

# UNLOCK!

## GAME ADVENTURES

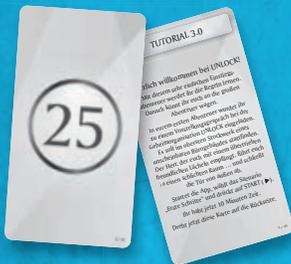
- ▶ Ein Spiel für 2 bis 6 Spieler. Alle enthaltenen Abenteuer können auch solo gespielt werden.
- ▶ Ladet euch die kostenlose App herunter (siehe Seite 6). Ihr benötigt sie für alle Abenteuer und das Tutorial!



### SPIELMATERIAL

#### 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.

#### 3 Abenteuer (180 Karten, 1 Quarantäne-Plan, 6 rote Würfel und 1 Lösungsheft)

IHR MÜSST DIE SPIELREGELN VON ZUG UM ZUG, MYSTERIUM UND PANDEMIC NICHT KENNEN, UM DIESE ABENTEUER ZU SPIELEN!



Schwierigkeit:



Schwierigkeit:



Schwierigkeit:

**LÖSUNG SHEFT:** Lest die Lösung eines Abenteuers erst, wenn ihr wirklich nicht mehr weiterkommt.  
**WICHTIG:** Schaut euch den Kartensatz eines Abenteuers erst an, wenn ihr es spielt, und haltet die Spielschachtel während der Abenteuer griffbereit.



### SPIELZIEL

Jeder Kartensatz stellt ein kooperatives Abenteuer dar.

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



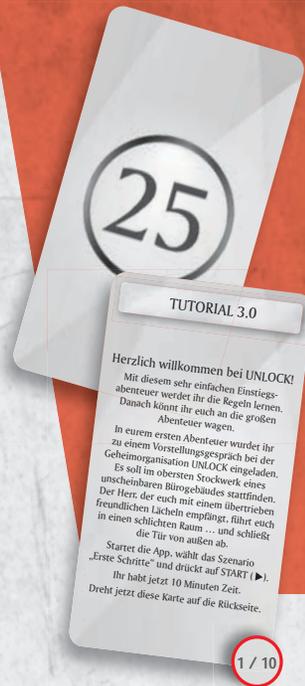
Um das Spiel kennenzulernen, empfehlen wir euch, zunächst das **Tutorial** zu spielen. Es erklärt spielerisch die Grundregeln von UNLOCK! Ihr könnt das Tutorial spielen, **bevor** ihr diese Anleitung komplett gelesen habt.

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

- ▶ Legt die Startkarte (die Karte mit dem Abenteuernamen) 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.

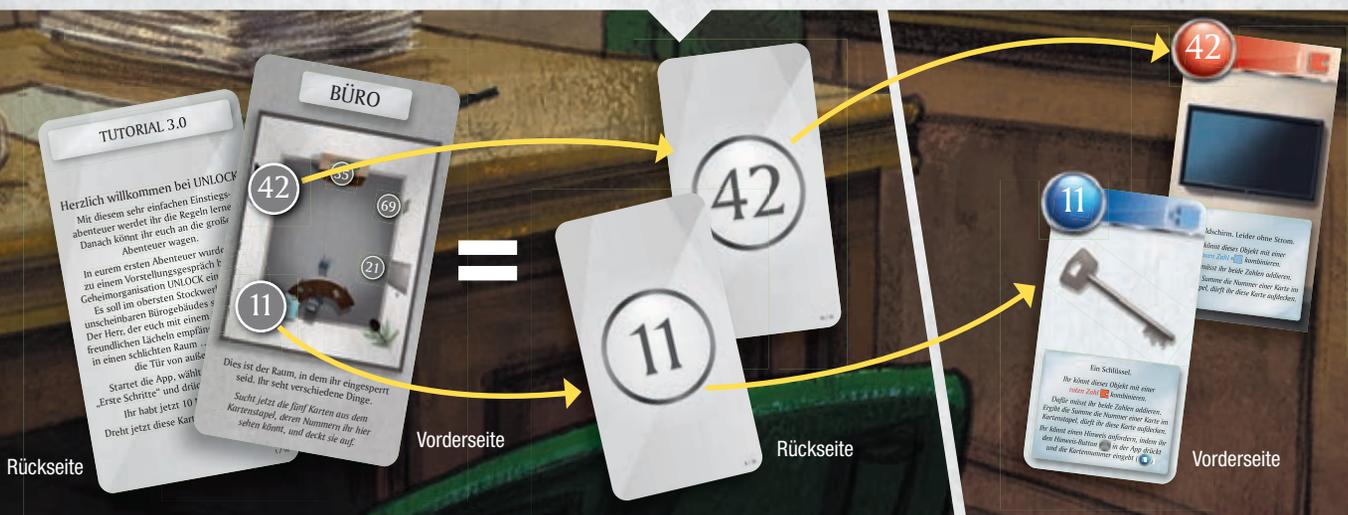
**WICHTIG:** Jede Karte hat auf ihrer Rückseite eine eindeutige Sortierzahl. Prüft damit vor jedem Abenteuer, ob der Kartensatz vollständig ist.



# 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.**



## ES GIBT VERSCHIEDENE KARTENARTEN.

### OBJEKTE (rotes oder blaues Symbol)

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

Objekt **35** ist eine verschlossene Truhe.

Objekt **11** ist ein Schlüssel.



### MASCHINEN (grünes Symbol)

Ihr müsst die Nummer der Maschine in die App eingeben, um sie zu benutzen (siehe **Maschinen** – Seite 5).

Maschine **69** ist eine Vorrichtung mit 6 Kontakten.



### ANDERE KARTEN

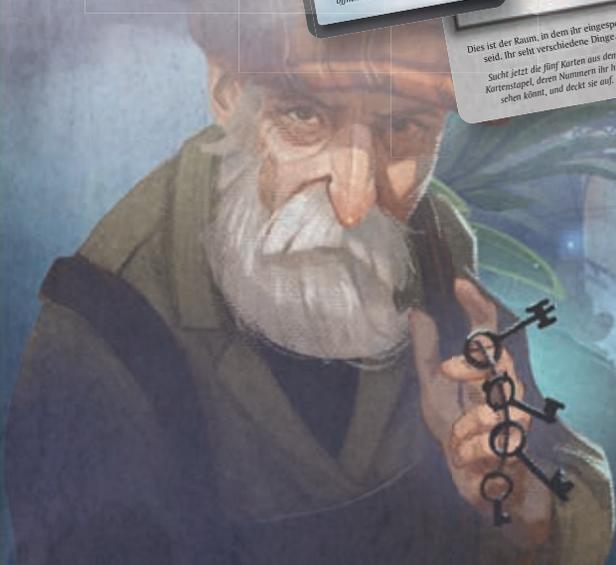
Diese Karten sind unter anderem:

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

**Rechts:** ein Raum

**Mitte:** das Ergebnis einer Interaktion

**Links:** 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 Kartenummer, 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 verschlossenen 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 verschlossene Truhe (35) ab.



# STRAFEN



Manche Aktionen bringen euch nicht weiter und sind Zeitverschwendung. Wenn ihr eine Strafkarte (skull icon) 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 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 (+6) erhalten. Ihr könnt diese zu einer roten Zahl addieren – aber nicht die Kartenummer (25).

# MASCHINEN BENUTZEN



Um eine Maschine (grüner Streifen) zu benutzen, **müsst ihr deren Kartenummer in die App eingeben**. Bei einer Karte mit einem Buchstaben steht die Nummer unter dem Buchstaben oder im Kartentext. Daraufhin stellt die App die Maschine dar, die ihr dann Schritt für Schritt benutzen könnt. Wenn ihr sie richtig benutzt und die Lösung findet, teilt euch die App mit, wie es weitergeht.

Im weiteren Verlauf des Abenteuers findet ihr heraus, wie Maschine 69 zu benutzen ist: Ihr müsst die zwei mittleren Kontakte mit dem Kupferdraht verbinden. Dazu drückt ihr den Maschinen-Button in der App und gebt die Kartenummer 69 ein. Dann wählt ihr die zwei mittleren Kontakte aus und bestätigt eure Auswahl. Durch diese richtige Lösung erhaltet ihr in der App 9. 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.**



# 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 herausucht 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



27

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.

B  
123

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. Vergesst außerdem nicht das beigelegte Lösungsheft.

# SPIELEND

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 Maschinen, 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 **Game 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

**WICHTIG:** Die Abenteuer sind so entwickelt, dass ihr sie am Stück und ohne Unterbrechung spielt. Falls ihr die App vor dem Ende des Abenteuers schließen müsst, handelt nach dem Neustart die bisherigen Maschinen erneut ab, damit ihr dort weitermachen könnt, wo ihr aufgehört habt.



## 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 Benachrichtigungen:** Hier könnt ihr Benachrichtigungen aktivieren bzw. deaktivieren.
- D Verborgene Objekte:** Hier könnt ihr die automatische Hilfefunktion für verborgene Objekte aktivieren.
- E Sprache:** Hier könnt ihr eure Sprache auswählen.

## IM SPIEL

- A Verbleibende oder verstrichene Zeit** (je nach Abenteuer).
- B Start/Pause:** Ihr könnt das Spiel (und damit den Timer) pausieren und wieder starten.
- C Hinweis:** Holt euch einen Hinweis, indem ihr die Kartenummer eingibt, zu der ihr einen Tipp benötigt. Manchmal wird auch die Lösung angezeigt, falls die Tipps nicht ausreichen.
- D Strafe:** Manche Strafkarten sagen euch, dass ihr diesen Button drücken müsst. Ihr verliert dann ein paar Minuten Zeit.
- E Maschine:** Gebt die Kartenummer einer Maschine ein, um sie zu benutzen.
- F Protokoll:** Hier könnt ihr euch Hinweise und 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 Kartenummer für einen Hinweis oder eine Maschine eingeben könnt.

- A Ziffernblock:** Eingabe einer Nummer oder Ziffernfolge. Bisherige Eingabe mittels **C** 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.
- C Teilen:** Ihr könnt eure Bewertung mit euren Freunden teilen (Internetverbindung benötigt).



# SPIELERHILFE

## KARTENARTEN:

**Objekt** (Tür, Schlüssel ...)



**Addieren**



**Modifikation**

- ▶ Eine **blaue Zahl**, die eine rote Karte modifiziert.
- ▶ Eine **rote Zahl**, die eine blaue Karte modifiziert.

**Addieren**



**Maschine**

- ▶ Kartennummer in der App eingeben.
- ▶ Angezeigtes Rätsel lösen.

**Andere Karten**

- ▶ Alle sonstigen Karten wie Orte, Interaktionen und Strafen.

**DIE GOLDENE REGEL DES KOMBINIERENS: ROTE ZAHL + BLAUE ZAHL.**

## 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

**Autoren:** Thomas Cauët und Mathieu Casnin

Basierend auf einem Spiel von Alan R. Moon, veröffentlicht von **Days of Wonder**

**Cover-Grafik:** Julien Delval  
**Illustration:** Martin Mottet

**Autoren:** Thomas Cauët, Mathieu Casnin und Jeremy Koch

Basierend auf einem Spiel von Oleksandr Nevskiy und Oleg Sidorenko, veröffentlicht von **Libellud**

**Cover-Grafik:** Xavier Collette  
**Illustration:** Jérôme Pélissier

## PANDEMIC

**Autoren:** Thomas Cauët und Jeremy Koch

Basierend auf einem Spiel von Matt Leacock, veröffentlicht von **Z-Man Games**

**Cover-Grafik:** Chris Quilliams  
**Illustration:** Chris Quilliams und Atha Kanaani

**Tutorial-Illustration:** Arnaud Demaegd

**Deutsche Ausgabe – Asmodee Germany:** Sebastian Klinge, Veronika Stallmann, Franziska Wolf und Max Breidenbach

### HILFE

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](http://www.asmodee.de).

Days of Wonder, das Days of Wonder-Logo und Zug und Zug: Das Brettspiel sind Markenzeichen oder registrierte Handelsmarken von Days of Wonder, Inc. und © 2004-2021 Days of Wonder, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

MYSTERIUM™ ist eine registrierte Handelsmarke von ASMODEE GROUP.

© 2013 Z-Man Games. Pandemic und Z-Man Games sind © von Z-Man Games. Das Z-Man-Logo ist © von Z-Man Games.

### UNLOCK! GAME ADVENTURES

Hergestellt von: **Space Cowboys – Asmodee Group**  
47 rue de l'Est – 92100 Boulogne-Billancourt, FRANKREICH  
© 2022 SPACE Cowboys. Alle Rechte vorbehalten.  
Erfahre mehr über **UNLOCK!** und die SPACE Cowboys auf:  
[www.spacecowboys.fr/our-board-games](http://www.spacecowboys.fr/our-board-games),

[f](https://www.facebook.com/SpaceCowboysUS) SpaceCowboysUS / [t](https://twitter.com/SpaceCowboys1) SpaceCowboys1 / [i](https://www.instagram.com/space_cowboys_officiel) space\_cowboys\_officiel

Wir danken Days of Wonder, Libellud, Z-Man Games und den Autoren (Alan R. Moon, Oleksandr Nevskiy, Oleg Sidorenko und Matt Leacock) für ihre Unterstützung.

Die **SPACE Cowboys** danken Norhane und den Testspielern aus Guyancourt!

