

UNLOCK!

EGZOTIKUS KALANDOK

- ▶ 10 éves kortól
- ▶ 60 perc
- ▶ 1-6 játékos



TARTOZÉKOK

FONTOS: JÁTÉK ELŐTT NE NÉZD ÁT A KALANDOKHOZ TARTOZÓ KÁRTYÁKAT!

Egy 10 lapos bevezető pakli

Ezt a bevezető kalandot az első kaland telején találjátok.



A pakli felbontása után tegyék a dobozban 0-val jelzett helyre.

3 kaland (180 kártya + 1 négyzet alakú papírlap + 1 jegyzetfüzet)

A MUMUSOK EJSZAKAJA



Nehézségi szint:

SEHEREZÁDE UTOLSÓ MESÉJE



Nehézségi szint:

A Challenger-expedíció



Nehézségi szint:

A JÁTÉKRÓL

Minden pakli egy teljes, önálló kaland.

Lépjetek be valamelyik magával ragadó világba, és teljesítsétek küldetéseket!

Egy óra áll rendelkezésetekre, hogy leküzdjétek az utatokba akadó összes kihívást és akadályt.

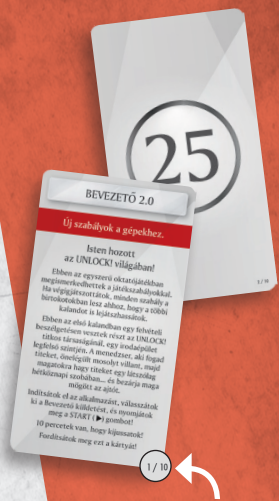
ELŐKÉSZÜLETEK



A játék megismeréséhez javasoljuk, hogy először játsszátok végig a **bevezető** kalandot, mert az elmagyarázza a szabályokat. A bevezető kalandot akár a játékszabály elolvasása **előtt** is végigjátszhatjátok. Csak kövessétek az alábbi utasításokat.

- ▶ Tegyétek a kezdőlapot (amelyiken a kaland címe található) szöveges oldalával felfelé az asztal közepére.
- ▶ A többi kártyából alkossatok egy paklit képpel lefelé.
- ▶ Indítsátok el az alkalmazást (lásd **Alkalmazás** – 7. oldal), válasszátok ki a **bevezető** kalandot, és tegyétek le az eszközt, amin az alkalmazás fut, úgy, hogy mindenki hozzáférjen.
- ▶ Az egyik játékos olvassa fel hangosan a kezdőlapon található szöveget, ezután indítsátok el az alkalmazásban található időmérőt, majd fordítsátok meg a kezdőlapot. Kezdődhet a játék!

Megjegyzés: játék közben használhattok papírt, ceruzát a jegyzeteléshez.



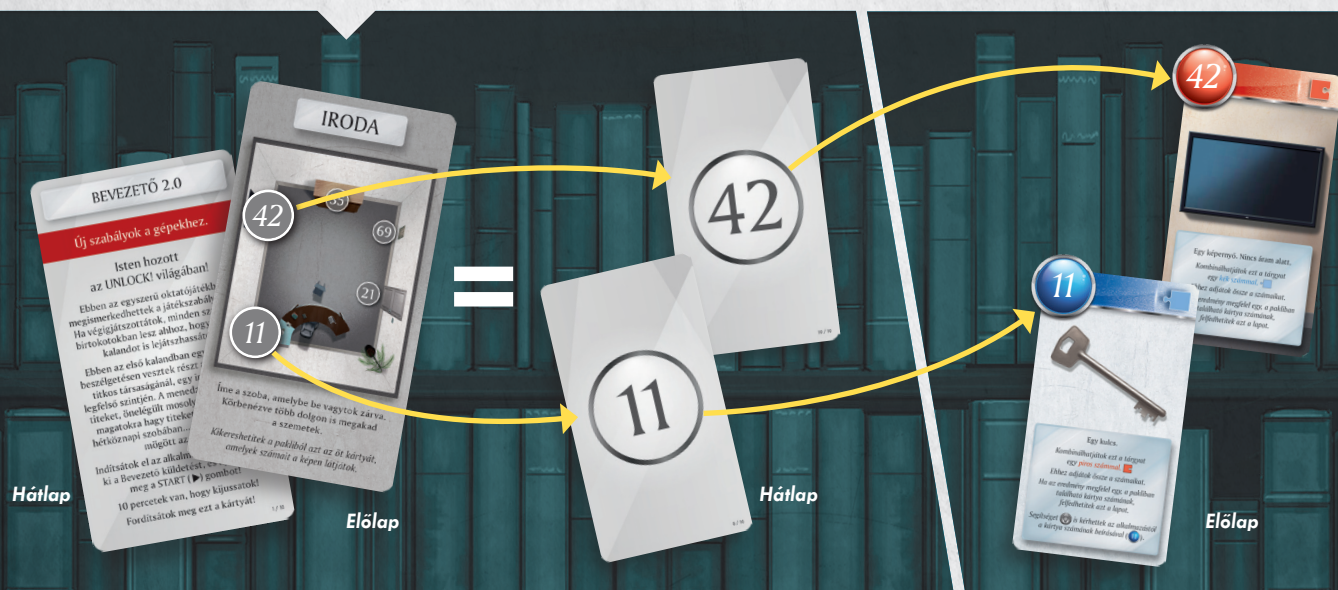
Minden kártya hátoldalán egy egyedi számot találsz, így a játék előtt ellenőrizheted, hogy teljes-e a pakli.

JÁTÉKSZABÁLYOK



A kezdőlap hátoldalán láthatjátok a játék első szobájának képét. Ebben a szobában számok és betűk utalnak a pakliba található kártyákra (vagyis az azok hátoldalán látható számokra és betűkre). Ha bármelyik kártyán látsz egy számot vagy egy betűt, keresd ki a pakliból az ennek

megfelelő kártyát, és fordítsd fel (hogy láthatóvá váljon a hátoldala). A felfordított kártyákat tegyétek képpel felfelé az asztalra úgy, hogy mindenki lássa őket.



A játék valós időben játszódik, a játékosoknak pedig csapatként kell összedolgozniuk a győzelem érdekében. A paklihoz bárki bármikor hozzáférhet. Kinevezhettek egy

játékost a pakli felügyeletére vagy akár meg is oszthatjátok a játékosok között ezt a feladatot. **Tilos azonban a lapokat szétteríteni az asztalon!**

A KÁRTYÁK TÍPUSAI



A JÁTÉKBAN TÖBB TÍPUSÚ KÁRTYA IS TALÁLHATÓ.

TÁRGYAK (PIROS VAGY KÉK FELSŐ CSÍKKAL)

A tárgyak néha használhatóak más tárgyakkal együtt (lásd **Tárgyak kombinálása** – 4. oldal).



A 35-ös tárgy egy szekrény.

A 11-es tárgy egy kulcs.

GÉPEZETEK (ZÖLD FELSŐ CSÍKKAL)

A gépezetek működtetéséhez a játékosoknak be kell írniuk a kártya számát az applikációba (lásd **Gépezetek** – 5. oldal).

A 69-es gépezeten 6 tű látható.



KÓDOK (SÁRGA FELSŐ CSÍKKAL)

Ezeknél a kártyáknál az alkalmazásban kell megadni egy kódot, hogy folytathassátok a kalandot (lásd **Kódok** – 6. oldal).

A 21-es kártya egy digitális kóddal zárt ajtó.
A megfelelő kóddal kinyitható az ajtó.



EGYÉB KÁRTYÁK (SZÜRKE FELSŐ CSÍKKAL)

Ezek a lapok lehetnek:

- ▶ Egy szobát és a benne lévő tárgyakat ábrázoló **helyszínek**.
- ▶ Egy **tárgy használatának** eredményei.
- ▶ A játékosok által elkövetett hibákért járó **büntetések**.
- ▶ **Módosítók** (lásd **Módosítók** – 5. oldal).



Balra egy szoba látható.
Középen egy tárgy használatának eredménye.
Jobbra egy büntetés.



TÁRGYAK KOMBINÁLÁSA



Előfordulhat, hogy bizonyos tárgyak használhatóak együtt (pl. egy kulcs egy ajtóval). Ilyenkor az értéküket (a piros vagy kék körben látható számokat) össze kell adni, és a pakliból ki kell keresni az eredménynek megfelelő számú kártyát. Természetesen egy betű nem kombinálható egy számmal.

ARANYSZABÁLY: EGY PIROS SZÁM CSAK EGY KÉK SZÁMMAL KOMBINÁLHATÓ. MÁS KOMBINÁCIÓ (KÉK+KÉK, PIROS+PIROS, KÉK+SZÜRKE STB.) NEM LEHETSÉGES.

Úgy döntötök, hogy a kulcsot (11) a szekrényrel (35) kombináljátok. Ezután átnézik a paklit, és megkeresitek a 46-os kártyát (11+35). Működik! Kinyitjátok a szekrényt, és meglátjátok, mi van benne.

11 + 35

= 46



KÁRTYÁK ELDOBÁSA



Bizonyos kártyák tetején áthúzott számokat és betűket találhattok. Ez jelzi, hogy ezeket a kártyákat azonnal el kell dobni, a játék további részében nem lesz rájuk szükség.

A szekrény kinyitása (46) után el kell dobnotok a kulcsot (11) és a szekrényt (35).



BÜNTETÉSEK



Egyes cselekedetek hatására időt (általában egy-két percet) veszítetek. Ha büntetéskártyát fordítottok fel, kövessétek az azon látható utasításokat (időt veszítetek, általában néhány percet). Ezután dobjátok el ezt a kártyát.



MÓDOSÍTÓK



Egyes kártyákon módosítók találhatók. Ezek egy kék kirakódarabban látható kék számok, előttük egy + jellel. Ezek a számok **soha nem egy kártyára utalnak**. Ezeket egy piros számhoz kell hozzáadni (**arany szabály!**).

Sikerült helyreállítani az áramot (25)-ös kártya) és megszerezni egy módosítót (+6), ami egy piros számmal kombinálható, ahelyett, hogy a kártya számát (25) használnátok.



GÉPEZETEK



A gépezetek (zöld felső csíkkal) használatához a játékosoknak be kell írniuk a kártya számát az alkalmazásba. (Betű esetén az alatta lévő számot.) Ezután az alkalmazás megjeleníti a gépezetet és a hozzá tartozó gombokat, melyekkel működésbe lehet hozni azt. Amint a játékosok rájöttek a gépezet működésére, az alkalmazás végigsegíti őket a játék folytatásához vezető lépéseken.

Később a játék során rájöttek, hogyan használhatják a gépezetet (69). Össze kell kötnötök a két középső tűt. Ezt úgy tudjátok megtenni, hogy megnyomjátok a  gombot, és beírjátok a 69 számot. Ezután megérintitek a két középső tűt, majd jóváhagyás után megkapjátok a  számot. Ezt a számot most már hozzá tudjátok adni a vezetékek számával (16) és kivehetitek a pakliból a -ös (16+9) kártyát.

Vigyázzatok! Helytelen használat esetén időt veszíthettek! Ebben az esetben érdemes tovább haladnotok a kalandban, hogy jobban megértsétek a gépezetet.



KÓDOK



A játék során előfordulhat, hogy kódokkal kerültök szembe (sárga felső csíkkal): számszárakkal, digitális ajtózárrakkal stb. Ezek kinyitásához meg kell találnotok a megfelelő kódot. Ezt a kódot az alkalmazásban kell beütnötök (lásd **Alkalmazás** – 7. oldal) és ellenőriznetek (a kártya számát nem kell megadnotok).

A kódok mindig négy számjegyből állnak. Ha a helyes kódot ütitek be, az alkalmazás megmondja, hogyan tovább. Ha rossz kóddal próbálkoztok, időt veszítetek (néhány percet).



REJTETT TÁRGYAK



A játék során a kártyákon nem minden tárgyat találtok majd jól látható helyen. Néha alaposan meg kell vizsgálnotok a kártyákat, mert lehetnek rajtuk rejtett számok vagy betűk. Ezek a számok vagy betűk kártyákra utalnak, ezeket ki kell keresnetek a pakliból.

Megjegyzés: ha elakadtok, használjátok az alkalmazást és (a Rejtett tárgyak gomb segítségével) kérjeteek utalást a legközelebbi rejtett tárgyra.

Látjátok a rejtett (16)-os számot ezen a kártyán?



SEGÍTSÉGEK



27

A játék során, ha elakadtok, kérhetek segítséget. Nyomjátok meg a Segítség gombot az alkalmazásban, és adjátok meg **annak a kártyának a számát**, amelyikhez segítséget szeretnétek kérni.

B
123

A betűvel ellátott kártyák esetén a **betű alatt látható szám** megadásával kérhetek segítséget.

Megjegyzés: Néhány kártyánál az alkalmazás egy második tippet (és/vagy megoldást) is tud adni, ha az első információval nem elégszenek meg a játékosok.

A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, ha a kaland utolsó feladványát is megoldottátok, ezzel megállítva az időmérőt. Ezután megnézhetitek, hány pontot értetek el, és kaptok egy értékelést a teljesítményetektől (0–5 csillag).



AZ ALKALMAZÁS

Az UNLOCK! alkalmazás ingyenesen letölthető az App Store-ból és a Google Play áruházból. Ez az alkalmazás kezeli az időt, büntetéseket, kódokat, gépezeteket és segítségeket. **AZ ALKALMAZÁS MINDENKÉPPEN SZÜKSÉGES A JÁTÉKHOZ** (de ha egyszer letöltöttétek, internetkapcsolatot már nem igényel). Az alkalmazás indítása után válasszátok ki a dobozokat, majd a játék nyelvét. A következő képernyőn kiválaszthatjátok a lejátszani kívánt kalandot.



A KALAND KIVÁLASZTÁSA

- A** Kaland: a doboz kiválasztása után látjátok meg a játékban található kalandokat. Ne feledjétek: azt javasoljuk, hogy a bevezető kalanddal kezdj.
- B** A kiválasztott kalandot megérintve a játék képernyőjére kerültek.

A JÁTÉK KÉPERNYŐ



- A** Hátralévő- vagy már eltelt idő.
- B** Indítás/megállítás: elindítja vagy megállítja a játékot.
- C** Segítség: segítséget kérhettek, ha megadjátok annak a kártyának a számát, amelyikhez segítségre van szükségetek.
- D** Büntetés: amikor büntetéskártyát fordítotok fel, ezt a gombot kell megnyomnotok. Ezzel néhány percnyi időt veszítetek.
- E** Kód: Ennek a gombnak a megnyomásával tudtok kódot beírni.
- F** Gépezet: gépezet használata.
- G** Korábbi segítségek: itt nézhetitek át a korábban kért segítségeket és rejtett tárgyakhoz kapcsolódó tippeket.
- H** Rejtett tárgy: ha elakadtatok a kaland közben, ezzel kérhettek segítséget a rejtett tárgyakhoz.
- I** Hang: ezzel kapcsolhatjátok be/ki a háttérzenét.
- J** Idő: itt kapcsolhatjátok ki vagy be a játékidőt.

SEGÍTSÉG/KÓDOK/GÉPEZETEK



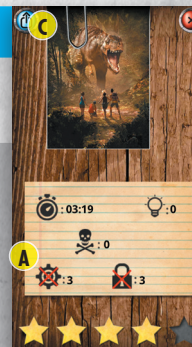
Amikor megnyomjátok a „Segítség”, „Kód” vagy „Gépezet” gombot, felugrik egy numerikusbilleentyűzet, amelynek segítségével beüthetitek a kívánt számot.

- A** Numerikus billentyűzet: a segítségével beüthetsz egy számot. A **C** gomb kitörli a teljesbeírt számsort.
- B** Jóváhagyás: az OK gomb megnyomásával ellenőrizhetitek a beírt számot, és megkapjátok a hozzá tartozó üzenetet.
- C** Bezárás: a segítségével egy szám beírása nélkül bezárhatod a billentyűzetet.

ÉRTÉKELÉS

A kaland befejeztével automatikusan ez a képernyő jelenik meg. Általában egy üzenet adja meg a kaland lezárását.

- A** Eredmény: ezek a számok foglalják össze a kalandot. Az első sorban a teljes eltelt idő és a kért segítségek száma látható. A második sorban a büntetések miatt elveszített idő (zárójelben pedig a büntetések száma) található. A harmadik sorban a rosszul megadott kódok miatt elveszített idő (zárójelben pedig a hibás kódok száma) látható.
- B** Értékelés: a csillagok száma (0 és 5 között) mutatja a teljesítményeteket. Ez a felhasznált időtől, valamint a kért segítségek számától függ.
- C** Megosztás: oszd meg az élményt a barátaiddal! (Internetkapcsolat szükséges.)



SEGÉDLET

KÁRTYATÍPUSOK

Tárgy (ajtó, kulcs...)



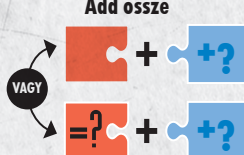
Add össze



Módosító

► 1 KÉK SZÁM (a kártya sorszáman kívül)

Add össze



Kód (zárak, billentyűzetek...)

► Mindig 4 számjegű
► Az alkalmazásban írható be

Szürke kártyák

► Az összes többi kártya (helyszínek, események, büntetések)

Gépezet

► Kezeléséhez be kell írni a számát az alkalmazásba
► Szükséges a feladványok megoldásához

AZ ARANYSZABÁLY: EGY PIROS SZÁM (TÁRGY VAGY GÉPEZET EREDMÉNYE) CSAK EGY KÉK SZÁMMAL (TÁRGY VAGY MÓDOSÍTÓ) KOMBINÁLHATÓ.

TANÁCSOK

Legyetek rendszerezettek:

- Osszátok fel a paklit egymás között, hogy gyorsabban elő tudjatok keresni egy-egy kártyát a kaland során;
- Alaposan olvassátok el a kártyák szövegét, és beszéljétek meg egymás között az olvasottakat;
- Amikor utasítást kaptok rá, dobjátok el a kártyákat (és ellenőrizzitek, hogy nem vétettetek-e hibát – az áthúzott számmal vagy betűvel jelölt kártyákat kell eldobni).

Még mindig nincs meg a megoldás?

- Néha előfordulhat, hogy tovább kell haladnotok a kaland történetében, hogy megértsetek egy-egy kombinációt, kódot vagy gépezetet. Mindazonáltal:
- Ha egy kártya túl bonyolultnak tűnik, kérjétek segítséget ezzel a konkrét kártyával kapcsolatban (még akkor is, ha ez rontja a játék végi értékelésedet);
 - Lehet, hogy egy rejtett tárgyat nem vettetek észre. Nyomjátok meg az alkalmazásban a Rejtett tárgy gombot.

SZERZŐK/ILLUSZTRÁTOROK

A MUMUSOK
ÉJSZAKÁJA

Kaland: Winzenschtark

Illusztrátor: Amélie Guinet

<https://www.amelie-guinet.com/>

SEHEREZÁDÉ
UTOLSÓ MESÉJE

Kaland: Al Hadin

Illusztrátor: Martin Mottet

<https://www.martinmottet.com>

A Challenger-expedíció

Kaland: Arthur Malone

Illusztrátor: Florian de Gésincourt

<http://www.degesart.com>

A bevezető kalandot illusztrálta: Arnaud Demaegd.

Notebook Artwork: UmbreoNctie

<http://bit.ly/ilovedinos>

Artwork: Jeanne Mouret (budding illusztrátor)

Az UNLOCK! EGZOTIKUS KALANDOK játék eredeti kiadója: JD Editions - Space Cowboys - Asmodee Group SAS

47 rue de l'Est - 92100 Boulogne-Billancourt

FRANCE - © 2020 SPACE Cowboys Minden jog fenntartva.

További információ az UNLOCK!-ról és a SPACE Cowboysról:

www.spacecowboys.fr @SpaceCowboysFR et sur

A terméket gondos odafigyeléssel gyártottuk.

Ha mégis probléma akad a példányoddal, keresd ügyfélszolgálatunkat az info@gemklub.hu címen.

