

## SPEL OPZET



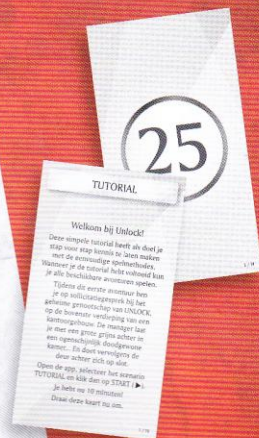
Om het spel te leren spelen raden we aan om de **Tutorial** eerst te spelen, aangezien dit spel de regels zal uitleggen.

De tutorial kan zelfs worden gespeeld **voordat** je deze spelregels leest.

Volg simpelweg de opzet instructies zoals hieronder aangegeven.

- ▶ Plaats de startkaart (met de titel van het avontuur) in het midden van de tafel, met de tekstzijde opgedraaid.
- ▶ Vorm van de andere kaarten een afgedekte stapel.
- ▶ Start de app (zie **Applicatie** - pagina 7), selecteer het **Tutorial** avontuur en plaats het scherm binnen bereik van alle spelers.
- ▶ Eén speler leest de tekst op de startkaart hardop voor, start het aftellen op de app en draait de kaart om. Het spel kan beginnen!

Let op: je mag pen en papier gebruiken om aantekeningen te maken.

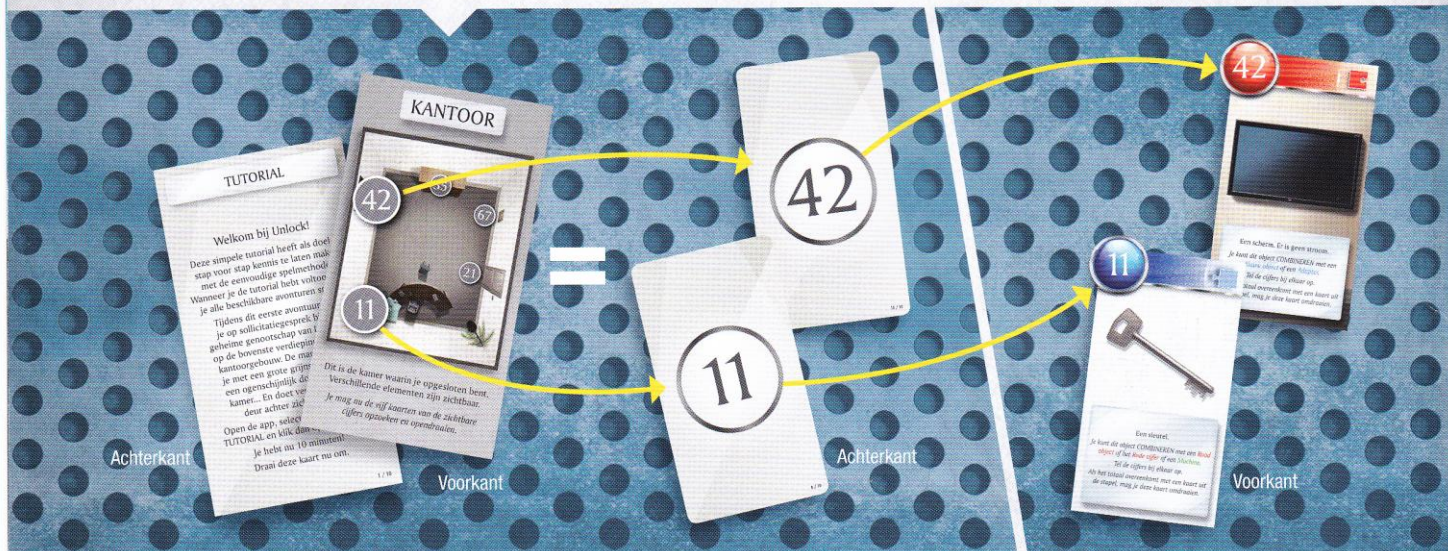


## SPELREGELS



Op de achterkant van de startkaart is de eerste kamer van het spel te zien. In deze ruimte zijn cijfers en letters zichtbaar die corresponderen met kaarten in de stapel (cijfers en letters die op de achterkant van de kaarten staan).

Wanneer je een cijfer of letter op een willekeurige kaart ziet staan, mag je de corresponderende kaart uit de stapel zoeken en deze onthullen (draai om en toon de andere kant). Onthulde kaarten worden opgedraaid op tafel gelegd zodat iedereen deze kan zien.



Het spel wordt in werkelijke tijd gespeeld en de spelers moeten een team vormen en samenspelen om te winnen. Iedereen moet te allen tijde toegang tot de stapel kaarten hebben. Je zou één speler

verantwoordelijk kunnen maken voor het zoeken van de kaarten uit de stapel of je kunt deze taken verdelen tussen verschillende spelers. **Het is verboden om de stapel uit te spreiden op tafel.**

## DE MUIS & DE WORST

**DIE VERDRAAIDE PROFESSOR NOSIDE!** VOOR DE ZOVEELSTE KEER HEEFT JE OUDE VIJAND EEN GEMEEN PLAN BEDACHT. OM DIT TE VOORKOMEN BEN JE MOEDIG ZIJN HOOFDKWARTIER BINNENGESLOPEN.

TERWIJL JE RONDWAALT IN DE GANGEN VAN DIT OUDE KROT, OPENT EEN LUIK ONDER JE VOETEN EN VAL JE IN EEN DUISTERE EN TOCHTIGE KERKER. SCHREEUWEN HEEFT GEEN ZIN: JE BENT EEN GEVANGENE VAN DE PROFESSOR. DE WERELD IS VOOR EEUWIG VERLOREN...

TENZIJ JE HIER WEGKOMT EN DE PLANNEN VAN NOSIDE KAN SABOTEREN.

JE BENT ONZE LAATSTE HOOP!

OPEN DE APP, SELECTEER HET SCENARIO

### DE MUIS & DE WORST

EN CLIK DAN OP **START**.

JE HEBT 60 MINUTEN OM TE ONTSNAPPEN AAN DIT AVONTUUR! DRAAI NU SNEL DE KAART OM.

1 / 60

90

7

85

✓

**JE OPENT DE DEUR OP EEN KIER EN GOOIT VOORZICHTIG DE WORST IN DE TUIN. JE HOORT DIRECT GELUIDEN VAN IETS DAT NAAR BINNEN WORDT GESCHROKT. NA EEN PAAR SECONDEN WORDEN KAUWSELUIDEN VERVANGEN MET EEN DIEP GESNURK. DE HOND IS IN SLAAP GEVALLEN. JE ZULT EINDELIJK KUNNEN ONTSNAPPEN... MAAR DAN KLINGT PLOTSSELING DE STEM VAN NOSIDE DOOR EEN SPEAKER!**

**"DACHT JE ECHT DAT HET ZO MAKKELIJK ZOU ZIJN EN DAT IK JE ZOMAAR ZOU LATEN GAAN?"**

**\*KLIK-KLAK\***

DE DEUR IS NU DICHT! DE GEMENE PROFESSOR WIL ECHT NIET DAT JE DE AARDE REDT! PAK KAART **5**.

## DE FORMULE

Missie #MK-053  
SEP 30 1961 / TOP GEHEIM

### 1. Doel

De Afdeling maakt zich zorgen om het gebrek aan recente reportages vanuit Dr. Hoffmann. Deze geniale scheikundige is betrokken bij het MK project.

In zijn laatste reportage beweerde hij dat zijn «waarheidsserum» bijna geheel betrouwbaar was. We willen Hoffmann en zijn formule.

### 2. Methode

Het team zal naar het metrostation (VERTROUWELIJK) gebracht worden en zal het lab infiltreren welke opent met de code (VERTROUWELIJK).

Je baant je een weg door het doolhof van de metrotunnels in New York. Midden op de rails vind je een luik in de grond. Het is open en er schijnt licht door naar buiten.

**Open de app, selecteer het scenario «De FORMULE» en klik op START. Draai nu deze kaart om.**

1 / 60

## Het Eiland van Dokter Goorse

De dag begon zo goed. Na weken van twijfel heb je eindelijk de uitnodiging van Archibald Goorse, een excentrieke miljardair en verzamelaar van archeologische rariteiten, geaccepteerd. Hij heeft je in een oud vliegtuigje naar zijn privé-eiland laten vliegen, op enkele kilometers afstand van de Bahamas. Aelaas kwam het vliegtuig in een storm terecht en kon je nog net met een parachute naar buiten springen voordat je het vliegtuig zag neerstorten in het midden van de jungle. Nadat je buiten bewustzijn bent geraakt, word je wakker op een wonderig strand. Ondanks wat blauwe plekken heb je gelukkig niets gebroken. Daarentegen is nu wel je team opgesplitst in twee teams. Hoe ga je elkaar weer vinden om succesvol dit vervloekte eiland te verlaten?

Beide teams kiezen elk een zijde aan de tafel. Lees nu de kaart «Nieuwe Regels».

1 / 60

## TUTORIAL

### Welkom bij Unlock!

Deze simpele tutorial heeft als doel je stap voor stap kennis te laten maken met de eenvoudige spelmethodes. Wanneer je de tutorial hebt voltooid kun je alle beschikbare avonturen spelen.

Tijdens dit eerste avontuur ben je op sollicitatiegesprek bij het geheime genootschap van UNLOCK, op de bovenste verdieping van een kantoorgebouw. De manager laat je met een grote grijs achter in een ogenschijnlijk doodgewone kamer... En doet vervolgens de deur achter zich op slot.

Open de app, selecteer het scenario TUTORIAL en klik dan op START (▶).

Je hebt nu 10 minuten!  
Draai deze kaart nu om.

1 / 10

## Nieuwe Regels

Sorteer de kaarten op hun kleur op de achterkant (geel / groen) en maak twee decks.

Eén team komt terecht in een verlaten gebied (op de achterkant van de intro kaart) en zal alleen kaarten met een gele ring gebruiken.

Het andere team staat tegenover een Griekse tempel (op de achterkant van deze kaart) en zal alleen de kaarten met een groene ring gebruiken.

Teams mogen **NIET** onderling overleggen.

Verzoeken om hints moeten tussen de teams verdeeld worden.

Open de app, selecteer het scenario **HET EILAND** en klik dan op **START**.

Je hebt 60 minuten om te ontsnappen aan dit avontuur!

Elk team draait nu snel zijn kaart om.

2 / 60

DE  
ELITE

Las Vegas, Nevada.

Je wordt naar een man in een beige pak gebracht in de hal van een hotel casino.

Hij begint tegen je te praten: «Het schijnt dat jij de beste bent in opsporingsdiensten. Vandaag is je geluksdag; je mag jezelf bewijzen.»

Achter mij bevindt zich de schuilplaats van een man die verdacht wordt van illegale praktijken: een ondergrondse spelorganisatie, gokken met voorkennis en grootschalig vals spelen. Infiltreer zijn kamer, vind het bewijs dat we nodig hebben om hem te veroordelen en ga dan snel weer weg.»

Open de app, selecteer het scenario ELITE en klik dan op **START**.

Je hebt nu 60 minuten om te ontsnappen aan je eerste UNLOCK avontuur!

Draai deze kaart nu om.



A