

# UNLOCK! KIDS

EGY ÚJ UNLOCK! ÉLMÉNY

- ▶ 6 ÉVES KORTÓL
- ▶ 20 PERC
- ▶ 1-4 JÁTÉKOS



## A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

Az **Unlock! Kids** az **Unlock!** játéksalád gyerekeknek tervezett változata, amelyben három izgalmas történetet élhetnek át. Oldjatok meg feladványokat, kombináljatok egymással tárgyakat, és gyűjtsetek össze a kaland során annyi csillagot, amennyit csak tudtok!

Ha most játszottok először a játékkal, a **bevezető játék**on keresztül megtanulhatjátok a szabályokat.



Vegyétek elő a **bevezető paklit**, és kezdjétek el a játékot **az első kártya** felolvasásával.

Ha lejátszottátok a **bevezető játékot**, ebben a szabálykönyvben részletesebben is megtaláljátok a szabályokat.



### BŐBE ÉS IGNÁC JAVASLATA



**Figyelem, figyelem!** Lehet, hogy korábban találkoztatok már az **Unlock!** családdal egyik tagjával. Ki tudja, talán még játszottatok is vele, amíg a születek az igazak álmát aludták... Mi mégis azt tanácsoljuk, játsszátok le a bevezető játékot, hogy megismerjétek e doboz sajátosságait.

**FONTOS:** Ne nézzétek át a doboz tartalmát játék előtt!

**SEGÍTSÉGEK ÉS MEGOLDÁSOK:** Ha egy feladvánnyal elakadtok, a füzet Segítségék részében találtok tippeket egy-egy kártyához. Ha így sem sikerül megoldani egy feladványt, a füzet Megoldások részében megtaláljátok a megfejtést.



# A JÁTÉK CÉLJA



Ez egy kooperatív társasjáték, így együtt, csapatban fedezhettek fel minden történetet. Minden történethez két lejátszható kaland tartozik, amelyek kihívásait együttműködve kell teljesítenetek. A játékban nincs időkorlát. Alaposan vizsgáljatok meg közelebbről is MINDEN rendelkezésetekre álló játékelemet. Egyes tartozékok meglepetéseket rejthetnek...



## OLVASÓ KERESTETIK!



Az játékszabályok elsajátításához a gyerekeknek le kell játszaniuk a bevezető játékot, ehhez pedig szükségük van valakire, aki tud olvasni. A bevezető játék után csak a kalandindító játékelemeken és az utolsó kártyán lévő szöveg felolvasásában lesz szükségük segítségre, a játék közben már nem.

## TARTOZÉKOK ÉS ELŐKÉSZÜLETEK



**FONTOS:** Mielőtt belekezdenétek egy kalandba, ellenőrizzétek le, hogy nem hiányzik-e semmi a pakliból. Ezt a játékelemek hátoldalán, a jobb alsó sarkukban feltüntetett sorszámok alapján tudjátok megtenni.

Válasszatok ki egy kalandot, majd vegyétek el a hozzá tartozó **kalandindító játékelemet** (A, B, C, D, E, vagy F) és a megfelelő paklit. Vegyétek el a kalandhoz tartozó (a hátlapjuk alapján könnyen beazonosítható) lapkákat is, és tegyétek ezeket képpel lefelé az asztalra.

Nehézségi szint:



### TOLLAK ÉS REJTÉLYEK

ÁGNES ANYÓ  
ELTŰNÉSE



OTTÓ KACSA  
SZÜLETÉSNAJPA



X49

X10



### UNLOCK BÁCSI KASTÉLYA

UNLOCK BÁCSI  
ELVESZETT  
KINCSE



UNLOCK BÁCSI  
SZELLEME



X46



X9

### FELFORDULÁS A VIDÁMPARKBAN

RÓTSZAKÁLL TITKA

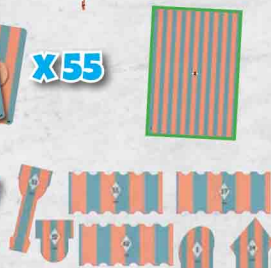


BAJKEVERŐ BILLY  
NYOMÁBAN



X55

X17



Tegyétek a kalandhoz tartozó kártyákat és lapkákat **KÉPPEL LEFELE** az asztalra, majd vegyétek szemügyre a **kalandindító játékelemet**.



A játékszabály hátoldalán egy példát is találtak egy kaland előkészületeire.

**!! FONTOS !!** Ne nézzétek meg a játékelemek (kártyák és lapkák) másik oldalát, amíg arra utasítást nem kaptok.



## ALAPSZABÁLY



**Ha meglátsz egy számot, megnézheted a hozzá tartozó játékelemet.**

Ebben a játékban a megfigyelésen van a legnagyobb hangsúly. Először **mindig** az éppen felfordított játékelemeket vizsgáljátok meg. Ha találtok rajtuk számot, felfordíthatjátok az ahhoz tartozó kártyát vagy lapkát. Néhány kártyán rejtett számokat is találhattok.

*Példa: Ha tüzetesebben megnézed a szobában lévő táskát, észrevehetsz rajta egy 7-es számot. Ezért azonnal kikeresed a pakliból és felfordítod a 7-es kártyát. Ezek a rejtett tárgyak mindig csillagokat adnak, amelyek a játék végi pontszámot határozzák meg.*



=



Ne aggódjatok, ha nem veszték észre minden rejtett tárgyat. Klassz, ha észrevesztetek párat, de nem kell mindet megtalálni a győzelemhez.

# JÁTÉKELEMOK TÍPUSAI



A számok kerete jelöli, hogy milyen típusú tartozékra utal:

– A **téglalapban** lévő szám kártyára utal: **11**;

– A **rombuszban** lévő szám lapkára utal: **8**;

– A két **összekapcsolt téglalap** pedig azt jelzi, hogy a két kártyát egymás mellé kell illeszteni:

$$2 + 3 = 23$$

Ha egy szám nincs bekeretezve, akkor nektek kell megkeresni.  
Lehet, hogy kártya, lehet, hogy lapka.

*Példa: A bevezető kaland kezdetén azonnal felfordíthatod a 8-as lapkát, valamint a 11-es, a 2-es és a 3-as kártyákat. A 2-es és a 3-as kártyát egymáshoz illesztve szemetek elé táruul az első helyszín, amit alaposan megvizsgálva folytathatjátok a kalandot.*

The diagram illustrates the initial setup of the game. It shows a 2x3 grid of cards. The top row contains cards with numbers 1, 2, and 3. The bottom row contains cards with numbers 8, 11, and 8. A hand icon is shown pointing to the rightmost 8. Arrows indicate that the 2 and 3 cards are combined into a 23 card, and the 8 card is flipped. A 23 card and an 8 card are shown in separate boxes below the grid.

# JÁTÉKELEMOK ELDOBÁSA



Találtok majd olyan kártyákkal, amiknek a felső részén áthúzott játékelemek láthatók. Az **X** áthúzás azt jelenti, hogy ezeket a játékelemeket azonnal tegyétek vissza a dobozba. Ez jó jel! Azt jelenti, hogy haladtok a kalandban.

The illustration shows a card with a crossed-out 9 and a 4. A hand icon is shown pointing to the crossed-out 9. The card has text in Hungarian: "Milyen jó kártya a 4-es! Az X azt jelenti, hogy a kártyát azonnal juttassátok vissza a dobozba. Nem kell félni, csak vigyél vissza a dobozba a kártyát, majd a 4-es kártyát. Ezután fordítsd meg a 4-es kártyát."

# SZIMBÓLUMOK ÖSSZEILLESZTÉSE



Ha minden épp elérhető játékelemet felfedtetek, meg kell oldanotok egy feladványt.

Ehhez **össze kell illesztenetek két félbevágott szimbólumot, ezzel egy egész szimbólumot alkotva.** Ilyen félbevágott szimbólumok kártyákon és lapkákon is lehetnek.

De vigyázzatok! Két félbevágott szimbólum összeillesztése nem mindig viszi előre a kalandot – ha nem illenek egymáshoz, csapdába estek!

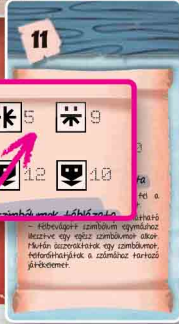
*Példa: A kulcsot összeilleszthetitek a szekrény lakatjával vagy az ablak kilincselével is, de ezek közül csak az egyik fogja előre vinni a kalandot, a másik egy csapda.*

Ha összeillesztettetek két félbevágott szimbólumot, a (kalandindító játékelemen látható) **szimbólumok táblázatából** keressétek ki az így alkotott egész szimbólumot. **Fordítsátok fel a szimbólum mellett jelzett számhoz tartozó játékelemet.**

*Példa: A bevezető kalandban attól függően, hogy mit próbáltok kinyitni a kulccsal, az 5-ös vagy a 9-es játékelemet fordíthatjátok fel. Mivel a kulcs félbevágott szimbóluma két szimbólummal is kombinálható, kétféle egész szimbólumot alkothattok vele.*




A szobában két félbevágott szimbólumot láthatunk. Egy másik félbevágott szimbólummal összeillesztve a szimbólumot fordítsátok fel. Döntésetek, melyik félbevágott szimbólumot választjátok, meghatározza a szimbólumot, így a kalandot.



Ez a szimbólum az 5-ös számhoz tartozó játékelemet jelöli. Fordítsátok fel a szimbólum mellett jelzett számhoz tartozó játékelemet.



## HIBÁK

Néhány döntés hibakártyához vezethet. A bevezető kalandban az ablak és a kulcs összekombinálása haszontalan. A legtöbb hibának nincs komoly következménye. Vannak azonban olyan hibakártyák, amelyekkel csillagokat  veszíthettek a játék végén.



## DÖNTÉSEK



A  szimbólum azt jelenti, hogy döntést kell hoznotok a  játékelemmel (továbbiakban: döntéslapka). Gondoljátok végig – mindig lesz egy helyes döntés, de lesz bizony csapda is. Ha megvizsgáljátok az előttetek lévő játékelemeket, mindig találtok majd valamilyen útmutatást, hogy helyes döntést hozhassatok.



## ELAKADTATOK?

Mindent átnéztetek, mégsem jöttök rá, hogyan tovább?  
Ha elakadtatok, nyissátok ki a „Segítség” füzetet, Böbe örömmel segít nektek. Keressétek meg a kalandot és a játékelem számát, amivel kapcsolatban segítségre van szükségetek. Ha az ott található segítség után sem tudtok továbbhaladni, fordítsátok a füzetet a „Megoldások” oldalára, és Böbe elmondja a megfjtést.



## A JÁTÉK VÉGE



A 🏆 szimbólum azt jelenti, hogy a kaland végére értetek. Gratulálunk! Számoljátok össze a megszerzett csillagokat ★, és ne feledjétek kivonni belőle annyit, amennyit a **hibakártyákkal** veszítettetek.

A **befejező kártyáról** leolvasható, mi a megszerezhető legmagasabb pontszám. **FONTOS:** Ne nézzétek meg azokat a kártyákat, amelyeket nem fordítottatok fel! Lehet, hogy egy másik kaland titkait rejtik.



## HOGYAN TOVÁBB?



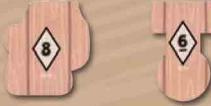
Miután lejátszottatok egy kalandot, belekezdhetek egy új történetbe – ehhez vegyetek elő egy másik kalandindító játékelemet és a hozzá tartozó paklit és lapkákat. Mindhárom történethez két kaland tartozik, így ha tetszett a történet, választhatjátok az ahhoz tartozó másik kalandindító játékelemet is, hogy az imént meglátogatott helyszíneket más szemszögből is megvizsgálhassátok. Fordítsatok le minden felfordított játékelemet, és kezdjétek el az új kalandot!

# PÉLDA EGY KALAND ELŐKÉSZÜLETEIRE

## AZ ALÁBBIKBAN MEGMUTATJUK, HOGYAN NÉZ KI AZ ASZTAL, MIUTÁN ELŐKÉSZÍTETTÉK A BEVEZETŐ KALANDOT.



### ELÉRHETŐ LAPKÁK

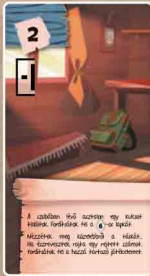


### HÚZÓPAKLIK



ELDOBOTT JÁTÉKELEMEK HELYE

### JÁTÉKBAN LÉVŐ, FELFORDÍTOTT KÁRTYÁK



### BÖBE JAVASLATA

Ha a húzópaklit tízes csoportokra bontjátok, gyorsabban megtaláltok majd benne egy-egy kártyát.

### BÖBE HÁLÁS NEKTEK

Böbe hálás minden földlakónak, aki segített a játék tesztelése során. Nagyon szépen köszöni!



© 2021 SPACE Cow – Asmodee Group. Minden jog fenntartva!  
További információ Space Cowról:

