

UNLOCK!

SZABADULÓS KALANDOK

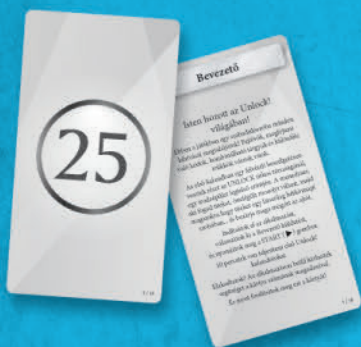
- ▶ 10 éves kortól
- ▶ 60 perc
- ▶ 2–6 játékos (A sziget kivételével az összes kaland játszható egyedül is)



TARTOZÉKOK

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

Egy 10 lapos bevezető pakli



3 db 60 lapos pakli (egy pakli egy kaland)

• A FORMULA •



igazi
szabadulószoza-élmény

KOLBÁSZ ÉS KISEGÉR



mint egy
rajzfilmszerű videojáték

Dr. Goorse szigete



hősies kaland
tapasztalt játékosoknak

A JÁTÉKRÓL



Minden pakli egy teljes, önálló kaland. Lépjenek be valamelyik magával ragadó világba, és teljesítsék küldetéseket! Egy óra áll rendelkezésükre, hogy leküzdjék 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 **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 jegyzeléshez.



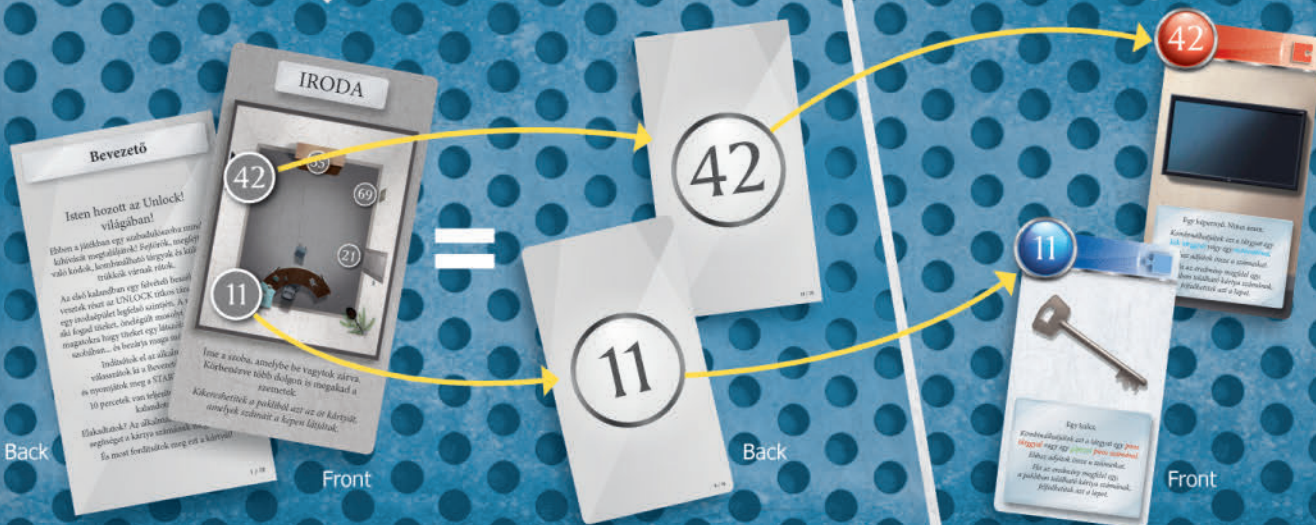
Minden kártya hátoldalán egy egyedi számot találsz, így a játék előtt ellenőrizheted, hogy teljes-e a pakli.

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 játékosat 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 játékosoknak a gépezet beindításához be kell ütniük annak számát az alkalmazásban (lásd **Gépezetek** – 5. oldal).

A 69-es gépezet egy hat túból álló hálózat.



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.

OTHER CARDS (GREY TOP STRIP)

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.


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

Úgy döntesz, hogy a kulcsot () a szekrényel (), kombinárod. Ezután átnézed a paklit, és megkeresed a  -os kártyát (11+35). Működik! Kinyitod a szekrényt, és meglátod, mi van benne.




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 () után el kell dobnotok a kulcsot () és a szekrényt ().



BÜNTETÉSEK

Egyes cselekedetek hatására időt veszítetek. Ha büntetőkártyát (), fordítotok fel, kövessétek az azon látható utasításokat (időt veszítetek, általában néhány perccel). Ezután dobjátok el ezt a kártyát.



Leve a szoba, amelybe be vagytok zárva. Kiebesztve több óráig is megakad a szobátok. Kérem, fordítsátok fel az új kártyát, amelynek csatlakozása a képen látható.

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

Egy gépezet (zöld felső csíkkal) használatához be kell írnotok a kártya számát (vagy ha ez egy betűjeles kártya, akkor a betű alatt látható számot) az alkalmazásba. Ekkor az alkalmazásban megjelenik a gépezet képe, és a segítségkérésre, válaszadásra stb. alkalmas gombok. Az alkalmazás lépésről lépésre segíti a játékosokat, és általában ad egy piros számot is (amit hozzáadhatnak egy kék számhoz).

Később a játék során a játékosok rájönnek, hogyan használhatják a gépezetet 69: össze kell kötni a két középső tűt. Ehhez meg kell nyomni az alkalmazás gombját , majd be kell ütni a kártya számát 69. Ezután az alkalmazásban ki kell választani a két középső tűt, majd jóváhagyni, így a játékosok megkapják a 9-es számot. Ezt most már kombinálhatják az elektromos vezetékkel 16, és kikereshetik a 25-ös kártyát (16+9).

Vigyázat! Ha rosszul használjátok a gépezetet, időt veszíthettek! Lehet, hogy tovább kell haladnotok a történetben, hogy megértsétek a gépezet működését.

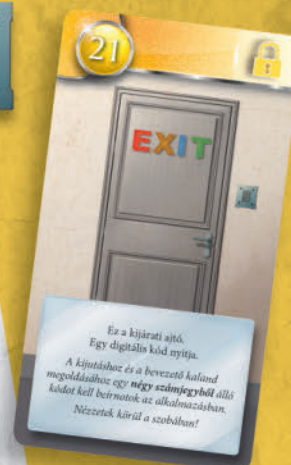


KÓDOK



A játék során előfordulhat, hogy kódokkal kerültök szembe (sárga felső csíkkal): számmalakkal, 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



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) kérjetez utalást a legközelebbi rejtett tárgyra.

Látjátok a 46-os kártyán a rejtett számot? Nézzetek **be** a szekrénybe!



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
123

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

Megjegyzés: egyes kártyáknál az alkalmazás egy második segítséget (és/vagy a megoldást) is felajánl, ha az első nem szolgálna elegendő információval.

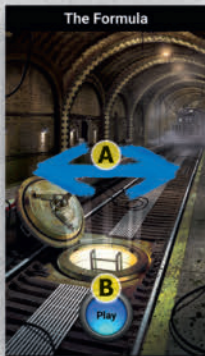
A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, ha teljesítetek a kalandot, és megállítjátok az időmérőt. Ezután megnézhetetek, 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 befejezhetetek a kalandot. A pontszámotok azonban nem lesz olyan jó, mintha időben sikerült volna végezetek.

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 kérhettek segítséget. AZ ALKALMAZÁS MINDENKÉPPEN SZÜKSÉGES A JÁTÉKHOZ (de ha egyszer letöltöttétek, internetkapcsolatot már nem igényel). A játék elején ki kell választanotok a játék nyelvét. A következő képernyőn kiválaszthatjátok a lejátszani kívánt kalandot.

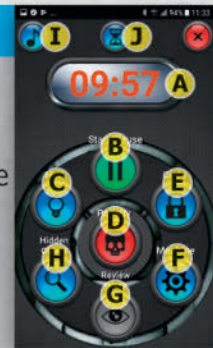


A KALAND KIVÁLASZTÁSA

- 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 menü képernyőre.

A MENÜ KÉPERNYŐ

- A** Hátralévő idő: az időmérő a háttérben akkor is tovább működik, ha a számláló eléri a 00:00-t.
- B** Indít/állj: elindítja vagy megállítja a játékot.
- C** Segítség: segítséget kérhettek, ha megadjátok annak a kártyának a számát, amelyikhez segítségre van szükségetek.
- D** Büntetés: amikor bünteteskártyát fordítottok fel, lehet, hogy meg kell nyomnotok ezt a gombot. Ezzel néhány percnyi időt veszítetek.
- E** Kód: írjatok be egy kódot.
- F** Gépezet: használjátok a gépezeteket.
- G** Segítség átnevezése: itt nézheted át a korábban kért segítségeket és rejtett tárgyakhoz kapcsolódó tippeket.
- H** Rejtett tárgy: ha elakadtok a kaland közben, ezzel kérhettek a segítséget rejtett tárgyakhoz.
- I** Hang: ezzel kapcsolható be/ki a háttérzene.
- J** Idő: játszhattok órával vagy anélkül.



SEGÍTSÉG/KÓDOK



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

- A** Numerikus billentyűzet: a segítségével beüthetsz egy számot. A **C** gomb kitörli a teljes beírt számsort.
- B** Ellenőrzés: az OK gomb megnyomásával ellenőrizheted a beírt számot, és megkapod a hozzá tartozó üzenetet.
- C** Bezár: a segítségével egy szám beírása nélkül bezárható a billentyűzet.

ÉRTÉKELÉS

A kaland befejeztével automatikusan ez a képernyő jelenik meg. Egyes esetekben egy üzenet adja meg a kaland lezárását vagy utasít egy utolsó kártya felfordítására.


- 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.




SEGÉDLET

KÁRTYATÍPUSOK

Tárgy (ajtó, kulcs...)




Add össze




Módosító

▶ 1 KÉK SZÁM (a kártya sorszámán kívül)

Add össze



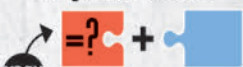
vagy




Gépezet

▶ Az alkalmazásban kell megoldani egy feladványt.

Majd add össze



vagy



Kód (zárok, billentyűzetek...)

▶ Mindig 4 számjegű

▶ Az alkalmazásban írható be

Szürke kártyák

▶ Egyéb kártyák (szobák, interakciók, büntetések)

Az arany szabály: 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 ellenőrizték, 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 értékeléseket);
 - ▶ lehet, hogy egy rejtett tárgyat nem vettetek észre. Nyomjátok meg az alkalmazásban a Rejtett tárgy gombot.

SZERZŐK/ILLUSZTRÁTOROK

A FORMULA

Kaland: Cyril Demaegd

Illusztrátor: Pierre Santamaria
www.behance.net/pierresantamaria

KOLBÁSZ ÉS KISEGÉR

Kaland: Alice Carroll

Illusztrátor: Legruth
www.mgueritte.com

Dr. Goorse szigete

Kaland: Thomas Cauet

Illusztrátor: Florian de Gesincourt
www.degesart.com

Fordította: Kohári Zsolt / Lektorálta: Vágó Illés Dániel

UNLOCK! is published by JD Éditions - SPACE Cowboys:
238, Rue des Frères Farman, 78530 BUC - France
© 2017 SPACE Cowboys. All rights reserved.

Find out more about UNLOCK! and the SPACE Cowboys
on www.spacecowboys.fr, on [Facebook](https://www.facebook.com/SpaceCowboysUS) @SpaceCowboysUS and on [Twitter](https://twitter.com/SpaceCowboysUS)

