

UNLOCK!

DAS ESCAPE-ROOM-SPIEL

Der Stein der Geister

Ein Demo-Abenteuer, geschrieben von
Licki, Mana und Franfran.
Illustrationen von Cyrille Bertin.

1 / 22

Der Stein der Geister

Alle Diebe träumen davon, den Trivoc, einen unheimlich wertvollen Edelstein, in die Finger zu bekommen. Lord Victor Beckett, sein Besitzer, verwahrt ihn im Tresor seiner Villa in Devon. Ihr seid die beste Diebesbande des Landes – gelangt in die Beckett-Villa und stiehlt den Juwel!

UNLOCK! ist ein kooperatives Spiel, das auf Escape-Räumen basiert.

Startet die **UNLOCK!**-App, wählt das Demo-Szenario „Der Stein der Geister“ und drückt auf Start.

Dreht dann diese Karte auf die Rückseite.

2 / 22

66

3 / 22

37

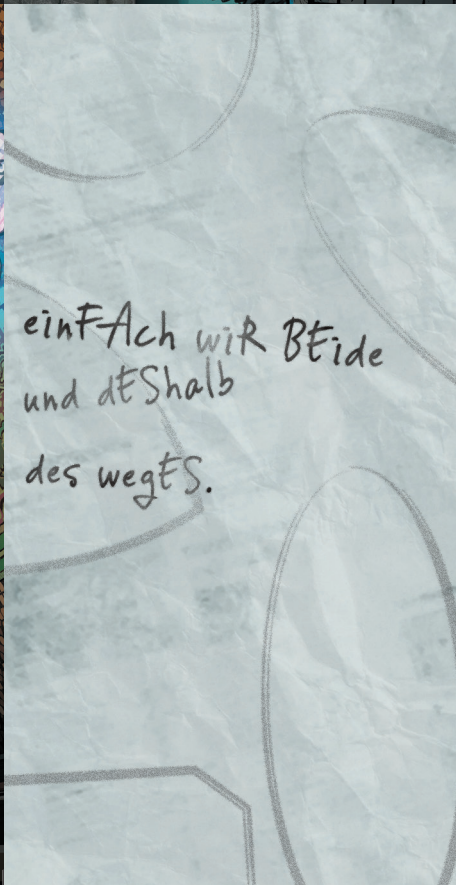
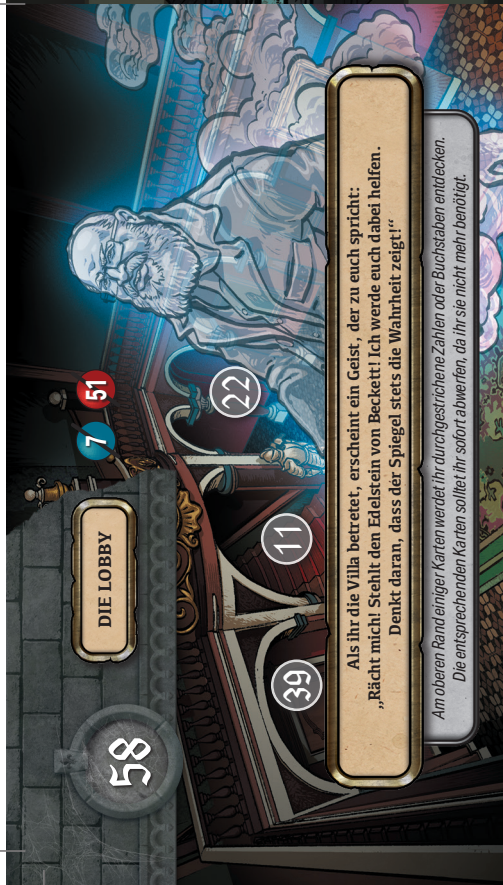
4 / 22

2

5 / 22

58

6 / 22



WILLKOMMEN BEI UNLOCK!

Mit diesem kurzen Demo-Abenteuer könnt ihr **Unlock!** schnell kennenlernen, **ohne die Regeln lesen zu müssen!**

Längere Abenteuer sind im Handel erhältlich.

DIE APP

Ladet euch die **kostenlose Unlock!-App** herunter und installiert sie auf eurem Smartphone oder Tablet.



◀ App Store



Google Play ▶

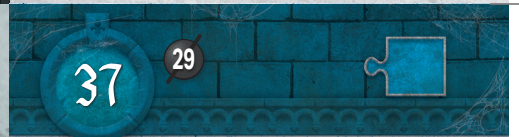
Weitere Demo-Abenteuer findet ihr hier:
www.asmodee.de/unlock-demo

NICHTS IST LEICHTER, ALS UNLOCK! ZU SPIELEN!

Versammle zuerst ein paar Freunde (2 oder 3 Personen sind empfohlen, du kannst aber auch allein spielen).

Nehmt alle Karten und teilt sie gleichmäßig unter euch auf. Achtet darauf, die Karten noch verdeckt zu halten (ihr seht nur die Zahlen auf den Rückseiten) – **schaud euch die andere Seite der Karten noch nicht an!**

Lest als Nächstes die **Einführungskarte von Der Stein der Geister** und startet euer Abenteuer!



Im Briefkasten war ein Paket mit dieser Krawattennadel.

Dies ist eine **BLAUE Karte** . Sie kann mit einer **ROTEN Karte** kombiniert werden. Hierzu addiert ihr die beiden Kartennummern. Sucht die passende Karte heraus und deckt sie auf. Am oberen Rand einiger Karten werdet ihr durchgestrichene Zahlen oder Buchstaben entdecken. Die entsprechenden Karten solltet ihr sofort abwerfen, da ihr sie nicht mehr benötigt.

76

7 / 22

70

8 / 22

22

9 / 22

51

10 / 22

21

11 / 22

68

12 / 22

22



EIN TRESOR

Der Edelstein muss hier eingeschlossen sein. Ihr seid ganz nah dran, eure Aufgabe zu erfüllen.

Dies ist eine **GRÜNE Karte** . Drückt den -Knopf in der App und gebt die Kartennummer ein. Befolgt dann die Anweisungen der Maschine (falls vorhanden).

70

31

39

68

73



EINE KLEINE BIBLIOTHEK

76

A

37

Der Schlüssel ist auf der anderen Seite der Tür auf den Teppich gefallen. Jetzt müsst ihr nur noch am Teppich ziehen, um an den Schlüssel zu kommen.



68



Das Gemälde wird teilweise von einem dunklen, unheilvollen Schatten verdeckt.

21



EIN ALTES WASCHBECKEN

51



Die Vordertür ist verschlossen.

Dies ist eine **ROTE Karte** . Sie kann mit einer **BLAUEN Karte** kombiniert werden. Hierzu addiert ihr die beiden Kartennummern. Sucht die passende Karte heraus und deckt sie auf.

73

13 / 22

7

14 / 22

5

15 / 22

31

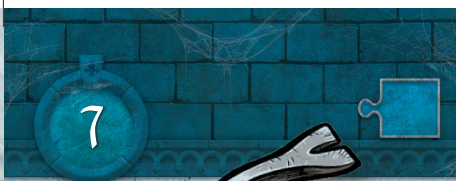
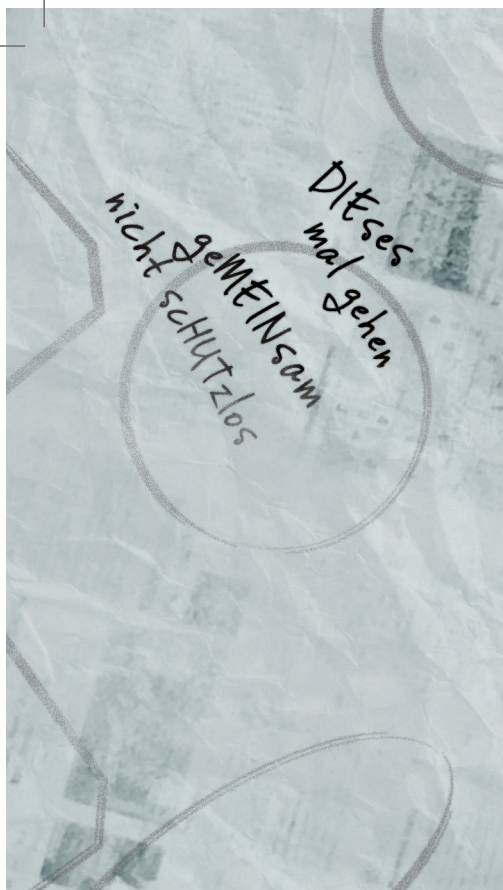
16 / 22

11

17 / 22

79

18 / 22



EINE BRECHSTANGE

Dies ist eine **BLAUE Karte** . Sie kann mit einer **ROTEN Karte** kombiniert werden. Hierzu addiert ihr die beiden Kartennummern. Sucht die passende Karte heraus und deckt sie auf.



EIN OUIJA-BRETT

Dies ist eine **GRÜNE Karte** . Drückt den Knopf in der App und gebt die Kartennummer ein. Befolgt dann die Anweisungen der Maschine (falls vorhanden).



Das Gemälde verändert sich, als ihr es mit der Laterne beleuchtet.



Die Laterne leuchtet hell.

Dies ist eine **BLAUE Karte** . Sie kann mit einer **ROTEN Karte** kombiniert werden. Hierzu addiert ihr die beiden Kartennummern. Sucht die passende Karte heraus und deckt sie auf.



EIN SCHLÜSSEL

12

19 / 22

39

20 / 22

29

21 / 22



www.spacecowboys.fr
@SpaceCowboysFR
space_cowboys_officiel



22 / 22

UNLOCK!
HOLT EUCH DAS VOLLE ABENTEUER
MIT DEN SAMMELBOXEN!



Manche der Abenteuer sind auch als Einzelboxen erhältlich.

29



EIN BRIEFKASTEN

Immer wenn ihr in den Bildern eine Zahl seht, sucht die zugehörige Karte heraus und deckt sie auf. Auch hier ist eine Zahl versteckt. Dreht die Karte ruhig mal in alle Richtungen!

39



**Der Schlüssel steckt im Schlüsselloch,
aber auf der anderen Seite dieser Tür.
Unter der Tür ragt ein Teppich hervor ...**

Dies ist eine **ROTE Karte** . Sie kann mit einer **BLAUEN Karte**  kombiniert werden. Wichtig: Manche Karten können mehrfach verwendet werden. Wenn ihr einmal nicht weiterkommt, könnt ihr in der App nach einem Hinweis fragen: Drückt den -Knopf und gebt die Kartenummer ein, für die ihr einen Hinweis benötigt.

12

73



**Das Bücherregal lässt sich
beiseiteschieben und gibt eine
geheime Nische frei.
Ein Alarm ertönt: Beeilt euch!**

