

UNLOCK! KIDS

UNLOCK! für Kinder

- ▶ für 1-4 Personen
- ▶ ab 6 Jahren
- ▶ 20 Minuten



ÜBER DAS SPIEL

Unlock! Kids ist ein Unlock-Spiel für die ganze Familie. Erlebt gemeinsam 6 spannende Abenteuer in 3 großartigen Spielwelten, löst knifflige Rätsel und kombiniert Gegenstände. Je besser ihr zusammenarbeitet, desto mehr Sterne bekommt ihr. Wie viele Sterne schafft ihr?

Wenn ihr zum ersten Mal **Unlock! Kids** spielt, könnt ihr die Regeln mit dem Tutorial lernen.

Nehmt dafür den Stapel mit den **Tutorial-Karten** und lest **die erste Karte**.

Wenn ihr das **Tutorial** gespielt habt, findet ihr in dieser Anleitung eine genaue Beschreibung der Regeln.



RATSCHLAG VON COCOW UND JAMES



Achtung, Achtung! Ihr kennt **Unlock!** vielleicht schon? Wer weiß, vielleicht habt ihr es schon heimlich gespielt, während eure Eltern geschlafen haben ... Aber ihr solltet trotzdem erst einmal das **Tutorial** spielen, um die Besonderheiten von **Unlock Kids!** kennenzulernen.

Wichtig: Schaut euch den Kartensatz, die Plättchen und die besonderen Startteile eines Abenteuers erst an, wenn ihr es spielt!

Hinweis- und Lösungsheft: Lest die Hinweise eines Abenteuers nur, wenn ihr Hilfe braucht. Und lest euch erst die Lösung durch, wenn ihr auch mit den Hinweisen nicht weiterkommt.





SPIELZIEL



Unlock! Kids ist ein kooperatives Spiel.

Gemeinsam erkundet ihr eine der drei im Spiel enthaltenen Spielwelten. In jeder Spielwelt könnt ihr zwischen 2 Abenteuern wählen. Dann arbeitet ihr zusammen daran, euer Abenteuer erfolgreich zu beenden, indem ihr die Rätsel knackt. Es gibt kein Zeitlimit. Schaut euch ALLE Karten und Teile, die ihr bekommt, ganz genau an! Manche verbergen vielleicht ein Geheimnis ...

MUSS MAN LESEN KÖNNEN?



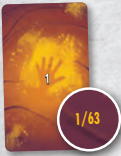
Für das *Tutorial* braucht ihr eine Person, die lesen kann. Sobald ihr die Regeln kennt, braucht ihr nur für das Startteil und die letzte Karte des Abenteuers die Hilfe einer lesenden Person, oder wenn ihr zu einem Rätsel einen Hinweis oder die Lösung braucht. Das restliche Abenteuer könnt ihr ganz ohne Hilfe spielen!

SPIELMATERIAL UND AUFBAU



Wichtig: Vor dem Abenteuer solltet ihr prüfen, ob der Stapel der Spielwelt vollständig ist. Auf der Rückseite der Karten findet ihr eine kleine Zahl, durch die ihr sehen könnt, ob der Stapel vollständig ist.

Sucht euch zuerst eine Spielwelt aus und nehmt den passenden Kartenstapel. Dann nehmt eins der beiden zugehörigen **Startteile** (A, B, C, D, E oder F), die zu dieser Spielwelt gehören. Die Startteile befinden sich unter dem Schachteleinsatz. Nehmt außerdem die passenden Plättchen (ihr erkennt sie an der Rückseite) und legt sie **verdeckt** auf den Tisch.



Schwierigkeitsgrad



Streifenzug durch die Steinzeit

Die Kunstausstellung

Spurensuche!



Die Geheimnisse von Pharaonin Hatschepsut

Hatschepsuts Fluch

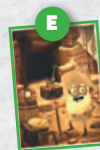
Hatschepsuts Schätze



Auf nach Gold Town

Das Erbe des alten Doug

Der Bankraub



Legt die Karten und die Plättchen **verdeckt** auf den Tisch und betrachtet euer **Startteil**.



Ein Beispiel für den Spielaufbau findet ihr auf der letzten Seite dieser Anleitung.

WICHTIG! Schaut **NICHT** unter Plättchen und Karten, bevor ihr dazu aufgefordert werdet.



SPIELREGELN



Sobald ihr auf einer Karte eine Zahl entdeckt, dürft ihr die passende Karte oder das passende Plättchen aufdecken.

Ihr fangt **immer** mit dem Startteil an. Sobald ihr eine Zahl darauf entdeckt, dürft ihr die passende Karte oder das passende Plättchen heraussuchen und aufdecken. Manchmal gibt es auch versteckte Zahlen, die ihr nur entdeckt, wenn ihr ganz genau hinschaut.

Beispiel: Auf dem Rucksack in der Hütte könnt ihr die Zahl 7 erkennen. Deshalb nehmt ihr sofort die Karte 7. Dadurch bekommt ihr einen Bonus für eure Wertung am Ende des Abenteuers.



Aber seid nicht traurig, wenn ihr mal eine verpasst. Sie geben euch am Spielende einen Bonus für eure Wertung, aber ihr braucht sie nicht zu finden, um das Abenteuer zu beenden.

PLÄTTCHEN ODER KARTE?



Die meisten Zahlen stehen in einer kleinen Form.

Die Formen zeigen euch, ob ihr ein Plättchen oder eine Karte heraussuchen müsst:

- Ein **Rechteck** steht für eine Karte: **11**.

- Eine **Raute** steht für ein Plättchen oder Sonderteil: **8**.

- Ein **Quadrat mit 2 Zahlen** muss aus 2 Karten zusammengesetzt werden: **2 + 3 = 23**.

Wenn ihr eine Zahl ohne Form sieht, kann es sich um eine Karte ODER ein Plättchen handeln. Da müsst ihr wohl suchen!

Beispiel: Zu Beginn des Tutorials dürft ihr sofort Plättchen 8 und die Karten 11, 2 und 3 herausuchen und anschauen. Die Karten 2 und 3 bilden einen Ort, wenn ihr sie zusammenlegt. Betrachtet diesen Ort genau, um weiterzukommen.

1
Nach einem ausgeprägten Sprössling über Coowes Hill erreicht ihr eine Hütte, die verlassen aussieht.
Immer wenn ihr eine Zahl seht, dürft ihr die passende Karte oder das passende Plättchen heraussuchen und anschauen. Ihr dürft nur also das Plättchen 8 und die Karten 2 und 3 heraussuchen.
Das Quadrat mit 23 zeigt an, dass ihr die Karten 2 und 3 zusammenlegen müsst, um das Plättchen 8 zu erhalten.
2
Auf dem Tisch der Hütte findet ihr einen Schlüssel. Dreht das Plättchen um.
Ihr solltet euch den Rucksack genau anschauen. Wenn ihr eine verpackte Zahl findet, dürft ihr das passende Plättchen oder die passende Karte um.
3
An diesem Ort sind 3 Symboltische zu sehen. Vielleicht kann man ein anderes tolles Symbol dazu kombinieren, um ein ganzes Symbol zu erhalten?
Nahet den Schlüssel an eine der beiden Tische, um zu sehen, ob er etwas nützlich macht, und sucht es in der Symboltische.
11
Das ist die **Symboltische**.
Wichtig: Dreht die Karten und Plättchen zu diesen Zahlen nicht sofort um.
Manchmal könnt ihr ein Abenteuer aus zwei Symboltischen ein ganzes Symbol bilden. Wenn ihr ein ganzes Symbol habt, schaut in dieser Symboltische die Zahl nach und sucht dann die passende Karte oder das passende Plättchen heraus.
8
Hand icon pointing to 8.
Hand icon pointing to 11.
Hand icon pointing to 8.

ABLEGEN



Auf manchen Karten seht ihr oben kleine Kreuze (X), die ein Plättchen oder eine Karte durchstreichen. Legt die durchgestrichene Karte oder das durchgestrichene Plättchen sofort zurück in die Spielschachtel. Aber keine Sorge, das ist ein gutes Zeichen! Ihr macht gute Fortschritte und braucht diese Dinge in diesem Abenteuer nicht mehr.

Wichtig: Legt niemals etwas ab, das nicht durchgestrichen ist, auch wenn ihr es schon benutzt habt! Ihr braucht es vielleicht noch einmal.

9
4
Beispiel: Das Schloss ist offen.
Das X heißt, dass ihr die durchgestrichenen Karten und Plättchen obigen müsst. Ihr braucht sie nicht mehr. Legt Folgendes zurück in die Spielschachtel.
Die Karten 2 und den Schlüssel 8.
Nehmt dann Karte 4.



SYMBOLE KOMBINIEREN



Wenn ihr alle Zahlen gefunden und alle passenden Karten und Plättchen aufgedeckt habt, müsst ihr damit Rätsel lösen.

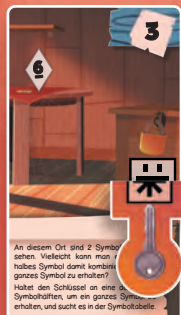
Dafür müsst ihr **aus zwei Symbolhälften ein ganzes Symbol zusammenlegen**. Die beiden Symbolhälften findet ihr auf Karten oder Plättchen.

Aber Achtung! Wenn ihr zwei Symbolhälften zusammenlegt, löst das immer etwas aus: Entweder macht ihr einen Fortschritt oder aber ihr tapt in eine Falle!

Beispiel: *Ihr könnt den Schlüssel mit dem Truhenschloss oder dem Fenster kombinieren. So oder so löst ihr damit einen Effekt aus.*

Wenn ihr ein ganzes Symbol zusammengelegt habt, schaut ihr in die **Symboltabelle** eures Abenteuers. (Ihr findet sie meistens auf dem Startteil.) Sucht das Symbol in der Tabelle und **nehmt euch dann die passende Karte oder das passende Plättchen** zu der Zahl.

Beispiel: *Wenn ihr den Schlüssel mit dem Truhenschloss kombiniert, bekommt ihr die Zahl 9. Wenn ihr ihn mit dem Fenster kombiniert, bekommt ihr die Zahl 5. Der Schlüssel führt also zu zwei unterschiedlichen Zahlen, je nachdem wie ihr ihn kombiniert.*



An diesem Ort sind 2 Symbole zu sehen. Vielleicht kann man sie kombinieren. Halte den Schlüssel an einer der Symbolhäften, um ein ganzes Symbol zu erhalten, und such es in der Symboltabelle.



Das ist die Symboltabelle: Wenn ihr ein ganzes Symbol habt, schaut in dieser Symboltabelle die Zahl nach und sucht dann die passende Karte oder das passende Plättchen heraus.



Das ist eine Fehlerkarte.
Bei manchen Fehlerkarten verliert ihr einen Stern bei der Wertung am Ende des Abenteuers. Trefft eure Entscheidungen also weise!

FEHLER

Manche Kombinationen führen zu Fehlerkarten. Im Tutorial könnt ihr den Schlüssel mit dem Fenster kombinieren, aber das ist nicht sehr sinnvoll. Deshalb bekommt ihr eine Fehlerkarte. Die meisten Fehler haben keine ernsthaften Folgen, aber für manche verliert ihr (wie im Beispiel links) einen Stern bei der Wertung am Ende des Abenteuers.

ENTSCHEIDUNG



Diese Hand zeigt an, dass ihr eine Entscheidung treffen müsst. Nehmt das -Plättchen und legt es an genau eine der Symbolhälften an. Aber schaut euch die Gegenstände vorher genau an! Der eine Gegenstand ist die richtige Lösung, aber der andere könnte eine Falle sein! Eure aufgedeckten Karten und Plättchen geben euch bestimmt einen Hinweis auf die richtige Lösung!



Diese Hand zeigt an, dass ihr eine Entscheidung treffen müsst: Nehmt das -Plättchen und legt es an genau eine Symbolhälfte an. Dann entscheidet ihr euch für einen der gegenseitigen Gegenstände. Für welchen entscheidet ihr euch?

IHR KOMMT NICHT WEITER?



Ihr habt euch alles angeschaut, aber ihr wisst nicht, was ihr als Nächstes tun sollt?

Wenn ihr einmal nicht weiterkommt, könnt ihr in das Hinweisheft gucken. Cocow hilft euch gerne weiter. Lest den Abschnitt mit der Zahl von der Karte, zu der ihr Hilfe braucht. Wenn euch der Hinweis nicht weiterhilft, dreht das Heft einfach um und Cocow gibt euch direkt die Lösung.



SPIELLENDE



Der Pokal 🏆 zeigt an, dass ihr das Ende des Abenteuers erreicht habt. Herzlichen Glückwunsch, ihr habt es geschafft! Für eure Wertung zählt ihr alle Sterne ⭐, die ihr entdeckt habt, auch den auf der **letzten Karte**. Vergesst nicht, die Sterne von **Fehlerkarten** abzuziehen, falls ihr welche habt. Die **letzte Karte** verrät euch die höchste Wertung, die ihr erreichen könnt.

Wichtig: Schaut euch die noch nicht aufgedeckten Karten und Plättchen NICHT an, auch nicht, wenn das Spiel vorbei ist. Sie enthalten noch das ein oder andere Geheimnis für das andere Abenteuer.



UND JETZT?

Nachdem ihr ein Abenteuer abgeschlossen habt, könnt ihr das nächste Abenteuer erleben, indem ihr die Karten, Plättchen und das passende Startteil nehmt. Oder aber ihr erlebt ein Abenteuer mit den gleichen Karten. Nehmt das andere Startteil dieser Spielwelt, dreht die Plättchen und Karten wieder um und startet in ein neues Abenteuer, das alles, was ihr bisher erlebt habt, in Frage stellt!



KENNST DU SCHON DIESE DREI ABENTEUER?

AUF DEM BAUERNHOF

Ermittelt zwischen Hühnern und Kühen und stellt den Frieden in der Scheune wieder her!



DIE BURG VON MAC UNLOCK

Entdeckt Schottland mit seinen Burgen, Geistern ... und Schätzen!

CHAOS IM PARK

Trefft die verrückten Bewohner des zauberhaften Vergnügungsparks!



Folge uns unter / www.spacecow.fr

UNLOCK!

Knifflige Rätsel, fiese Fallen und viele Abenteuer, begleitet von einer interaktiven App!

Unlock! – das kooperative Erlebnis für erfahrene Abenteuerer!



*3 Abenteuer
in einer Box
(jeweils 60 Min.)*

*Einzel-Abenteuer
(60 Min.)*



Druckt euch hier die kostenlosen Demo-Abenteuer aus:
<http://www.asmodee.de/unlock-demo>

www.spacecowboys.fr



BEISPIEL FÜR DEN SPIELAUFBAU

So könnte euer Tisch aussehen, wenn ihr das *Tutorial* aufgebaut habt.



VERDECKTE PLÄTTCHEN



STAPEL MIT VERDECKTEN KARTEN



SPIELSCHACHEL ZUM ABLEGEN VON KARTEN UND PLÄTTCHEN

AUFGEDECKTE KARTEN



COCOWS RATSCHLAG

Wenn ihr die Karten immer in 10er-Stapel aufteilt, findet ihr die gesuchten Karten schneller!

Deutsche Ausgabe – Asmodee Germany:
Übersetzung & Redaktion: Sophia Keßler,
Sebastian Klinge & Veronika Stallmann
Satz & Layout: Katja Miller

COCOW DANKT DIR!

Muhtastischer Dank an alle Erdlinge,
die das Spiel getestet haben!

© 2022 SPACE Cow – Asmodee Group. Alle Rechte vorbehalten.
Weitere Informationen über SPACE Cow:

