

UNLOCK!

ESCAPE ADVENTURES

Fifth Avenue

Ein Demo-Abenteuer
Autor: Marcel Lupin
Illustrator: Florian de Gesincourt

Fifth 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.**

Wir sehen uns auf der Fifth Avenue!

Dreht jetzt diese Karte auf die Rückseite.

8



1 / 25

2 / 25

11

F

15

3 / 25

4 / 25

5 / 25

8



Ein Brecheisen.
Überlegt euch gut, was ihr damit
aufbrechen wollt:
Hinterlasst besser keine Spuren!

5

5th Avenue

44



Willkommen bei Unlock!

Die 5th Avenue erwartet euch.
Mit diesem Demo-Abenteuer lernt ihr die
Grundprinzipien von „Unlock!“ kennen
und ihr erhaltet einen Vorgeschmack auf
die Vielfalt der kompletten Abenteuer.

Zunächst müsst ihr euch die kostenlose Un-
lock!-App für euer Smartphone oder Tablet
herunterladen. Sie ist bei Google Play und im App
Store verfügbar. Ihr benötigt sie zwingend zum
Spielen dieses Abenteuers.

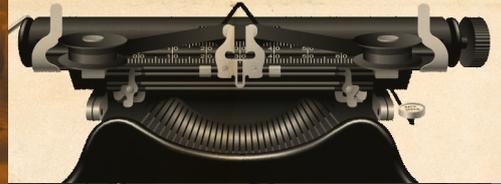
Wenn ihr Unlock! noch nicht kennt, solltet ihr vor
Spielbeginn die Regeln lesen.

Alternativ könnt ihr das Tutorial spielen, das aus
10 Karten besteht und euch die wichtigsten Regeln
sowie die Grundprinzipien von Unlock! erklärt.
Ihr findet beides auf

www.spacecowboys.fr/unlock-demo.

Apple und das Apple-Logo sind Marken der Apple Inc., die in den USA und weiteren
Ländern eingetragen sind. App Store ist eine Dienstleistungsmarke der Apple Inc.

Google Play und das Google Play-Logo sind Marken von Google Inc.



15



Eine Haarnadel.

F
121

11



Eure Werkzeuge waren gut
versteckt.



Ein wertvoller Teppich schmückt
den Fußboden vor dem Tresorraum.

6_6

R

25

6 / 25

7 / 25

8 / 25

44

30

W_

9 / 25

10 / 25

11 / 25

25



R
131



66



Ein Portrait von Mr. CORC,
dem Konzerngründer.
Es ist mit einem Alarm gesichert,
der auf Berührung reagiert.



Die Tür zum Tresorraum.
Ihr benötigt einen vierstelligen
Code, um sie zu öffnen.

NEIN!

Die Türen des
Bücherschranks geben
nicht nach.

**Drückt einmal den
Strafknopf.**



W
141

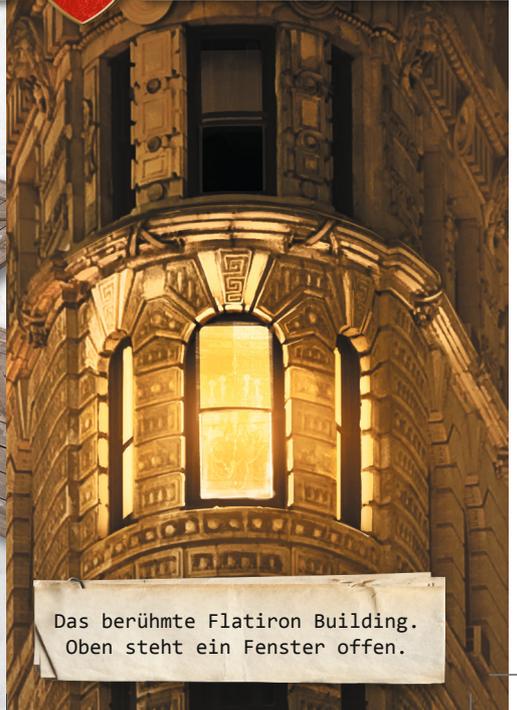
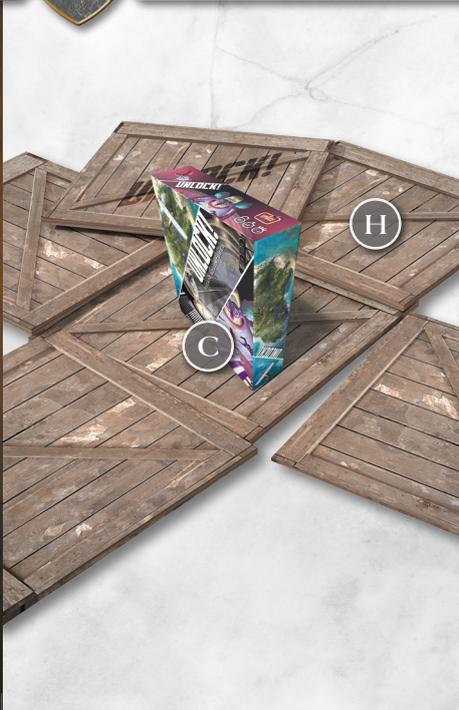
30



44



Die Stromversorgung des Alarms,
der das Gemälde sichert.
Findet einen Hebel, um die
richtigen Verbindungen zu
deaktivieren.



Das berühmte Flatiron Building.
Oben steht ein Fenster offen.

37

42

88

12 / 25

13 / 25

14 / 25

V

43

22

15 / 25

16 / 25

17 / 25

88

NEIN!

Drückt einmal den
Strafknopf.



42



Ein Wurfanker.

37



Ein Hebel.

22

11 73 86
92 V



Der Tresorraum ist offen.
Drinne steht eine Holzkiste.

43

37 W

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

Los geht's!

+67

V
151



Ihr entfaltet das Papier.



H

52

58

18 / 25

19 / 25

20 / 25

C

73

86

21 / 25

22 / 25

23 / 25

58



52

H
161

NEON!

Drückt einmal den
Strafknopf.



Ein verschlossener
Bücherschrank.

ANDY.
DENK DARAN, DASS DER CODE
GEÄNDERT WURDE.
GIB LESLIE EIN, UM DEN RAUM ZU
VERLASSEN.

2M4GD CORP. Hauptquartier

44

42

5

86

W

58

R

11

25

73

15

58

C



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



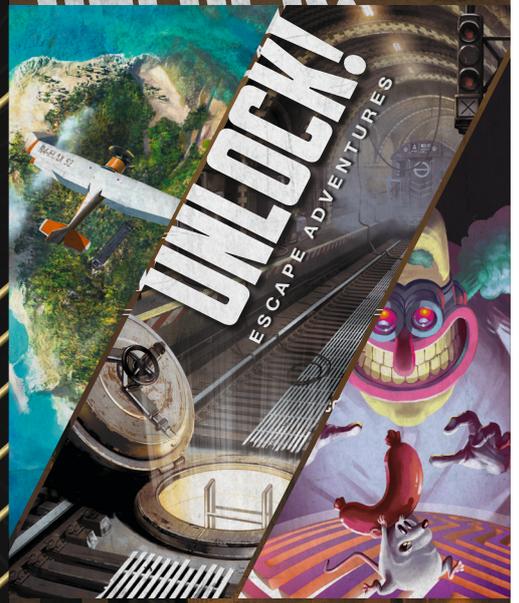
Ihr habt keine Ahnung, wozu
dieses Ding gut sein soll,
aber Al Capone wird euch reich
entlohnen, wenn ihr es zu
ihm bringt.

G 92

24 / 25

25 / 25

ENTDECKT DIE BEREITS
ERHÄLTlichen ABENTEUER!



IN KÜRZE:
ENTKOMMT AUS EINER HEIMGESUCHTEN
VILLA, ERLEBT EIN PIRATEN-ABENTEUER
UND TAUCHT IN DIE TIEFEN, UM DIE
NAUTILUS ZU ERKUNDEN.

Autor: Cyril Demaegd

Folgt uns auf  und .



92

25

43

G
171



DIE FORMEL

IN DER MAUSEFALLE

Die Insel des Doktor Goorse



Veröffentlicht von JD Éditions/Space Cowboys,
238 rue des frères Farman, 78530 BUC - France. ©2017 SPACE Cowboys.
Alle Rechte vorbehalten. Kostenloses Demo-Spiel. Nicht zum (Wieder-)verkauf bestimmt.



15

Ihr kapt die Stromzufuhr und das Portrait kippt nach vorne. Ihr schiebt es beiseite und findet dahinter ein geheimes Regal.

Ein Alarm geht los und die Tür verschließt sich automatisch. Ihr habt nur wenige Minuten Zeit, von hier zu verschwinden, bevor die Polizei eintrifft.