

UNLOCK!

GRA PROSTO Z **ESCAPE ROOMU!**

1 KWARTAŁ
2017

Łączcie przedmioty, rozwiązujcie zagadki i ucieknijcie z pokoju na czas. *Unlock!* – nowa gra kooperacyjna.

ŁATWE POCZĄTKI!

- Rozpakujcie talię kart.
- Ściągnijcie i włączcie darmową aplikację na telefonie albo tablecie z systemem Android albo iOS.
- Przeczytajcie pierwszą kartę...

PRZYGOTUJcie SIĘ NA PRZYGODĘ ŻYCIA!



2 lub więcej graczy



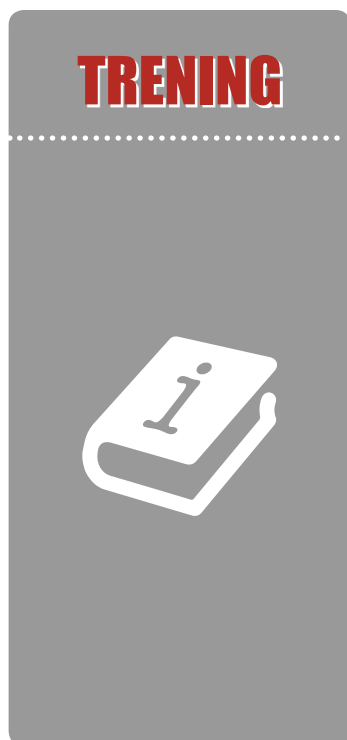
60' na scenariusz



10+

• 1 SCENARIUSZ TRENINGOWY I 3 PEŁNE OPOWIEŚCI W 1 PUDEŁKU!* •

* Rozmiar pudełka: 275 × 215 × 63 mm



Talia składająca się z 10 kart, dzięki której nauczycie się, jak grać. Po zakończeniu treningu będziecie znać wszystkie zasady i możecie się zabrać za pozostałe scenariusze.



Straszliwy profesor znowu atakuje! Zamknął Was w swojej jaskini, a jego szalona apokaliptyczna maszyna aktywuje się za godzinę. Musicie ją powstrzymać!



CIA Was potrzebuje! Wejdźcie do laboratorium i znajdźcie formułę... a potem ucieknijcie na czas!



Utknęliście na wyspie milionera pomyłka. Czy uda się Wam ominąć wszystkie pułapki, które na Was zastawił?



Elita – dodatkowy scenariusz, którego nie znajdziecie w pudełku z grą podstawową.

JESTEŚ DUMNYM WŁAŚCICIELEM SCENARIUSZA TRENINGOWEGO I SCENARIUSZA DEMONSTRACYJNEGO **ELITA**.



Przed grą ściągnijcie aplikację *Unlock!* (na chwilę obecną działa z systemem Android, ale będzie również dostępna na urządzenia z systemem iOS, gdy gra zostanie wydana). Na telefonie (albo tablecie) z systemem Android należy przejść do *Ustawień*, poszukać sekcji *Zabezpieczenia*, a następnie zaznaczyć *Nieznane źródła*. Teraz zeskanujcie kod QR widoczny po prawej stronie i zainstalujcie aplikację.



Włączcie aplikację, kliknijcie „Trening”, a potem grajcie zgodnie z instrukcjami na kartach.

• **PO ROZGRYWKCE BĘDZIECIE ZNAĆ WSZYSTKIE ZASADY OBOWIĄZUJĄCE W UNLOCKU!** •

GRAJCIE!

ZŁOTA ZASADA:
CZERWONY + NIEBIESKI

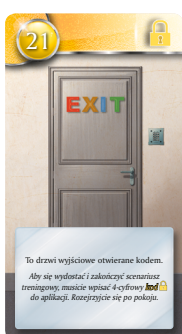
Łączcie czerwone i niebieskie karty, dodając ich numery.



+



=



ROZGRYŹCIE KOD!

Każda żółta karta wymaga 4-cyfrowego kodu. Znajdźcie kod, a potem wpiszcie go do aplikacji... Poprawna odpowiedź? Jedziemy dalej! Aplikacja podaje Wam nowy numer karty. Zła odpowiedź? Musicie ponieść karę.



SPRÓBUJCIE ZROZUMIEĆ, JAK DZIAŁA MASZYNA!

Połączcie numery we właściwy sposób, a otrzymacie 1 czerwony numer... który musicie dodać do niebieskiego numeru.

• **JESTEŚCIE GOTOWI ZAGRAĆ W SCENARIUSZ ELITA** •

Przeczytajcie treść pierwszej karty. Wypełnijcie misję i wydostańcie się z pokoju w mniej niż godzinę.

APLIKACJA

Aplikacja *Unlock!* (do ściągnięcia za darmo na telefony i tablety z systemami iOS i Android) zapewnia nastrojowy podkład dźwiękowy do rozgrywki. Jest również minutnikiem. Znajdziecie tam wskazówki (jeśli będą potrzebne), wprowadzicie kody i uzyskacie instrukcje.

Google Play oraz logo Google Play są znakami towarowymi firmy Google Inc.

Pobierz z
App Store

DOSTĘPNE NA
Google Play



Więcej informacji wkrótce na WWW.WYDAWNICTWOREBEL.PL,
na [f](#) (REBELpl) i [t](#) @PL_Rebel

**TRENING****Witajcie w grze *Unlock!***

Ten prosty scenariusz ma Wam pomóc w przyswojeniu podstawowych mechanizmów występujących w grze. Gdy już się z nim uporacie, będziecie mogli zmierzyć się z kolejnymi, trudniejszymi scenariuszami.

Podczas pierwszej przygody przychodzicie na rozmowę kwalifikacyjną do tajnego stowarzyszenia UNLOCK, którego siedziba znajduje się na najwyższym piętrze wieżowca. Menedżer wita Was z podejrzanym uśmiechem na ustach, wpuszcza do najzwyczajniejszego w świecie biura, po czym... zamyka za sobą drzwi. Na klucz.

Włączcie aplikację, wybierzcie scenariusz *TRENING* i wciśnijcie *START* (▶).

Od tego momentu macie 10 minut, by przejść Wasz pierwszy scenariusz z *Unlocka*.

Odwróćcie teraz tę kartę.

1 / 10

25

2 / 10

48

3 / 10

21

4 / 10

35

5 / 10

67

6 / 10



48

25

42

Świetnie. Włączyliście ekran. To powinno Wam pomóc wydostać się z pokoju.

Odrzućcie karty 25 i 42.

Dzięki tym 4 cyfrom możecie wprowadzić **kod** do aplikacji!

25

16

46

67

Dobra robota. Udało Wam się włączyć prąd przez podłączenie przewodu elektrycznego do tej maszyny.

Odrzućcie karty 16, 46 i 67.

+6 to *Modyfikator*, który możecie połączyć z **czzerwonym numerem** z innego przedmiotu albo **czzerwonym numerem** z *maszyny*.

Jeśli suma **niebieskich** i **czzerwonych** numerów na kartach odpowiada jakiemuś numerowi z nieodkrytych jeszcze kart z talii, możecie odkryć kartę z tym numerem.

BIURO

Oto pokój, w którym zostaliście zamknięci. Widzicie kilka przedmiotów.

Możecie teraz odsłonić 5 kart, których numery rewersów są widoczne na tej karcie.

67

Płyta z bolcami oddalonymi od siebie o 5 cm i czarnymi numerami.

To *maszyna*. Musicie wybrać 1 lub więcej z czarnych numerów i dodać je, aby uzyskać **czzerwony numer**. Ten numer możecie potem połączyć z **niebieskim numerem** z innego przedmiotu albo *modyfikatorem*.

Jeśli suma **niebieskich** i **czzerwonych** numerów na kartach odpowiada jakiemuś numerowi z nieodkrytych jeszcze kart z talii, możecie odkryć kartę z tym numerem.

35

Zamknięta skrzynia.

Numer tego przedmiotu możecie połączyć z **niebieskim numerem** z innego przedmiotu albo *modyfikatorem*.

Jeśli suma **niebieskich** i **czzerwonych** numerów na kartach odpowiada jakiemuś numerowi z nieodkrytych jeszcze kart z talii, możecie odkryć kartę z tym numerem.

21

To drzwi wyjściowe otwierane kodem.

Aby się wydostać i zakończyć scenariusz treningowy, musicie wpisać 4-cyfrowy **kod** do aplikacji. Rozejrzyjcie się po pokoju.



16

7 / 10

11

8 / 10

46

9 / 10

42

10 / 10



46

1 35



Bardzo dobrze. Skrzynia jest otwarta.

Odrzućcie karty 11 i 35.

Przyjrzyjcie się uważnie ilustracji. Znajdują się tam DWA interesujące elementy. Jeśli zauważycie numer, odkryjcie odpowiednią kartę.

11




Klucz.

Numer tego przedmiotu możecie połączyć z **czerwonym numerem** z innego przedmiotu albo **czerwonym numerem** z **maszyny**.

Jeśli suma **niebieskich** i **czerwonych** numerów na kartach odpowiada jakiemuś numerowi z nieodkrytych jeszcze kart z talii, możecie odkryć kartę z tym numerem.

16




Przewód elektryczny o długości 10 cm z zakończeniami w formie pierścieni.

Numer tego przedmiotu możecie połączyć z **czerwonym numerem** z innego przedmiotu albo **czerwonym numerem** z **maszyny**.

Jeśli suma **niebieskich** i **czerwonych** numerów na kartach odpowiada jakiemuś numerowi z nieodkrytych jeszcze kart z talii, możecie odkryć kartę z tym numerem.



42



Ekran. Nie jest podłączony do prądu.

Numer tego przedmiotu możecie połączyć z **niebieskim numerem** z innego przedmiotu albo **modyfikatorem**.

Jeśli suma **niebieskich** i **czerwonych** numerów na kartach odpowiada jakiemuś numerowi z nieodkrytych jeszcze kart z talii, możecie odkryć kartę z tym numerem.

Las Vegas.



W holu hotelowego kasyna czeka na Was mężczyzna w beżowym garniturze.

– Wygląda na to, że jesteście najlepsi w branży detektywistycznej – mówi. – To Wasz szczęśliwy dzień, bo będziecie mieli okazję to udowodnić. Za mną znajduje się kryjówka mężczyzny podejrzanego o różne ciemne interesy: nielegalne organizowanie gier, przyjmowanie zakładów i oszustwa na masową skalę. Musicie przeszukać jego pokój i znaleźć dowody, które pomogą nam go oskarżyć. I musicie to zrobić szybko!

Właczcie aplikację, wybierzcie scenariusz ELITA i wciśnijcie **START**.

Od tego momentu macie 60 minut, aby wydostać się ze swojego pierwszego pokoju w grze **UNLOCK!**.

Odwróćcie teraz tę kartę.




79

**NIE, NIE MOŻECIE
ICH PO PROSTU
WSZYSTKICH
WYŁĄCZYĆ.**

Naciśnijcie jeden raz
przycisk kary.

K

NIE UDAŁO SIĘ.

Naciśnijcie jeden raz
przycisk kary.

Pokój hotelowy

Wchodzicie do luksusowego
apartamentu. Nie jest zbyt
duży, więc łatwo będzie go
przeszukać.

50

Portfel podejrzanego.
W środku nie ma nic
godnego uwagi.

32

Gniazdko telefoniczne.

M

A-	Ę...	L...	P...	V...
Ą...	F...	Ł...	Q...	W...
B...	G...	M-	R...	X...
C...	H...	N-	S...	Y...
Ć...	Į...	Ń...	Ś...	Z...
D...	J...	O...	T-	Ż...
E-	K...	Ó...	U...	Ź...

To plik graficzny.



15



22

Biurko hotelowe. A na nim komputer podejrzanego.

42



Klucz.

4

50



Zdjęcie urodzinowe. Prawdopodobnie to syn podejrzanego.

22



W szufladzie znajdujecie mały śrubokręt.

80

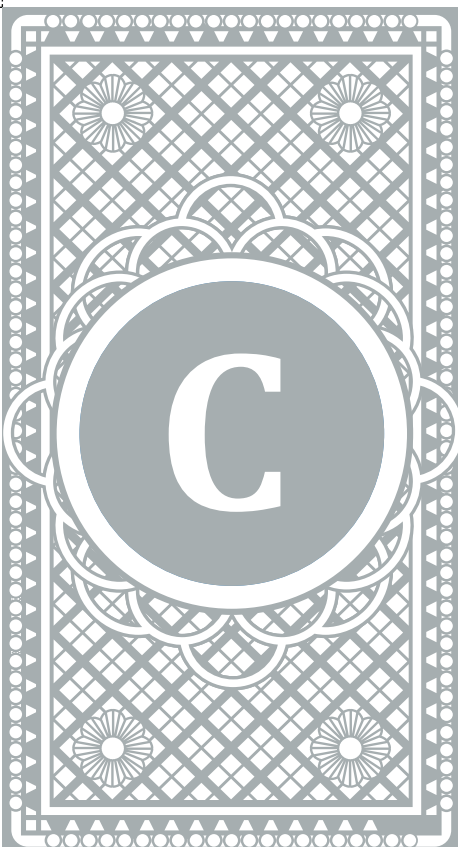


Na podłodze ktoś rozłożył talie kart.

63



Kratka wentylacyjna.





60 42 85

Otwarte.
Teraz musicie już tylko przeciąć odpowiednie przewody.

21

Szafa zamknięta na kłódkę.

35

Telefon.

67 32 35

Podłączacie telefon i podnosicie słuchawkę. Jest sygnał.

Wprowadźcie kod 9999.

Ilekoć wprowadzacie kod, słyszycie te same dźwięki.

C 21 80

Otwarta szafa.

85 22 63

=?

W środku jest bomba!
Zamek i 5 wyłączonych przełączników. Bomba wybuchnie za niecałe 30 minut!

Wprowadźcie kod 6666.

AWERS



REWERS

