

# UNLOCK! KIDS

## ANLEITUNG

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



## ÜBER DAS SPIEL



die MELODIE des MEERES



Wolfwalkers



das Geheimnis von Kells

Unlock! Kids ist ein Unlock-Spiel für die ganze Familie. Diese Ausgabe basiert auf den Filmen **Die Melodie des Meeres**, **Wolfwalkers** und **Das Geheimnis von Kells** von Tomm Moore und dem Animationsstudio Cartoon Saloon. Erlebt gemeinsam 6 spannende Abenteuer in den 3 großartigen Filmwelten, 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.



### TOMM MOORE & CARTOON SALOON

**Tomm Moore**, einer der Gründer des irischen Animationsstudios **Cartoon Saloon** in Kilkenny, führte Regie in drei Animationsfilmen, die von irischen Sagen inspiriert sind. Die Trilogie umfasst die Filme **Das Geheimnis von Kells**, **Die Melodie des Meeres** und **Wolfwalkers** und bildet die Grundlage für die Abenteuer dieser Ausgabe.



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



**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 und die Plättchen der Spielwelt vollständig sind. Auf der Rückseite findet ihr eine kleine Zahl, durch die ihr sehen könnt, ob alles 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 Schachteinsatz. Nehmt außerdem die passenden Plättchen (*ihr erkennt sie an der Rückseite*) und legt sie **verdeckt** auf den Tisch.



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

## BEISPIEL FÜR DEN SPIELAUFBAU

So könnte euer Tisch aussehen, wenn ihr ein Abenteuer aufgebaut habt.

**STARTTEIL**



**SPIELSCHACHEL ZUM ABLEGEN VON KARTEN UND PLÄTTCHEN**

die  
**MELODIE**  
des  
**MEERES**

SCHWIERIGKEIT

Die Geschwister Ben und Saoirse leben zusammen mit ihrem Vater in einem Leuchtturm. Doch eines Tages wird ihr Leben auf magische Art und Weise auf den Kopf gestellt.



**A**  
**Die Eulenhexe Macha**



**B**  
**Die Kräfte der Selkies**



**x 81**



**x 3**



**x 11**

**Wolf Walkers**

SCHWIERIGKEIT

Die beiden Mädchen Robyn und Mebh sind völlig unterschiedlich. Robyn lebt in der Stadt und möchte eines Tages eine Wolfsjägerin werden. Mebh hingegen lebt im Wald und ist eine Wolfswandlerin: Wenn sie schläft, verwandelt sie sich in einen Wolf. Können sie trotzdem Freunde werden?



**C**  
**Robyn, das Stadtmädchen**



**D**  
**Mebh, die Wolfswandlerin**



**x 67**



**x 2**



**x 25**

das  
**Gehemnis**  
von  
**Kells**

SCHWIERIGKEIT

Der junge Mönch Brendan lebt in Kells, einem abgeschiedenen Kloster, das durch seinen dicken Schutzwall vor den Angriffen der Wikinger geschützt wird. Als Brendan den berühmten Buchmaler Bruder Aidan trifft, verändert sich sein beschauliches Leben für immer.



**E**  
**Die Suche nach dem Auge**



**F**  
**Der Angriff der Wikinger**



**x 64**



**x 23**

Legt die Karten und Plättchen **verdeckt** auf den Tisch.

**VERDECKTE PLÄTTCHEN**

**STAPEL MIT VERDECKTEN KARTEN**



**MÄINAS RATSCHLAG**

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





**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 **Rechteck mit 2 oder mehr Zahlen** steht für einen Ort, den ihr aus mehreren Karten zusammenlegt: **2 + 3 = 23**
- Ein Schachtelsymbol steht für den Boden der Schachtel:

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 heraussuchen und anschauen. Die Karten 2 und 3 bilden einen Ort, wenn ihr sie zusammenlegt. Betrachtet diesen Ort genau, um weiterzukommen.





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.



## 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 tappt 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 zusammgelegt 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.



## 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!



# 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, gibt euch Cocow die Lösung. Scannt dafür einfach den QR-Code oder besucht uns auf [asmodee.de/produkte/unlock-kids-irische-sagen](http://asmodee.de/produkte/unlock-kids-irische-sagen)



# SPILENDE



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!

