

UNLOCK!

ONTSNAPPINGSAVONTUREN

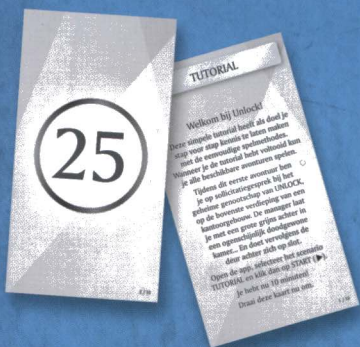
- ▶ Vanaf 10 jaar oud
- ▶ 60 minuten
- ▶ 2 tot 6 spelers (elk avontuur, behalve Het Eiland van Dokter Goorse, kan ook alleen gespeeld worden).



ONDERDELEN

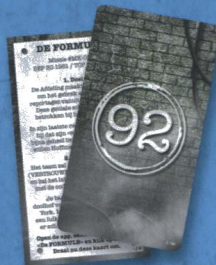
BELANGRIJK: KIJK NIET NAAR DE KAARTEN VAN DE AVONTUREN VOORDAT JE START MET SPELEN.

Een tutorial set van 10 kaarten



3 sets met elk 60 kaarten (1 avontuur per set)

• De FORMULE



▶ Een escape room ervaring

DE MUIS & DE WORST



▶ Een cartoonachtige computerspel sfeer

Het Eiland van Dokter Goorse



▶ Een episch avontuur voor gevorderde spelers!

SPEL OVERZICHT



Elke set kaarten is een volledig onafhankelijk scenario. Start aan een meeslepend avontuur en werk samen om je missie te volbrengen. Je hebt één uur (werkelijke tijd) om de vele uitdagingen en obstakels die voor je liggen te overwinnen.



SPEL OPZET

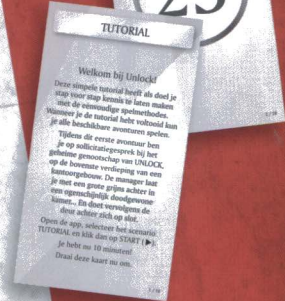


Om het spel te leren spelen raden we aan om de **Tutorial** eerst te spelen, aangezien dit spel de regels zal uitleggen.

De tutorial kan zelfs worden gespeeld **voordat** je deze spelregels leest. Volg simpelweg de opzet instructies zoals hieronder aangegeven.

- ▶ Plaats de startkaart (met de titel van het avontuur) in het midden van de tafel, met de tekstzijde opgedraaid.
- ▶ Vorm van de andere kaarten een afgedekte stapel.
- ▶ Start de app (zie **Applicatie** - pagina 7), selecteer het **Tutorial** avontuur en plaats het scherm binnen bereik van alle spelers.
- ▶ Eén speler leest de tekst op de startkaart hardop voor, start het aftellen op de app en draait de kaart om. Het spel kan beginnen!

Let op: je mag pen en papier gebruiken om aantekeningen te maken.

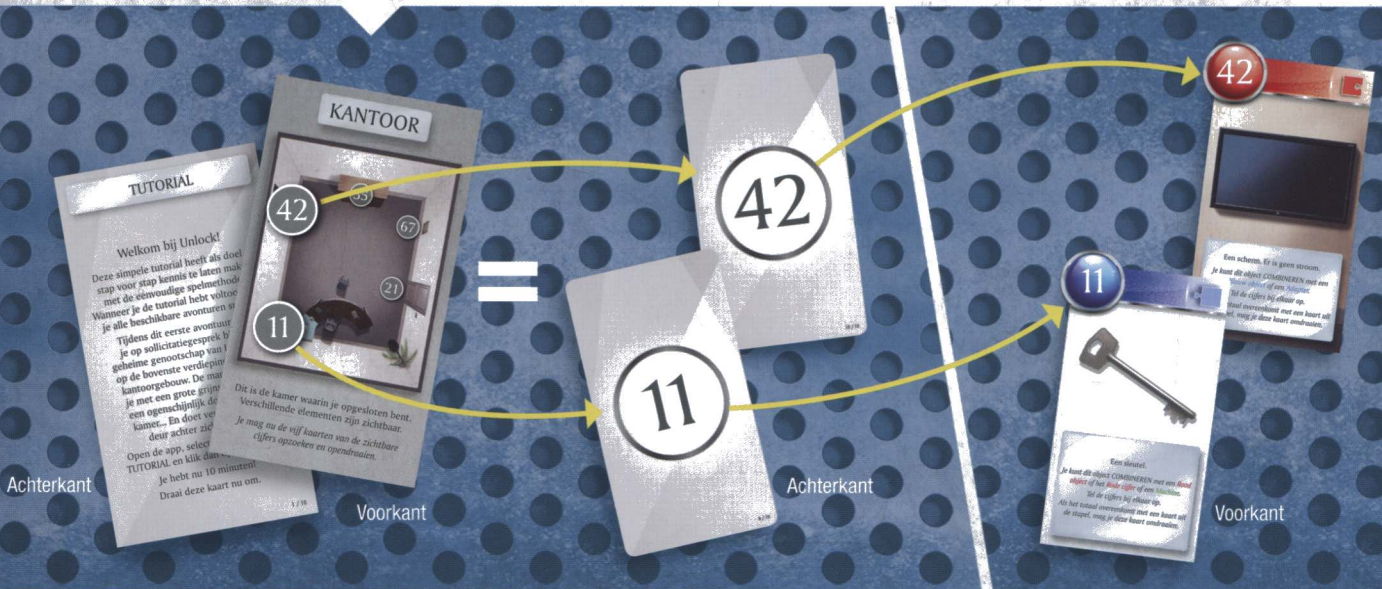


SPELREGELS



Op de achterkant van de startkaart is de eerste kamer van het spel te zien. In deze ruimte zijn cijfers en letters zichtbaar die corresponderen met kaarten in de stapel (cijfers en letters die op de achterkant van de kaarten staan).

Wanneer je een cijfer of letter op een willekeurige kaart ziet staan, mag je de corresponderende kaart uit de stapel zoeken en deze onthullen (draai om en toon de andere kant). Onthulde kaarten worden opgedraaid op tafel gelegd zodat iedereen deze kan zien.



Het spel wordt in werkelijke tijd gespeeld en de spelers moeten een team vormen en samenspelen om te winnen. Iedereen moet te allen tijde toegang tot de stapel kaarten hebben. Je zou één speler

verantwoordelijk kunnen maken voor het zoeken van de kaarten uit de stapel of je kunt deze taken verdelen tussen verschillende spelers. **Het is verboden om de stapel uit te spreiden op tafel.**



ER ZIJN VERSCHILLENDE SOORTEN KAARTEN.

OBJECTEN (RODE OF BLAUWE BOVENKANT)

Objecten kunnen soms samenwerken met andere objecten (zie **Objecten Combineren** - pagina 4).

Object 35 is een kist.

Object 11 is een sleutel.



MACHINES (GROENE BOVENKANT)

Machines moeten gemanipuleerd worden.

De zwarte cijfers die op deze kaarten zichtbaar zijn corresponderen **nooit** met andere kaarten, dus zoek deze ook niet in de stapel (zie **Machines** - pagina 5).

Machine 67 heeft 6 pinnen die ieder gekoppeld zijn aan een zwart cijfer (deze cijfers corresponderen met geen enkele kaart in de stapel).



CODES (GELE BOVENKANT)

Deze kaarten hebben een combinatie nodig die in de app moeten worden ingevoerd om door te gaan met het avontuur (zie **Codes** - pagina 6).

Kaart 21 is een gesloten deur met een digitale code. De juiste code zal de deur ontgrendelen.



ANDERE KAARTEN (GRIJZE BOVENKANT)

Deze kaarten kunnen zijn:

- ▶ Een **plaats** die een ruimte en de objecten erin laat zien.
- ▶ Het resultaat van een **interactie met een object**.
- ▶ Een **strafpunt** dat spelers krijgen opgelegd wanneer zij een fout maken.
- ▶ Een **adapter** (zie **Adapters** - pagina 5).

Links zie je een kamer.
In het midden het resultaat van een interactie.
Rechts een strafpunt.



OBJECTEN COMBINEREN



Soms is het mogelijk om objecten te combineren (bijvoorbeeld een sleutel met een deur). Om dit te doen moeten de waardes (aangegeven in een rode of blauwe cirkel) opgeteld worden en wordt de corresponderende kaart uit de stapel gezocht. Uiteraard is het niet mogelijk om een letter met een cijfer te combineren.

GOUDEN REGEL: een rood cijfer kan enkel met een blauw cijfer worden gecombineerd. Een andere combinatie is NIET mogelijk (blauw+blauw, rood+rood, blauw+grijs etc.).

Je kiest ervoor om de sleutel (11) te gebruiken voor de kist (35). Je zoekt daarna kaart 46 (11+35) uit de stapel. Dit werkt! Je kunt de kist openen en ontdekken wat erin zit.



$$11 + 35$$

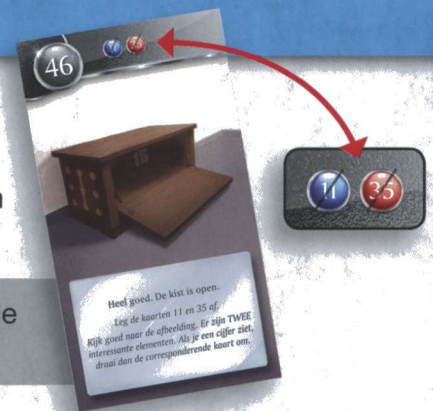


KAARTEN AFLEGGEN



Aan de bovenkant van sommige kaarten zie je doorgestreepte cijfers en letters staan. Dit betekent dat de kaarten met desbetreffende cijfer of letter direct moeten worden afgelegd omdat ze niet langer gebruikt zullen worden in het spel.

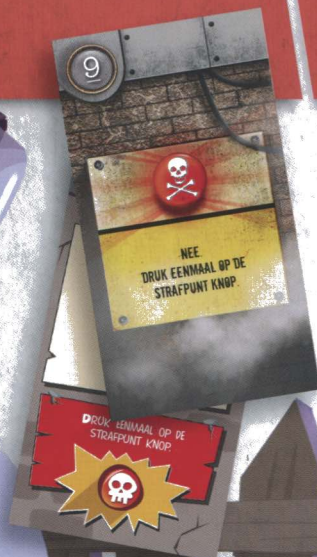
Nadat je de kist (46), hebt geopend, moet je de sleutel (11) en de kist (35) afleggen.



STRAFPUNTEN



Sommige spelacties kunnen leiden tot het verspillen van tijd. Wanneer je een Strafpunt kaart (9) onthult moet je de instructies zoals aangegeven op die kaart uitvoeren (je zult tijd verliezen, meestal een aantal minuten). Deze kaart wordt daarna altijd afgelegd.



ADAPTER



Op enkele kaarten kom je Adapters tegen. Dit zijn blauwe cijfers met een "+" ervoor die worden weergegeven op een blauw puzzelstuk. Deze cijfers **corresponderen nooit** met kaarten. Ze moeten opgeteld worden bij een rood cijfer (de **gouden regel**!).

Je hebt de stroom ingeschakeld (kaart 25) en daarmee een Adapter (+6) verdiend die je kan optellen bij een rood cijfer, in plaats van het kaartnummer (25) te gebruiken.



MACHINES



Voordat je een machine (groene bovenkant) kan gebruiken, moet je eerst leren hoe je deze kan gebruiken door vooruit te komen in het avontuur en instructies te vinden. Op deze kaarten staan verschillende zwarte cijfers met het "+" symbool ervoor. Deze kaarten **corresponderen nooit** met kaarten in de stapel en kunnen alleen met elkaar gecombineerd worden. Het totaal levert je **een enkel rood cijfer** op dat je kunt optellen bij een blauw cijfer (wederom de **gouden regel**!).

Verder in het spel kom je erachter hoe je de machine (67): moet gebruiken: je moet pinnen +3 en +6 verbinden. Dit levert een rood cijfer (-9) op. De machine heeft ook een draad (16) nodig, dus kies je ervoor om de draad (16) toe te voegen aan de combinatie van de twee pinnen die je eerder hebt gevonden (-9). Je mag nu kaart 25 (16+9) pakken.



CODES



Tijdens het spel zul je soms codes tegenkomen (gele bovenkant): combinatiesloten, digitale deurcodes etc. Om deze sloten te openen moet je de juiste code vinden. Deze code moet worden ingevoerd in de app (zie **Applicatie** - pagina 7) en worden gevalideerd (het kaartnummer hoeft niet ingevoerd te worden).

Codes bestaan altijd uit 4 cijfers. Als je de correcte code invoert zal de app je vertellen hoe je verder gaat. Bij een onjuiste code zal er tijd worden afgetrokken (enkele minuten).



VERBORGEN OBJECTEN



Soms moet je erg goed naar de kaarten kijken, aangezien er verborgen cijfers en letters op kunnen staan. Deze cijfers of letters corresponderen met kaarten die je nodig hebt uit de stapel.

Let op; als je vastloopt kan de "Verborgen Object" knop je een hint geven over het dichtstbijzijnde verborgen object.

Zie je het verborgen cijfer op kaart 46?
Kijk naar de **binnenkant** van de kist.



HINTS



27

Tijdens het spel kun je vragen om hints. Druk op de "Hint" knop in de app en vraag om hulp door **het cijfer van een onthulde kaart** waar je hulp bij nodig hebt in te voeren.

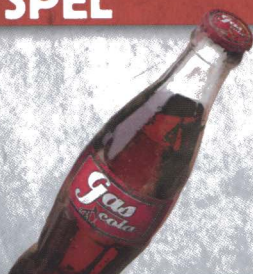
B
123

Voor kaarten met een letter kun je **het cijfer onderaan de letter** invoeren om de hint op te vragen.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt wanneer je het avontuur hebt voltooid en je de timer stopt. Je kunt dan je score en je beoordeling (0 tot 5 sterren) bekijken.

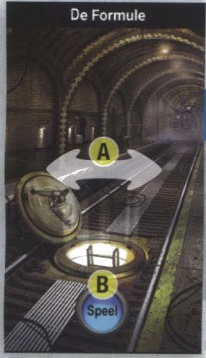
Het spel eindigt NIET wanneer de timer 00:00 bereikt. Je mag alsnog het avontuur afmaken. Je score zal echter hoger zijn wanneer je binnen de tijd eindigt.



APPLICATIE

De **UNLOCK!** app kan gratis worden gedownload in de Apple Store en Google Play Store. Deze app stelt je in staat om je tijd, strafpunten, codes en hints te beheren.

DE APP IS VEREIST OM DIT SPEL TE SPELEN (maar na het downloaden is er geen internetconnectie meer nodig). Bij de start van het spel moet je de taal van het spel kiezen. Daarna wordt je verwezen naar een scherm waar je een avontuur kunt kiezen.



AVONTUUR SELECTIE

- A** Avontuur: door het plaatje te slepen kun je navigeren tussen de verschillende avonturen die in de doos zitten. Denk eraan: het wordt aangeraden om te starten met het **Tutorial** avontuur.
- B** Druk op "Speel" om het spel scherm te openen.

SPEL SCHERM

- A** Resterende tijd: wanneer het aftellen 00:00 bereikt mag je alsnog het avontuur afmaken.
- B** Start/pauze: start of pauzeer het spel. Contextuele hulp wordt geactiveerd.
- C** Hint: je mag om een hint vragen door het cijfer van de desbetreffende kaart in te voeren.
- D** Strafpunt: wanneer je een Strafpunt kaart onthult, zal je soms worden gevraagd om op deze knop te drukken. Je verliest dan een bepaalde hoeveelheid tijd (enkele minuten).
- E** Code: voor Code kaarten (gele bovenkant) kun je met deze knop een code invoeren.
- F** Hint herzien: hiermee kun je eerder verkregen hints/verborgen objecten opnieuw bekijken.
- G** Geluid: schakelt de achtergrondmuziek aan of uit.
- H** Verborgen object: wanneer je vastloopt mag je om hulp vragen over verborgen objecten.



HINTS/CODES

Wanneer je drukt op de Hint of Code knoppen krijg je toegang tot een numeriek toetsenbord waarmee je het cijfer van een hint of code kunt invoeren.

- A** Numeriek toetsenbord: hier kun je een cijfer invoeren. De "C" toets verwijdert het volledige ingevoerde cijfer.
- B** Validatie: door op "OK" te drukken valideer je het ingevoerde cijfer en ontvang je het corresponderende bericht.
- C** Sluiten: hiermee kun je het toetsenbord sluiten zonder een cijfer in te voeren.



BEOORDELING

Wanneer je het avontuur hebt voltooid, wordt je automatisch naar dit scherm verwezen. In sommige gevallen zal een bericht het einde van het avontuur aangeven of je vragen een laatste kaart te pakken.


- A** Spel resultaten: deze scores vatten het avontuur samen. Op de eerste regel zie je de totale tijd en het aantal aangevraagde hints. Op de tweede regel de tijd die verloren is door strafpunten (tussen haakjes het aantal strafpunten). Op de derde regel de tijd verloren door onjuiste codes (tussen haakjes het aantal onjuiste codes).
- B** Beoordeling: het aantal sterren (tussen 0 en 5) gebaseerd op je resultaten. De beoordeling hangt af van zowel de tijd die je nodig had als het aantal opgevraagde hints.



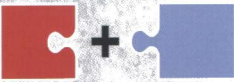
SPELONDERSTEUNING

KAARTSOORTEN

Object (deur, sleutel...)



Tel op



Adapter

▶ 1 BLAUW CIJFER (anders dan het cijfer op de kaart zelf)

Tel op



Machine

▶ Moet de werking begrijpen om 1 ROOD CIJFER te krijgen

Tel dan op



Code (sloten, toetsenborden...)

▶ Altijd 4 cijfers

▶ Moet in de app ingevoerd worden

Grijze kaarten

▶ De andere kaarten (ruimte, interactie, strafpunt)

DE GOUDEN REGEL: EEN ROOD CIJFER KAN ENKEL MET EEN BLAUW CIJFER WORDEN GECOMBINEERD. ANDERE COMBINATIES ZIJN NIET MOGELIJK.

ADVIES

Probeer overzichtelijk te spelen:

- ▶ Geef één speler de stapel of verdeel taken over verschillende spelers;
- ▶ Lees de tekst van de kaarten aandachtig en communiceer met elkaar;
- ▶ Leg kaarten af wanneer dit wordt opgedragen (en controleer dat er geen fouten zijn gemaakt, de doorgestreepte cijfers of letters zijn de kaarten die afgelegd moeten worden).

Nog steeds in de knoop?

Om verder te gaan met het avontuur is het soms nodig om een combinatie, code of machine te begrijpen. Desondanks:

- ▶ Als een kaart je te gecompliceerd lijkt, vraag dan om een hint voor deze specifieke kaart (zelfs als het je uiteindelijke beoordeling zal verlagen);
- ▶ Wellicht heb je een verborgen object gemist. Druk op de "Verborgen Object" knop in de app.

AUTEURS / ILLUSTRATOREN

De FORMULE

Scenario: Cyril Demaegd

Illustraties: Pierre Santamaria
www.behance.net/pierresantamaria

DE MUIS & DE WORST

Scenario: Alice Carroll

Illustraties: Legruth
www.mgueritte.com

Het Eiland van Dolder Soorse

Scenario: Thomas Cauët

Illustraties: Florian de Gesincourt
www.degesart.com

Vertaling: Kim Somberg / Correctie: Stefan Meeuwssen

UNLOCK! wordt uitgegeven door JD Éditions - SPACE Cowboys: 238, Rue des Frères Farman, 78530 BUC - France
© 2017 SPACE Cowboys. Alle rechten voorbehouden.

Asmodee Benelux - Guldendelle Park - Jan-Baptist Vinkstraat, 4 - 3070 Kortenberg

Enigma Distribution Benelux B.V. • Wethouder den Oudenstraat 8, 5706 ST Helmond - www.enigmadistribution.nl

Ontdek meer over UNLOCK! en de SPACE Cowboys op www.spacecowboys.fr,
op  en .

