UNLOCK!
AVENTURAS ATEMPORAIS

- Acima de 14 anos
- 60 minutos
- De 1 a 6 jogadores

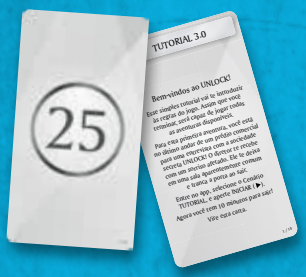
As soluções para os cenários de Unlock! estão disponíveis em www.galapagosjogos.com.br

COMPONENTES

IMPORTANTE: NÃO OLHE AS CARTAS DO BARALHO ANTES DE COMEÇAR A JOGAR

Um baralho de Tutorial com 10 cartas

Este tutorial fica em cima da primeira aventura.



Coloque estas cartas no espaço 0 quando os baralhos forem desembrulhados.

3 aventuras (180 cartas + 3 folhetos de papel)

Nível de dificuldade:

Nível de dificuldade:

Nível de dificuldade:

VISÃO GERAL DO JOGO

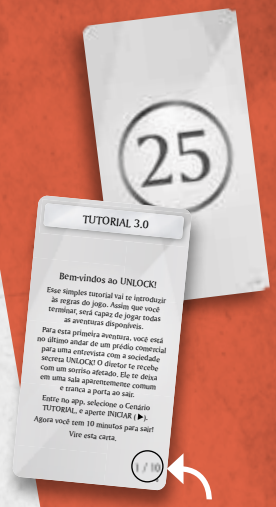
Cada baralho de cartas apresenta um cenário cooperativo.
Os jogadores se veem mergulhados em uma aventura e têm uma hora para concluir a missão.
Durante essa hora, terão de superar muitos desafios e obstáculos.

PREPARAÇÃO

Para aprender a jogar, recomendamos que jogue primeiro a aventura Tutorial, pois com ela você aprenderá as regras do jogo.
A versão tutorial pode ser jogada **antes** da leitura deste livro de regras.
É só seguir as instruções de preparação indicadas a seguir:

- Coloque a carta de início (com o título da aventura) no centro da mesa, com o texto para cima.
- Coloque as outras cartas viradas para baixo formando um baralho.
- Inicie o aplicativo (ver **Aplicativo** - página 7), escolha o ***Tutorial*** e deixe o aparelho ao alcance de todos os jogadores.
- Um jogador lê o texto na carta de início em voz alta, depois inicia o cronômetro regressivo no aplicativo e vira a carta. Que comece o jogo!

Observação: os jogadores podem fazer anotações durante o jogo.

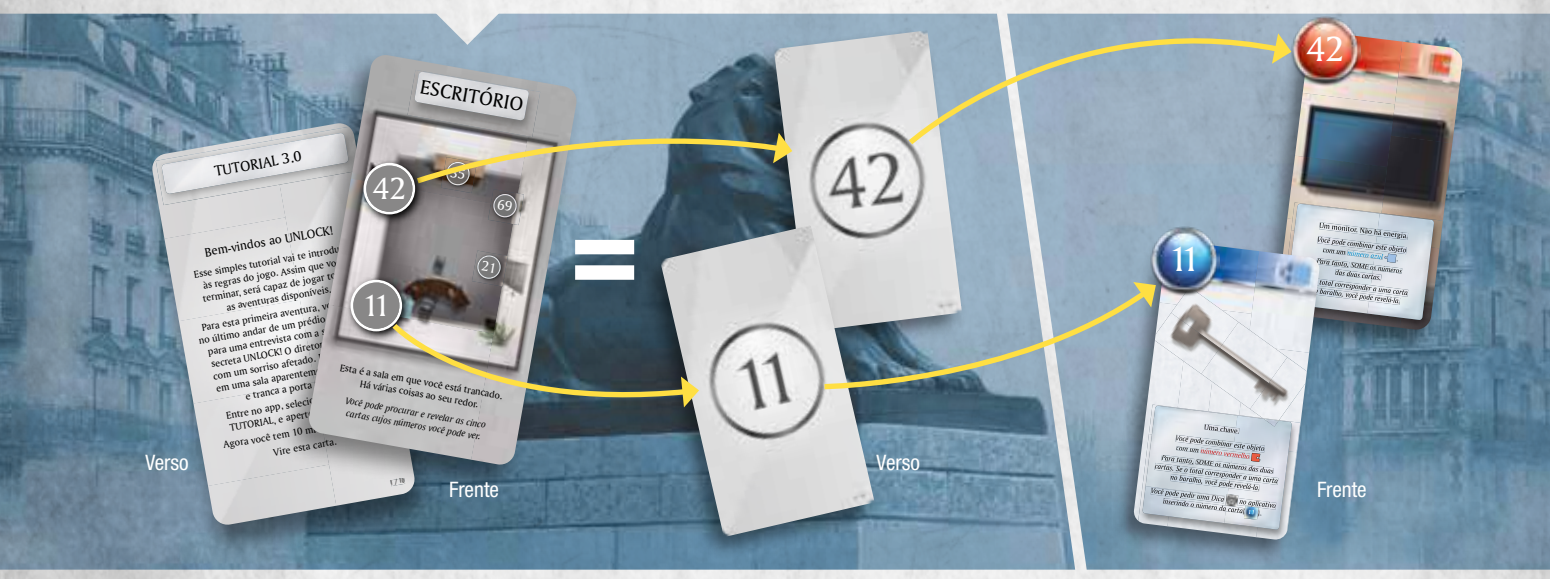


Há um número único no verso de cada carta para que seja possível verificar se seu baralho está completo antes de começar o jogo.

REGRAS DO JOGO

A primeira sala do jogo está no verso da carta de início. Nesta sala, há números e letras que correspondem a cartas do baralho (os números e letras que estão escritos no verso das cartas).
Cada vez que os jogadores virem um número ou uma letra na carta da sala ou em qualquer outra carta, devem pegar a carta correspondente do baralho e revelá-la.

As cartas reveladas são postas na mesa, viradas para cima, para que todos possam vê-las.
O jogo acontece em tempo real (cartas e aplicativo são usados simultaneamente). Os jogadores devem formar uma equipe e trabalhar juntos para vencer.
Os jogadores podem designar um participante para investigar e revelar cartas ou dividir o baralho entre eles. **Os jogadores não podem espalhar o baralho na mesa.**



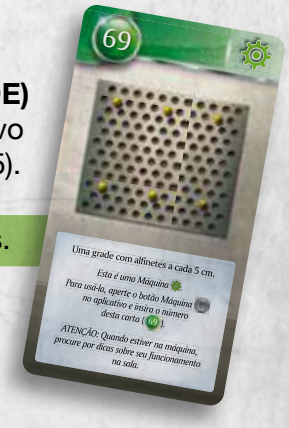
TIPOS DE CARTA

HÁ DIVERSOS TIPOS DE CARTA.

OBJETOS (FAIXA VERMELHA OU AZUL)
Às vezes, os objetos podem interagir com outros objetos (ver **Combinando Objetos** - página 4).

O objeto 35 é um gabinete.

O objeto 11 é uma chave.



MÁQUINAS (FAIXA VERDE)
As máquinas devem ser operadas pelo aplicativo (ver **Máquinas** - página 5).

A máquina 69 é uma grade com 6 alfinetes.

OUTRAS CARTAS (FAIXA CINZA)
Essas cartas podem ser:

- Um **local** mostrando uma sala e os objetos lá dentro.
- O resultado de uma **interação com um objeto.**
- Uma **Penalidade** aplicada a jogadores que cometeram um erro.
- Um **Modificador** (ver **Modificadores** - página 5).

À direita, uma sala.
No meio, o resultado de uma interação.
À esquerda, uma penalidade.

COMBINANDO OBJETOS

Às vezes, é possível combinar objetos (por exemplo, uma chave com uma porta). Para isso, é só somar os respectivos números (dentro de um círculo vermelho ou azul) e procurar a carta correspondente no baralho. E claro, não é possível combinar uma letra com um número.

REGRA DE OURO: um número vermelho só pode ser combinado com um número azul e vice-versa. NENHUMA outra combinação é possível (azul+azul, vermelho+vermelho, azul+cinza, etc.).

11 + 35 = 46

Os jogadores decidem combinar a chave (11) com o gabinete (35). Eles procuram pela carta 46 (11+35) no baralho e a revelam. Funciona: eles abrem o gabinete e descobrem o que há lá dentro.

DESCARTANDO CARTAS

No topo de algumas cartas há números ou letras riscados. Você deve descartar imediatamente as cartas correspondentes, pois elas não serão mais usadas durante o jogo.

Depois de abrir o gabinete (46), os jogadores devem descartar a chave (11) e o gabinete (35).

PENALIDADES

Os jogadores podem ter alguns minutos descontados do tempo de jogo como penalidade por alguma ação feita. Se os jogadores revelam uma carta de Penalidade (), eles devem seguir suas instruções. Essas cartas devem ser sempre descartadas em seguida.

MODIFICADORES

Há Modificadores em algumas cartas. Eles são números azuis e vermelhos precedidos por um **"+"** dentro das peças de quebra-cabeça. Esses números **nunca correspondem** a uma carta do baralho. Eles devem ser somados ao número da outra cor (**a regra de ouro!**).

Os jogadores religaram a energia (carta 25) e ganharam um modificador (+6), que podem somar a um número vermelho, em vez de usar o número da carta (25).

MÁQUINAS

Para operar as Máquinas (cartas com faixa verde), os jogadores devem inserir o número da carta no aplicativo (se for uma letra, o número abaixo dela). Depois, o aplicativo mostrará a máquina e os botões que devem ser usados para ativar suas funções. Uma vez que os jogadores tenham aprendido como operar a máquina, o aplicativo os guiará por todas as etapas para que o jogo continue.

Durante o jogo, os participantes terão aprendido como operar a máquina (69). Um fio elétrico deve ser colocado entre os dois alfinetes no centro. Então, é preciso apertar o botão do aplicativo e inserir o número 69. Em seguida, selecionando os dois alfinetes no centro e confirmando, obtém-se o número 9. Agora, os jogadores podem combinar esse número com aquele do fio elétrico (16) e pegar a carta 25 (16+9).

IMPORTANTE: o mau uso pode causar uma Penalidade e pode ser necessário seguir adiante com a aventura para entender a máquina.

OBJETOS ESCONDIDOS

Durante o jogo, os objetos nem sempre estão visíveis. Portanto, os jogadores devem olhar as cartas com cuidado para encontrar, de vez em quando, letras ou números escondidos que correspondem a cartas a serem procuradas no baralho.

Observação: se os jogadores estiverem presos e não souberem como seguir, o botão "Objeto Escondido" está disponível no aplicativo e indica o objeto escondido mais próximo com base em seu progresso. Também é possível, no início do jogo, ativar a função de ajuda automática para encontrar objetos escondidos. Neste caso, o aplicativo fornecerá as orientações aos jogadores nos momentos certos.

Você consegue ver o número (16) escondido na carta?

DICAS

Durante o jogo, e quando estiverem perdendo, os jogadores podem obter dicas apertando o botão "Dica" no aplicativo e inserindo **o número de uma carta revelada**.

Em cartas com uma letra, os jogadores devem inserir **o número abaixo da letra para** obter a dica. Se não houver número debaixo da letra, não é possível obter dica alguma.

Observação: para algumas cartas, o aplicativo oferecerá uma segunda dica (e/ou a solução) se a primeira não fornecer informação suficiente.

FIM DO JOGO

O jogo termina quando os jogadores conseguirem resolver o último enigma e pararem o cronômetro. Então, eles podem acessar a pontuação e a avaliação de desempenho (0 a 5 estrelas).

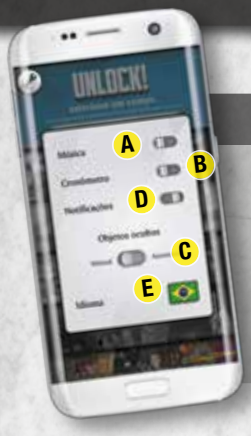
APLICATIVO

O aplicativo de **UNLOCK!** pode ser baixado, de graça, na App Store e no Google Play. Ele controla o tempo, as penalidades, códigos, máquinas e dicas. **O USO DO APLICATIVO É OBRIGATORIO PARA JOGAR** (mas, depois do download, não é preciso usar a internet na hora do jogo). Depois de iniciar o aplicativo, os jogadores devem escolher o idioma, e então serão redirecionados para a tela de escolha da aventura.

ESCOLHA DA AVENTURA

- **A** **Configurações:** abre a janela de "Configurações".
- **B** **Aventura:** quando a caixa de menu aparecer, clique nela para mostrar os títulos das Aventuras. Em seguida, clique no título para abrir a aventura que deseja jogar. Lembre-se: recomendamos que comecem com a Aventura **Tutorial** se for a primeira vez que estiverem jogando UNLOCK.
- **C** **Iniciando o jogo:** aparece, então, a tela do jogo.

APLICATIVO



CONFIGURAÇÕES

- **A** **Música:** ligue/desligue a música de fundo.
- **B** **Cronômetro:** jogue com ou sem o cronômetro.
- **C** **Objetos escondidos:** ative a ajuda automática para objetos escondidos.
- **D** **Notificações:** ative/desative notificações.
- **E** **Idioma:** escolher o idioma.

TELA DO JOGO

- **A** **Tempo restante** ou **transcorrido** (dependendo da aventura).
- **B** **Iniciar/Pausar:** iniciar ou pausar o jogo.
- **C** **Dica:** obtenha uma dica inserindo o número da carta para a qual precisam de ajuda.
- **D** **Penalidade:** quando os jogadores revelam uma carta de Penalidade, eles devem apertar esse botão. Como resultado, eles podem perder alguns minutos do tempo restante.
- **E** **Máquina:** manuseio das máquinas.
- **F** **Revisar Dicas:** revise dicas/objetos escondidos.
- **G** **Objeto Escondido:** obtenha ajuda com relação a objetos escondidos de acordo com os avanços na aventura.

DICAS

Ao pressionar os botões “Dica” ou “Máquina”, os jogadores obtêm acesso a um teclado numérico que os permite inserir o número da dica ou o número da carta da Máquina.

- **A** **Teclado numérico:** possibilita que os jogadores insiram um número. O botão C apaga tudo o que foi digitado.
- **B** **OK:** permite confirmar o número inserido e obter a mensagem correspondente.
- **C** **X:** permite fechar o teclado numérico sem qualquer inserção.

AVALIAÇÃO

Depois de completar a aventura, os jogadores são automaticamente redirecionados a esta tela. Em alguns casos, ela mostrará o resultado da aventura.

- **A** **Resultados do jogo:** essas informações resumem a aventura. A primeira linha mostra o tempo total gasto no jogo e o número de dicas pedidas. A segunda linha mostra o tempo descontado pelas Penalidades (entre parenteses, o número de Penalidades).
- **B** **Avaliação:** as estrelas são concedidas (de 0 a 5) de acordo com o desempenho e o tempo gasto pelos jogadores – para concluir a aventura e o número de dicas solicitadas.
- **C** **Compartilhamento:** compartilhe sua avaliação com seus amigos (é preciso estar conectado à internet).

AUXÍLIO AO JOGADOR

TIPOS DE CARTA:

Objeto (porta, chave)

Combinar

Modificador

- 1 NÚMERO AZUL (diferente do número da carta)

Combinar

ou

Máquina

- Número da carta a ser inserido no **aplicativo**
- É preciso resolver o enigma

Cartas cinza

- As outras cartas (local, interação, penalidades)

A REGRA DE OURO: UM NÚMERO VERMELHO (OBJETO OU MÁQUINA) SÓ PODE SER COMBINADO COM UM AZUL (OBJETO OU MODIFICADOR) E VICE-VERSA.

RECOMENDAÇÕES

Organize-se:

- Divida o baralho entre os jogadores para que possam buscar mais rápido pelas cartas durante o jogo.
- Leia as cartas com cuidado e divulgue as informações.
- Descarte as cartas quando solicitado (e verifique se não foram cometidos erros, números e letras riscados mostram as cartas a serem descartadas).

Ainda preso?

Talvez seja necessário seguir com a aventura para entender uma combinação, um código ou uma máquina. Entretanto:

- Se uma carta parece complexa demais, peça uma dica sobre essa carta específica (ainda que isso diminua sua avaliação final).
- Você pode ter deixado passar um objeto escondido. Aperte o botão "Objeto Escondido" no aplicativo.

CRÉDITOS

SHOW DE NOSIDE

Cenário: Yohan Servais

Ilustrações: Legruth
http://www.mgueritte.com/

ARSÈNE LUPIN E O GRANDE DIAMANTE BRANCO

Cenário: Aristide Bruyant

Ilustrações: Pierre Santamaria
https://www.behance.net/pierresantamaria

PERDIDO NO TEMPO!

Cenário: Guillaume Montiage

Ilustrações: Cyrille Bertin
http://cyrille.ultra-book.com

Arte do Tutorial: Arnaud Demaegd.

GALÁPAGOS JOGOS

Tradução: Eduardo Prachedes
Revisão: Evelyn Trippo, Kévila Cordas e Paula Pizauro
Diagramação BR: Felipe Godinho
www.GalapagosJogos.com.br

Agradecemos à Amanda Pizauro pela colaboração no teste da edição brasileira do Unlock!

UNLOCK! TIMELESS ADVENTURES é um jogo publicado pela JD Editions - Space Cowboys, 47 rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt - France
© 2019 SPACE Cowboys. Todos os direitos reservados.