

UNLOCK!

MYTHIC ADVENTURES

- ▶ Dai 10 anni in su
- ▶ 60 minuti
- ▶ Da 1 a 6 giocatori

Le soluzioni degli scenari si trovano in un fascicolo all'interno di questa scatola. Non leggetelo prima di avere terminato l'avventura!



CONTENUTO

IMPORTANTE: Non guardare le carte delle avventure prima di iniziare a giocare. LIBRETTO DELLE SOLUZIONI: Da leggere solamente se siete bloccati nell'avventura.

Un mazzo Tutorial di 10 carte

Questo tutorial si trova in cima alla prima avventura.



Dopo avere aperto i mazzi, collocare queste carte nello spazio 0 della confezione.

3 avventure (180 carte + 1 carta speciale + 1 mappa + 1 libretto delle soluzioni)



Livello Difficoltà:



Livello Difficoltà:



Livello Difficoltà:

PANORAMICA DEL GIOCO

Ogni mazzo propone uno scenario collaborativo.

I giocatori sono immersi in una coinvolgente avventura e hanno un'ora di tempo per portare a termine la propria missione. Durante quell'ora, dovranno superare numerose sfide e ostacoli.



PREPARAZIONE DEL GIOCO



Per imparare a giocare, si consiglia di iniziare con lo scenario **Tutorial** che spiegherà le regole. Il **Tutorial** può essere giocato perfino **prima** di leggere questo regolamento.

Basterà seguire le istruzioni di preparazione elencate di seguito:

- ▶ Collocare la carta di partenza (quella con il titolo dell'avventura) al centro del tavolo, con il lato del testo a faccia in su.
- ▶ Collocare le altre carte a faccia in giù, formando un mazzo.
- ▶ Lanciare l'applicazione (vedi **Applicazione**, pagina 6), selezionare il **Tutorial** e collocare il dispositivo a portata di mano di tutti i giocatori.
- ▶ Un giocatore legge a voce alta il testo sulla carta di partenza, poi fa partire il conto alla rovescia sull'applicazione e gira la carta. Il gioco ha inizio!

Nota: I giocatori possono prendere appunti durante il gioco.

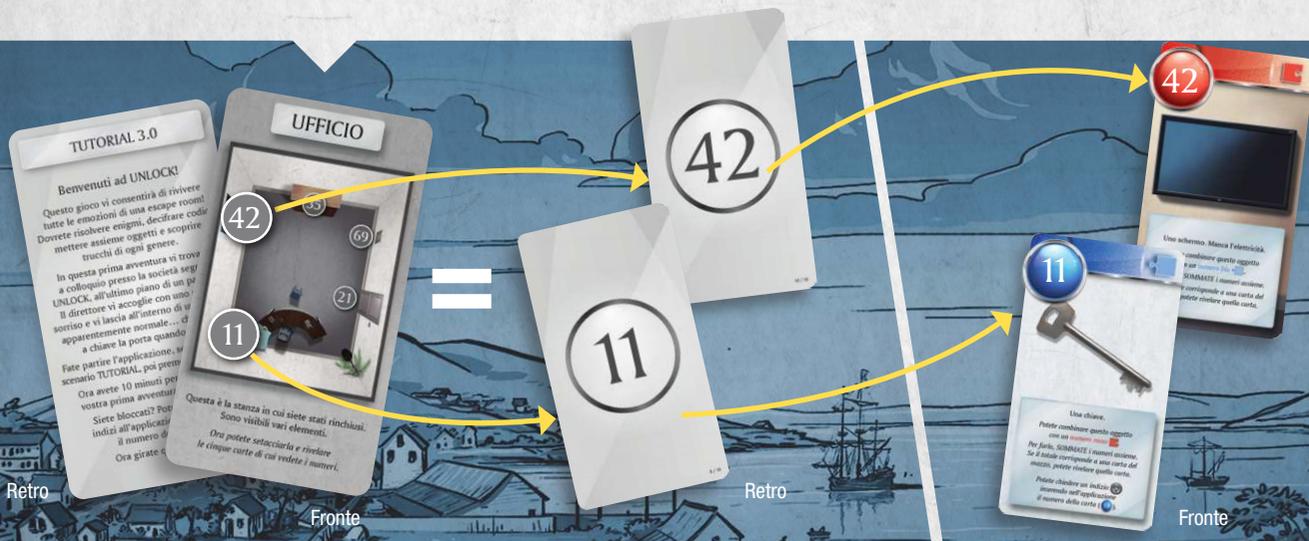
IMPORTANTE: Prima di iniziare un'avventura, assicuratevi che il vostro mazzo sia completo. Per farlo, controllate i numeri progressivi delle carte in basso a destra.



REGOLE DEL GIOCO

Sul retro della carta di partenza compare la prima stanza del gioco. In questa stanza, sono indicati dei numeri e delle lettere che corrispondono alle carte del mazzo (i numeri e le lettere riportati sul retro delle carte). Ogni volta che i giocatori vedono un numero o

una lettera sulla carta della stanza, o su una qualsiasi altra carta, devono prendere dal mazzo la carta corrispondente e rivelarla (girarla e mostrarne l'altro lato). Le carte rivelate vanno collocate a faccia in su sul tavolo in modo che tutti possano vederle.



Il gioco si svolge in tempo reale (le carte e l'applicazione sono utilizzate simultaneamente). I giocatori devono formare una squadra e collaborare per vincere.

I giocatori possono affidare a uno di loro il compito di cercare e prendere le carte, oppure è possibile dividere il mazzo tra più giocatori. **È proibito sparpagliare il mazzo sul tavolo.**



ESISTONO VARI TIPI DI CARTE:

OGGETTI (simbolo rosso o blu)

Gli oggetti a volte possono interagire con altri oggetti (vedi **Combinare gli Oggetti**, pagina 4).

L'oggetto **35** è una cassapanca.

L'oggetto **11** è una chiave.



CONGEGNI (simbolo verde)

I giocatori devono inserire il numero del congegno nell'applicazione per accedervi (vedi **Congegni**, pagina 5).

Il congegno **69** è una griglia con 6 spilli.



ALTRE CARTE

Queste carte possono essere:

- ▶ Un **luogo** che mostra una stanza e gli oggetti al suo interno.
- ▶ Il risultato di un'interazione con un oggetto.
- ▶ Una **penalità** applicata ai giocatori che hanno commesso un errore.
- ▶ Un **modificatore** (vedi **Modificatori**, pagina 5).

A sinistra, una stanza.

Al centro, il risultato di un'interazione.

A destra, una penalità.



COMBINARE GLI OGGETTI



A volte è possibile combinare più oggetti (per esempio una chiave con una porta). A tale scopo si sommano i loro rispettivi numeri (riportati in un cerchio rosso o blu) e si cerca nel mazzo la carta corrispondente al risultato. Naturalmente, non è possibile combinare una lettera con un numero.

REGOLA D'ORO: Un numero rosso può essere combinato soltanto con un numero blu e viceversa. NESSUN'altra combinazione è possibile (blu + blu, rosso + rosso, blu + grigio ecc.).

I giocatori decidono di usare la chiave (11) con la cassapanca (35). Quindi cercano nel mazzo la carta 46 (11+ 35) e la rivelano. Funziona! Aprono la cassapanca e scoprono cosa contiene.



SCARTARE LE CARTE



La parte superiore di alcune carte mostra dei numeri e delle lettere sbarrati. Si devono immediatamente scartare le carte corrispondenti, che non verranno più utilizzate nel corso del gioco.

Dopo avere aperto la cassapanca (46), i giocatori devono scartare la chiave (11) e la cassapanca (35).



PENALITÀ



I giocatori possono perdere del tempo (generalmente alcuni minuti) a causa di alcune azioni che hanno svolto. Se i giocatori rivelano una carta Penalità (skull), devono seguire le istruzioni indicate su quella carta. Dopodiché questa carta viene sempre scartata.



MODIFICATORI



Su alcune carte è possibile trovare dei Modificatori. Si tratta di numeri blu o rossi preceduti da un “+” e riportati all’interno di un’icona a forma di tessera di puzzle. Questi numeri **non corrispondono mai** alle carte del mazzo. Devono essere sommati a un numero dell’altro colore (per la **regola d’oro!**).

I giocatori hanno ripristinato l’elettricità (carta 25) e ottenuto un Modificatore (+6) che devono aggiungere a un numero rosso, anziché usare la carta numero (25).



CONGEGNI



Per utilizzare un congegno (carte con il simbolo verde), i giocatori devono **inserire il numero della carta nell’applicazione** (se è una lettera, inserire il numero sotto ad essa). Quindi, l’applicazione mostrerà il congegno e i tasti da usare. Una volta che i giocatori hanno capito come funziona il congegno, l’applicazione li accompagnerà attraverso tutti i passi per continuare a giocare.

Successivamente, nel corso del gioco, i giocatori impareranno come utilizzare il congegno 69. Un cavo elettrico deve essere posizionato tra i due spilli al centro. Quindi, devono premere il tasto dell’applicazione  e inserire il numero 69. In seguito, selezionando i due spilli al centro e dopo aver confermato, ottengono il numero rosso . Ora possono combinare questo numero con quello del cavo elettrico () e prendono la carta 25 (16+9).

Attenzione! Un errore provoca una perdita di tempo. A volte potrebbe essere necessario procedere nell’avventura per risolvere il congegno.



OGGETTI NASCOSTI



Durante il gioco, non tutti gli oggetti sono sempre visibili. Pertanto, i giocatori devono osservare le carte con attenzione per trovare, di tanto in tanto, lettere o numeri nascosti che corrispondono alle carte da cercare nel mazzo.

Nota: Se i giocatori sono bloccati e non sanno come procedere, il tasto "Oggetto Nascosto" è disponibile nell'applicazione e indica l'oggetto nascosto più vicino in base ai loro progressi nel gioco. È inoltre possibile, all'inizio del gioco, attivare la funzione automatica di aiuto per trovare gli oggetti nascosti. In questo caso, l'applicazione fornirà le indicazioni ai giocatori al momento giusto.

Riusciranno i giocatori a vedere il numero nascosto (16) su questa carta?



INDIZI



27

Durante la partita i giocatori possono ottenere degli indizi premendo il tasto "Indizio" e inserendo **il numero di una carta rivelata**.

B
123

Nel caso delle carte con una lettera, i giocatori devono inserire **il numero indicato sotto la lettera** per ottenere l'indizio. Se sotto la lettera non c'è alcun numero, non può essere ottenuto alcun indizio.

Nota: Per alcune carte, l'applicazione offrirà ai giocatori un secondo indizio (e/o la soluzione) se il primo non ha fornito sufficienti informazioni. Ricordate che nella scatola è incluso un libretto delle soluzioni.

FINE DELLA PARTITA



La partita termina quando i giocatori sono riusciti a risolvere l'ultimo enigma e hanno fermato il timer. Quindi, possono accedere al proprio punteggio (da 0 a 5 stelle).

APPLICAZIONE

L'applicazione **UNLOCK!** può essere scaricata gratuitamente da Apple Store e Google Play. Questa permette di gestire il tempo, le penalità, i congegni e gli indizi. **L'APPLICAZIONE È NECESSARIA PER GIOCARE A QUESTO GIOCO** (ma una volta scaricata, non è richiesta alcuna connessione internet per giocare). Dopo avere lanciato l'applicazione, i giocatori devono selezionare la lingua e, successivamente, la scatola del gioco. Dopodiché dovranno selezionare l'avventura scelta.



SELEZIONE DELL'AVVENTURA

- A** Impostazioni: Consente di aprire la finestra "Impostazioni".
- B** Scatola: I giocatori devono premere sull'icona della scatola scelta per far comparire i titoli delle avventure presenti in quella scatola.
- C** Avventura: I giocatori premono il titolo dell'avventura che desiderano giocare ed entrano nella schermata di gioco. Ricordate: È consigliabile iniziare con lo scenario Tutorial.

APPLICAZIONE (CONTINUA)



IMPOSTAZIONI

- A Musica:** Si attiva o disattiva la musica di sottofondo.
- B Tempo:** Si gioca con o senza il timer.
- C Notifiche:** Si attivano o disattivano le notifiche.
- D Oggetti Nascosti:** Si ottiene l'aiuto automatico per gli oggetti nascosti.
- E Lingua:** Permette di selezionare la lingua di gioco.

SCHEMATA DI GIOCO

- A Tempo rimanente.**
- B Start/Pausa:** Fa partire il gioco o lo mette in pausa.
- C Indizio:** Si ottiene un indizio inserendo il numero della carta per la quale serve aiuto. A volte fornisce la soluzione se gli indizi non sono sufficienti.
- D Penalità:** Quando i giocatori pescano una carta Penalità, gli viene richiesto di premere quel tasto. Come risultato, perdono alcuni minuti.
- E Congegno:** Si utilizza un congegno (carte con il simbolo verde).
- F Rivedi Indizi:** Si consultano di nuovo gli indizi/oggetti nascosti e alcuni eventi.
- G Oggetti Nascosti:** Si ottiene aiuto per gli oggetti nascosti in base ai progressi compiuti nell'avventura.



INDIZI/CONGEGNI

Premendo il tasto "Indizio" o "Congegno" i giocatori accedono a una tastiera digitale che permette loro di inserire il numero dell'indizio o il numero di carta del congegno.

- A Tastiera digitale:** Consente ai giocatori di inserire un numero. Il tasto **C** cancella l'intero numero che è stato inserito.
- B Confermare:** Consente di confermare il numero inserito e di ottenere il messaggio corrispondente.
- C X:** Consente di chiudere la tastiera digitale senza inserire alcun numero.

VALUTAZIONE

Dopo avere completato l'avventura, i giocatori vengono automaticamente indirizzati a questa schermata. In certi casi, mostrerà l'esito dell'avventura.

- A Risultati della partita:** Questi valori riassumono l'esito dell'avventura. La prima riga indica il tempo totale e il numero di indizi richiesti. La seconda riga indica il tempo perduto a causa di penalità (e tra parentesi il numero di penalità) e congegni errati.
- B Punteggio:** Le stelle sono assegnate (da 0 a 5) a seconda della prestazione dei giocatori. La valutazione dipende dal tempo impiegato per completare l'avventura e dal numero di indizi richiesti.
- C Condivisione:** I giocatori possono condividere la propria valutazione con i loro amici (è richiesta una connessione internet).



RIASSUNTO PER I GIOCATORI



TIPI DI CARTE:

Oggetto (porta, chiave...)

Sommare

Modificatore

- ▶ 1 numero blu da sommare con una carta rossa
- ▶ 1 numero rosso da sommare con una carta blu

Sommare

oppure

Congegno

- ▶ Il numero di carta del congegno deve essere inserito nell'applicazione
- ▶ Richiede di risolvere l'enigma

Carte Grigie

- ▶ Le altre carte (luoghi, oppure interazioni, penalità)

LA REGOLA D'ORO: NUMERO ROSSO + NUMERO BLU.

CONSIGLI

Siate organizzati:

- ▶ Suddividete il mazzo tra i giocatori, in modo che la ricerca delle carte sia più rapida.
- ▶ Leggete attentamente il testo delle carte e comunicate tra di voi.
- ▶ Scartate le carte quando vi viene detto di farlo (e assicuratevi di non commettere errori: le lettere e i numeri sbarrati indicano le carte da scartare).

Ancora bloccati?

A volte è necessario fare progressi nell'avventura per capire una combinazione, un codice o un congegno. In ogni caso:

- ▶ Se una carta vi sembra troppo complicata, chiedete un indizio su quella specifica carta (anche se questo abbasserà la vostra valutazione finale).
- ▶ Forse vi siete persi un oggetto nascosto. Premete il tasto "Oggetto Nascosto" nell'applicazione.



RICONOSCIMENTI



Scenario: Arnaud Pincemaille e Perinne Kurtz

Illustratrice: Mahulda Jelly
<https://mahuldajelly.artstation.com>



Scenario: Vincent Goyat e Jeremy Koch

Illustratore: Legruth
<https://www.mgueritte.com/>

IL GIRO DEL MONDO IN 80 MINUTI

Scenario: Yohan Servais e Jeremy Fraile

Illustratore: Cyrille Bertin
<http://cyrille.ultra-book.com>

Illustratore Tutorial: Arnaud Demaegd.

EDIZIONE ITALIANA

Traduzione: Denise Venanzetti
Revisione: Alice Amadei, Vittoria Vincenzi
Supervisione: Massimo Bianchini
Adattamento grafico: Ilaria Borza

Asmodee Italia Srl

Viale della Resistenza, 58
42018 San Martino in Rio (RE) - Italia
www.asmodee.it

UNLOCK! MYTHIC ADVENTURES è un gioco pubblicato da Space Cowboys – Asmodee Group
47 rue de l'Est, 92100 Boulogne - Billancourt – Francia
© 2021 SPACE Cowboys. Tutti i diritti riservati.

Editato da GAMING RULES! Ulteriori informazioni su UNLOCK! e gli SPACE Cowboys su www.spacecowboys.fr/our-board-games, su [SpaceCowboysUS/](https://www.facebook.com/SpaceCowboysUS/) [/ @space_cowboys_officiel](https://www.instagram.com/space_cowboys_officiel).

Questo prodotto è stato realizzato con la massima cura. Nonostante ciò, se trovate problemi con il vostro gioco contattate il nostro Customer Service al sito www.asmodee.it.



asmodee

