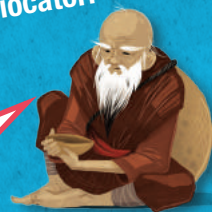


UNLOCK!

EPIC ADVENTURES

- ▶ Dai 10 anni in su
- ▶ 60 minuti
- ▶ Da 1 a 6 giocatori - «La Settima Arte» da 2 a 6 giocatori

Le soluzioni degli scenari di Unlock!
sono disponibili sulla pagina Facebook
di Space Cowboys:
<https://facebook.com/SpaceCowboysUS/>



CONTENUTO

IMPORTANTE: NON GUARDARE LE CARTE DELLE AVVENTURE PRIMA DI INIZIARE A GIOCARE

Un mazzo Tutorial di 10 carte

Questo tutorial si trova in cima alla prima avventura.



Dopo avere aperto i mazzi, collocare queste carte nello spazio 0 della confezione.

3 avventure (180 carte + 2 documenti)



Livello Difficoltà:

Livello Difficoltà:

Livello Difficoltà:

IMPORTANTE: TENETE LA SCATOLA DEL GIOCO A PORTATA DI MANO QUANDO GIOCATE LE AVVENTURE

PANORAMICA DEL GIOCO

Ogni mazzo propone uno scenario collaborativo.

I giocatori sono immersi in una coinvolgente avventura e hanno un'ora di tempo per portare a termine la propria missione. Durante quell'ora, dovranno superare numerose sfide e ostacoli.



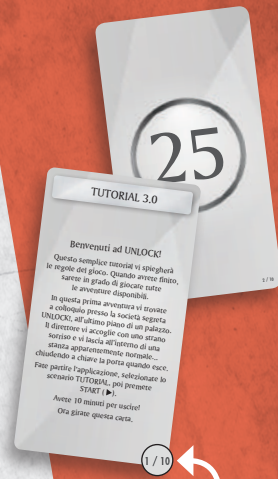
PREPARAZIONE DEL GIOCO



Per imparare a giocare, si consiglia di iniziare con lo scenario **Tutorial** che spiegherà le regole. Il Tutorial può essere giocato perfino **prima** di leggere questo regolamento.

Basterà seguire le istruzioni di preparazione elencate di seguito:

- ▶ Collocare la carta di partenza (quella con il titolo dell'avventura) al centro del tavolo, con il lato del testo a faccia in su.
- ▶ Collocare le altre carte a faccia in giù, formando un mazzo.
- ▶ Lanciare l'applicazione (vedi **Applicazione**, pagina 7), selezionare il **Tutorial** e collocare il dispositivo a portata di mano di tutti i giocatori.
- ▶ Un giocatore legge a voce alta il testo sulla carta di partenza, poi fa partire il conto alla rovescia sull'applicazione e gira la carta. Il gioco ha inizio!



Ogni carta mostra un numero identificativo sul retro, in questo modo potete verificare che il vostro mazzo sia completo prima di iniziare il gioco.

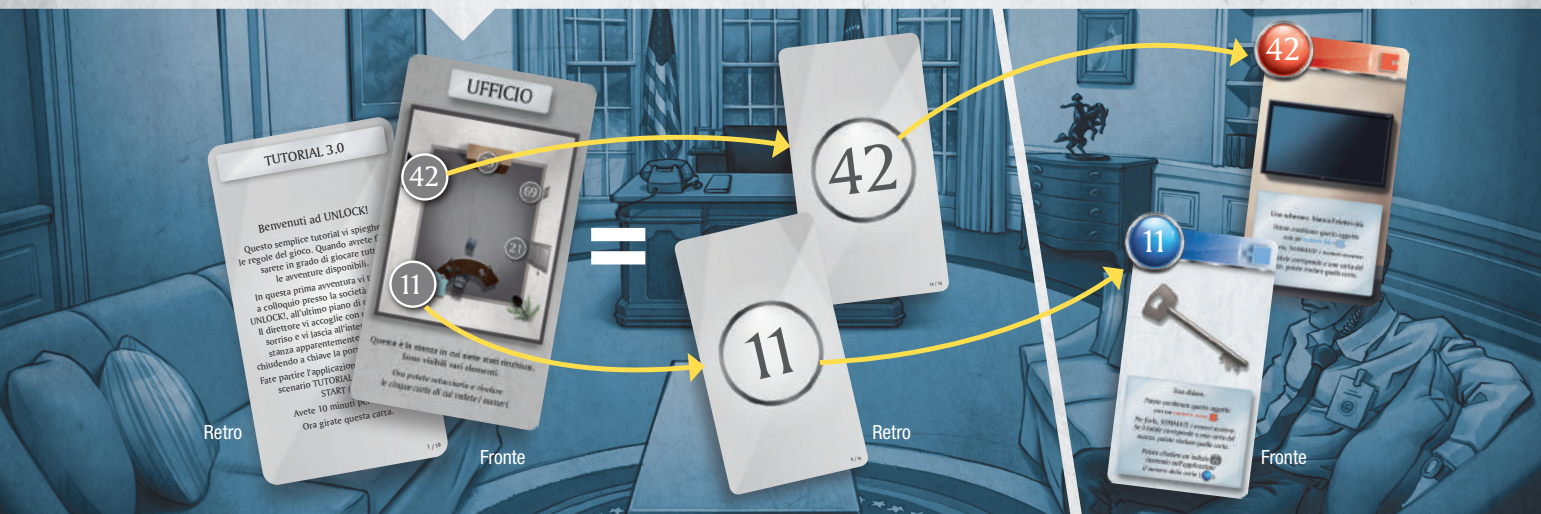
Nota: I giocatori possono prendere appunti durante il gioco.

IMPORTANTE: Prima di iniziare un'avventura, assicuratevi che il vostro mazzo sia completo. Per farlo, controllate i numeri progressivi delle carte in basso a destra.

REGOLE DEL GIOCO

Sul retro della carta di partenza compare la prima stanza del gioco. In questa stanza, sono indicati dei numeri e delle lettere che corrispondono alle carte del mazzo (i numeri e le lettere riportati sul retro delle carte). Ogni volta che i giocatori vedono un numero o

una lettera sulla carta della stanza, o su una qualsiasi altra carta, devono prendere dal mazzo la carta corrispondente e rivelarla (girarla e mostrarne l'altro lato). Le carte rivelate vanno collocate a faccia in su sul tavolo in modo che tutti possano vederle.



Il gioco si svolge in tempo reale (le carte e l'applicazione sono utilizzate simultaneamente). I giocatori devono formare una squadra e collaborare per vincere.

I giocatori possono affidare a uno di loro il compito di cercare e prendere le carte, oppure è possibile dividere il mazzo tra più giocatori. **È proibito sparpagliare il mazzo sul tavolo.**



ESISTONO VARI TIPI DI CARTE.



OGGETTI (SIMBOLO ROSSO O BLU)

Gli oggetti a volte possono interagire con altri oggetti (vedi **Combinare gli Oggetti**, pagina 4).

L'oggetto **35** è una cassapanca.

L'oggetto **11** è una chiave.

CONGEGNI (SIMBOLO VERDE)

I giocatori devono inserire il numero del congegno nell'applicazione per accedervi (vedi **Congegni**, pagina 5).

Il congegno **69** è una griglia con 6 spilli.



ALTRE CARTE

Queste carte possono essere:

- ▶ Un **luogo** che mostra una stanza e gli oggetti al suo interno.
- ▶ Il risultato di un'interazione con un oggetto.
- ▶ Una **penalità** applicata ai giocatori che hanno commesso un errore.
- ▶ Un **modificatore** (vedi **Modificatori**, pagina 5).



A sinistra, una stanza.

Al centro, il risultato di un'interazione.

A destra, una penalità.

COMBINARE GLI OGGETTI



A volte è possibile combinare più oggetti (per esempio una chiave con una porta). A tale scopo si sommano i loro rispettivi numeri (riportati in un cerchio rosso o blu) e si cerca nel mazzo la carta corrispondente al risultato. Naturalmente, non è possibile combinare una lettera con un numero.



REGOLA D'ORO: Un numero rosso può essere combinato soltanto con un numero blu e vice versa. NESSUN'altra combinazione è possibile (blu + blu, rosso + rosso, blu + grigio ecc.).

I giocatori decidono di usare la chiave (11) con la cassapanca (35). Quindi cercano nel mazzo la carta (46) (11+ 35) e la rivelano. Funziona! Aprono la cassapanca e scoprono cosa contiene.

SCARTARE LE CARTE



La parte superiore di alcune carte mostra dei numeri e delle lettere sbarrati. Si devono immediatamente scartare le carte corrispondenti, che non verranno più utilizzate nel corso del gioco.

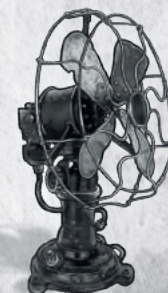


Dopo avere aperto la cassapanca (46), i giocatori devono scartare la chiave (11) e la cassapanca (35).

PENALITÀ



I giocatori possono perdere del tempo (generalmente alcuni minuti) a causa di alcune azioni che hanno svolto. Se i giocatori rivelano una carta Penalità (skull icon), devono seguire le istruzioni indicate su quella carta. Dopodiché questa carta viene sempre scartata.



MODIFICATORI

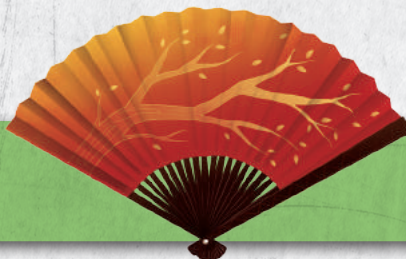


Su alcune carte è possibile trovare dei Modificatori. Si tratta di numeri blu o rossi preceduti da un “+” e riportati all’interno di un’icona a forma di tessera di puzzle. Questi numeri **non corrispondono mai** alle carte del mazzo. Devono essere sommati a un numero dell’altro colore (per la **regola d’oro!**)



I giocatori hanno ripristinato l’elettricità (carta 25) e ottenuto un Modificatore (+6) che devono aggiungere a un numero rosso, anziché usare la carta numero (25).



CONGEGNI



Per utilizzare un congegno (carte con il simbolo verde), i giocatori **devono inserire il numero della carta nell’applicazione** (se è una lettera, inserire il numero sotto ad essa). Quindi, l’applicazione mostrerà il congegno e i tasti da usare. Una volta che i giocatori hanno capito come funziona il congegno, l’applicazione li accompagnerà attraverso tutti i passi per continuare a giocare.

Successivamente, nel corso del gioco, i giocatori impareranno come utilizzare il congegno 69. Un cavo elettrico deve essere posizionato tra i due spilli al centro. Quindi, devono premere il tasto dell’applicazione  e inserire il numero 69. In seguito, selezionando i due spilli al centro e dopo aver confermato, ottengono il numero . Ora possono combinare questo numero con quello del cavo elettrico (16) e prendono la carta 25 (16+9).



Attenzione! Un errore provoca una perdita di tempo. A volte potrebbe essere necessario procedere nell’avventura per risolvere il congegno.



OGGETTI NASCOSTI



Durante il gioco, non tutti gli oggetti sono sempre visibili. Pertanto, i giocatori devono osservare le carte con attenzione per trovare, di tanto in tanto, lettere o numeri nascosti che corrispondono alle carte da cercare nel mazzo.

Nota: Se i giocatori sono bloccati e non sanno come procedere, il tasto "Oggetto Nascosto" è disponibile nell'applicazione e indica l'oggetto nascosto più vicino in base ai loro progressi nel gioco. È inoltre possibile, all'inizio del gioco, attivare la funzione automatica di aiuto per trovare gli oggetti nascosti. In questo caso, l'applicazione fornirà le indicazioni ai giocatori al momento giusto.



Riusciranno i giocatori a vedere il numero nascosto (16) su questa carta?

INDIZI



27

Durante la partita i giocatori possono ottenere degli indizi premendo il tasto "Indizio" e inserendo **il numero di una carta rivelata**.

B
123

Nel caso delle carte con una lettera, i giocatori devono inserire **il numero indicato sotto la lettera** per ottenere l'indizio. Se sotto la lettera non c'è alcun numero, non può essere ottenuto alcun indizio.

Nota: Per alcune carte, l'applicazione offrirà ai giocatori un secondo indizio (e/o la soluzione) se il primo non ha fornito sufficienti informazioni.



FINE DELLA PARTITA

La partita termina quando i giocatori sono riusciti a risolvere l'ultimo enigma e hanno fermato il timer. Quindi, possono accedere al proprio punteggio e alla valutazione della propria prestazione (da 0 a 5 stelle).

APPLICAZIONE



L'applicazione **UNLOCK!** può essere scaricata gratuitamente da Apple Store e Google Play. Questa permette di gestire il tempo, le penalità, i congegni e gli indizi. **L'APPLICAZIONE È NECESSARIA PER GIOCARE A QUESTO GIOCO** (ma una volta scaricata, non è richiesta alcuna connessione internet per giocare). Dopo avere lanciato l'applicazione, i giocatori devono selezionare la lingua e, successivamente, la scatola del gioco. Dopodiché dovranno selezionare l'avventura scelta.

SELEZIONE DELL'AVVENTURA

- A** Impostazioni: Consente di aprire la finestra "Impostazioni".
- B** Scatola: I giocatori devono premere sull'icona della scatola scelta per far comparire i titoli delle avventure presenti in quella scatola.
- C** Avventura: I giocatori premono il titolo dell'avventura che desiderano giocare ed entrano nella schermata di gioco. Ricordate: è consigliabile iniziare con lo scenario Tutorial.

APPLICAZIONE



IMPOSTAZIONI

- A** Musica: Si attiva o disattiva la musica di sottofondo.
- B** Tempo: Si gioca con o senza il timer.
- C** Notifiche: Si attivano o disattivano le notifiche.
- D** Oggetti Nascosti: Si ottiene l'aiuto automatico per gli oggetti nascosti.
- E** Lingua: Permette di selezionare la lingua di gioco.



SCHERMATA DI GIOCO

- A** Tempo rimanente o tempo trascorso (a seconda delle avventure).
- B** Start/Pausa: Fa partire il gioco o lo mette in pausa.
- C** Indizio: Si ottiene un indizio inserendo il numero della carta per la quale serve aiuto.
- D** Penalità: Quando i giocatori pescano una carta Penalità, gli viene richiesto di premere quel tasto. Come risultato, perdono alcuni minuti.
- E** Congegno: Si utilizza un congegno.
- F** Rivedi Indizi: Si consultano di nuovo gli indizi/oggetti nascosti.
- G** Oggetti Nascosti: Si ottiene aiuto per gli oggetti nascosti in base ai progressi compiuti nell'avventura.



INDIZI

Premendo il tasto "Indizio" o "Congegno" i giocatori accedono a una tastiera digitale che permette loro di inserire il numero dell'indizio o il numero di carta del congegno.

- A** Tastiera digitale: Consente ai giocatori di inserire un numero. Il tasto **C** cancella l'intero numero che è stato inserito.
- B** Confermare: Consente di confermare il numero inserito e di ottenere il messaggio corrispondente.
- C** Chiudere: Consente di chiudere la tastiera digitale senza inserire alcun numero.

VALUTAZIONE

Dopo avere completato l'avventura, i giocatori vengono automaticamente indirizzati a questa schermata. In certi casi, mostrerà l'esito dell'avventura.

- A** Risultati della partita: Questi valori riassumono l'esito dell'avventura. La prima riga indica il tempo totale e il numero di indizi richiesti. La seconda riga indica il tempo perduto a causa di penalità (e tra parentesi il numero di penalità).
- B** Valutazione: Le stelle sono assegnate (da 0 a 5) a seconda della prestazione dei giocatori. La valutazione dipende dal tempo impiegato per completare l'avventura e dal numero di indizi richiesti.
- C** Condivisione: I giocatori possono condividere la propria valutazione con i loro amici (è richiesta una connessione internet).



RIASSUNTO PER I GIOCATORI

TIPI DI CARTE:

Oggetto (porta, chiave...)




Sommare



Modificatore

- ▶ 1 numero blu da combinare con una carta rossa
- ▶ 1 numero rosso da combinare con una carta blu

Sommare



Congegno

- ▶ Il numero di carta del congegno deve essere inserito nell'applicazione
- ▶ Richiede di risolvere l'enigma

Carte Grigie

- ▶ Le altre carte (luoghi, oppure interazioni, penalità)



LA REGOLA D'ORO: NUMERO ROSSO + NUMERO BLU.

CONSIGLI



Siate organizzati:

- ▶ Suddividete il mazzo tra i giocatori, in modo che la ricerca delle carte sia più rapida.
- ▶ Leggete attentamente il testo delle carte e comunicate tra di voi.
- ▶ Scartate le carte quando vi viene detto di farlo (e assicuratevi di non commettere errori: le lettere e i numeri sbarrati indicano le carte da scartare).

Ancora bloccati?

- ▶ A volte è necessario fare progressi nell'avventura per capire una combinazione, un codice o un congegno. In ogni caso:
- ▶ Se una carta vi sembra troppo complicata, chiedete un indizio su quella specifica carta (anche se questo abbasserà la vostra valutazione finale).
- ▶ Forse vi siete persi un oggetto nascosto. Premete il tasto "Oggetto Nascosto" nell'applicazione.

RICONOSCIMENTI

LA SETTIMA ARTE

Scenario: Mathieu Casnin

Illustratore: Neriac
<http://neriac.free.fr>

LE SETTE PROVE DEL DRAGONE

Scenario: Luna Marie

Illustratrice: Mahulda Jelly
<https://mahuldajelly.artstation.com>

MISSIONE #07

Scenario: Guilaine Didier,
Gabriel Durnerin e Théo Rivière

Illustratore: Cyrille Bertin
<http://cyrille.ultra-book.com>

Illustratore Tutorial: Arnaud Demaegd.

EDIZIONE ITALIANA

Traduzione: Alice Amadei

Revisione: Alice Amadei

Supervisione: Massimo Bianchini

Adattamento grafico: Serena Caggiati

Asmodee Italia Srl

Viale della Resistenza, 53 - 42018 San Martino in Rio (RE) - Italy
www.asmodee.it

UNLOCK! EPIC ADVENTURES è un gioco pubblicato da

JD Éditions - Space Cowboys

47, rue de l'Est, 92100 Boulogne - Billancourt - Francia

© 2019 SPACE Cowboys. Tutti i diritti riservati.

Ulteriori informazioni su **UNLOCK!** e gli **SPACE Cowboys** su www.spacecowboys.fr, su [fb](https://www.facebook.com/SpaceCowboysFR) @SpaceCowboysFR e su [twitter](https://www.twitter.com/SpaceCowboysFR).

Questo prodotto è stato realizzato con la massima cura. Nonostante ciò, se trovate problemi con il vostro gioco contattate il nostro Customer Service al sito www.asmodee.it.



asmodee