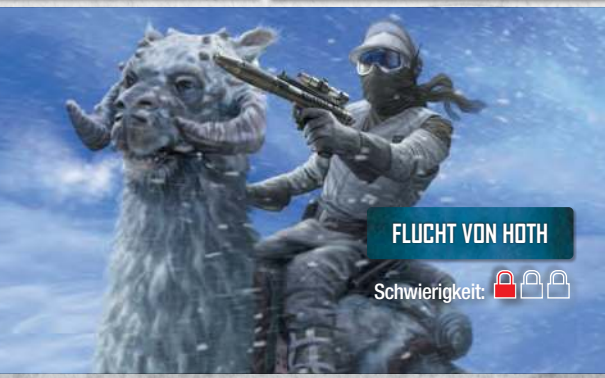
STAR WARS

UNLOCK!
DAS ESCAPE-SPIEL

- ab 10 Jahren
- 60 Minuten
- 1 bis 6 Spieler

LADET EUCH DIE KOSTENLOSE APP „*STAR WARS* UNLOCK!“ AUS DEM APP STORE ODER VON GOOGLE PLAY HERUNTER.



FLUCHT VON HOTH

Schwierigkeit:

SPIELMATERIAL



WICHTIG: Schaut euch die Karten des Abenteuers erst an, wenn ihr es spielt!
LÖSUNGSHEFT: Lest die Lösung erst, wenn ihr wirklich nicht mehr weiterkommt.

TUTORIAL (10 KARTEN)



Der Kartensatz des Tutorials liegt auf dem Kartensatz des Abenteuers.

ABENTEUER (60 KARTEN)



Schwierigkeit:

SPIELZIEL

60'

Jeder Kartensatz stellt ein kooperatives Abenteuer dar.

Ihr habt genau 1 Stunde, um eure Mission in einer weit, weit entfernten Galaxis zu erfüllen.

In dieser Zeit müsst ihr vielfältige Aufgaben und Herausforderungen meistern.

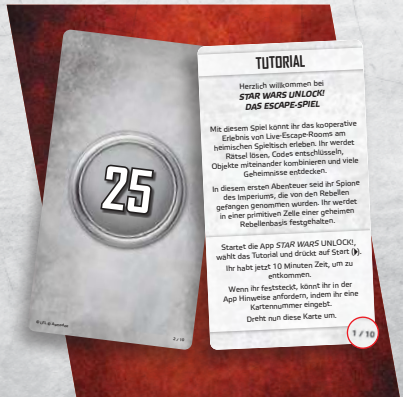
SPIELAUFBAU

Um das Spiel kennenzulernen, empfehlen wir euch, zunächst das ***Tutorial*** zu spielen. Es erklärt spielerisch die Grundregeln von UNLOCK! Ihr könnt das Tutorial spielen, **bevor** ihr diese Anleitung komplett gelesen habt.
Wenn ihr euch für ein Abenteuer (oder das Tutorial) entschieden habt, nehmt den entsprechenden Kartensatz und führt diese Schritte aus:

- Legt die Startkarte offen auf den Tisch, sodass die Seite mit dem Text zu sehen ist.
- Legt die anderen Karten als Stapel bereit, die Rückseiten mit den Nummern nach oben.
- Startet die App (siehe Seite 12), wählt das Abenteuer (oder das ***Tutorial***) und legt das Gerät für alle gut sichtbar und griffbereit auf den Tisch.
- Einer von euch liest den Text der Startkarte laut vor, startet den Countdown in der App und dreht die Karte um. Damit beginnt euer Abenteuer!

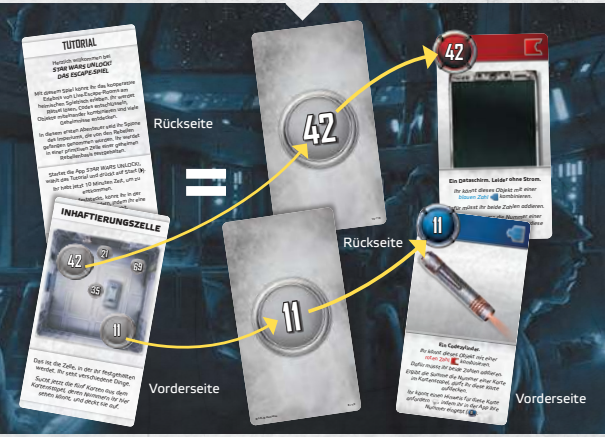
Hinweis: Ihr dürft euch jederzeit Notizen machen.

WICHTIG: Jede Karte hat auf ihrer Rückseite eine eindeutige Sortierzahl. Prüft damit vor jedem Abenteuer, ob der Kartensatz vollständig ist.



SPIELREGELN

Auf der Vorderseite der Startkarte ist der erste Schauplatz des Abenteuers zu sehen. An diesem Ort sind verschiedene Zahlen und Buchstaben verteilt. Zu jedem Buchstaben und jeder Zahl gibt es eine zugehörige Karte im Kartenstapel, die auf der Rückseite entsprechend gekennzeichnet ist. Grundsätzlich gilt: Wenn ihr im Verlauf eines Abenteuers auf der Karte eines Schauplatzes oder auf irgendeiner anderen Karte eine Zahl oder einen Buchstaben seht, sucht die zugehörige Karte aus dem Kartenstapel heraus, deckt sie auf und legt sie offen auf den Tisch.



Das Spiel läuft in Echtzeit ab. (Ihr verwendet die Karten und die App zur gleichen Zeit.) Ihr seid ein Team und müsst zusammenarbeiten, um das Abenteuer vor Ablauf der Zeit zu bestehen. Jeder von euch darf gefundene Karten aus dem Kartenstapel heraussuchen. Ihr könnt das so unter euch aufteilen, wie ihr möchtet. Nur eine Sache ist nicht erlaubt: Ihr dürft den Kartenstapel zwar in kleinere Stapel aufteilen, **aber nicht sämtliche Karten einzeln auf dem Tisch ausbreiten.**

KARTENARTEN

ES GIBT VERSCHIEDENE KARTENARTEN:

OBJEKTE (rotes oder blaues Symbol)

Objekte sind normalerweise Gegenstände, die ihr mit anderen Objekten kombinieren könnt (siehe **Objekte kombinieren** – Seite 6).



Objekt 35 ist eine verschlossene Truhe.

Objekt 11 ist ein Codezylinder.

MASCHINEN (grünes Symbol)

Ihr müsst die Nummer der Maschine in die App eingeben, um sie zu benutzen (siehe **Maschinen benutzen** – Seite 9).

Maschine 69 ist eine Konsole mit 6 Metallstiften.







CODES (gelbes Symbol)

Diese Karten erfordern die Eingabe eines Codes in die App, damit das Abenteuer weitergehen kann (siehe **Codes eingeben** – Seite 10)

Karte 21 ist eine Tür mit einem Code. Ihr müsst den richtigen Code in die App eingeben, um sie zu öffnen.

ANDERE KARTEN

Diese Karten sind unter anderem:

- Orte, wie z. B. ein Raum mit den darin befindlichen Objekten,
- Ergebnisse der **Interaktion mit Objekten**,
- **Strafen**, die ihr erhaltet, wenn ihr Fehler macht,
- **Modifikationen** (siehe Seite 8).

Links: ein Raum
Mitte: das Ergebnis einer Interaktion
Rechts: eine Strafe



OBJEKTE KOMBINIEREN

Manchmal ist es möglich, Objekte miteinander zu kombinieren. Hierzu addiert ihr die Zahlen der beiden Karten, die in einem roten bzw. blauen Kreis stehen. Die Summe ergibt dann die Kartennummer, die ihr im Kartenstapel suchen müsst. (Es ist natürlich nicht möglich, einen Buchstaben zu einer Zahl zu addieren.)

GOLDENE REGEL: Es kann immer nur eine rote Zahl mit einer blauen Zahl kombiniert werden. Andere Kombinationen (blau + blau, rot + rot, blau + grau usw.) sind NIEMALS möglich.

11 + 35 = 46



Ihr entscheidet euch, den Codezylinder (11) mit der verschlossenen Truhe (35) zu kombinieren. Ihr sucht daher Karte (46) (11+35) aus dem Stapel heraus und deckt sie auf. Es funktioniert: Ihr öffnet die Truhe und entdeckt darin ein weiteres Objekt.

KARTEN ABWERFEN

Am oberen Rand einiger Karten werdet ihr durchgestrichene Zahlen oder Buchstaben entdecken. Diese weisen euch an, die entsprechenden Karten abzuwerfen, da ihr sie nicht mehr benötigen werdet.





Nachdem ihr die Truhe geöffnet habt (46), werft ihr den Codezylinder (11) und die verschlossene Truhe (35) ab.

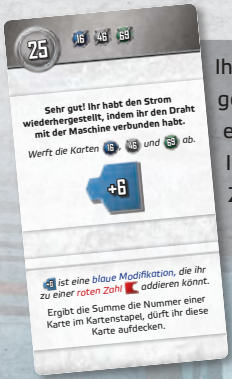
STRAFEN

Manche Aktionen bringen euch nicht weiter und sind Zeitverschwendung. Wenn ihr eine Strafkarte ( ) zieht, folgt ihr den Anweisungen auf der Karte.



MODIFIKATIONEN

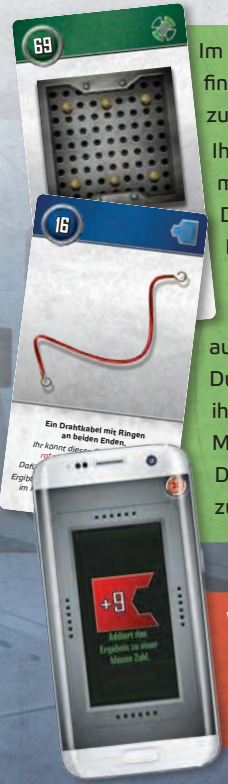
Auf einigen Karten findet ihr sogenannte Modifikationen. Hierbei handelt es sich immer um rote oder blaue Zahlen mit einem vorangestellten „**+**“. Diese Zahlen **verweisen niemals** auf andere Karten im Stapel. Ihr müsst sie immer mit der jeweils anderen Farbe kombinieren. (Denkt an die **Goldene Regel**!)



Ihr habt den Strom wiederhergestellt (Karte 25) und dadurch eine Modifikation (+6) erhalten. Ihr könnt diese zu einer roten Zahl addieren – aber nicht die Kartennummer (25).

MASCHINEN BENUTZEN

Um eine Maschine (Karten mit grünem Symbol) zu benutzen, **müsst ihr deren Kartennummer in die App eingeben**. Bei einer Karte mit einem Buchstaben steht die Nummer unter dem Buchstaben. Daraufhin stellt die App die Maschine dar, die ihr dann Schritt für Schritt benutzen könnt. Wenn ihr sie richtig benutzt und die Lösung findet, teilt euch die App mit, wie es weitergeht.



Im weiteren Verlauf des Abenteuers findet ihr heraus, wie Maschine 69 zu benutzen ist:

Ihr müsst die zwei mittleren Stifte mit dem Kabeldraht verbinden. Dazu drückt ihr den Maschinen-Button in der App und gebt die Kartennummer 69 ein.

Dann wählt ihr die zwei Stifte aus und bestätigt eure Auswahl. Durch diese richtige Lösung erhaltet ihr in der App +9. Diese rote Modifikation könnt ihr nun mit dem Draht (16) kombinieren, was euch zur Karte 25 (16+9) führt.

WICHTIG: Ihr könnt Zeit verlieren, wenn ihr eine Maschine falsch bedient. Meistens müsst ihr zuerst herausfinden, wie sie funktioniert.

CODES EINGEBEN

Manchmal werdet ihr in einem Abenteuer auf Dinge stoßen, die einen Code erfordern (Karten mit einem gelben Symbol): Dabei kann es sich z. B. um Zahlenschlösser oder Eingabefelder handeln. Um bei solchen Karten weiterzukommen, müsst ihr zunächst den Code-Button in der App drücken (siehe **Die App** – Seite 12). Dann gebt ihr den Code ein, die Kartennummer müsst ihr nicht eingeben.



Ein Code besteht immer aus 4 Ziffern.
Wenn der eingegebene Code richtig ist, wird euch die App sagen, wie es weitergeht. Wenn ihr einen falschen Code eingebt, kann es durchaus sein, dass euch ein paar Minuten abgezogen werden.

VERBORGENE OBJEKTE

Nicht immer werdet ihr alle Objekte auf den ersten Blick entdecken. Daher müsst ihr euch die Karten sehr genau anschauen, denn manchmal könnt ihr so versteckte Zahlen oder Buchstaben entdecken. Diese verweisen auf Karten, die ihr wie üblich aus dem Stapel heraussucht und aufdeckt.

Hinweis: Wenn ihr an einer Stelle nicht weiterkommt, könnt ihr den „Verborgenes Objekt"-Button in der App drücken, der euch einen Hinweis auf das nächste verborgene Objekt gibt. Außerdem könnt ihr zu Beginn eines Abenteuers die automatische Hilfefunktion für verborgene Objekte aktivieren. Dann hilft euch die App automatisch zur rechten Zeit.



Seht ihr die verborgene Zahl (16) im Inneren der Truhe?

HINWEISE





Wenn ihr nicht weiterkommt, könnt ihr Hinweise anfordern. Drückt dazu den Hinweis-Button in der App und gebt die **Kartennummer** ein, bei der ihr nicht weiterkommt.



Falls es zu einer Karte mit einem Buchstaben Hinweise gibt, steht deren **Kartennummer** klein unter dem Buchstaben.

Hinweis: Bei manchen Karten könnt ihr in der App einen weiteren Hinweis anfordern (der manchmal die Lösung ist), falls euch der erste Hinweis nicht genügend Informationen geben sollte. Vergesst außerdem nicht das beigelegte Lösungsheft.

SPIELENDE

Das Abenteuer endet, wenn ihr das letzte Rätsel löst und der Timer stoppt. Ihr könnt euch dann eure Bewertung anschauen und sehen, wie gut ihr euch geschlagen habt. Die Bewertung reicht von 0 bis 5 grünen Lichtern.



DIE APP

Ihr findet die ***STAR WARS* UNLOCK!**-App
Play (Android). Ihr benötigt sie als Timer s
MÖGLICH, UNLOCK! OHNE DIE APP ZU
verbindung benötigt. Startet die App und v



ABENTEUER-AUSWAHL

- **A** **Einstellungen:** Hier könnt ihr Musik, Timer und mehr einstellen.
- **B** **Abenteuer:** Startet dieses Abenteuer (***Flucht von Hoth***), indem ihr es auswählt. Zur Erinnerung: Wir empfehlen euch, mit dem ***Tutorial*** zu beginnen, falls ihr Unlock! noch nicht kennt.

EINSTELLUNGEN



- **A** **Musik**: Hier könnt ihr die Hintergrundmusik ein- oder ausschalten.
- **B** **Timer**: Hier könnt ihr den Timer aktivieren bzw. deaktivieren.
- **C** **Benachrichtigungen:** Hier könnt ihr Benachrichtigungen aktivieren bzw. deaktivieren.
- **D** **Verborgenes Objekt:** Hier könnt ihr die automatische Hilfefunktion für verborgene Objekte aktivieren.
- **E** **Sprache**: Hier könnt ihr eure Sprache auswählen.



IM SPIEL (1/2)

- **A** **Verbleibende Zeit**
- **B** **Start/Pause**: Ihr könnt den Timer pausieren und wieder starten.
- **C** **Hinweis:** Gebt hier die Kartennummer ein, zu der ihr einen Hinweis benötigt. Manchmal wird auch die Lösung angezeigt, falls die Tipps nicht ausreichen.

zum kostenlosen Download im App Store (iOS) und bei Google owie für Strafen, Codes, Maschinen und Hinweise. **ES IST NICHT SPIELEN.** Nach dem Download wird zum Spielen keine Internet- wählt eure Sprache aus. Danach kommt ihr zur Abenteuer-Auswahl.



IM SPIEL (2/2)

D **Strafe:** Manche Strafkarten sagen euch, dass ihr diesen Button drücken müsst. Ihr verliert dann ein paar Minuten Zeit.

E **Code**: Hier könnt ihr einen Code für ein Rätsel eingeben.

F **Maschine**: Hier könnt ihr die Kartennummer einer Maschine eingeben, um sie zu benutzen.

G **Protokoll:** Hier könnt ihr euch Hinweise und Bildschirmtexte erneut anschauen.

H **Verborgenes Objekt:** Wenn ihr nicht weiterkommt, könnt ihr unter Umständen Tipps zu verborgenen Objekten anfordern.

HINWEISE / MASCHINEN / CODES



Wenn ihr den Hinweis-, Code- oder Maschine-Button drückt, wird ein Ziffernblock angezeigt, mit dem ihr eine Kartennummer (für Hinweis/ Maschine) bzw. die Ziffern für einen Code eingeben könnt.

A **Ziffernblock:** Eingabe einer Nummer oder Ziffernfolge. Bisherige Eingabe mittels C löschen.

B **Bestätigen:** Bestätigt eure Eingabe, indem ihr „OK“ drückt.

C **Schließen:** Hiermit schließt ihr den Ziffernblock, ohne eine Nummer oder Ziffernfolge einzugeben.



BEWERTUNG

Sobald ihr das Abenteuer beendet habt, gelangt ihr automatisch zu dieser Ansicht. Manchmal wird euch dort der Ausgang eures Abenteuers angezeigt.

A **Statistiken:** Diese Zahlen geben euch eine Zusammenfassung eures Abenteuers. In der ersten Zeile seht ihr eure benötigte Zeit und die Anzahl der angeforderten Hinweise. In der zweiten Zeile steht die Zeit, die ihr durch Strafen verloren habt (und die Anzahl der erhaltenen Strafen in Klammern). In der dritten Zeile findet ihr die durch falsche Codes und Maschinen verlorene Zeit (und die Anzahl falsch eingegebener Codes in Klammern).

B **Bewertung:** Die Anzahl der vergebenen grünen Lichter (0 bis 5) richtet sich danach, wie ihr euch geschlagen habt, und hängt von der benötigten Zeit und der Anzahl geforderter Hinweise ab.

C **Teilen:** Ihr könnt eure Bewertung mit euren Freunden teilen (Internetverbindung benötigt).

CREDITS

Scenarios & Development: SPACE Cowboys

Additional Design: Jay Little

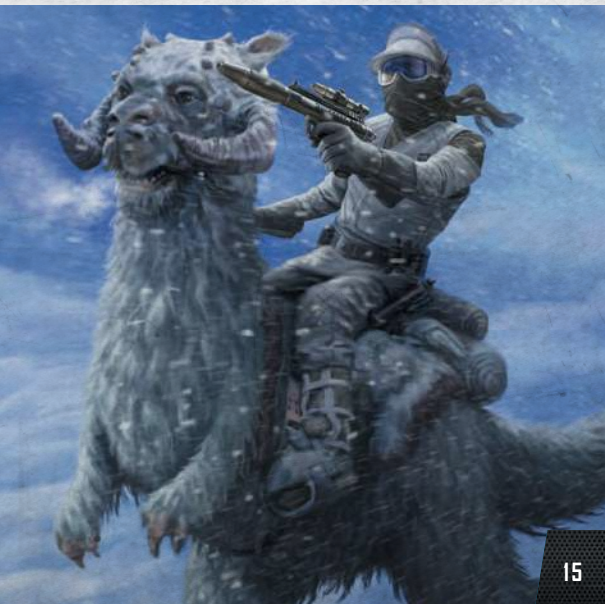
Art Direction: Zoë Robinson
Graphic Design: Mercedes Opheim, Ariel Brooks

Licensing Specialist: Sherry Anisi
Director of Licensing: Simone Elliott

Lucasfilm Approvals: Brian Merten

Deutsche Ausgabe – Asmodee Germany:
Max Breidenbach, Sebastian Klinge, Veronika Stallmann,
Sebastian Wenzlaff und Christian Kox

© & ™ Lucasfilm Ltd. © Asmodee



SPIELHILFE



KARTENARTEN:

Objekt (Tür, Schlüssel, ...)



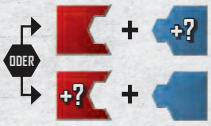
Addieren



Modifikation

- **1 blaue Zahl,** die eine rote Karte modifiziert.
- **1 rote Zahl,** die eine blaue Karte modifiziert.

Addieren



Maschine

- Kartennummer in der **App** eingeben.
- Angezeigtes Rätsel lösen.

Code (Zahlenschloss, Safe,...)

- Besteht immer aus **4 Zahlen**.
- Wird in der **App** eingegeben.

Andere

- Alle sonstigen Karten wie Orte, Interaktionen und Strafen.