

UNLOCK!

WIELKA TAJEMNICA

- ▶ Od 10 lat wzwyż
- ▶ 60 minut
- ▶ Od 1 do 6 graczy



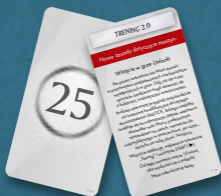
PUŁAPKI NAUTILUSA

Poziom trudności: 

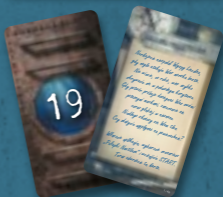
ZAWARTOŚĆ

**WAŻNE! NIE OGLĄDAJCIE KART
PRZED ROZPOCZĘCIEM ROZGRYWKI.**

**talia scenariusza
treningowego (10 kart)**



**talia scenariusza
(60 kart)**



WPROWADZENIE



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

PRZYGOTOWANIE

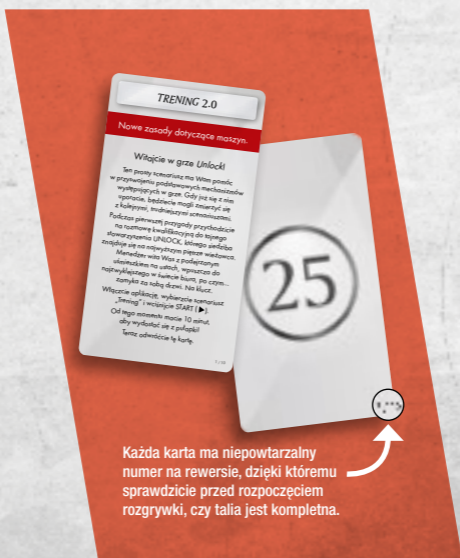
Aby nauczyć się, jak grać, zalecamy rozegranie **scenariusza treningowego**, który wprowadzi Was w zasady **UNLOCK!**.

Scenariusz treningowy możecie rozegrać nawet **przed** lekturą niniejszej instrukcji.

Przygotujcie tylko grę według poniższych wskazówek:

- ▶ Umieście kartę startową (z tytułem scenariusza) pośrodku stołu stroną z tekstem do góry.
- ▶ Pozostałe karty połóżcie obok w zakrytym stosie.
- ▶ Włączcie **aplikację** (zob. *Aplikacja* str. 12), wybierzcie scenariusz **Trening** i połóżcie urządzenie w zasięgu wszystkich graczy.
- ▶ Jedno z Was odczytuje na głos tekst na karcie startowej, następnie uruchamia zegar w aplikacji i odwraca kartę. Rozgrywka rozpoczęta!

Uwaga! Możecie robić notatki.



Każda karta ma niepowtarzalny numer na rewersie, dzięki któremu sprawdzicie przed rozpoczęciem rozgrywki, czy talia jest kompletna.

ZASADY GRY



Na awersie karty startowej widzicie pierwsze pomieszczenie scenariusza. W tym pomieszczeniu znajdują się numery i litery odpowiadające różnym kartom w talii (numery i litery widnieją na rewersach kart).

Za każdym razem, gdy na karcie zobaczycie numer lub literę, możecie odkryć odpowiadającą im kartę z talii (odwróćcie ją, aby zobaczyć jej treść). Odkryte karty kładźcie na stole tak, aby wszyscy gracze je widzieli.



Rozgrywka toczy się w czasie rzeczywistym, a Wy musicie współpracować, aby wspólnie zwyciężyć. Upewnijcie się, że każde z Was ma dostęp do talii i kart. Jeśli chcecie, możecie ustalić, że dystrybucją kart zajmuje się jedna konkretna osoba. Możecie też podzielić różne obowiązki pomiędzy kilku graczy. **Karty powinny tworzyć zakrytą talię, której nie wolno Wam rozkładać, dopóki nie skończycie rozgrywki.**

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. 6).

35

Przedmiot **35** to skrzynia.

11

Przedmiot **11** to klucz.



Klucz.

Numer tego przedmiotu możecie połączyć z **czzerwonym numerem 35**.
W tym celu **DODAJCIE** do siebie liczby numerowi na nieodkrytej jeszcze karcie w talii, możecie odkryć tę kartę.
Możecie poprosić o pomoc, naciskając w aplikacji przycisk podpowiedzi . Wystarczy, że wprowadzicie numer tej karty (**11**).

MASZYNY (ZIELONY PASEK U GÓRY KARTY)

Aby uzyskać dostęp do maszyny, musicie wpisać w aplikacji numer karty (zob. *Maszyny* str. 9).

Maszyna **69**
to panel z 6 bolcami.

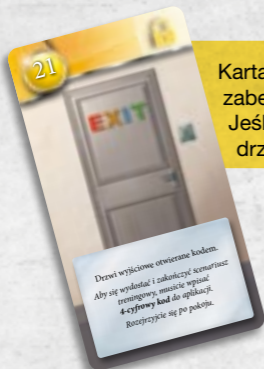
69



Panel z bolcami oddalonymi od siebie o 5 cm.
To **maszyna** .
Zanim ją uruchomicie, musicie znaleźć w pokoju wskaźniki dotyczące jej działania.
Aby jej użyć, naciskajcie w aplikacji przycisk maszyny i wprowadźcie numer tej karty (**69**).

KODY (ŻÓŁTY PASEK U GÓRY KARTY)

Aby kontynuować przygodę, musicie wprowadzić do aplikacji odpowiednią kombinację cyfr (zob. *Kody* str. 10).



Karta 21 to zamknięte drzwi zabezpieczone kodem cyfrowym. Jeśli wpiszeć prawidłowy kod, drzwi się otworzą.

Drzwi wyjściowe otwierane kodem.
Aby się wydostać i zakończyć scenariusz treningowy, musicie wpisać 4-cyfrowy kod do aplikacji.
Rozejrzyjcie się po pokoju.

INNE KARTY (SZARY PASEK U GÓRY KARTY)

Mogą to być:

- ▶ **Obszar** ukazujący miejsce i znajdujące się w nim przedmioty.
- ▶ Wynik **interakcji z przedmiotem**.
- ▶ **Kara**, której podlegacie, jeśli popełniłście błąd.
- ▶ **Modyfikator** (zob. *Modyfikatory* str. 8).






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




ŁĄCZENIE PRZEDMIOTÓW



Czasami możecie połączyć ze sobą 2 przedmioty (np. drzwi i klucz). Dodajcie do siebie numery łączonych kart (widoczne w czerwonym albo niebieskim kółku) – wynik wskaże numer karty, którą powinniście wziąć z talii. Uwaga! Nie możecie łączyć ze sobą liter i numerów.

ZŁOTA ZASADA. Czerwony numer można dodać tylko do niebieskiego numeru. Inne kombinacje (niebieski + +niebieski, czerwony + czerwony, niebieski + szary itp.) nie są możliwe.

Decydujecie się użyć klucza (), aby otworzyć skrzynię (). Szukacie w talii karty o numerze  (11 + 35). Udało się! Otwieracie skrzynię i sprawdzacie, czy coś jest w środku.

Bardzo dobrze. Otworzyliście skrzynię. Odrzućcie karty  i . Przyjrzyjcie się uważnie ilustracji. Znajdują się tam DWA interesujące elementy. Jeśli zauważycie numer, odkryjcie odpowiednią kartę. Możecie poprosić o pomoc, naciskając w aplikacji przycisk ukrytego przedmiotu .

ODRZUCANIE KART



W górnej części niektórych kart znajdują się przekreślone numery i litery. Natychmiast odrzućcie karty o tych numerach lub literach – na obecnym etapie scenariusza nie będą Wam już potrzebne.



Po otwarciu skrzyni (46) odrzucacie klucz (11) i skrzynię (35).

KARY

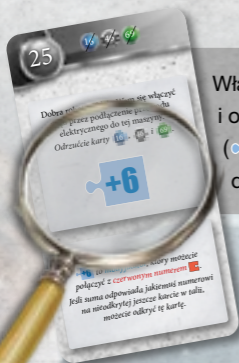


Niektóre działania powodują, że macie mniej czasu na przejście scenariusza. Jeśli odkryjecie kartę kary (skull icon), postępujcie według zawartych na niej instrukcji (zazwyczaj tracicie kilka minut), a następnie ją odrzućcie.



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**).



Włączyliście prąd (**25**) i otrzymaliście modyfikator (**+6**), który możecie dodać do czerwonego numeru.

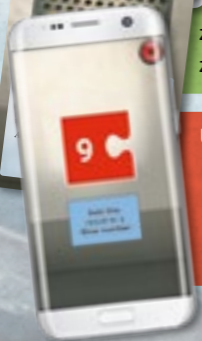


Aby użyć maszyny (karty z zielonym paskiem), musicie wpisać jej numer w aplikacji (w przypadku litery – numer pod nią). Aplikacja wyświetli maszynę i przyciski, których powinniście użyć, aby ją aktywować. Gdy odkryjecie, jak działa maszyna, aplikacja pokieruje Was dalej.

16



69



W późniejszej fazie gry odkrywacie, jak uruchomić tę maszynę (69): musicie połączyć ze sobą 2 środkowe bolce. Naciśnijcie w aplikacji przycisk maszyny (gear) i wprowadźcie numer tej karty (69). Maszyna wymaga także kabla (16), więc zdecydujecie się dodać numer z aplikacji 9 do numeru karty z kablem. W rezultacie możecie wziąć z talii kartę 25 (16 + 9).

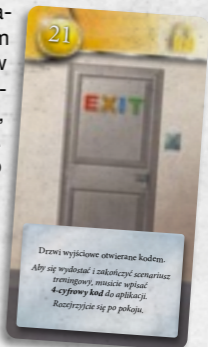
Uwaga! Nieprawidłowe użycie maszyny może sprawić, że stracie czas. Być może będziecie musieli zrobić postęp w przechodzeniu scenariusza, aby odkryć, jak działa maszyna.



W trakcie gry czasem napotkacie kody (karty z żółtym paskiem u góry) w postaci np. zamków szyfrowych czy klawiatury numerycznej. Aby rozwiązać te zagadki, potrzebujecie prawidłowego kodu. Odnaleziony kod wprowadźcie do aplikacji (zob. *Aplikacja* str. 12) i naciśnijcie 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).



Czasem musicie przyrzeć się bliżej niektórym kartom, ponieważ 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 w aplikacji przycisk ukrytego przedmiotu. Uzyskacie odpowiedź o najbliższym ukrytym przedmiocie na podstawie Waszego postępu w przechodzeniu scenariusza. Przy starcie gry jest również możliwe aktywowanie trybu automatycznych podpowiedzi, który pomoże Wam w odnajdywaniu ukrytych przedmiotów. W takim przypadku aplikacja sama pokaże podpowiedzi w odpowiednich momentach.





27

W trakcie gry możecie prosić aplikację o podpowiedzi. Naciśnijcie przycisk podpowiedzi, a następnie **wpiszcie numer odkrytej karty**, do której potrzebujecie pomocy.

B
123

W przypadku kart oznaczonych literą wpiszcie **widniejący pod nią numer**. Jeśli pod literą nie ma numeru, uzyskanie podpowiedzi do tej karty nie jest możliwe.

Uwaga! W przypadku niektórych kart aplikacja zasugeruje Wam drugą podpowiedź (lub rozwiązanie), jeśli pierwsza nie okaże się wystarczająco pomocna.

KONIEC GRY

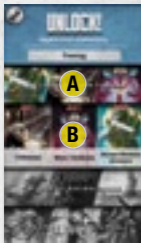
Gra się kończy, gdy ukończycie scenariusz i zatrzymacie zegar. Możecie odczytać swój wynik i ocenę Waszych dokonań (od 0 do 5 gwiazdek).

Gra NIE kończy się z chwilą, gdy czas osiągnie wartość 00:00. Możecie kontynuować przygodę, dopóki nie zakończy się sukcesem. Wasz wynik nie będzie jednak tak dobry, jak w przypadku ukończenia scenariusza przed upływem czasu.



APLIKACJA

Aplikację *UNLOCK!* pobierzecie za darmo z Apple Store lub Google Play. Aplikacja umożliwia zarządzanie czasem, karami, kodami i podpowiedziami. **APLIKACJA JEST NIEZBĘDNA DO GRY** (po pobraniu aplikacji nie potrzebujecie dostępu do internetu). Na początku rozgrywki wybierzcie język gry. Następnie zostaniecie przekierowani do ekranu wyboru scenariusza.



WYBÓR SCENARIUSZA

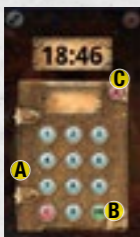
- A** Po rozwinięciu paska wybierzcie odpowiedni scenariusz. Przypominamy: warto zacząć od **scenariusza treningowego**.
- B** Aplikacja przeniesie Was do ekranu gry.

EKRAN GRY


- A** Zegar. Czas, który pozostał albo upłynął (możecie kontynuować rozgrywkę nawet wtedy, gdy skończy się Wam czas).
- B** Start/pauza. Rozpoczęcie gry albo jej przerwanie.
- C** Podpowiedź. Wpiszcie numer karty, do której potrzebujecie pomocy.
- D** Kara. Gdy odkryjecie kartę kary, możecie zostać poproszeni o naciśnięcie tego przycisku – powoduje on stratę kilku minut.
- E** Kod. Wprowadźcie kod.
- F** Maszyna. Użyjcie maszyny.
- G** Poprzednie podpowiedzi. Przejrzyjcie wcześniej ujawnione podpowiedzi/ukryte przedmioty.
- H** Ukryty przedmiot. Wyświetlcie ukryty numer lub literę na podstawie postępu w przechodzeniu scenariusza.
- I** Ustawienia. Dostosujcie ustawienia aplikacji. Włączcie albo wyłączcie muzykę w tle, odliczanie czasu i automatyczne podpowiedzi.



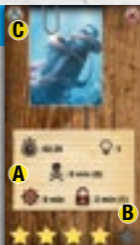
PODPowiedzi/KODY/ MASZYNY



Gdy naciśniesz przycisk podpowiedzi, kodu albo maszyny, uzyskasz dostęp do klawiatury numerycznej. Dzięki niej możecie wprowadzić do aplikacji numer podpowiedzi, kod albo numer maszyny.

- A** Klawiatura numeryczna. Wprowadźcie do aplikacji numer. Klawisz  kasuje cały wprowadzony numer.
- B** Potwierdzenie. Naciskając OK, potwierdzacie wprowadzony numer i otrzymujecie wiadomość zwrotną.
- C** Wyjście. Zamknijcie ekran z klawiaturą bez wprowadzania numeru.

OCENA



Gdy przejście cały scenariusz, zostaniecie automatycznie przekierowani do tego ekranu. W niektórych przypadkach pojawi się wiadomość opisująca zakończenie przygody.

- 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) zależy od czasu, jaki zajęło Wam rozegranie scenariusza, i liczby wykorzystanych podpowiedzi.
- C** Udostępnianie. Podzielcie się swoim wynikiem z przyjaciółmi (wymagane połączenie internetowe).

Starajcie się być zorganizowani:

- ▶ Podzielcie talię między kilku graczy, aby szybciej odnajdywać karty podczas gry.
- ▶ 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 przekreślonych numerach i literach).

Utknęliście?

Czasem niezbędne jest dotarcie do pewnego punktu w scenariuszu, aby zrozumieć daną kombinację, kod lub maszynę.

- ▶ Jeśli karta wydaje się Wam zbyt trudna, poproście o podpowiedź (nawet jeśli obniży to Waszą ocenę końcową).
- ▶ Być może przegapiliście jakiś ukryty przedmiot – naciśnijcie przycisk ukrytego przedmiotu w aplikacji.

PUŁAPKI NAUTILUSA

Scenariusz: Fabrice Mazza

Ilustracje: Pierre Santamaria

www.behance.net/pierresantamaria



Ilustracje do scenariusza treningowego:

Arnaud Demaegd

Tłumaczenie: Monika Żabicka, Magda Gamrot

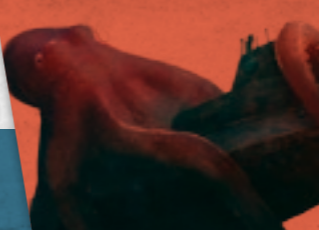
Redakcja: zespół Rebel

Producent: JD Éditions – SPACE Cowboys
47, rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt – Francja
© 2021 SPACE Cowboys. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Dowiedz się więcej o *UNLOCK!* i SPACE Cowboys na:
www.spacecowboys.fr,  i .

Dołożyliśmy wszelkich starań, abyście otrzymali grę jak najwyższej jakości. Jeśli jednak podczas rozgrywki napotkacie jakieś problemy, napiszcie do nas na adres reklamacje@rebel.pl

POMOC GRACZA



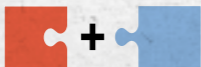
RODZAJE KART

Przedmiot

(np. drzwi, klucz)



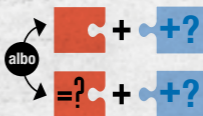
dodaj



Modyfikator

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

dodaj



Kod (np. zamek, klawiatura)

- ▶ Ma zawsze **4 cyfry**.
- ▶ Musi zostać wprowadzony do **aplikacji**.



Maszyna

- ▶ Numer karty należy wpisać w **aplikacji**.
- ▶ Wymaga rozwiązania.

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.