UNLOCK!
SPEL AVONTUREN

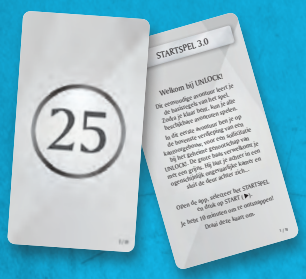
- Vanaf 10 jaar
- 60 minuten
- 1-6 spelers

De oplossingen van de Unlock! scenario's zijn bijgevoegd in de doos.

INHOUD

Startspel met 10 kaarten

De stapel kaarten om het spel te leren liggen bovenop het eerste avontuur.



Haal deze kaarten uit het plastic en leg ze in vak 0.

3 avonturen (180 kaarten, 1 quarantainekaart, 6 rode blokjes en oplossingen)

OM DEZE AVONTUREN TE SPELEN HOEF JE NIET BEKEND TE ZIJN MET DE SPELLEN TICKET TO RIDE, MYSTERIUM OF PANDEMIC.

TICKET TO RIDE

Moeilijkheid:

MYSTERIUM

Moeilijkheid:

PANDEMIC

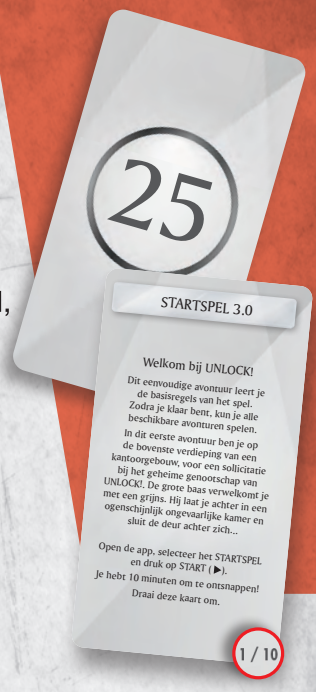
Moeilijkheid:

OPLOSSINGEN:
- Lees deze alleen als je vastloopt in een avontuur.
- Houd de speldoos binnen handbereik tijdens het spelen van avonturen.

SPELOVERZICHT

Elke stapel kaarten stelt een coöperatief scenario voor.
Spelers worden ondergedompeld in een avontuur en hebben 1 uur de tijd om hun missie te volbrengen.
Gedurende dat uur dienen ze verschillende uitdagingen en obstakels te overwinnen.

VOORBEREIDING



Om het spel te leren spelen, raden we aan om eerst het **Startspel** te spelen, waarmee je de basisprincipes kunt leren.
Je kunt het Startspel zelfs spelen **voordat** je deze spelregels leest.

Volg onderstaande stappen:

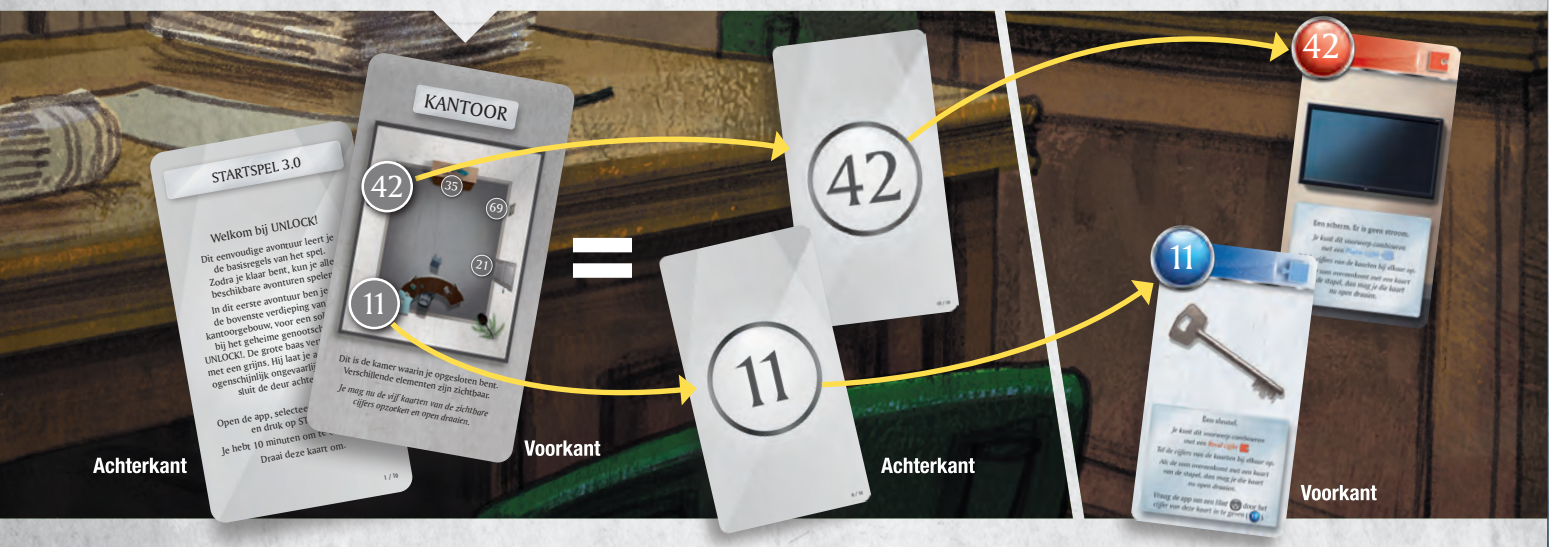
- Leg de startkaart (met daarop de titel van het avontuur) in het midden van de tafel, met de tekstzijde naar boven.
- Leg de andere kaarten in een gedekte stapel neer.
- Start de app (zie **App** - pagina 6), kies **Startspel** en leg je telefoon of tablet binnen bereik van alle spelers.
- Eén speler leest de startkaart hardop voor. Start de aftelling op de app en draai de kaart om. Het avontuur begint!

Opmerking: spelers mogen tijdens het spel notities maken.

BELANGRIJK: voordat je een scenario begint, controleer je eerst of de stapel kaarten compleet is. Dit kun je doen door de kaartnummers rechtsonder op de kaarten te controleren.

SPELREGELS

De eerste kamer van het spel staat op de achterzijde van de startkaart. In deze kamer vind je cijfers en letters die corresponderen met kaarten in de stapel (de cijfers en letters die op de achterzijde van de kaarten staan). Als de spelers een cijfer of een letter zien op een willekeurige kaart, dan mogen ze de corresponderende kaart van de stapel nemen en deze opendraaien. Omgedraaide kaarten worden open op de tafel gelegd zodat ze voor alle spelers zichtbaar zijn.



Het spel verloopt in 'real time'. Spelers vormen een team: ze moeten samenwerken om te kunnen winnen. Alle spelers hebben op elk moment toegang tot de stapel. Ze mogen 1 speler kiezen die kaarten zoekt en neemt, of de stapel onder elkaar verdelen. **Ze mogen de kaarten echter niet over de tafel uitspreiden!**

KAARTSOORTEN

ER ZIJN VERSCHILLENDE SOORTEN KAARTEN:

VOORWERPEN (RODE OF BLAUWE BOVENKANT).
Voorwerpen kunnen soms andere voorwerpen beïnvloeden (zie **Voorwerpen Combineren** - pagina 4).

Voorwerp 35 is een kastje.

Voorwerp 11 is een sleutel.

MACHINES (GROENE BOVENKANT)
Om de machine te kunnen gebruiken, moeten de spelers het cijfer van de Machine ingeven in de app (zie **Machines** -pagina 5).

Machine 69 is een rooster met 6 pinnen.

ANDERE KAARTEN
Deze kaarten kunnen het volgende bevatten:
- Een **straf** voor spelers die een fout hebben gemaakt.
- Het resultaat van een interactie **met een voorwerp.**
- Een **locatie (kamer)** met voorwerpen.
- Een **wijziging** (zie **wijzigingen** - pagina 5).

Links: een straf.
Midden: het resultaat van een interactie.
Rechts: een kamer.

VOORWERPEN COMBINEREN

11 + 35 = 46

Soms is het mogelijk om voorwerpen met elkaar te combineren (bijvoorbeeld een sleutel met een deur). Tel hiervoor de cijfers van deze voorwerpen bij elkaar op (in een rode of blauwe cirkel) en zoek de corresponderende kaart in de stapel. Het is uiteraard niet mogelijk om een cijfer te combineren met een letter.

GOUDEN REGEL: Je mag een rood cijfer enkel combineren met een blauw cijfer en omgekeerd. Andere combinaties (blauw+blauw, rood+rood, blauw+grijs, enzovoort) zijn NIET mogelijk.

De spelers proberen de sleutel (11) op het kastje (35).
Ze draaien dus kaart 46 (11 + 35) van de stapel om.
Het werkt: ze openen het kastje en ontdekken wat erin zit.

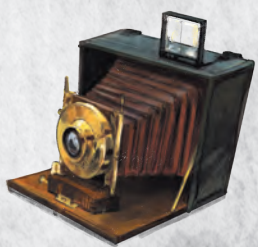
KAARTEN AFLEGGEN

Aan de bovenzijde van sommige kaarten vind je doorgestreepte cijfers of letters. Dit wil zeggen dat je de corresponderende kaarten meteen moet afleggen. Ze worden tijdens de rest van het spel niet meer gebruikt.

Na het openen van het kastje (46), leggen de spelers de sleutel (11) en het kastje (35) af.

STRAFFEN

Door sommige acties uit te voeren kunnen spelers tijd verliezen (vaak een paar minuten). Als de spelers een strafkaart omdraaien (), volgen ze de instructies die erop staan. Leg daarna de strafkaart onmiddellijk af.



WIJZIGINGEN

Op sommige kaarten staan Wijzigingen afgebeeld. Dit zijn rode of blauwe cijfers met een “+” in de puzzelstukjes. Deze nummers corresponderen **nooit** met een kaart van de stapel. Ze worden bij een cijfer van de andere kleur opgeteld (volgens de **gouden regel!**).

De spelers hebben de stroom ingeschakeld (kaart 25) en krijgen een wijziging (+6) die ze aan een rood cijfer kunnen toevoegen in plaats van het cijfer op de kaart zelf te gebruiken (25).

MACHINES

Om machines (kaarten met een groene bovenkant) te kunnen gebruiken, **moeten de spelers het cijfer op de kaart invoeren in de app** (staat er een letter, gebruik dan het cijfer dat eronder staat). De app zal dan de machine weergeven, evenals de knoppen voor hints of antwoorden. De app begeleidt de spelers vervolgens stap voor stap.

Later in het spel leren de spelers hoe ze de machine 69 moeten gebruiken. Ze moeten met een elektrische draad twee centrale pinnen verbinden. Ze drukken op de knop van de app en vullen het cijfer 69 in. Door de twee centrale pinnen te selecteren en hun keuze te bevestigen, krijgen ze het cijfer 9. Nu kunnen ze dit cijfer combineren met een elektrische draad (16) en nemen ze kaart 25 (16 + 9).

Let op! Met verkeerde keuzes verlies je tijd. Soms moet je een stukje verder gaan in het avontuur om de werking van een machine te begrijpen.

VERBORGEN VOORWERPEN

Voorwerpen zijn niet altijd zichtbaar tijdens het spel. De spelers moeten daarom aandachtig naar de kaarten kijken. Soms vinden ze verborgen cijfers of letters terug die corresponderen met kaarten uit de stapel.

Opmerking: weet je niet meer hoe je verder moet, dan kun je in de app op de knop “Verborgen Voorwerp” drukken. Op basis van je voortgang bepaalt de app dan wat het dichtstbijzijnde verborgen voorwerp is. Aan het begin van het spel kun je ook kiezen om de automatische helpfunctie in te schakelen om verborgen voorwerpen te vinden. De app zal de spelers dan op het gepaste tijdstip een notificatie sturen.

Zie je het verborgen cijfer (16) op de kaart hiernaast?

HINTS

27 Spelers kunnen tijdens het spel om hints vragen door op de knop “Hint” in de app te drukken en **het cijfer van een openliggende kaart in te voeren.**

B 123 Om hints te verkrijgen voor kaarten met een letter, moeten spelers **het cijfer onder de letter** invoeren in de app.

Opmerking: Bij sommige kaarten zal de app een tweede hint aan de spelers geven (en/of de oplossing) indien de eerste hint hen onvoldoende informatie gaf. De oplossingen zijn ook in de doos terug te vinden.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt zodra de spelers de laatste puzzel hebben opgelost en de timer hebben gestopt. Ze krijgen dan een overzicht van hun score en een evaluatie van hun prestaties te zien (0 tot 5 sterren).

APP

De UNLOCK! app is gratis te downloaden via de App Store en Google Play. De app beheert de resterende tijd, straffen, codes, machines en hints. **JE HEBT DE APP NODIG OM HET SPEL TE KUNNEN SPELEN** (maar zodra je deze hebt gedownload, heb je geen internetverbinding meer nodig). Kies na het opstarten van de app de juiste set avonturen en stel de taal in.
Hierna kom je op een scherm terecht waarmee je de verschillende avonturen kunt selecteren.

KIES JE AVONTUUR

- A **Instellingen:** opent het “Instellingen” scherm.
- B **Avontuur:** kies de juiste banner om de set scenario’s uit deze doos te selecteren en klik op het gewenste scenario. Let op: we raden aan om met het Startspel te beginnen als je nog nooit Unlock! gespeeld hebt.
- C **Start:** brengt je naar het startscherm van een scenario.

APP

BELANGRIJK: De avonturen zijn ontworpen om zonder onderbreking te spelen. Als je de applicatie moet afsluiten voor het einde van een avontuur, zorg er dan voor dat je de eerder aangetroffen machines oplost, zodat je het spel kunt hervatten waar je gebleven was.

INSTELLINGEN

- **A Muziek:** zet de achtergrondmuziek aan/uit.
- **B Timer:** speel met of zonder timer.
- **C Meldingen:** activeer/deactiveer meldingen.
- **D Verborgen voorwerp:** activeert automatisch hints voor verborgen voorwerpen.
- **E Taal:** taalkeuze.

SPEELSCHERM

- **A Resterende tijd**.
- **B Start / Pauze:** start of pauzeer het spel.
- **C Hint:** voer het cijfer van de kaart in waarvoor je een hint nodig hebt. Soms wordt de oplossing getoond als de hints onvoldoende informatie geven.
- **D Strafpunt:** druk op de Strafpunt–knop als een strafkaart dit aangeeft. Je verliest enkele minuten.
- **E Machine:** gebruik een machine (kaarten met een groen symbool).
- **F Hint herzien:** hiermee kun je eerder verkregen hints of verborgen voorwerpen opnieuw bekijken.
- **G Verborgen voorwerp:** ontvang info over verborgen voorwerpen, afhankelijk van je voortgang in een scenario.

Let op: er zijn scenario's waarbij een extra button op het speelscherm in de app zichtbaar is, bijvoorbeeld voor het invoeren van een code, het openen van een plattegrond of het maken van een foto. Dit kan per scenario verschillen.

HINTS / MACHINES

Druk je op de knoppen "Hint" of "Machine", dan krijg je een digitaal toetsenpaneel te zien waarop je een cijfer kunt invoeren voor een hint of een machine.

- **A Digitaal toetsenpaneel:** geef een cijfer in. Met de knop C verwijder je de gehele invoer.
- **B OK:** bevestig het ingegeven cijfer en bekijk de bijbehorende boodschap.
- **C X:** sluit het paneel zonder cijfers in te voeren.

SCORE

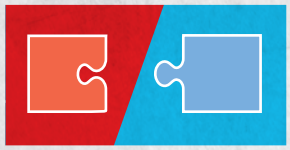
Zodra de spelers het avontuur beëindigen krijgen ze automatisch hun score te zien.
In sommige gevallen zal de uitkomst van het avontuur zichtbaar zijn.

- **A Spelresultaat:** deze informatie geeft een samenvatting van het avontuur. De eerste regel toont de totale tijdsduur en het aantal gebruikte hints. De tweede regel toont de tijd die door straffen verloren werd (met tussen haakjes het aantal straffen) of door onjuiste codes bij machines.
- **B Score:** het aantal sterren (tussen 0 en 5) gebaseerd op jouw resultaten.
  Deze score hangt af van de tijd die je nodig had en het aantal opgevraagde hints.
- **C Delen:** deel jouw score met je vrienden (internetverbinding vereist).

SPELERSHULP

KAARTSOORTEN:

Voorwerp (deur, sleutel)

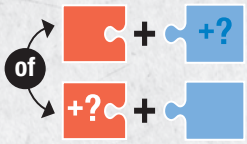


Combineren

Wijziging

- 1 BLAUW CIJFER combineren met een rode kaart
- 1 ROOD CIJFER combineren met een blauwe kaart

Combineren



Machine

- Het kaartnummer invoeren in de **app**
- Los de puzzel op

Grijze kaarten

- De overige kaarten (locaties, interacties, straffen)

GOUDEN REGEL: ROOD CIJFER + BLAUW CIJFER.

ADVIES

Ga duidelijk te werk:

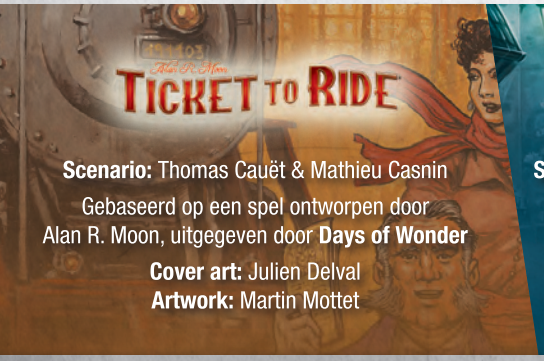
- Verdeel de stapel tussen de spelers zodat ze tijdens het spel sneller door de kaarten kunnen zoeken;
- Lees de kaarten zorgvuldig en overleg met elkaar;
- Leg kaarten af als het spel je dat vraagt. Let op dat je hierbij geen fouten maakt. Doorgestreepte cijfers of letters geven de kaarten aan die je moet afleggen.

Loop je vast?

Soms ontdek je pas later in het avontuur een combinatie, code of machine. Desondanks:

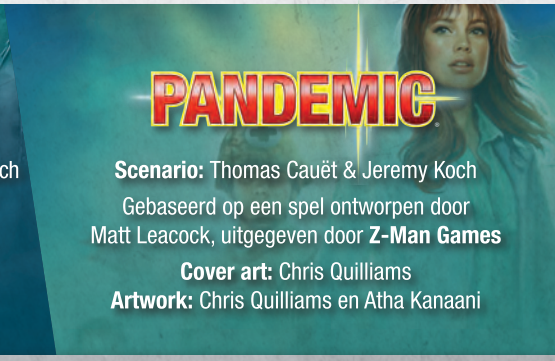
- Als een kaart te ingewikkeld lijkt, dan kun je er een hint voor aanvragen. Dit verlaagt wel je eindscore;
- Misschien heb je een verborgen voorwerp over het hoofd gezien. Druk op de knop “Verborgen Voorwerp” in de app.

CREDITS



Scenario: Thomas Cauët & Mathieu Casnin
Gebaseerd op een spel ontworpen door Alan R. Moon, uitgegeven door **Days of Wonder**
Cover art: Julien Delval
Artwork: Martin Mottet

Scenario: Thomas Cauët, Mathieu Casnin & Jeremy Koch
Gebaseerd op een spel ontworpen door Oleksandr Nevskiy en Oleg Sidorenko, uitgegeven door **Libellud**
Cover art: Xavier Collette
Artwork: Jérôme Pélissier



Scenario: Thomas Cauët & Jeremy Koch
Gebaseerd op een spel ontworpen door Matt Leacock, uitgegeven door **Z-Man Games**
Cover art: Chris Quilliams
Artwork: Chris Quilliams en Atha Kanaani

Illustraties startspel: Arnaud Demaegd.

HELP

Dit product is met de grootst mogelijke aandacht gemaakt. Mocht er onverhoopt toch een probleem zijn met het spel, neem dan contact op met de klantenservice van Asmodee via www.asmodee.com

Nederlandse editie: Kim Somberg en Stefan Meeuwsen

Met dank aan Days of Wonder, Libellud, Z-Man Games en de spelontwerpers (Alan R. Moon, Oleksandr Nevskyi, Oleg Sidorenko, en Matt Leacock) voor hun hulp.

Distributie:
Asmodee The Netherlands - Vossenbeemd 51 - 5705 CL Helmond - Nederland
Asmodee Belgium - Theodoor Swartsstraat 3 - 3070 Kortenberg - België

Days of Wonder, het Days of Wonder logo en Ticket to Ride – het bordspel zijn handelsmerken of geregistreerde handelsmerken van Days of Wonder, Inc. en auteursrechten © 2004-2021 Days of Wonder, Inc. Alle rechten voorbehouden.

MYSTERIUM ™ is een geregistreerd handelsmerk van ASMODEE GROUP.

© 2013 Z-Man Games. Pandemic en Z-Man Games zijn ® van Z-Man Games. Het Z-Man logo is een ® van Z-Man Games.

UNLOCK! SPEL AVONTUREN is een spel van Space Cowboys – Asmodee Group – 47 rue de l’Est – 92100 Boulogne–Billancourt – Frankrijk © 2022 SPACE Cowboys. Alle rechten voorbehouden.
Met dank aan GAMING RULES!. Ontdek meer over **UNLOCK!** en SPACE Cowboys op: www.spacecowboys.fr/our–board–games, SpaceCowboysUS / SpaceCowboys1 / space_cowboys_officiel.

Dank aan Norhane en de testers van Guyancourt!