

VOORBEELD VAN DE VOORBEREIDING

Zo zou jullie tafel eruit kunnen zien na de voorbereiding van het *introductiespel*.



ZONE MET ONTDEKTE KAARTEN



TIP VAN KOEKOE

Je kunt de kaarten in stapels van 10 op tafel neerleggen. Dat is makkelijker om een kaart snel te vinden!

KOEKOE BEUHDANKT JULLIE!

Koekoe raakte helemaal van haar melk door de kleine Aardlingen die zo lief waren om haar spel te testen!

© 2023 SPACE Cow - Asmodee Group. Alle rechten voorbehouden.

Volg SPACE Cow op:



Nederlandse editie: Kim Somberg, Karin Jeuken en Stefan Meeuwssen



UNLOCK! KIDS

EEN UNLOCK! SPEL

- Vanaf 6 jaar
- 20 minuten
- 1 tot 4 spelers



INLEIDING

Unlock! Kids is een kinderversie van het spel *Unlock!*

Beleef drie fantastische verhalen, los raadsels op en combineer voorwerpen. Ontrafel de verhalen en vind zoveel mogelijk sterren!

Als dit je eerste spelletje is, leer dan de regels door het *introductiespel* te spelen.

Neem daarvoor de kaarten van het *introductiespel* en lees de eerste kaart om het spel voor beginners te starten.

Nadat je het *introductiespel* hebt gespeeld, vind je in deze handleiding meer uitleg over de spelregels van *Unlock! Kids*.

GOUDEN RAAD VAN KOEKOE EN JAMES!



Let op! Zelfs als je het spel *Unlock!* al kent (misschien heb je het stiekem al eens gespeeld terwijl je ouders slapen...), raden we je aan om het *introductiespel* te spelen om de speciale regels van deze kinderversie te ontdekken.

BELANGRIJK: kijk niet naar het spelmateriaal van de verschillende avonturen voor je begint te spelen.

BOEKJE MET AANWIJZINGEN EN OPLOSSINGEN: kijk alleen naar de aanwijzingen als je vastzit met een puzzel. Lees de oplossing alleen als je echt niet meer weet wat te doen!





DOEL VAN HET SPEL



Unlock! Kids is een coöperatief spel.

Jullie zullen samen een van de drie verhalen in het spel ontdekken. Elk verhaal bestaat uit twee avonturen waarin je zelf keuzes maakt. Om te winnen, moeten jullie samen de verschillende beproevingen van het gekozen avontuur oplossen. Er is geen tijdslimiet.

Onderzoek nauwkeurig ALLE elementen waarover je beschikt!

Soms kunnen ze verrassingen bevatten...



MOET JE KUNNEN LEZEN?



Om de regels van *Unlock! Kids* te ontdekken, speel je het introductiespel met de hulp van iemand die kan lezen. Daarnaast staat er alleen tekst op de speciale onderdelen waarmee je start, de laatste kaarten van de avonturen, en in het boekje met aanwijzingen en oplossingen. Als je iemand in de buurt hebt die kan voorlezen, is het perfect mogelijk om alle avonturen te spelen zonder dat de spelers kunnen lezen.

INHOUD EN VOORBEREIDING



BELANGRIJK: controleer voor je op avontuur gaat of het spel volledig is, door de cijfers rechts onderaan op de rugzijde van de onderdelen te raadplegen.

Kies met welk avontuur je wil beginnen! Neem een van de **speciale startonderdelen** (A, B, C, D, E en F) en de stapel kaarten van het gekozen verhaal. Neem ook de overeenkomstige voorwerpen (je herkent ze aan hun rugzijde) en leg ze gedekt op de tafel neer.

Moeilijkheidsgraad:



Prehistorische ommetjes

Kleurrijke mammoeten

Wauw. Wat een grote poten!



x 14



De geheimen van Hatsjepsoet. Koningin van Egypte

De vloek van Hatsjepsoet

De schatten van Hatsjepsoet



x 51



Welkom in Goudstad

De erfenis van Ouwe Douwe

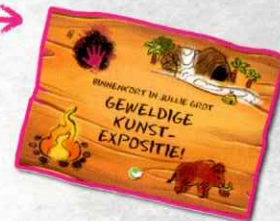
De terugkeer van Calamity Jones



x 51



Nu mogen jullie de kaarten en voorwerpen **GEDEKT** op de tafel leggen en jullie **speciale startonderdeel** bekijken.



Een voorbeeld van de voorbereiding vind je aan het einde van deze handleiding.

!! LET OP !! Kijk **NOOIT** naar onderdelen (kaarten of kartonnen voorwerpen) zonder dat het spel je hiervoor opdracht geeft!



Gouden Regel



Als jullie een cijfer zien, mogen jullie het overeenkomstige onderdeel bekijken.

Unlock! Kids is vooral een spel van observatie! Begin **altijd** door de onderdelen te bekijken die al open voor je op tafel liggen. Als jullie een cijfer zien, mogen jullie de overeenkomstige kaart of het overeenkomstige voorwerp pakken! Soms bevatten de kaarten, naast hun zichtbare cijfers, ook verborgen cijfers.

Voorbeeld: als je goed naar de rugzak in deze blokhut kijkt, zie je het nummer 7! Daardoor mag je meteen kaart 7 pakken. Deze verborgen elementen zijn altijd bonussen die jullie score aan het einde van het avontuur zullen bepalen.



Geen paniek! Het belangrijkste is dat jullie het einde van het avontuur bereiken. Deze elementen zijn hiervoor niet noodzakelijk.

DE SOORTEN ONDERDELEN

De vorm rondom het cijfer geeft aan om welk onderdeel het gaat:

- kaarten herken je aan een **rechthoek 11**,
- kartonnen voorwerpen en speciale onderdelen herken je aan een **ruit 8**,
- vierkanten met twee cijfers geven aan dat je 2 kaarten moet combineren: **2 3 = 2 + 3**.

Als er geen vorm rondom het cijfer staat, wil dat zeggen dat het onderdeel een kaart OF een voorwerp kan zijn. Ga ernaar op zoek!

Voorbeeld: aan het begin van het introductiespel moeten jullie meteen voorwerp 8 en kaarten 11, 2 en 3 nemen en onderzoeken. Kaarten 2 en 3 vormen samen een locatie, die jullie aandachtig moeten bekijken om het avontuur te kunnen voortzetten!



ONDERDELEN AFLEGGEN

Op sommige kaarten zullen jullie één of meer onderdelen met een zwart kruis zien. Het symbool **X** geeft aan dat jullie deze onderdelen meteen moeten afleggen door ze in de doos te stoppen. Dat is een goed teken! Het betekent dat jullie vooruitgang boeken in het avontuur.



SYMBOLEN COMBINEREN

Als jullie er niet meer in slagen om nieuwe elementen te ontdekken, betekent het vast dat jullie eerst een puzzel moeten oplossen!

Om dit te doen, **moet je twee halve symbolen combineren tot een volledig symbool**. Deze halve symbolen kunnen aanwezig zijn op dezelfde of op verschillende onderdelen, bijvoorbeeld op kaarten en/of voorwerpen.

Maar let op! Symbolen combineren heeft altijd een effect op het spel. Je kunt hierdoor vooruitgang boeken... Maar het kan ook een valstrik zijn!

Voorbeeld: het is aan jullie om te beslissen of de sleutel gecombineerd moet worden met het slot op de kist of met het handvat van het raam! Het resultaat zal sowieso verschillend zijn...

Zodra je een symbool hebt samengesteld, kun je de **tabel met symbolen** raadplegen. Deze vind je terug op elk speciaal startonderdeel. **Met een volledig symbool vind je het overeenkomstige cijfer in de tabel.**

Voorbeeld: in het introductiespel hebben jullie de keuze tussen de cijfers 5 en 9, afhankelijk van de locatie waar jullie de sleutel gebruiken! De sleutel kan gecombineerd worden met twee verschillende halve symbolen: jullie kunnen dus twee verschillende volledige symbolen vormen.



FOUTEN

Foute keuzes kunnen naar een foutkaart leiden. In het introductiespel levert de combinatie van de sleutel en het raam niets op... De meeste fouten hebben geen zware gevolgen. Maar let op! Sommige foutkaarten zijn strafkaarten, die jullie sterren **★** kosten aan het einde van het avontuur!

KEUZES

Het symbool **?** geeft aan dat jullie een keuze moeten maken bij het gebruik van het voorwerp **?**. Denk goed na: er is een juiste oplossing, maar misschien ook een valstrik! Door alle onderdelen aandachtig te onderzoeken, vinden jullie altijd de aanwijzingen die jullie nodig hebben om de juiste keuze te maken.



LOOP JE VAST?



Denk je dat je overal goed hebt gekeken en weet je niet meer hoe het verder moet? Als je vastzit, mag je het boekje met aanwijzingen raadplegen! Koekoe helpt je met plezier op weg. Raadpleeg de paragraaf die overeenkomt met het cijfer van de kaart waarvoor je een aanwijzing wil. Als deze aanwijzing niet volstaat, draai dan het boekje om. Koekoe zal je dan de oplossing van deze puzzel tonen!



EINDE VAN HET SPEL



Het symbool  geeft aan dat jullie het einde van het avontuur bereikt hebben! Gefeliciteerd! Nu mogen jullie de eindscore berekenen, door alle sterren  die jullie hebben verzameld, bij elkaar op te tellen. Daar hoort ook de ster op de eindkaart bij! Vergeet niet de sterren op de **strafkaarten** af te trekken van het totaal.

De **eindkaart** toont jullie de maximaal haalbare score van dit avontuur. **Let op!** Zelfs nadat het avontuur afgelopen is, mag je niet naar de kaarten kijken die je niet hebt ontdekt. Soms kunnen ze verrassingen bevatten!



WAT NU?

Als jullie avontuur ten einde is, mogen jullie aan een nieuw verhaal beginnen door een nieuw speciaal startonderdeel en de overeenkomstige kaarten en voorwerpen te pakken. Jullie kunnen er ook voor kiezen om locaties te herontdekken! Gebruik daarvoor het tweede speciale startonderdeel! Draai de onderdelen die jullie hebben ontdekt weer naar hun gedekte zijde en stap in een nieuw avontuur, waarin alles wat jullie denken te weten, weer ter discussie zal worden gesteld.



DEZE 3 AVONTUREN ZIJN OOK BESCHIKBAAR!

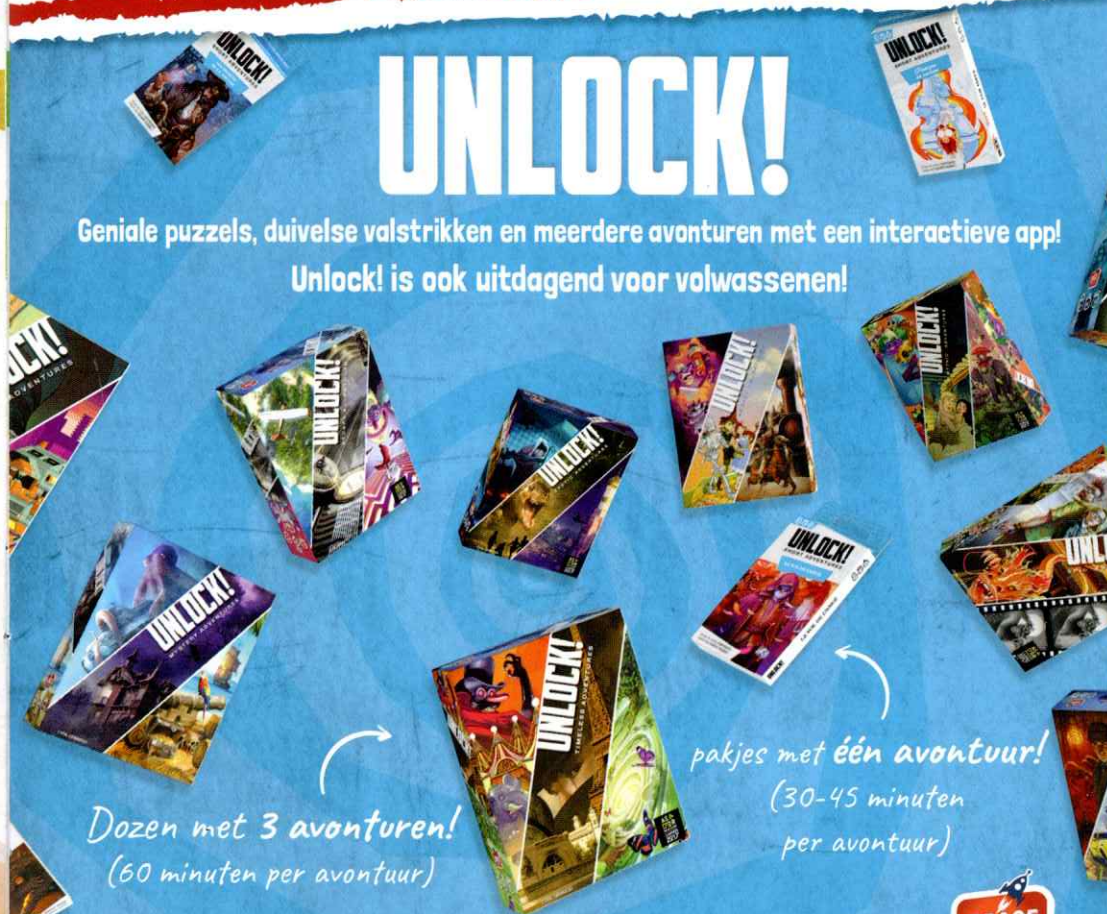


Volg de avonturen van Koekoe!    www.spacecowboys.fr

UNLOCK!

Geniale puzzels, duivelse valstrikken en meerdere avonturen met een interactieve app!

Unlock! is ook uitdagend voor volwassenen!



Dozen met 3 avonturen!
(60 minuten per avontuur)

pakjes met één avontuur!
(30-45 minuten
per avontuur)



Voor meer informatie, ga naar <https://www.spacecowboys.fr/unlock-nl> en probeer gratis demo's.

www.spacecowboys.fr

