf der Karte eines Schauplatzes oder auf irgendeiner anderen Karte eine Zahl oder einen Buchstaben seht, sucht die zugehörige Karte aus dem Kartenstapel heraus, deckt sie auf und legt sie offen auf den Tisch.



Ihr seid ein Team und müsst zusammenarbeiten, um das Abenteuer vor Ablauf der Zeit zu bestehen. Jeder von euch darf gefundene Karten aus dem Kartenstapel heraussuchen. Ihr könnt das so unter euch aufteilen, wie ihr möchtet. Nur eine Sache ist nicht erlaubt: Ihr dürft den Kartenstapel zwar in kleinere Stapel aufteilen, **aber nicht sämtliche** Karten einzeln auf dem Tisch ausbreiten.





Manchmal ist es möglich, Objekte miteinander zu kombinieren. So könntet ihr z.B. einen Schlüssel mit einer Tür "kombinieren". Hierzu addiert ihr die Zahlen der beiden Karten, die in einem roten bzw. blauen Kreis stehen. Die Summe ergibt dann die Kartennummer, die ihr im Kartenstapel suchen müsst. (Es ist natürlich nicht möglich, einen Buchstaben zu einer Zahl zu addieren.)

GOLDENE REGEL: Es kann immer nur eine rote Zahl mit einer blauen Zahl kombiniert werden. Andere Kombinationen (blau + blau, rot + rot, blau + grau usw.) sind NIEMALS möglich.

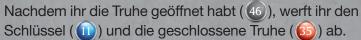
Ihr entscheidet euch, den Schlüssel (11) mit der Truhe (15) zu kombinieren. Ihr sucht daher Karte (11 + 35) aus dem Stapel heraus und deckt sie auf. Es funktioniert: Ihr öffnet die Truhe und entdeckt darin ein weiteres Objekt.



KARTEN ABWERFEN



Am oberen Rand einiger Karten werdet ihr durchgestrichene Zahlen oder Buchstaben entdecken. Diese weisen euch an, die entsprechenden Karten abzuwerfen, da ihr sie nicht mehr benötigen werdet. Am besten legt ihr sie direkt in die Schachtel zurück.







STRAFEN



Manche Aktionen bringen euch nicht weiter und sind Zeitverschwendung. Wenn ihr eine Strafkarte () zieht, folgt ihr den Anweisungen auf der Karte: In den meisten Fällen werden euch einige Minuten Zeit abgezogen. Solche Karten werden danach immer abgeworfen.





Auf einigen Karten findet ihr sogenannte Modifikationen. Hierbei handelt es sich immer um rote oder blaue Zahlen mit einem vorangestellten "+". Diese Zahlen verweisen niemals auf andere Karten im Stapel. Ihr müsst sie immer mit der jeweils anderen Farbe kombinieren. (Denkt an die Goldene Regel!)

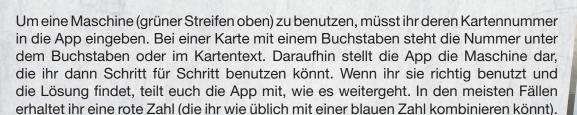
> Ihr habt den Strom wiederhergestellt (Karte (25)) und dadurch eine Modifikation (2+6) erhalten. Ihr könnt diese zu einer roten Zahl addieren - aber nicht die Kartennummer (25).



69

MASCHINEN BENUTZEN





Im weiteren Verlauf des Abenteuers findet ihr heraus, wie die Maschine 😥 zu benutzen ist: Ihr müsst die zwei mittleren Kontakte mit dem Kupferdraht verbinden. Dazu drückt ihr den Maschinen-Button (1991) in der App und gebt die Kartennummer (9) ein. Dann wählt ihr die zwei mittleren Kontakte aus und bestätigt eure Auswahl. Durch diese richtige Lösung erhaltet ihr in der App 9c. Diese rote Zahl könnt ihr nun mit dem Kupferdraht (16) kombinieren, was euch zu Karte (25) (16+9) führt.

> Vorsicht! Ihr könnt wertvolle Zeit verlieren oder sogar eine Strafe erhalten, wenn ihr eine Maschine falsch bedient. Meistens müsst ihr zuerst herausfinden, wie eine Maschine funktioniert.

Addiert das Ergebnis zu einer blauen Zahl.

VERBORGENE OBJEKTE



Nicht immer werdet ihr alle Objekte auf den ersten Blick entdecken. Daher müsst ihr euch die Karten sehr genau anschauen, denn manchmal könnt ihr so versteckte Zahlen oder Buchstaben entdecken. Diese verweisen auf Karten, die ihr wie üblich aus dem Stapel heraussucht und aufdeckt.

Hinweis: Wenn ihr an einer Stelle nicht weiterkommt, könnt ihr den "Verborgenes Objekt"-Button in der App drücken, der euch einen Hinweis auf das nächste verborgene Objekt gibt. Außerdem könnt ihr in den Einstellungen die automatische Hilfefunktion für verborgene Objekte aktivieren. Dann hilft euch die App automatisch zur rechten Zeit.



Seht ihr die verborgene Zahl (16) im Inneren der Truhe?

HINWEISE







In jedem Abenteuer könnt ihr Hinweise anfordern. Drückt dazu den Hinweis-Button in der App und gebt die **Kartennummer** ein, bei der ihr nicht weiterkommt.



Falls es zu einer Karte mit einem Buchstaben Hinweise gibt, steht deren Kartennummer klein unter dem Buchstaben oder im Kartentext.

Hinweis: Bei manchen Karten könnt ihr in der App einen weiteren Hinweis anfordern (der manchmal die Lösung ist), falls euch der erste Hinweis nicht genügend Informationen geben sollte.

SPIELENDE

Ein Abenteuer endet erst, wenn ihr das letzte Rätsel löst und nicht automatisch mit dem Ablauf des Timers. Wenn ihr mehr Zeit als vorgegeben benötigt, wird die anschließende Bewertung (von 0 bis 5 Sterne) allerdings nicht so gut ausfallen.

DIE APP



Ihr findet die **UNLOCK!**-App zum kostenlosen Download im App Store (iOS) und bei Google Play (Android). Ihr benötigt sie als Timer sowie für Strafen und Hinweise. **ES IST NICHT MÖGLICH, UNLOCK! OHNE DIE APP ZU SPIELEN.** Nach dem Download wird zum Spielen keine Internetverbindung benötigt. Startet die App und wählt eure Sprache aus. Danach kommt ihr zur Abenteuer-Auswahl.

ABENTEUER-AUSWAHL

- A Einstellungen: Hier könnt ihr Musik, Timer und mehr einstellen.
- **B** Abenteuer: Wählt zunächst eure Ausgabe (wie *Timeless Adventures*).

 Zur Erinnerung: Wir empfehlen euch, mit dem Tutorial *Erste Schritte* zu beginnen.
- **c** Startet danach euer gewünschtes Abenteuer, indem ihr es anwählt.

DIE APP



EINSTELLUNGEN

- A Musik: Hier könnt ihr die Hintergrundmusik ein- oder ausschalten.
- **B** Timer: Hier könnt ihr den Timer deaktivieren, um ganz ohne Zeitdruck zu spielen.
- **c** Mitteilungen: Hier könnt ihr Mitteilungen aktivieren bzw. deaktivieren.
- D Verborgenes Objekt: Hier könnt ihr die automatische Hilfefunktion für verborgene Objekte aktivieren.
- **E** Sprache: Hier könnt ihr eure Sprache auswählen.

IM SPIEL

- A Verbleibende Zeit: Wenn der Timer 00:00 erreicht, läuft er ab diesem Zeitpunkt hoch (für eure Wertung).
- **B** Start/Pause: Ihr könnt das Spiel (und damit den Timer) pausieren und wieder starten.
- C Hinweis: Holt euch einen Hinweis, indem ihr die Kartennummer eingebt, zu der ihr einen Tipp benötigt.
- **D** Strafe: Manche Strafkarten sagen euch, dass ihr diesen Button drücken müsst. Ihr verliert dann ein paar Minuten Zeit.
- **E** Maschine: Gebt die Kartennummer einer Maschine ein, um sie zu benutzen.
- **F Protokoll:** Hier könnt ihr euch alle Hinweise, die ihr bereits angefordert habt, und alle Bildschirmtexte erneut anschauen.
- **G** Verborgenes Objekt: Wenn ihr nicht weiterkommt, könnt ihr Tipps zu verborgenen Objekten anfordern.





HINWEISE / MASCHINEN

Wenn ihr den Hinweis- oder Maschinen-Button drückt, wird ein Ziffernblock angezeigt, mit dem ihr eine Kartennummer für einen Hinweis oder eine Maschine eingeben könnt.

- A Ziffernblock: Eingabe einer Nummer oder Ziffernfolge. Bisherige Eingabe mittels 📵 löschen.
- B Bestätigen: Bestätigt eure Eingabe, indem ihr "OK" drückt.
- c Schließen: Hiermit schließt ihr den Ziffernblock, ohne eine Nummer oder Ziffernfolge einzugeben.

BEWERTUNG

Sobald ihr das Abenteuer beendet habt, gelangt ihr automatisch zu dieser Ansicht. Manchmal wird euch dort der Ausgang eures Abenteuers angezeigt.

- A Statistiken: Diese Zahlen geben euch eine Zusammenfassung eures Abenteuers. In der ersten Zeile seht ihr eure benötigte Zeit und die Anzahl der angeforderten Hinweise. Darunter steht die Zeit, die ihr durch Strafen und Maschinen verloren habt (und die Anzahl der erhaltenen Strafen in Klammern).
- **B** Bewertung: Die Anzahl der vergebenen Sterne (0 bis 5) richtet sich danach, wie ihr euch geschlagen habt, und hängt von der benötigten Zeit und der Anzahl angeforderter Hinweise ab.
- © Teilen: Ihr könnt eure Bewertung mit euren Freunden teilen (Internetverbindung benötigt).



SPIELHILFE

KARTENARTEN:







Maschine

- ► Kartennummer in der **App** eingeben.
- Angezeigtes Rätsel lösen

Andere Karten

► Alle sonstigen Karten wie Orte, Interaktionen und Strafen.

DIE GOLDENE REGEL: ES KANN IMMER NUR EINE ROTE ZAHL MIT EINER BLAUEN ZAHL KOMBINIERT WERDEN.

EIN PAAR TIPPS

Organisiert euch:

- ► Teilt den Kartenstapel auf, sodass jeder von euch einen kleinen Stapel hat oder legt die Teilstapel in Reichweite aller Spieler.
- ► Lest die Texte auf den Karten sehr sorgfältig! Sprecht miteinander und "denkt laut".
- ▶ Die durchgestrichenen Buchstaben und Zahlen können euch dabei helfen, die Übersicht zu bewahren und Fehler zu vermeiden. Wenn ihr Karten kombiniert und dadurch eine neue Karte erhaltet, fordert euch diese zumeist auf, die kombinierten Karten abzuwerfen. Werft nur dann Karten ab, wenn ihr dazu aufgefordert werdet.

Ihr kommt einfach nicht weiter?

- Manchmal müsst ihr weiterspielen, um mehr Informationen über eine Kombination, einen Code oder eine Maschine zu erhalten.
- ► Vergesst nicht, dass ihr euch zu vielen Karten auch einen Hinweis geben lassen könnt.
- ➤ Wenn ihr irgendwo gar nicht weiterkommt, liegt das meistens daran, dass ihr ein verborgenes Objekt nicht entdeckt habt. Schaut euch in einem solchen Fall alle Karten, die ihr nicht bereits abgeworfen habt, noch einmal genau an. Ihr könnt auch den "Verborgenes Objekt"-Button in der App nutzen, um Hinweise zu erhalten.

CREDITS



Autor: Yohan Servais
Illustration: Legruth
http://www.mgueritte.com/

Arsène Lupin und der große weiße Diamant

Autor: Aristide Bruyant

Illustration: Pierre Santamaria https://www.behance.net/pierresantamaria VERLOREN IM ZEITSTRUDEL!

Autor: Guillaume Montiage

Illustration: Cyrille Bertin http://cyrille.ultra-book.com

Tutorial-Illustration: Arnaud Demaegd

Deutsche Ausgabe: Sebastian Klinge, Kristina Lanert, Vanessa Löhr, Veronika Stallmann, Sebastian Wenzlaff





Dieses Produkt wurde mit größtmöglicher Sorgfalt erstellt. Sollte es dennoch ein Problem mit dieser Ausgabe geben, wende dich bitte an unseren Kundenservice auf www.asmodee.de.



