

# UNLOCK!

REJTÉLYES 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

Ez a pakli az első kaland tetején található.



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

### 3 kaland (186 kártya)

AZ ELÁTKOZOTT HÁZ



Nehézségi szint:

A NAUTILUS CSAPDÁI



Nehézségi szint:

TONIPAL KINCSE



Nehézségi szint:

## A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE



Minden pakli egy teljes, önálló kooperatív kaland.

Lépjetek be valamelyik magával ragadó világba, és teljesítsétek a 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, mivel 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** – 7. oldal), válasszátok ki a Rejtélyes kalandok **bevezető** kalandját, 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.



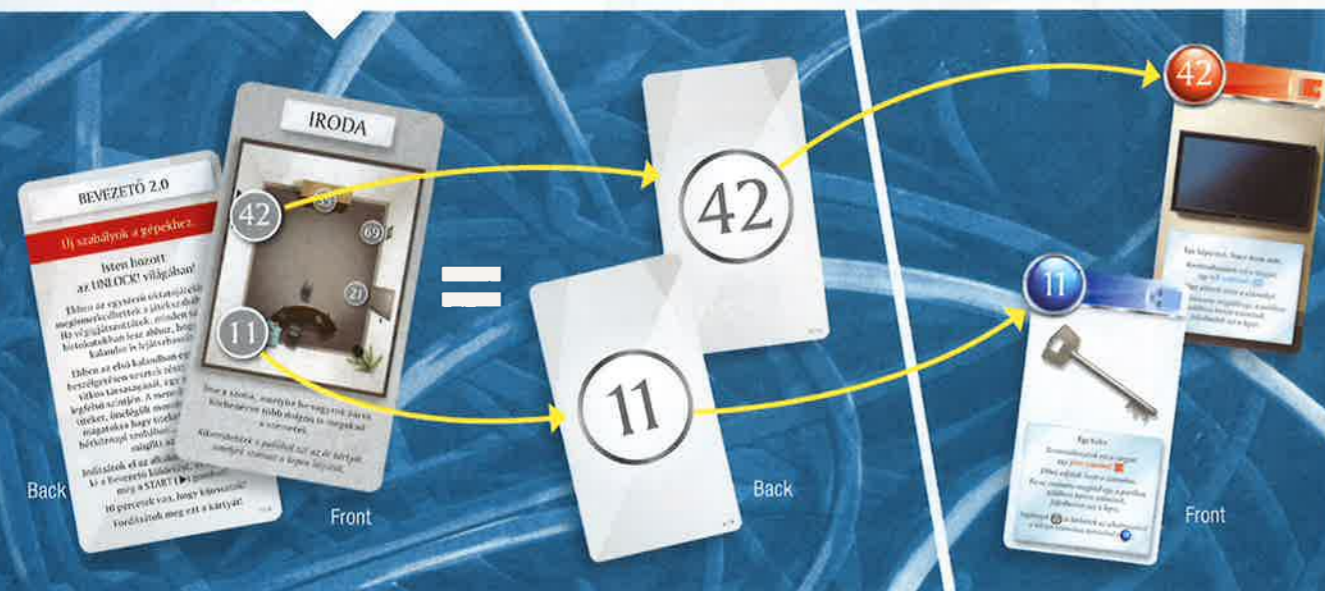
Minden kártya hátlapján található egy számot, így a játék előtt megbizonyosodhatok arról, hogy mindegyik megvan-e.

# JÁTÉKSZABÁLYOK



A kezdőlap hátoldalán láthatjátok a játék első szobájának képét. 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 (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 játékosot 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 szekrény.

A 11-es tárgy egy kulcs.



**GÉPEZETEK (ZÖLD FELSŐ SÁVVAL)**

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

A 69-es gépezeten 6 tű látható.



**KÓDOK (SÁRGA FELSŐ SÁVVAL)**

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 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 (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.

**ARANSZABÁLY:** 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 szekrényel (35) kombináljátok. Ezután átnézitek a paklit, és megkeresitek a 46-os kártyát (46) (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 néhány percet) veszítetek. Ha bünteteskártyát (27), fordítottok fel, kövessétek az azon olvasható utasításokat. Ezután dobjátok el a bünteteskártyát.


## MÓDOSÍTÓK

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

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

## GÉPEZETEK

A gépezetek (kártyák zöld felső sávval) 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. Az alkalmazás végigsegíti a játékosokat a játék folytatásához vezető lépéseken, és helyes megoldás esetén legtöbb esetben egy piros számot ad eredményül (amit aztán egy kék számhoz lehet hozzáadni).

Később a játék során rájöttök, hogyan használhatjátok 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 (9) számot. Ezt a számot most már hozzá tudjátok adni a vezeték számához (16), és kivehetitek a pakliból a (25) kártyát.

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



## KÓDOK



A játék során előfordulhat, hogy kódokkal kerültök szembe (sárga felső sávval): számrak, digitális ajtózárok 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



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 kérjetez utalást a legközelebbi rejtett tárgyra.

Látjátok a rejtett számot (16) a szemközti kártyán?



## SEGÍTSÉGEK



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

**B** 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 elégednek meg a játékosok.

## A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, ha teljesítitek a kalandot, és megállítjátok az időmérőt. Ezután megnézhetitek, hány pontot értetek el, és kaptok egy értékelést a teljesítményetekről (0–5 csillag).

A játék **NEM** ér véget, ha a számláló eléri a 00:00-t. Még befejezhetitek a kalandot. A pontszámotok azonban nem lesz olyan jó, mintha időben sikerült volna végeznetek.

## AZ ALKALMAZÁS

Az **UNLOCK!** alkalmazás ingyenesen letölthető az App Store-ból és a Google Play áruházból. Ennek segítségével mérhetitek az időt, számon tarthatjátok a büntetéseket, beírhatjátok a kódokat és kérhetek segítséget. **AZ ALKALMAZÁS BIKINDIÁNYVON SZÜKSÉGES A JÁTÉKHOZ** (de ha egyszer letöltöttétek, internetkapcsolatot már nem igényel). Az alkalmazás indítása után válasszátok ki a „Rejtélyes kalandok” dobozt, majd a játék nyelvét. A következő képernyőn kiválaszthatjátok a lejátszani kívánt kalandot.



### A KALAND KIVÁLASZTÁSA

- A** Kaland: a kép elhúzásával lépkedhatsz a játékban található kalandok között. Ne feledd: azt javasoljuk, hogy a **bevezető** kalanddal kezdj!
- B** A Játék gomb megnyomásával eljutsz a játék képernyőre.

### A JÁTÉK KÉPERNYŐJE

- A** Hátralévő idő: a kalandot akkor is befejezhetitek, ha a számláló eléri a 00:00-t.
- B** Indít/állj: elindítja vagy megállítja a játékot.
- C** Segítség: segítséget kérhetek, ha megadjátok annak a kártyának a számát, amelyikhez segítségre van szükségetek.
- D** Büntetés: amikor bünteteskártyát fordítotok fel, a kártya instrukciója alapján nyomnotok meg ezt a gombot. Ezzel néhány percnyi időt veszítetek.
- E** Kód: ide kódot üthettek be.
- F** Gépezet: gépezet használata.
- G** Segítségek áttekintése: itt nézhetitek át a korábban kért segítségeket és a rejtett tárgyakhoz kapcsolódó tippeket.
- H** Rejtett tárgy: ha elakadtok a kaland közben, ezzel kérhetek a rejtett tárgyakhoz segítséget.
- I** Hang: ezzel kapcsolhatjátok be/ki a háttérzenét.
- J** Idő: itt kapcsolhatjátok ki vagy be a játékidőt.



### SEGÍTSÉG/KÓDOK

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

- A** Numerikus billentyűzet: a segítségével beüthetsz egy számot. A **C** gomb kitorli a teljes beírt számsort.
- B** Jóváhagyás: az OK gomb megnyomásával ellenőrizheted a beírt számot, és megkapod 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.

- A** Eredmény: ezek a számok foglalják össze a kalandotokat. 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.





# SEGÉDLET

## KÁRTYATÍPUSOK

**Tárgy** (ajtó, kulcs...)



**Add össze**



**Módosító**

▶ 1 KÉK SZÁM (a kártya sorszámán kívül)

**Add össze**



**Gépezet**

▶ A feladványt az alkalmazásban kell megtejtetnek

**Ha piros számot kaptál, add össze**



**Kód** (zárok, billentyűzetek...)

▶ Mindig 4 számjegyű

▶ Az alkalmazásban írható be

**Szürke kártyák**

▶ Egyéb kártyák (szobák, interakciók, büntetések)

**AZ ARANYSZABÁLY: EGY PIROS SZÁM CSAK EGY KÉK SZÁMMAL KOMBINÁLHATÓ. MÁS KOMBINÁCIÓ NEM LEHETSÉGES.**

## TANÁCSOK

### Legyetek rendszerezettek:

- ▶ a paklit adjátok az egyik játékosnak vagy osszátok fel több játékos között;
- ▶ alaposan olvassátok el a kártyák szövegét, és kommunikáljatok egymással
- ▶ amikor utasítást kaptok rá, dobjátok el a kártyákat (és ellenőrizzétek, hogy nem vétettek-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

### AZ ELÁTKOZOTT HÁZ

Kaland: Fabrice Mazza  
Illusztrátor: Pierre Santamaria  
<http://www.behance.net/pierresantamaria>

### A NAUTILUS CSAPDÁI

Kaland: Arnaud Ladagnous  
Illusztrátor: Florian de Gesincourt  
<http://www.degesart.com>

### TONIPAL KINCSE

Kaland: Billy Stevenson & Sébastien Pauchon  
Illusztrátor: Sergo  
<http://mikmakstudio.com>

A bevezető kaland illusztrációját Arnaud Demaegd készítette.



Az UNLOCK! REJTÉLYES KALANDOK kiadója a JD Editions – Space Cowboys  
47 rue de l'Est – 92100 Boulogne-Billancourt – Franciaország  
© 2018 SPACE Cowboys. All rights reserved

Tudj meg többet az UNLOCK!-ról és a SPACE Cowboysról a [www.spacecowboys.fr](http://www.spacecowboys.fr), valamint a [Facebook](https://www.facebook.com/SpaceCowboysFR) @SpaceCowboysFR oldalakon. [Twitter](https://twitter.com/SpaceCowboysFR)

