UNLOCK!

MYSTERY ADVENTURES

- Wenn ihr UNLOCK! ESCAPE ADVENTURES, den ersten Teil der UNLOCK!-Reihe, bereits gespielt habt, schaut euch insbesondere die neuen Maschinen-Regeln auf Seite 5 an!
- Ladet euch die kostenlose App herunter (siehe Seite 7). Ihr benötigt sie zwingend für jedes Abenteuer und das Tutorial!





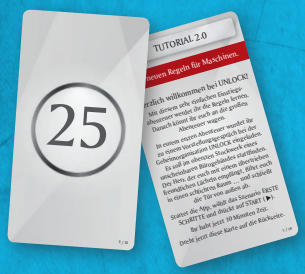


SPIELMATERIAL

WICHTIG: SCHAUT EUCH DEN KARTENSATZ EINES ABENTEUERS ERST AN, WENN IHR ES SPIELT!

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 (186 Karten)

DAS HAUS AUF DEM HÜGEL



▼ Schwierigkeit: 🔒🔒🔒

DAS WRACK DER NAUTILUS



▼ Schwierigkeit: 🔒🔒🔒

DER SCHATZ AUF TONIPAL ISLAND



▼ Schwierigkeit: 🔒🔒🔒

SPIELZIEL

Jeder Kartensatz stellt ein kooperatives Abenteuer dar.
Ihr betretet mysteriöse Orte und habt genau 1 Stunde, um euren Auftrag zu erfüllen.
In dieser Stunde müsst ihr vielfältige Aufgaben und Herausforderungen meistern.

SPIELAUFBAU

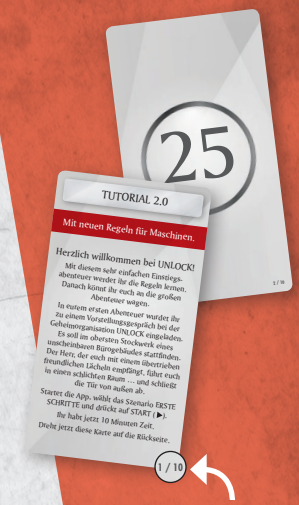


Um das Spiel kennenzulernen, empfehlen wir euch, zunächst das ***Tutorial*** zu spielen. Es erklärt spielerisch die Grundregeln von UNLOCK! Ihr könnt das Tutorial spielen, **bevor** ihr die Spielregel komplett gelesen habt.

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

- Legt die Startkarte 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 so auf den Tisch, dass ihr es alle gut sehen könnt.
- Einer von euch liest die Anweisungen auf der Startkarte laut vor. Und euer Abenteuer beginnt!

Hinweis: Ihr dürft euch Notizen machen.



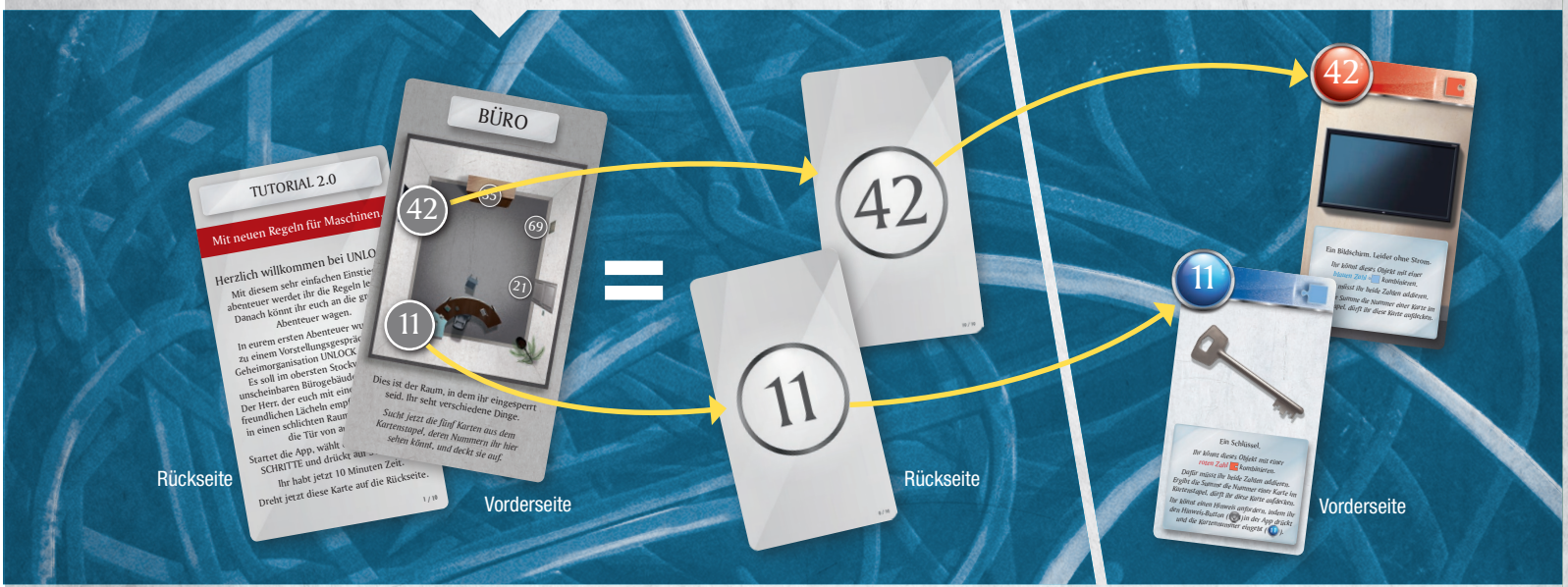
Jede Karte hat auf ihrer Rückseite eine eindeutige Nummer, damit ihr vor oder nach einem Abenteuer prüfen könnt, ob der Kartensatz vollständig ist.

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 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.**

KARTENARTEN



ES GIBT VERSCHIEDENE KARTENARTEN.



OBJEKTE (roter oder blauer Streifen oben)
Objekte sind normalerweise Gegenstände, die ihr mit anderen Objekten kombinieren könnt (siehe **Objekte kombinieren** – Seite 4).

Objekt 35 ist eine Truhe.

Objekt 11 ist ein Schlüssel.



MASCHINEN (grüner Streifen oben)
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.



CODES (gelber Streifen oben)
Diese Karten erfordern die Eingabe eines Codes in die App, damit das Abenteuer weitergehen kann (siehe **Codes eingeben** – Seite 6).

Karte 21 ist eine Tür mit einem digitalen Code. Ihr müsst den Code in die App eingeben, um sie zu öffnen.

ANDERE KARTEN (grauer Streifen oben)
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).



Links: ein Raum
Mitte: das Ergebnis einer Interaktion
Rechts: 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 Kartennummer, die ihr im Kartenstapel suchen müsst. (Es ist natürlich nicht möglich, einen Buchstaben zu einer Zahl zu addieren.)

GOLDENE REGEL: Eine rote Zahl kann nur mit einer blauen Zahl kombiniert werden. Andere Kombinationen (blau + blau, rot + rot, blau + grau usw.) sind NIEMALS möglich.

11 + 35 = 46



Ihr entscheidet euch, den Schlüssel (11) mit der 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 geschlossene Truhe (35) ab.



STRAFEN



Manche Aktionen bringen euch nicht weiter und sind Zeitverschwendung. Wenn ihr eine Strafkarte (💀) 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 blaue Zahlen mit einem vorangestellten „+“. Diese Zahlen **verweisen niemals** auf andere Karten im Stapel. Ihr müsst sie immer mit einer roten Zahl 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 Kartennummer (25).

MASCHINEN BENUTZEN





Um eine Maschine (grüner Streifen oben) zu benutzen, müsst ihr deren Kartennummer in die App eingeben. Bei einer Karte mit einem Buchstaben steht die Nummer unter dem Buchstaben. Daraufhin stellt die App die Maschine dar, dir ihr dann Schritt für Schritt benutzen könnt. Wenn ihr sie richtig benutzt und die Lösung findet, teilt euch die App mit, wie es weitergeht. In den meisten Fällen erhaltet ihr eine rote Zahl (die ihr wie üblich mit einer blauen Zahl kombinieren könnt).

Im weiteren Verlauf des Abenteuers findet ihr heraus, wie die 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 Kartennummer 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.

CODES EINGEBEN



Manchmal werdet ihr in einem Abenteuer auf Dinge stoßen, die einen Code erfordern (gelber Streifen oben). Dabei kann es sich z. B. um Zahlenschlösser oder Eingabefelder handeln. Um bei solchen Karten weiterzukommen, müsst ihr zunächst den Code-Button in der App drücken (siehe **Die App** – Seite 7). Dann gebt ihr den Code ein, die Kartennummer müsst ihr nicht eingeben.



Ein Code besteht immer aus 4 Ziffern. Wenn der eingegebene Code richtig ist, wird euch die App sagen, wie es weitergeht. Es kann durchaus sein, dass euch dies etwas Zeit kostet und euch ein paar Minuten abgezogen werden.

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 heraussucht 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 zu Beginn eines Abenteuers 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



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.

Die Karten mit einem Buchstaben zeigen unter dem Buchstaben **eine kleine Zahl**. Wenn ihr einen Hinweis zu einer solchen Karte benötigt, gebt ihr diese Zahl ein.

Hinweis: Bei den meisten Karten könnt ihr in der App einen zweiten Hinweis (der manchmal die Lösung ist) anfordern, falls euch der erste Hinweis nicht genügend Informationen geben sollte.

SPIELENDE



Ein Abenteuer endet, wenn ihr das letzte Rätsel löst und der Timer stoppt. Ihr könnt euch dann eure Bewertung anschauen und sehen, wie gut ihr euch geschlagen habt. Die Bewertung reicht von 0 bis 5 Sterne.

Ein Abenteuer **endet nicht automatisch** mit dem Ablauf des Timers. Ihr könnt weiterspielen, bis ihr es geschafft habt. Lediglich eure Wertung wird nicht so gut ausfallen, wenn ihr mehr Zeit als vorgegeben benötigt habt.

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 Strafen, Codes und Hinweise. **ES IST NICHT MÖGLICH, UNLOCK! OHNE DIE APP ZU SPIELEN.** Nach dem Download wird zum Spielen keine Internet-Verbindung benötigt. Startet die App, wählt die Abenteuersammlung „Mystery Adventures“ und eure Sprache aus. Danach könnt ihr das gewünschte Abenteuer auswählen.



ABENTEUER-AUSWAHL

- **A** Ihr könnt zwischen den verschiedenen Abenteuern navigieren, indem ihr über die Bilder wischt. Zur Erinnerung: Wir empfehlen euch, mit dem ***Tutorial*** zu beginnen.
- **B** Mit diesem Button startet ihr das Abenteuer.

IM SPIEL



- **A** **Verbleibende Zeit:** Wenn der Timer 00:00 erreicht, läuft die Zeit im Hintergrund weiter (für eure Wertung), ohne dass der Timer angezeigt wird.
- **B** **Start/Pause:** Ihr könnt das Spiel (und damit den Timer) pausieren und wieder starten.
- **C** **Hinweis:** Holt euch einen Hinweis, indem ihr die Kartennummer eingebt, zu der ihr einen Tipp benötigt.
- **D** **Strafe:** Manche Strafkarten sagen euch, dass ihr diesen Button drücken müsst. Ihr verliert dann ein paar Minuten Zeit.
- **E** **Code:** Ihr könnt einen Code eingeben, indem ihr diesen Button drückt.
- **F** **Maschine:** Gebt die Kartennummer einer Maschine ein, um sie zu benutzen.
- **G** **Erhaltene Hinweise:** Hier könnt ihr euch alle Hinweise, die ihr bereits angefordert habt, erneut anschauen.
- **H** **Verborgenes Objekt:** Wenn ihr nicht weiterkommt, könnt ihr Tipps zu verborgenen Objekten anfordern.
- **I** **Sound:** Schaltet die Hintergrundmusik ein oder aus.
- **J** **Timer:** Ihr könnt den Timer deaktivieren, um ganz ohne Zeitdruck zu spielen.



HINWEISE / CODES / MASCHINEN

Wenn ihr den Hinweis-, Code- oder Maschinen-Button drückt, wird ein Ziffernblock angezeigt, mit dem ihr eine Kartennummer (für Hinweis/Maschine) bzw. die Ziffern für einen Code 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



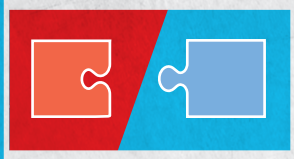
Sobald ihr das Abenteuer beendet habt, gelangt ihr automatisch zu dieser Ansicht.

- **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. In der zweiten Zeile steht die Zeit, die ihr durch Strafen verloren habt (und die Anzahl der erhaltenen Strafen in Klammern). In der dritten Zeile findet ihr die durch falsche Codes und Maschinen verlorene Zeit (und die Anzahl falsch eingegebener Codes 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.

SPIELHILFE

KARTENARTEN:

Objekt (Tür, Schlüssel …)



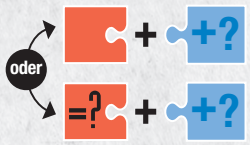
Addieren



Modifikation

- Eine BLAUE ZAHL (die nicht mit der Kartennummer übereinstimmt).

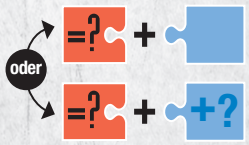
Addieren



Maschine

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

Addieren (falls rote Zahl)



Code (Zahlenschloss, Safe …)

- Besteht immer aus **4 Ziffern**.
- Wird in die **App** eingegeben.

Graue Karten

- Alle sonstigen Karten wie Orte, Interaktionen und Strafen.

DIE GOLDENE REGEL: EINE ROTE ZAHL (OBJEKT ODER MASCHINE) KANN NUR MIT EINER BLAUEN ZAHL (OBJEKT ODER MODIFIKATION) KOMBINIERT WERDEN. ANDERE KOMBINATIONEN SIND NICHT MÖGLICH.

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

DAS HAUS AUF DEM HÜGEL

Autor: Fabrice Mazza
Illustrator: Pierre Santamaria
http://www.behance.net/pierresantamaria

DAS WRACK DER NAUTILUS

Autor: Arnaud Ladagnous
Illustrator: Florian de Gesincourt
http://www.degesart.com

DER SCHATZ AUF TONIPAL ISLAND

Autor: Billy Stevenson & Sébastien Pauchon
Illustrator: Sergo
http://mikmakstudio.com

Illustrator des Tutorials: Arnaud Demaegd

Übersetzung: Sebastian Wenzlaff • Redaktion und Lektorat: Simon Blome, Sebastian Rapp, Sebastian Wenzlaff



UNLOCK! MYSTERY ADVENTURES • Veröffentlicht von JD Editions – SPACE Cowboys
238 rue des Frères Farman, 78530 BUC – Frankreich
© 2017 SPACE Cowboys. Alle Rechte vorbehalten.

Erfahre mehr über **UNLOCK!** und die SPACE Cowboys
auf **www.spacecowboys.fr**, @SpaceCowboysFR und .