

UNLOCK!

ESCAPE ADVENTURES

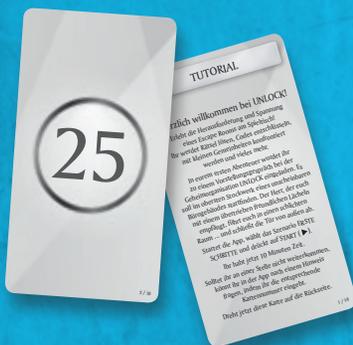
- ▶ Ein Spiel für 2 bis 6 Spieler.
Alle enthaltenen Abenteuer können auch solo gespielt werden, mit Ausnahme von „Die Insel des Doktor Goorse“.
- ▶ Ladet euch die kostenlose App herunter (siehe Seite 7). Ihr benötigt sie zwingend für jedes Abenteuer und das Tutorial!



SPIELMATERIAL

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

1 Kartensatz mit 10 Karten (Tutorial)



3 Kartensätze mit je 60 Karten (jeder Kartensatz entspricht einem Abenteuer)

DIE FORMEL



Im Stile eines
Escape Rooms.

IN DER MAUSEFALLE



Im Stile eines klassischen
„Point & Click“-Adventures.

Die Insel des Doktor Goorse



Für erfahrene Spieler.

SPIELZIEL

Jeder Kartensatz stellt ein Abenteuer dar.

Alle Abenteuer sind voll kooperativ und haben folgende Gemeinsamkeiten: Ihr werdet unmittelbar in ein Abenteuer entführt und habt genau 1 Stunde (Echtzeit), um euren Auftrag zu erfüllen.

In dieser Stunde werdet ihr vielfältige Aufgaben und Herausforderungen meistern müssen.



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 die Spielregel komplett gelesen habt. Nehmt den Kartensatz des Tutorials oder des gewählten Abenteurers und folgt den nachfolgenden Anweisungen.

- ▶ 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 so auf den Tisch, dass ihr es alle gut sehen könnt.
- ▶ Einer von euch liest die Anweisungen auf der Startkarte laut vor. Und euer Abenteuer beginnt!

Hinweis: Ihr dürft euch Notizen machen.

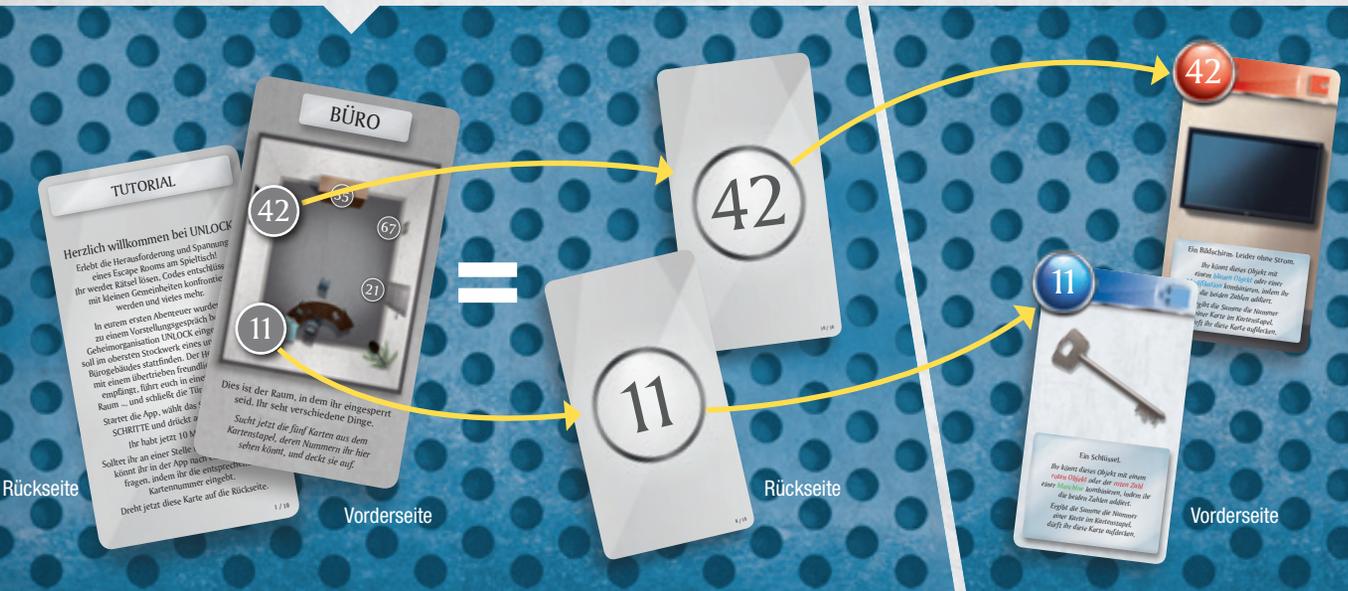


SPIELREGELN



Auf der Vorderseite der Startkarte ist der erste Raum des Abenteurers zu sehen. In diesem Raum sind verschiedene Zahlen und Buchstaben verteilt. Zu jedem Buchstaben und jeder Zahl gibt es eine zugehörige Karte im Kartenstapel. Jede Karte ist auf der Rückseite entsprechend gekennzeichnet. Grundsätzlich gilt:

Wenn ihr im Verlauf eines Abenteurers auf der Raumkarte oder 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 herausuchen. 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.**

KARTENARTEN



ES GIBT VERSCHIEDENE KARTENARTEN.

OBJEKTE (ROTER ODER BLAUER STREIFEN OBEN)

Objekte sind normalerweise Gegenstände, die ihr mit anderen Objekten kombinieren könnt (siehe **Objekte kombinieren** – Seite 4).

Objekt 35 ist eine Truhe.

Objekt 11 ist ein Schlüssel.



MASCHINEN (GRÜNER STREIFEN OBEN)

Mit Maschinen müsst ihr auf eine bestimmte Art und Weise hantieren. Die schwarzen Zahlen, die auf Maschinen abgebildet sind, verweisen **niemals** auf andere Karten. Es ist also zwecklos, nach solchen Karten im Stapel zu suchen (siehe **Maschinen benutzen** – Seite 5).

Maschine 67 hat sechs Kontakte, zu denen jeweils eine schwarze Zahl gehört. Diese Zahlen verweisen nicht auf Karten im Kartenstapel.



CODES (GELBER STREIFEN OBEN)

Diese Karten erfordern die Eingabe eines Codes in der App, damit das Abenteuer weitergehen kann (siehe **Codes eingeben** – Seite 6).

Karte 21 ist eine Tür mit einem digitalen Code. Ihr müsst den Code in der App eingeben, um sie zu öffnen.



ANDERE KARTEN (GRAUER STREIFEN OBEN)

Diese Karten sind u. a.:

- ▶ **Orte**, die z. B. einen Raum mit den darin befindlichen Objekten darstellen
- ▶ Ergebnisse der **Interaktion mit Objekten**
- ▶ **Strafen**, die ihr erhaltet, wenn ihr Fehler macht
- ▶ **Modifikationen** (siehe **Modifikationen** – Seite 5)

Links: ein Raum
Mitte: das Ergebnis einer Interaktion
Rechts: eine Strafe



OBJEKTE KOMBINIEREN



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: Eine rote Zahl kann nur 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 (35) zu kombinieren. Ihr sucht daher Karte 46 (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.

Nachdem ihr die Truhe geöffnet habt (46), werft ihr den Schlüssel (11) und die geschlossene Truhe (35) ab.



STRAFEN



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



MODIFIKATIONEN

Auf einigen Karten findet ihr sogenannte Modifikationen. Hierbei handelt es sich immer um blaue Zahlen mit einem vorangestellten „+“. Diese Zahlen **verweisen niemals** auf andere Karten im Stapel. Ihr müsst sie immer mit einer roten Zahl kombinieren. (Denkt an die Goldene Regel!)

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



MASCHINEN BENUTZEN

Um Maschinen (grüner Streifen oben) nutzen zu können, müsst ihr zunächst herausfinden, wie sie funktionieren. Alle Maschinen zeigen mehrere schwarze Zahlen mit einem vorangestellten „+“. Diese Zahlen **verweisen niemals** auf andere Karten im Stapel. Stattdessen könnt ihr beliebig viele der schwarzen Zahlen addieren. Diese Summe gilt als **rote Zahl**, die ihr gemäß der Goldenen Regel mit einer blauen Zahl kombinieren könnt.

Im weiteren Verlauf des Abenteuers findet ihr heraus, wie die Maschine (67) zu benutzen ist. Ihr müsst die Kontakte +3 und +6 miteinander verbinden. Durch die Addition dieser beiden schwarzen Zahlen erhaltet ihr die rote Zahl =9. Um diese Verbindung herzustellen, benötigt ihr den Kupferdraht (16). Also addiert ihr dessen Zahl (16) zur Summe der beiden Kontakte (=9) und sucht Karte 25 (16 + 9) aus dem Stapel.



CODES EINGEBEN



Manchmal werdet ihr in einem Abenteuer auf Dinge stoßen, die einen Code erfordern (gelber Streifen oben). Dabei kann es sich z. B. um Zahlenschlösser oder Eingabefelder handeln. Um bei solchen Karten weiterzukommen, müsst ihr zunächst den Code-Button in der App drücken (siehe **Die App** – Seite 7). Dann gebt ihr den Code ein, die Kartenummer müsst ihr nicht eingeben.

Ein Code besteht immer aus 4 Ziffern. Wenn der eingegebene Code richtig ist, wird euch die App sagen, wie es weitergeht. Es kann durchaus sein, dass euch dies etwas Zeit kostet und euch ein paar Minuten abgezogen werden.



VERBORGENE OBJEKTE



Es wird immer wieder vorkommen, dass ihr einige Objekte nicht auf den ersten Blick entdeckt. Ihr müsst 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 herausucht und aufdeckt.

Hinweis: Wenn ihr an einer Stelle nicht weiterkommt, gibt es einen Button „Verborgenes Objekt“ in der App, der euch einen Hinweis auf das nächste verborgene Objekt gibt.

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



HINWEISE



27

In jedem Abenteuer könnt ihr Hinweise anfordern. Dazu drückt ihr den Hinweis-Button in der App und gebt dann die **Kartenummer** ein, bei der ihr nicht weiterkommt.

B
123

Die Karten mit Buchstaben zeigen unter dem Buchstaben **eine kleine Zahl**. Wenn ihr einen Hinweis zu einer solchen Karte benötigt, gebt ihr diese Zahl ein.

SPIELLENDE

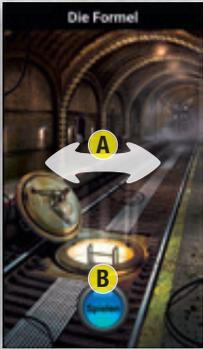


Eine Partie ist vorüber, wenn ihr das Abenteuer erfolgreich abschließt und der Timer stoppt. Ihr könnt euch dann eure Bewertung anschauen und sehen, wie gut ihr euch geschlagen habt. Die Bewertung geht von 0 bis 5 Sterne.

Eine Partie endet nicht automatisch, wenn der Timer abgelaufen ist. Ihr könnt das Abenteuer fortsetzen, bis ihr es geschafft habt. Allerdings wird eure Wertung schlechter ausfallen, weil ihr mehr Zeit als vorgesehen benötigt habt.

DIE APP

Ihr findet die **UNLOCK!**-App zum kostenlosen Download im App Store (iOS) und Google Play (Android). Ihr benötigt sie als Timer, für Strafen, Codes und Hinweise. **ES IST NICHT MÖGLICH, UNLOCK! OHNE DIE APP ZU SPIELEN.** Sobald die App vollständig geladen ist, wird zum Spielen keine Internet-Verbindung benötigt. Wählt vor Spielbeginn eure Sprache aus. Danach könnt ihr im Auswahlmenü das gewünschte Abenteuer auswählen.



ABENTEUER-AUSWAHL

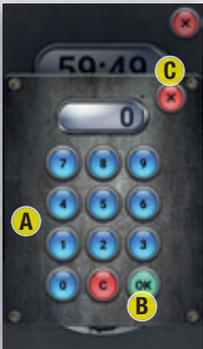
- A** Ihr könnt zwischen den verschiedenen Abenteuern navigieren, indem ihr über die Bilder wischt. Zur Erinnerung: Wir empfehlen euch, mit dem **Tutorial** zu beginnen.
- B** Mit diesem Button startet ihr das Abenteuer.

SPIEL



- A** Verbleibende Zeit: Wenn der Timer 00:00 erreicht, läuft die Zeit im Hintergrund weiter (für eure Wertung).
- B** Start/Pause: Ihr könnt das Spiel (und damit den Timer) pausieren und wieder starten.
- C** Hinweis: Ihr könnt einen Hinweis anfordern, indem ihr die Kartenummer eingibt, zu der ihr einen Tipp benötigt. Die Zahl auf dem Button gibt an, wie viele Hinweise euch noch zur Verfügung stehen.
- D** Strafe: Manche Strafkarten sagen euch, dass ihr diesen Button drücken müsst. Ihr verliert dann Zeit, normalerweise 5 Minuten.
- E** Code: Ihr könnt einen Code eingeben, indem ihr diesen Button drückt.
- F** Erhaltene Hinweise: Hier könnt ihr euch alle Hinweise, die ihr bereits angefordert habt, erneut anschauen.
- G** Sound: Schaltet die Hintergrundmusik ein oder aus.
- H** Verborgenes Objekt: Wenn ihr nicht weiterkommt, könnt ihr Tipps zu verborgenen Objekten anfordern.

HINWEISE/CODES



Wenn ihr den Hinweis- oder Code-Button drückt, wird ein Ziffernblock angezeigt, auf dem ihr die Nummer einer Karte für einen Hinweis bzw. die Ziffern für einen Code eingeben könnt.

- A** Ziffernblock: Lässt euch eine Nummer oder Ziffernfolge eingeben. Mit der Taste „C“ löscht ihr die gesamte bisherige Eingabe.
- B** Bestätigen: Indem ihr die Taste „OK“ drückt, bestätigt ihr eure Eingabe.
- 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 hier auch noch der Abschluss des Abenteuers berichtet oder ihr werdet aufgefordert, eine letzte Karte zu ziehen.



- A** Spielstatistiken: Diese Zahlen geben euch eine Zusammenfassung des Abenteuers. In der ersten Zeile seht ihr eure benötigte Zeit und die angeforderten Hinweise. In der zweiten Zeile steht die Zeit, die ihr durch Strafen verloren habt. Die Zahl in Klammern nennt die Anzahl erhaltener Strafen. In der dritten Zeile findet ihr die aufgrund falsch eingegebener Codes verlorene Zeit. Auch hier gibt die Zahl in Klammern die Anzahl an.
- B** Bewertung: Die Anzahl der vergebenen Sterne richtet sich danach, wie ihr euch geschlagen habt. Ihr erhaltet zwischen 0 und 5 Sternen. Eure Bewertung hängt von der benötigten Zeit und der Anzahl angeforderter Hinweise ab.

SPIELHILFE

KARTENARTEN:

Objekte
(roter oder blauer Streifen)



Addieren



Modifikationen
(grauer Streifen)

▶ Ergibt 1 **BLAUE** ZAHL.

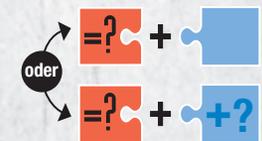
Addieren



Maschinen
(grüner Streifen)

▶ Summe der richtigen schwarzen Zahlen ergibt 1 **ROTE** ZAHL.

Addieren



Code
(gelber Streifen)

▶ Besteht immer aus **4 Ziffern**.

▶ Wird in **der App** eingegeben.

Graue Karten

▶ Alle sonstigen Karten wie Orte, Interaktionen und Strafen.

DIE GOLDENE REGEL: EINE ROTE ZAHL KANN NUR MIT EINER BLAUEN ZAHL KOMBINIERT WERDEN. ANDERE KOMBINATIONEN SIND NICHT MÖGLICH.

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.

AUTOR / ILLUSTRATOR

• DIE FORMEL •

Autor: Cyril Demaegd

Illustrator: Pierre Santamaria
www.behance.net/pierresantamaria

IN DER MAUSEFALLE

Autor: Alice Carroll

Illustrator: Legruth
www.mgueritte.com

Die Jusel des Doktor Goorse

Autor: Thomas Cauët

Illustrator: Florian de Gesincourt
www.degesart.com

Übersetzung: Sebastian Rapp / Redaktion und Lektorat: Simon Blome, Sebastian Rapp, Sebastian Wenzlaff

Veröffentlicht von JD Éditions – SPACE Cowboys: 238, rue des frères Farman, 78530 BUC – Frankreich

© 2017 SPACE Cowboys. Alle Rechte vorbehalten.

Erfahre mehr über **UNLOCK!** und die SPACE COWBOYS
auf www.spacecowboys.fr, auf [f](https://www.facebook.com/SpaceCowboysUS) @SpaceCowboysUS oder auf [t](https://twitter.com/SpaceCowboysUS)

