MY FIRST UNLOCK!

ENTENGESCHICHTEN

4+ 1-4 15'



DIE REGELN ALS VIDEO:

bit.ly/4bmGEyB

ÜBER DAS SPIEL

My First Unlock! ist ***Unlock!*** für Kinder ab 4 Jahren. Erlebt zusammen mit Emelie Ente drei Abenteuer! Auch wenn ihr bereits ***Unlock!*** oder ***Unlock! Kids*** gespielt habt, solltet ihr diese Anleitung lesen und das *Tutorial* spielen, um ***My First Unlock!*** kennenzulernen.

MUSS MAN LESEN KÖNNEN?

Für diese Anleitung braucht ihr die Hilfe einer Person, die lesen kann. Außerdem braucht ihr Unterstützung bei der ersten und letzten Karte eines Abenteuers.

SPIELZIEL

My First Unlock! ist ein kooperatives Spiel, das heißt, dass ihr alle gemeinsam spielt. Wählt eins der drei Abenteuer, das ihr zusammen erkunden wollt. Um zu gewinnen, müsst ihr die Aufgaben des Abenteuers in der richtigen Reihenfolge erledigen. Schaut euch die Karten gut an, um auf die richtige Spur zu kommen. Und vielleicht entdeckt ihr ja sogar die eine oder andere kleine Überraschung!

!! WICHTIG !!

Schaut euch die Karten und Plättchen eines Abenteuers erst an, wenn ihr loslegt.

asmodee KIDS

SPIELMATERIAL UND AUFBAU

1 EMELIE-ENTE-FIGUR

Setzt die Figur von Emelie Ente wie folgt zusammen:



18 ABENTEUERPLÄTTCHEN

Schaut euch die Plättchen nicht an, bevor ihr loslegt. Sie werden in jedem Abenteuer verwendet.



60 ABENTEUERKARTEN

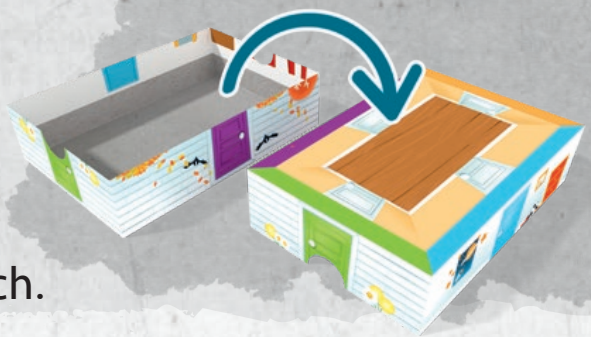
Dieses Spiel enthält **DREI** Abenteuer. An den Rückseiten könnt ihr erkennen, zu welchem Abenteuer sie gehören.



Mit den Zahlen unten in der Mitte auf der Rückseite der Karten und Plättchen könnt ihr überprüfen, ob das Spiel vollständig ist.



1 SCHACHTEL



Zieht die innere Schachtel aus der äußeren, leert sie aus und legt sie umgedreht auf den Tisch.

Wählt **EINS** der drei Abenteuer. Wir empfehlen, die Abenteuer in dieser Reihenfolge zu spielen:

1. EMELIES GESCHENK



2. DAS KÜRBISFEST



3. EINE ENTE IN PARIS



Nehmt euch die Karten des Abenteuers, das ihr gewählt habt. Legt die Startkarte auf die umgedrehte Schachtel. Verteilt die übrigen Karten auf dem Tisch (mit den Symbolen nach oben).

Legt **ALLE** Abenteuerplättchen verdeckt daneben.

Stellt die Emelie-Ente-Figur neben die Schachtel und lest dann die Startkarte.



STARTKARTE

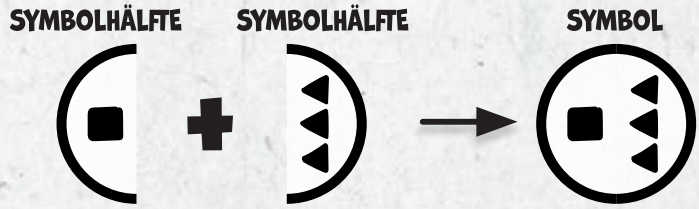




!! WICHTIG !! Schaut euch die Plättchen und Karten nicht an, bevor ihr dazu aufgefordert werdet.

SO GEHT'S!

In ***My First Unlock!*** verbindet ihr zwei Symbolhälften zu einem neuen Symbol.



Die Figur von Emelie Ente hat zwei Seiten mit zwei unterschiedlichen Symbolhälften. Jede Seite stellt eine Aktion dar, die Emelie machen kann:



Während ihr die Regeln lest, könnt ihr parallel das Tutorial spielen. So könnt ihr das Gelernte direkt in die Tat umsetzen.



WER IST EMELIE ENTE?



Emelie ist eine kleine Ente, die gerade ihren ersten Geburtstag gefeiert hat. Sie ist sehr neugierig und erkundet gerne die Welt jenseits des Bauernhofs. Auf ihren Streifzügen wird sie oft von ihren beiden Freunden Mika Maus und Karl Kater begleitet.

1. DIE AUFGABE

In jedem Abenteuer müsst ihr eine Reihe von Aufgaben erledigen. So sieht ein Aufgabenfeld aus:

- Diesen Gegenstand müsst ihr finden, um die Aufgabe zu erledigen.
- Der graue Hintergrund zeigt an, dass ihr die Aufgabe noch nicht erledigt habt.
- Diese Zahl zeigt an, in welcher Reihenfolge ihr die Aufgabe erledigen müsst.



Ihr könnt immer nur **eine Aufgabe gleichzeitig** erledigen. Außerdem müsst ihr sie in **aufsteigender Reihenfolge** erledigen (erst Aufgabe 1, dann Aufgabe 2 usw.).

2. ORT ANSCHAUEN

Schaut euch die aufgedeckten Karten auf dem Tisch gut an. Auf ihnen findet ihr die Lösungen für eure Aufgaben.



EMELIES TIPP:
Sagt am besten laut, was ihr seht und denkt.
So könnt ihr besprechen, was ihr machen wollt.

Eine Symbolhälfte gehört immer zu einem Gegenstand. Diese Symbolhälfte gehört beispielsweise zu der Pizza.



3. SYMBOLHÄLFTEN VERBINDEN

Wenn ihr denkt, dass ihr die richtige Spur für eure aktuelle Aufgabe gefunden habt, verbindet ihr zwei Symbolhälften zu einem ganzen Symbol: Verbindet Emelies Aktionen (***Erkunden*** oder ***Nehmen***) mit einer Symbolhälfte auf aufgedeckten Karten.

Wenn ihr ein ganzes Symbol habt, schaut euch die Rückseiten der Karten und Plättchen auf dem Tisch an:

Wenn es das Symbol auf den Rückseiten nicht gibt, seid ihr auf der falschen Spur. Probiert etwas anderes aus!

Wenn ihr das Symbol findet, nehmt die Karte oder das Plättchen.



EMELIES TIPP

Wenn das Symbol lila ist und ihr ein kleines Dreieck darunter seht, könnt ihr dieses Symbol auf mehreren Karten und Plättchen finden.
Wenn ihr ein solches Symbol habt, nehmt **alle** Plättchen und Karten mit diesem Symbol.



4. PLÄTTCHEN

Wenn ihr ein Plättchen mit dem gesuchten Symbol nehmt, dreht es um.



Legt das Plättchen auf das passende Aufgabenfeld. Das Bild hilft euch, das passende Feld zu finden.



Wenn ihr das Plättchen auf das Feld legt, bildet sich ein neues ganzes Symbol. Nehmt euch sofort die Plättchen und/oder Karten mit diesem Symbol und spielt weiter!



Das Abenteuer geht weiter! Erledigt jetzt die nächste Aufgabe.



Ein Plättchen muss auf das passende Aufgabenfeld gelegt werden (das Bild muss übereinstimmen).

Manchmal dreht ihr Plättchen um, für die ihr noch kein passendes Aufgabenfeld habt. Legt es einfach zur Seite, bis ihr das Aufgabenfeld entdeckt.

5. KARTEN

Wenn ihr eine Karte mit dem gesuchten Symbol nehmt, dreht sie um.



Neu aufgedeckte Karten bilden zusammen mit den anderen offenen Karten eine zusammenhängende Landschaft. Beachtet die folgenden Regeln:

Die Karte muss **quer** gelegt werden.

Die Karte muss an eine (oder mehrere) offene Karten **angelegt** werden.

Die Abbildungen auf den Karten helfen euch dabei, die Karte richtig anzulegen. Neue Karten geben euch neue Spuren, die ihr verfolgen könnt!



Die Ränder rund um die Startkarte helfen euch dabei, die erste Karte richtig anzulegen.

ENDE DES ABENTEUERS

Wenn ihr die letzte Karte umdreht, habt ihr es geschafft! Das Abenteuer ist zu Ende!

Gut gemacht! Lest die letzte Karte, denn vielleicht findet ihr darauf ein kleines Zusatzrätsel ...

Die Lösungen der Abenteuer findet ihr auf unserer Website. Nutzt einfach den QR-Code am Anfang dieser Anleitung.

EIN DICKES DANKESCHÖN an alle Kinder, jung und alt, die dieses Spiel getestet haben.

© 2025, Asmodee Group/SPACE Cow. Alle Rechte vorbehalten.

Folgt SPACE Cow auf **www.spacecow.fr**

UNLOCK! ist ein Spiel von