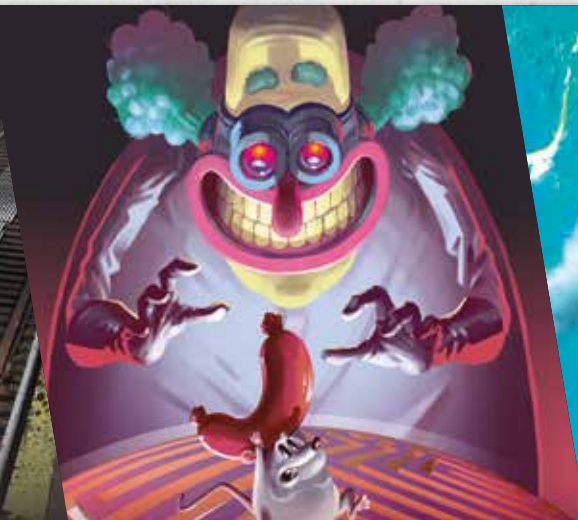
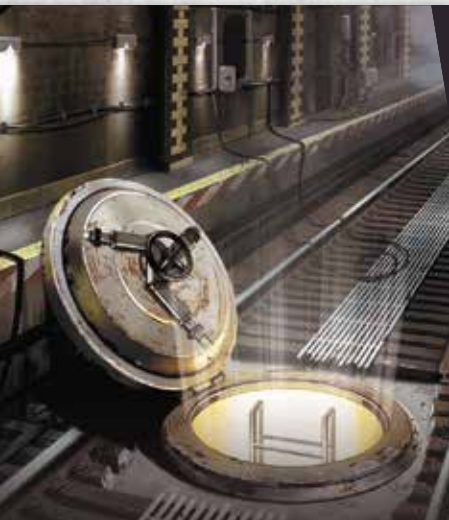


UNLOCK!

WIELKA UCIECZKA

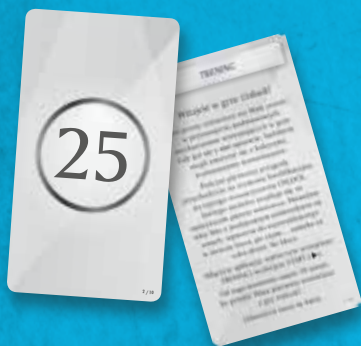
- ▶ Od 10 lat wwyż
- ▶ 60 minut
- ▶ Od 2 do 6 graczy (z wyjątkiem Wyspy doktora Groose'a każdy scenariusz może być rozgrywany solo).



ZAWARTOŚĆ

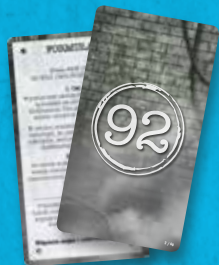
WAŻNE! NIE OGLĄDAJCIE KART PRZED ROZPOCZĘCIEM ROZGRYWKI.

talca scenariusza
treningowego (10 kart)



3 talce scenariuszy (po 60 kart każda)

FORMUŁA



Emocje z escape roomu
przeniesione na Twój stół!

MYSZ I KIEŁBASA



Klimat starej,
dobrej gry wideo!

Wyspa doktora Groose'a



Niesamowita przygoda dla
doświadczonych graczy!

WPROWADZENIE

Każda talca stanowi zamknięty niezależny scenariusz. Zanurzcie się po uszy w przygodzie i wspólnie wypełnijcie misję. Macie godzinę (czasu rzeczywistego), aby pokonać wszystkie przeszkody, które staną Wam na drodze.



RODZAJE KART



W grze występuje kilka rodzajów kart.



PRZEDMIOTY (CZERWONY ALBO NIEBIESKI PASEK U GÓRY KARTY)

Przedmioty mogą czasem wchodzić w interakcję z innymi przedmiotami (zob. *Łączenie przedmiotów*, str. 4).

Przedmiot 35 to skrzynia.

Przedmiot 11 to klucz.

MASZYNY (ZIELONY PASEK U GÓRY KARTY)

Maszyny należy odpowiednio uruchomić. Czarne numery widniejące na ilustracjach **nie** odnoszą się do innych kart, więc nie szukajcie tych numerów w tali (zob. *Maszyny*, str. 5).

Na maszynie 67 znajduje się 6 bolców, a do każdego przypisany jest czarny numer (te numery nie odpowiadają żadnym kartom w tali).



KODY (ŻÓŁTY PASEK U GÓRY KARTY)

Te karty wymagają wprowadzenia do aplikacji odpowiedniej kombinacji cyfr, aby móc kontynuować przygodę (zob. *Kody*, str. 6).

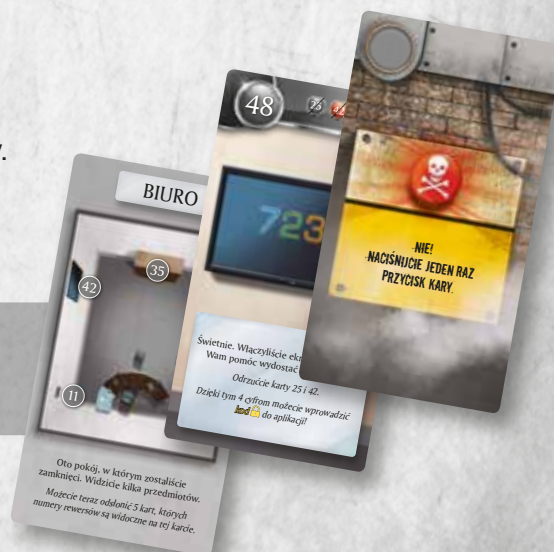
Karta 21 to zamknięte drzwi zabezpieczone kodem cyfrowym. Odpowiedni kod odblokuje drzwi.

INNE KARTY (SZARY PASEK U GÓRY KARTY)

Może to być:

- ▶ **Obszar** ukazujący miejsce i znajdujące się w nim przedmioty.
- ▶ Wynik **interakcji z przedmiotem**.
- ▶ **Kara**, której podlegają gracze, jeśli popełnili błąd.
- ▶ **Modyfikator** (zob. *Modyfikatory*, str. 5).

Po lewej – pomieszczenie.
Pośrodku – wynik interakcji.
Po prawej – kara.



ŁĄCZENIE PRZEDMIOTÓW

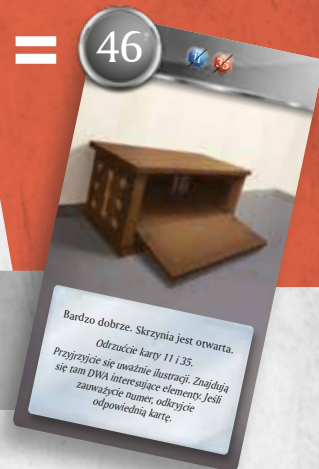


Czasem możliwe jest łączenie ze sobą przedmiotów (na przykład drzwi i klucza). Wartości łączonych kart (widniejące w czerwonym albo niebieskim kółku) należy dodać, a wynik wskaże numer karty, którą należy wyszukać w talii. Oczywiście niemożliwe jest łączenie ze sobą liter i numerów.

ZŁOTA ZASADA. Czerwony numer można dodać tylko do niebieskiego numeru. Niemożliwa jest **ŻADNA** inna kombinacja (niebieski + niebieski, czerwony + czerwony, niebieski + szary itp.).

$$11 + 35$$

$$= 46$$



Decydujecie się użyć klucza (11), aby otworzyć szafkę (35). Szukacie więc w talii karty o numerze 46 (11 + 35). Udało się! Otwieracie szafkę i dowiadujecie się, co jest w środku.

ODRZUCANIE KART



W górnej części niektórych kart znajdują się przekreślone numery i litery. Nakazują wyrzucenie z talii kart o tych numerach bądź literach z uwagi na to, że w obecnej sytuacji nie będą już potrzebne w grze.



Po otwarciu szafki (46) odrzućcie klucz (11) i szafkę (35).

KARY



Niektóre działania powodują, że macie mniej czasu na przejście scenariusza. Jeśli odkryjecie kartę kary (skull icon), postępujcie według zawartych na niej instrukcji (tracie trochę czasu, zazwyczaj kilka minut). Następnie kartę kary należy odrzucić.

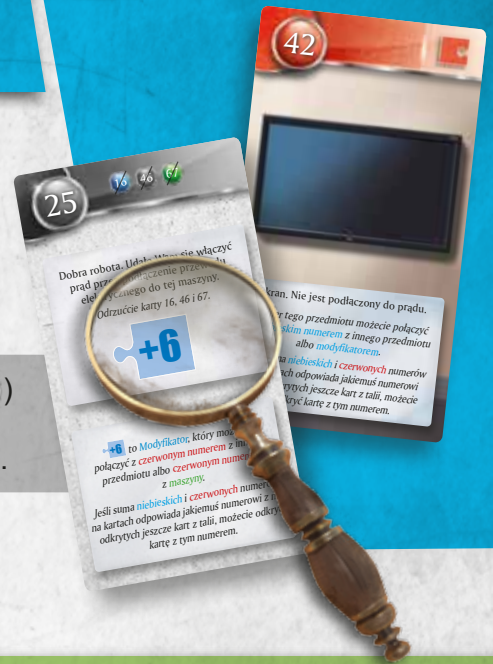


MODYFIKATORY



Na niektórych kartach znajdują się modyfikatory. Są to niebieskie numery poprzedzone znakiem „+” na tle niebieskiego puzzla. Numery te **nigdy nie odnoszą się** do innych kart i muszą być dodane do czerwonego numeru (zgodnie ze **złotą zasadą**).

Przywróciliście dopływ prądu (karta 25) i otrzymaliście modyfikator (+6), który możecie dodać do czerwonego numeru.



MASZyny



Zanim będziecie mogli użyć maszyny (karta z zielonym paskiem u góry), musicie nauczyć się ją obsługiwać poprzez dotarcie do odpowiedniego punktu w scenariuszu i odnalezienie instrukcji. Na kartach maszyn widnieje kilka czarnych numerów poprzedzonych znakiem „+”. Te numery **nigdy nie odnoszą się** do innych kart w talii. Służą do tego, aby je ze sobą łączyć. Uzyskana suma stanowi **czerwony numer**, który następnie należy dodać do **niebieskiego numeru** (zgodnie ze **złotą zasadą**).

W późniejszej fazie gry odkrywacie, jak uruchomić tę maszynę (67): musicie połączyć ze sobą bolce +3 i +6, co daje czerwony numer o wartości =9. Maszyna wymaga także kabla (16), więc decydujecie się dodać numer z kabla do sumy z wybranych bolców (=9). W rezultacie możecie wziąć z talii kartę 25 (16 + 9).



KODY



W trakcie gry będziecie czasem napotykać kody (karty z żółtym paskiem u góry) w postaci np. zamków szyfrowych, klawiatury numerycznej itp. Aby rozwiązać te zagadki, będziecie potrzebować prawidłowego kodu. Odnaleziony kod należy wprowadzić do aplikacji (zob. *Aplikacja*, str. 7) i nacisnąć przycisk OK (nie trzeba wprowadzać numeru karty).

Kody zawsze składają się z 4 cyfr. Jeśli wprowadzony kod jest prawidłowy, aplikacja poinformuje Was, co macie dalej zrobić. Jeśli kod jest nieprawidłowy, stracie trochę czasu (kilka minut).

UKRYTE PRZEDMIOTY



Czasem będziecie musieli się bliżej przyjrzeć niektórym kartom, gdyż mogą się na nich znajdować ukryte numery lub litery. Odpowiadają one określonym kartom z talii, które musicie odkryć.

Uwaga! Jeśli utknęliście w martwym punkcie, naciśnijcie opcję *Ukryty przedmiot*. Uzyskacie podpowiedź o najbliższym ukrytym przedmiocie.

Czy widzicie ukryty numer na karcie 46? Zerknijcie **do wnętrza** szafki.



PODPOWIEDZI



27

W trakcie gry możecie prosić o podpowiedzi. Naciśnijcie opcję *Podpowiedź* w aplikacji i poproście o pomoc, **wpisując numer odkrytej karty**, do której potrzebujecie pomocy.

B
1,23

W przypadku kart oznaczonych literą wprowadźcie **widniejący pod nią numer**.

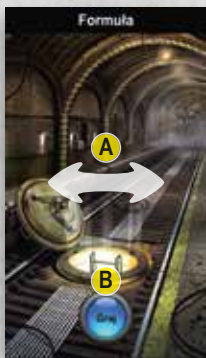
KONIEC GRY



Gra kończy się, gdy ukończycie scenariusz i zatrzymacie zegar. Możecie wtedy odczytać swój wynik i ocenę waszych dokonań (od 0 do 5 gwiazdek). Gra **NIE** kończy się z chwilą, gdy czas osiągnie wartość 00:00. Możecie kontynuować przygodę aż do chwili, gdy zakończy się ona sukcesem. Jednakże Wasz wynik nie będzie tak dobry, jak w przypadku ukończenia scenariusza na czas.

APLIKACJA

Możecie ściągnąć aplikację *UNLOCK!* za darmo z Apple Store lub Google Play. Aplikacja umożliwia zarządzanie czasem, karami, kodami i podpowiedziami. **APLIKACJA JEST NIEZBĘDNA DO GRY** (po ściągnięciu aplikacji nie potrzebujecie już połączenia internetowego). Na początku gry musicie wybrać język gry, a następnie zostaniecie przekierowani do ekranu wyboru scenariusza.

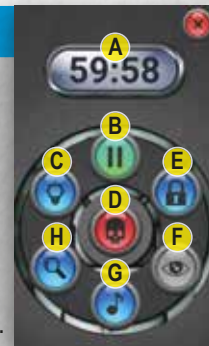


WYBÓR SCENARIUSZA

- A** Scenariusz. Przesuwając ilustracje, możecie poruszać się pomiędzy różnymi scenariuszami. Przypomnienie. Na początek zalecamy rozegranie scenariusza treningowego.
- B** Naciśnijcie *Graj!*, aby przenieść się do ekranu gry.

EKRAN GRY

- A** Pozostały czas. Możecie kontynuować grę nawet po tym, gdy odliczanie osiągnie wartość 00:00.
- B** Start/pauza. Rozpoczęcie gry albo jej przerwanie.
- C** Podpowieź. Możecie poprosić o podpowieź, wprowadzając numer karty, do której potrzebujecie pomocy.
- D** Kara. Gdy odkryjecie kartę kary, możecie zostać poproszeni o naciśnięcie tej opcji. Powoduje ona stratę czasu (kilka minut).
- E** Kod. Wybierając tę opcję, możecie wprowadzić kod wymagany przez kartę kodu (z żółtym paskiem u góry).
- F** Przegląd podpowiedzi. Pozwala przejrzeć ponownie wcześniej ujawnione podpowiedzi/ukryte przedmioty.
- G** Muzyka. Pozwala włączyć albo wyłączyć muzykę w tle.
- H** Ukryty przedmiot. W przypadku poważnych trudności możecie poprosić o pomoc w odnalezieniu ukrytych przedmiotów.



PODPowiedzi/KODY

Gdy naciśnięcie opcję *Podpowieź* albo *Kod*, uzyskacie dostęp do klawiatury numerycznej. Dzięki niej możecie wprowadzić do aplikacji numer podpowiedzi albo kodu.

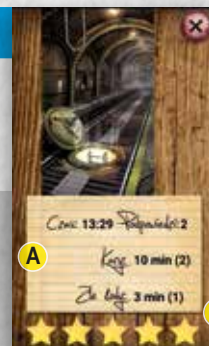


- A** Klawiatura numeryczna. Pozwala wprowadzić do aplikacji numer. Klawisz C kasuje cały wprowadzony numer.
- B** Potwierdzenie. Naciskając *OK*, potwierdzacie wprowadzony numer i otrzymujecie wiadomość zwrotną.
- C** Zamknij. Pozwala zamknąć klawiaturę bez wprowadzania numeru.

OCENA

Gdy ukończycie scenariusz, zostaniecie automatycznie przekierowani do tego ekranu. W niektórych przypadkach pojawi się wiadomość opisująca zakończenie przygody lub nakazująca sięgnięcie po kartę finałową.


- A** Wynik gry. Te liczby podsumowują Wasze dokonania. W pierwszym wierszu widnieje całkowity czas i liczba wykorzystanych podpowiedzi; w drugim wierszu – czas stracony w wyniku kar (w nawiasie liczba kar); a w trzecim – czas stracony wskutek wprowadzenia nieprawidłowego kodu (w nawiasie liczba nieprawidłowych kodów).
- B** Ocena. Liczba gwiazdek (0–5) zależna jest od czasu, jaki zajęło Wam rozegranie scenariusza, i liczby wykorzystanych podpowiedzi.




POMOC GRACZA

RODZAJE KART

Przedmiot
(np. drzwi, klucz)



dodaj



Modyfikator

▶ 1 NIEBIESKI NUMER
(inny niż numer
samej karty).

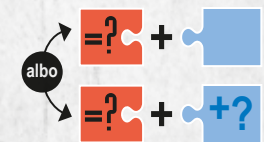
dodaj



Maszyna

▶ Musisz zrozumieć jej
działanie, aby otrzymać
1 CZERWONY NUMER.

następnie dodaj



Kod (np. zamki, klawiatura)

- ▶ Ma zawsze 4 cyfry.
- ▶ Kod musi zostać wprowadzony do aplikacji.

Szare karty

- ▶ Inne karty
(obszar, interakcja, kara).

ZŁOTA ZASADA. MOŻLIWE JEST DODANIE DO SIEBIE TYLKO CZERWONEGO I NIEBIESKIEGO NUMERU. ŻADNA INNA KOMBINACJA NIE JEST MOŻLIWA.

WSKAZÓWKI

Starajcie się być zorganizowani:

- ▶ Podzielcie talię między kilku graczy albo niech opiekuje się nią jeden z Was.
- ▶ Czytajcie uważnie teksty na kartach i rozmawiajcie ze sobą.
- ▶ Odrzucajcie karty, gdy tylko gra nakazuje Wam to zrobić (sprawdźcie, czy nie popełniliście błędu – odrzucajcie tylko karty o skreślonych numerach i literach).

Utknęliście?

- Czasem niezbędne jest dotarcie do pewnego punktu w scenariuszu, aby zrozumieć daną kombinację, kod lub maszynę. Niemniej jednak:
- ▶ Jeśli karta wydaje się Wam zbyt trudna, poproście o podpowiedź (nawet jeśli obniży to Waszą końcową ocenę).
 - ▶ Być może przegapiliście jakiś ukryty przedmiot – naciśnijcie opcję *Ukryty przedmiot* w aplikacji.

AUTORZY/ILUSTRACJE

FORMUŁA

Scenariusz: Cyril Demaegd

Ilustracje: Pierre Santamaria
www.behance.net/pierresantamaria

MYSZ I KIEŁBASA

Scenariusz: Alice Carroll

Ilustracje: Legruth
www.mgueritte.com

Wyspa doktora Groose'a

Scenariusz: Thomas Cauët

Ilustracje: Florian de Gesincourt
www.degesart.com

Tłumaczenie: Monika Żabicka
Redakcja polskich zasad: Zespół Rebel

UNLOCK! zostało wydane przez JD Éditions – SPACE Cowboys:
238, Rue des Frères Farman, 78530 BUC – Francja
© 2017 SPACE Cowboys. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Dowiedz się więcej o *UNLOCK!* i SPACE Cowboys na:
www.spacecowboys.fr, [Facebook](https://www.facebook.com/SpaceCowboysUS) @SpaceCowboysUS i [Twitter](https://twitter.com/SpaceCowboysUS).

