

STAR WARS

UNLOCK! THE ESCAPE GAME

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

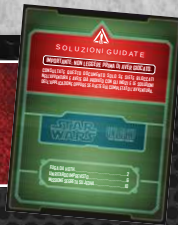


PRIMA DI INIZIARE, SCARICATE L'APPLICAZIONE GRATUITA
STAR WARS UNLOCK! DALL'APP STORE O DA GOOGLE PLAY.



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 MAPPA + 1 LIBRETTO DELLE SOLUZIONI)

FUGA DA HOTH



Livello Difficoltà: 🔒🔒🔒

UN RITARDO IMPREVISTO



Livello Difficoltà: 🔒🔒🔒

MISSIONE SEGRETA SU JEDHA



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.

A collage of Star Wars Unlock! game components. In the top left is a wooden car made of blocks. In the top right is a card with a large number 25 inside a circular frame. In the bottom right is a tutorial card with text in Italian. The background is a dark, textured surface.

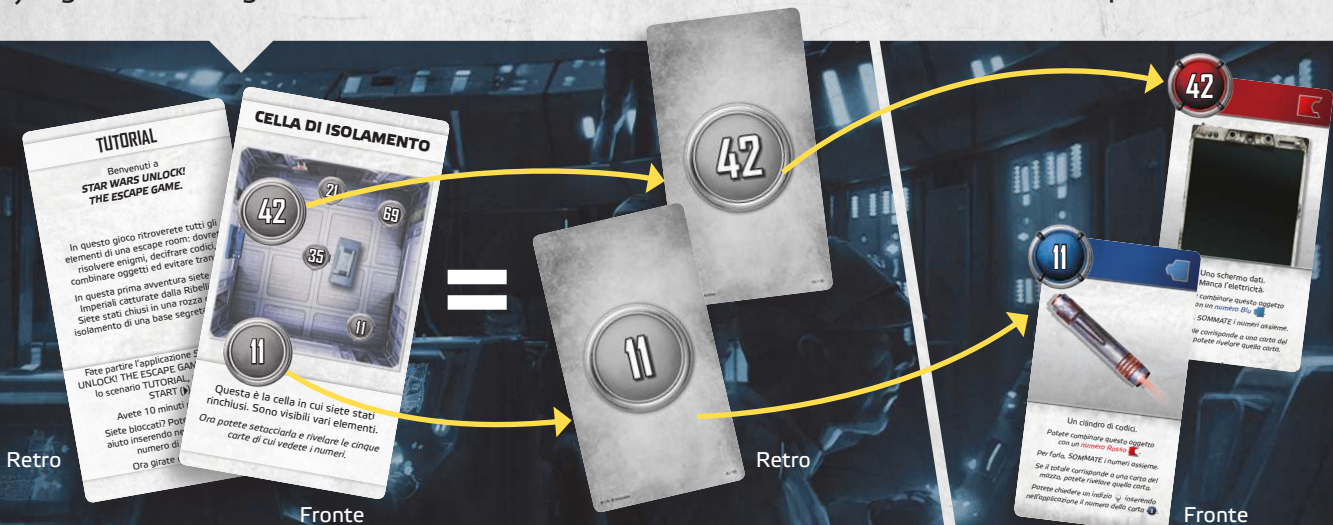
Basterà seguire le istruzioni di preparazione elencate di seguito:

- 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 il gioco, assicuratevi che il vostro mazzo sia completo. Per farlo, verificate i numeri identificativi sul retro delle carte in basso a destra.

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



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.**

TIPI DI CARTE



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 cassa chiusa.

L'oggetto 11 è un cilindro di codici.



CONGEGNI (simbolo verde)

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

Il congegno 69 è un pannello.



CODICI (simbolo giallo)

I giocatori devono inserire un codice nell'applicazione per poter proseguire l'avventura (vedi **Codici**, pagina 5).

La carta 21 è una porta chiusa con un codice digitale.

I giocatori devono inserire il codice corretto per aprire la porta.

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. 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 il cilindro di codici (11) con la cassa chiusa (35). Quindi cercano nel mazzo la carta (46) (11 + 35) e la rivelano. Aprono la cassa 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.

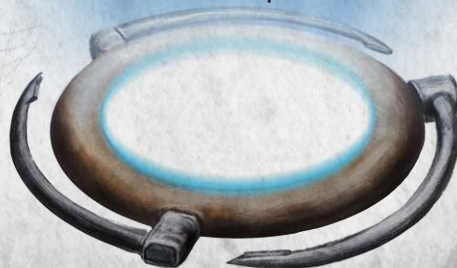
Dopo avere aperto la cassa (46), i giocatori devono scartare il cilindro di codici (11) e la cassa chiusa (35).



PENALITÀ



I giocatori possono perdere del tempo (generalmente alcuni minuti) a causa di alcune azioni. Se i giocatori rivelano una carta Penalità (⚠), 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 rossi o blu 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 deve essere posizionato tra i due perni al centro. Quindi, devono premere il tasto dell'applicazione e inserire il numero 69. In seguito, selezionando i due perni al centro e dopo aver confermato, ottengono il numero rosso +9. Ora possono combinare questo numero con quello del cavo (16) 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.



CODICI



Durante la partita, i giocatori si imbattono in alcuni codici (carte con il simbolo giallo): serrature a combinazione, codici di porte digitali ecc. Per poter proseguire, i giocatori devono trovare il codice giusto. Quindi, questo codice deve essere inserito nell'applicazione (vedi **Applicazione**, pagina 6) e confermato (non è necessario inserire il numero della carta).

I codici sono sempre composti da 4 cifre. Se i giocatori inseriscono il codice corretto, l'applicazione indicherà come continuare a giocare. Se il codice è errato, i giocatori, molto spesso, perderanno alcuni minuti.



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
125

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 luci verdi).

APPLICAZIONE



L'applicazione **STAR WARS UNLOCK!** può essere scaricata gratuitamente da Apple Store e Google Play. Questa permette di gestire il tempo, le penalità, i codici, 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 vengono così indirizzati alla schermata di selezione dell'avventura.

SELEZIONE DELL'AVVENTURA

- A Impostazioni:** Consente di aprire la finestra "Impostazioni".
- B 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** se non avete mai giocato ad Unlock!.

APPLICAZIONE (CONTINUA)



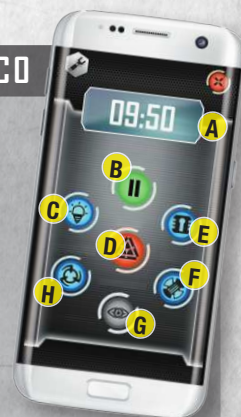
IMPOSTAZIONI

- 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.



SCHERMATA DI GIOCO

- A Tempo rimanente o tempo trascorso** (a seconda delle avventure).
- 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 Codice:** Si preme questo pulsante, poi si inserisce un codice.
- F Congegno:** Si utilizza un congegno (carte con il simbolo verde).
- G Rivedi Indizi:** Si consultano di nuovo gli indizi/oggetti nascosti e alcuni eventi.
- H Oggetti Nascosti:** Si ottiene aiuto per gli oggetti nascosti in base ai progressi compiuti nell'avventura.



INDIZI/CODICI/CONGEGNI

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

- A Tastiera digitale:** Consente ai giocatori di inserire un numero. Il tasto 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.

PUNTEGGIO

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). La terza riga indica il tempo perduto a causa dei congegni e dei codici errati (e tra parentesi il numero di codici errati).
- B Punteggio:** Le luci verdi sono assegnate (da 0 a 5) a seconda della prestazione, del tempo impiegato per completare l'avventura e del 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



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)

Codice (serrature, lucchetti...)

- Sempre di 4 cifre
- Deve essere inserito nell'applicazione



RICONOSCIMENTI

Scenari e Sviluppo: SPACE Cowboys
Design Aggiuntivo: Jay Little
Direzione Artistica: Zoë Robinson
Progetto Grafico: Mercedes Opheim, Ariel Brooks
Coordinatore Licenze: Sherry Anisi
Direttore Licenze: Simone Elliott
Approvazione Lucasfilm: Brian Merten
© & ™ Lucasfilm Ltd. © Asmodee
Edizione Italiana
Asmodee Italia Srl, viale della Resistenza, 58
42018 San Martino in Rio (RE) - Italia

