

STAR WARS

UNLOCK!
SZABADULÓSZOBA
EGY DOBOZBAN

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

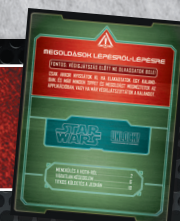


MIELŐTT TOVÁBB OLVASNÁL, TÖLTSD LE A STAR WARS UNLOCK! APPLIKÁCIÓT AZ APP STORE VAGY A GOOGLE PLAY FELÜLETÉRŐL.



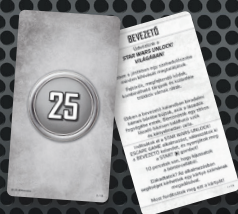
TARTOZÉKOK

FONTOS: Játék előtt ne nézd át a kalandokhoz tartozó kártyákat!
MEGOLDÁSFÜZET: Csak akkor olvassatok bele, ha elakadtatok egy kaland során!



EGY 10 LAPOS BEVEZETŐ KALAND

Ez a pakli az első kaland tetején található.



Miután felbontottátok, tegyék ezt a paklit a 0 számmal jelölt helyre a dobozban!

MENEKÜLÉS A HOTHRÓL



Nehézségi szint:

VÁRATLAN KÉSEDELEM



Nehézségi szint:

TITKOS KÜLDETÉS A JEDHÁN



Nehézségi szint:

A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE



Minden pakli egy teljes, önálló kooperatív kaland.
Lépjetek be a Star Wars magával ragadó világába, és teljesítsétek küldetéseket!
Minden kalandnál 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 ez 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**, 6. oldal), válasszátok ki a Bevezető kalandot, és tegyétek az alkalmazást futtató eszközt olyan helyre, ahol mindenki könnyen eléri.
- ▶ 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!

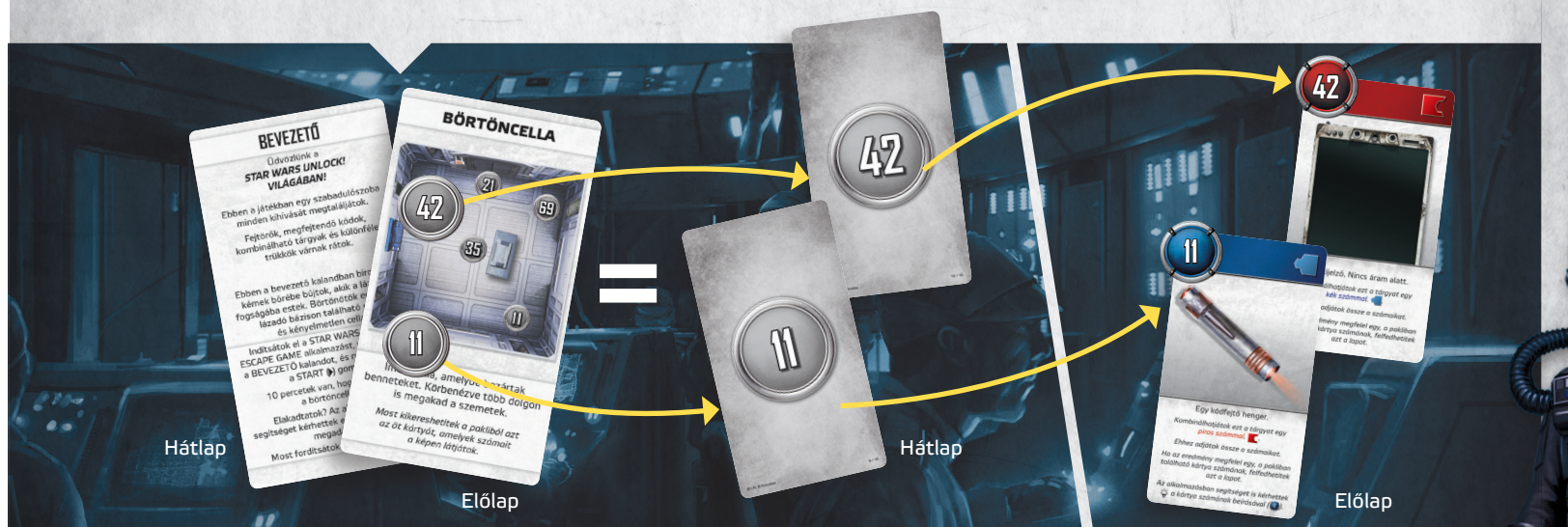
Megjegyzés: játék közben használhattok papírt és ceruzát a jegyzeteléshez.

FONTOS: Minden kaland megkezdése előtt győződjetek meg arról, hogy a pakli hiánytalan. Ezt a hátlapok jobb alsó sarkában található kis számok segítségével állapíthatjátok meg.

JÁTÉKSZABÁLYOK

A kezdőlap hátoldalán láthatjátok a játék első szobáját. Ebben a szobában számok és betűk utalnak a pakliban 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. A felfordított kártyákat tegyétek az asztalra úgy, hogy mindenki lássa őket.



A játék valós időben játszódik. (A kártyákat és az alkalmazást egyszerre kezelitek majd.) A győzelemhez csapatként kell összedolgoznotok. A kártyapaklihoz 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 KÜLÖNBÖZŐ TÍPUSÚ KÁRTYÁK TALÁLHATÓK.

TÁRGYAK (piros vagy kék felső sávval)

A tárgyak néha használhatók más tárgyakkal együtt (lásd **Tárgyak kombinálása**, 4. oldal).

A **35**-ös tárgy egy láda.

A **11**-es tárgy egy kódfejtő henger.



GÉPEZETEK (zöld felső sávval)

A gépezetek működtetése az alkalmazásban történik (lásd **Gépezetek**, 5. oldal).

A **69**-es gépezeten 6 tű látható.



KÓDOK (sárga felső csíkkal)

Ezeknél a kártyáknál egy kódot kell beütni az alkalmazásba, 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 FELSOR SÁVVAL)

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 használhatók együtt. 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 kódfejtő hengert (11) a lezárt ládával (35) kombináljátok. Ezután kikeresitek a 46-os kártyát (11+35) a pakliból, és felfordítjátok. Működik! Kinyitjátok a ládát, és meglátjátok, mi van benne.



=

46



Nagyon jól! A láda kinyílt!
Dobjátok el a 11 és 35 kártyákat.
Nézzétek meg alaposan a képet.
KET érdekességet fedezhettek fel rajta.
Ha láttok egy számot, fedjétek fel a hozzá tartozó kártyát!
Az alkalmazás rejtett tárgy gombjával segítséget kérhettek.

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 láda kinyitása (46) után el kell dobnotok a kódfejtő hengert (11) és a ládát (35).

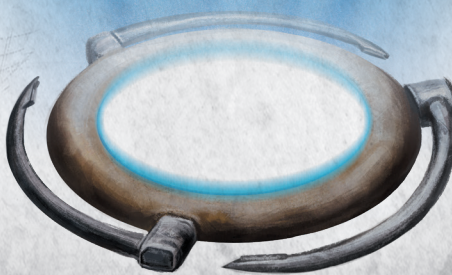


Nagyon jól! A láda kinyílt!
Dobjátok el a 11 és 35 kártyákat.
Nézzétek meg alaposan a képet.
KET érdekességet fedezhettek fel rajta.
Ha láttok egy számot, fedjétek fel a hozzá tartozó kártyát!
Az alkalmazás rejtett tárgy gombjával segítséget kérhettek.

BÜNTETÉSEK



Egyes cselekedetek hatására időt (általában néhány percet) veszítetek. Ha büntetéskártyát fordítotok fel, kövessétek az azon látható utasításokat. Ezután dobjátok el a büntetéskártyát.



MÓDOSÍTÓK



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

Sikerült helyreállítanotok az energiaellátást (25-ös kártya) – ezzel megszereztek egy módosítót (+6), ami egy piros számmal kombinálható, ahelyett, hogy a kártya számát (25) használnátok.



GÉPEZETEK



A gépezetek (zöld felső sávval) használatához **be kell ütnötök a kártya számát az alkalmazásba**. (Betű esetén az alatta lévő számot.) Ezután az alkalmazás megjeleníti a gépezetet és a hozzá tartozó gombokat, amelyekkel működésbe lehet hozni azt. Amint rájöttetek a gépezet működésére, az alkalmazás végigsegít benneteket a játék folytatásához vezető lépéseken.

Később a játék során rájöttök, hogyan használhatjátok a gépezetet (69). Össze kell kötnötök a két középső tűt. Ezt úgy tudjátok megtenni, hogy megnyomjátok a (69) gombot, és beírjátok a 69-es számot. Ezután megérintitek a két középső tűt, majd a jóváhagyás után megkapjátok a +9 piros számot. Ezt a számot most már össze tudjátok adni a vezeték számával (16) és kivethetitek a pakliból a 25-ös (16+9) kártyát.

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



KÓDOK



A játék során előfordulhat, hogy kódokkal kerültök szembe (sárga felső sávval): számkódokkal, digitális ajtózárral stb. Ezek kinyitásához meg kell találnotok a megfelelő kódot. Ezt a kódot az alkalmazásba kell beütnötök (lásd **Alkalmazás**, 6. oldal), és jóvá kell hagynotok. (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



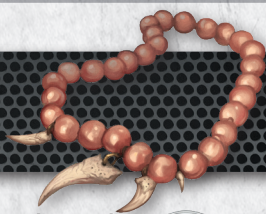
A játék során a kártyákon nem minden tárgyat találtok majd jól látható helyen. Néha alaposan meg kell vizsgálnotok a kártyákat, mert lehetnek rajtuk rejtett számok vagy betűk. Ezek a számok vagy betűk kártyákra utalnak, ezeket ki kell keresnetek a pakliból.

Megjegyzés: ha elakadtok, nem tudjátok, merre tovább, használjátok az alkalmazást, és a Rejtett tárgyak gomb segítségével kérjétek utalást a legközelebbi rejtett tárgyra. A játék elején lehetőségetek van arra, hogy ezt a funkciót automatikusra állítsátok. Ebben az esetben az alkalmazás időzítve ad nektek információt a rejtett tárgyakról.

Látjátok a rejtett, 16-os számot ezen a kártyán?



SEGÍTSÉGEK



27

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

B
125

A betűvel ellátott kártyák esetén **a betű alatt látható** szám megadásával kérhetek segítséget. Ha nincs szám a betű alatt, akkor nem kérhető segítség az adott kártyához.

Megjegyzés: Néhány kártyánál az alkalmazás egy második tippet (és/vagy megoldást) is rendelkezésekre bocsát, ha az első információ nem elég számotokra. Ne feledjétek, hogy egy megoldásokat tartalmazó füzet is van a dobozban.

A JÁTÉK VÉGE



A játék akkor ér véget, ha a kaland utolsó feladványát is megoldottátok, ezzel megállítva az időmérőt. Ezután megnézhetitek a teljesítményetek értékelését egy 5 csillagból álló skálán.

AZ ALKALMAZÁS



A **STAR WARS UNLOCK!** alkalmazás ingyenesen letölthető az App Store-ból és a Google Play áruházból. Ennek segítségével mérhetitek az időt, számon tarthatjátok a büntetéseket, beüthetitek a kódokat, kezelhetitek a gépezeteket és segítséget is kérhetek. **AZ ALKALMAZÁS MINDENKÉPPEN SZÜKSÉGES A JÁTÉKHOZ** (de miután letöltöttétek, internetkapcsolatot már nem igényel). Az alkalmazás indítása után válasszátok ki a magyar nyelvet. A következő képernyőn kiválaszthatjátok a lejátszani kívánt kalandot.

A KALAND KIVÁLASZTÁSA

- A Beállítások:** Megnyitja a beállítások ablakot.
- B Kaland indítása:** Továbbvisz a játékképernyőre. **Emlékeztető:** Azt javasoljuk, hogy a **Bevezető** kalanddal kezdjétek, ha korábban még nem játszottatok Unlock! játékot.

AZ ALKALMAZÁS (FOLYTATÁS)



BEÁLLÍTÁSOK

- A Zene:** Be/kikapcsolja a háttérzenét.
- B Időzítő:** A játékot játszhatjátok visszaszámlálólóval vagy anélkül.
- C Értésítések:** Engedélyezi vagy letiltja az értesítéseket.
- D Rejtett tárgyak:** Engedélyezi az automatikus segítséget a rejtett tárgyakkal kapcsolatban.
- E Nyelv:** Itt lehet nyelvet választani.



A JÁTÉKKÉPERNYŐ

- A Hátralévő- vagy eltelt idő** (kalandtól függően).
- B Indítás/megállítás:** Elindítja vagy megállítja a játékot.
- C Segítség:** Segítséget kérhetek, ha megadjátok annak a kártyának a számát, amellyel elakadtatok. Néha a megoldást is kérhetitek, ha a segítség nem elegendő a számotokra.
- D Büntetés:** Amikor bünteteskártyát fordítotok fel, ezt a gombot kell megnyomnotok. Ezzel néhány percet 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, a rejtett tárgyakhoz kapcsolódó tippeket és más eseményeket.
- H Rejtett tárgy:** Ha elakadtatok a kaland közben, ezzel kérhetek segítséget a rejtett tárgyakhoz.



SEGÍTSÉG / GÉPEZETEK / KÓDOK

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

- A Numerikus billentyűzet:** Lehetőséget ad a szám beütésére. A **C** gomb kitörli a beírt 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 bezárhatjátok a billentyűzetet.

ÉRTÉKELÉS

A kaland befejeztével automatikusan erre a képernyőre kerültek.

- 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 helytelenül használt gépezetek és rosszul megadott kódok miatt elveszített idő (zárójelben pedig az ilyen természetű hibák száma) látható.
- B Értékelés:** A zöld lámpák 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 egy piros számmal kombinálható.
- ▶ 1 piros szám egy kék számmal kombinálható.

Add össze



Gépezet

- ▶ A számát az alkalmazásba kell beírni.
- ▶ A feladványt az alkalmazásban kell megoldani.



Kód (zárak, billentyűzetek...)

- ▶ Mindig 4 számjegyű.
- ▶ Az alkalmazásba írható be.

Szürke kártyák

- ▶ Egyéb kártyák (helyszínek, események, büntetések)

SZERZŐK

Kalandok és fejlesztés: SPACE Cowboys

További tervezés: Jay Little

Művészeti igazgató: Zoë Robinson / Grafikai tervezés: Mercedes Opheim, Ariel Brooks

Fordította: Trásy Zsolt; Lektorálta: Nagy Levente és Horváth Lajos

Licencelési specialista: Sherry Anisi / Licencelési igazgató: Simone Elliott

Lucasfilm-engedélyek: Brian Merten

® és ™ Lucasfilm Ltd. © Asmodee

