

UNLOCK!

ESCAPE ROOM PUZZELBOEK
MET 3 ONTSNAPPINGSVONTUREN



Speciale dank aan Julien Andre, François Doucet en Philippe Mouret van Space Cowboys Studio, en aan Danielle Robb van Asmodee Entertainment.

Copyright © 2021 Asmodee Group. Unlock! en de Space Cowboys logo's zijn geregistreerde merken van Asmodee Group. Alle rechten voorbehouden.

Gebaseerd op het Unlock!-systeem dat bedacht is door Cyril Demaegd. *Unlock! Escape Room Adventure Game scenarios* zijn bedacht door Cyril Demaegd (*De Formule*), Vincent Goyat (*Squeek & Sausage*), en Guillaume Montiage (*Lost in the Timewarp*).

Eerst uitgegeven in 2021 door Welbeck, een imprint van Welbeck Non-Fiction Limited, onderdeel van de Welbeck Publishing Group, 20 Mortimer Street, London, W1T 3JW, Verenigd Koninkrijk

Tekst en design © 2021 Welbeck Non-Fiction Limited, onderdeel van de Welbeck Publishing Group

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden veelevoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand, of openbaar gemaakt, in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, door fotokopieën, opnamen of enige andere manier, zonder voorafgaande toestemming van de auteursrechthebbers en de uitgever.

MUS is een imprint van BBNC uitgeverij bv

Oorspronkelijke titel: *Unlock! Escape Adventure Puzzle Book*

Copyright © 2021 Nederlandse vertaling, BBNC uitgeverij bv, Amersfoort

Vertaling: Jan van den Berg

Gedrukt in Dubai

ISBN 978 90 453 2728 0

NUR 370 Cadeau

BISAC GAM007000 GAMES & ACTIVITIES / Puzzles

THEMA WDK Puzzels & quizen // WZG Cadeauboeken

info@bbnc.nl

www.musboeken.nl

De uitgeverij willen de volgende bronnen bedanken voor hun toestemming om de foto's in dit boek te reproduceren. Alle afbeeldingen zijn gemaakt door Pierre Santamaria, Legruth, en Cyrille Bertin, met uitzondering van:

Griffixdesign: 19

Shutterstock: Bborriss.67; /Pablo Caridad 10; /Ben Chart: 79, 84, 86, 86, 90, 92, 94, 96, 106, 108, 126, 132, 140, 142; /Business stock 40, 50, 58; /Chempina 168; /doomu 27; /I'm Friday 22, 48, 66 /lonaBa 17; /Dr. Norbert Lange 57; /Phonlamai Photo 76; /Aleksandr Petrunovskiy 44; /Sashkin 65; /Silmairel 163; /Iurii Stepanov 30; /temp-64GTX 21, 25; /Zentilia 16

Unsplash: /Birmingham Museums Trust 21, 25; /Pawel-Czerwinski 38; /Brett Jordan 62; / Morning Brew 57, 72; /Boris Rabtsevich 70; / Rich Smith 60, 68

Aanvullende texturen:

Shutterstock: Art Painter/Ben Chart/Dmitri1ch/KsanaGraphica. Unsplash by Roland Deason & Annie Spratt. Textures.com

Al het mogelijke is gedaan om de bron en/of copyrighthouder van elke foto correct te vermelden en te contacteren. De uitgeverij verontschuldigt zich voor eventuele onbedoelde fouten of omissies, die zullen worden gecorrigeerd in toekomstige edities van dit boek.

UNLOCK!

**ESCAPE ROOM PUZZELBOEK
MET 3 ONTSNAPPINGSAVONTUREN**

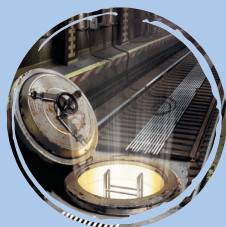


**GESCHREVEN DOOR JASON WARD
BEDACHT DOOR CYRIL DEMAEGD**



Inhoud

Het spel 6



DE FORMULE 8



DE MUIS & DE WORST 78



VERDWAALD IN DE TIJD! 148

Oplossingen: De formule 218

Oplossingen: De muis & de worst 220

Oplossingen: Verdwaald in de tijd! 222

Space Cowboys 224





Inleiding

Welkom bij Unlock!. Misschien ken je de kaartspellen van Unlock! al of misschien is dit je eerste kennismaking met Unlock! We hopen dat je zult genieten van deze nieuwe manier om de avontuurlijke puzzels te ervaren.

In dit boek kun je drie verschillende scenario's spelen. Elk daarvan vertelt zijn eigen verhaal, maar ze hebben één ding gemeen: je moet voorwerpen vinden, ontdekken hoe je ze gebruikt, puzzels oplossen en codes ontcijferen om van de ene kamer (of tijdperk!) in de andere te komen.

Voordat je begint, is het van cruciaal belang om de uitleg over het spel op bladzijde 6 te lezen. Je moet dit boek niet van kaff tot kaff doorwerken. In plaats daarvan dwaal je door scenario's op basis van de 'bladzijdenummers' in de bovenhoeken van elke bladzijde, de getallen die je ontdekt als je voorwerpen vindt of combineert en de codes die je kunt onthullen.

Je kunt het boek in je eentje voltooien of, net zoals in echte escape rooms, het samen met anderen oplossen. Als je van een wedstrijdje houdt, kun je noteren hoeveel strafpunten je tijdens je reis oploopt en daarna iemand anders of een andere groep uitdagen om het beter te doen. Het belangrijkste is dat je er plezier in hebt.

Succes.

UNLOCK!

Opening: Spelinstructie

Overzicht

Unlock! is gebaseerd op de populaire kaartspellen en bevat drie scenario's: *De formule*, *De muis & de worst* en *Verdwaald in de tijd!* Om die missies te volbrengen moet je puzzels oplossen, voorwerpen combineren, codes ontcijferen en jezelf een weg banen door rare, gevaarlijke omgevingen, en uitdagingen aangaan die je creativiteit en deductieve vaardigheden op de proef stellen.

Navigatie

Belangrijk: blader niet door het scenario voor je begint te spelen, dan bederf je het voor jezelf. Lees de inleiding bij het avontuur en sla dan de eerste bladzijde om. Je gaat niet rechtlijnig door een avontuur: je moet pas naar de volgende bladzijde gaan als dat specifiek wordt gezegd. De volgende bladzijde die je mag bezoeken, zal waarschijnlijk ergens anders in het boek zitten. Elke bladzijde is genummerd of gelabeld in de bovenhoek. Als je dus een getal krijgt – zoals 81 – of een letter – zoals H – moet je die bladzijde zoeken en daar verder gaan met je avontuur. Als je je stappen wilt nagaan, laten de meeste bladzijden belangrijke locaties zien waarnaar je kunt teruggaan.






Notitieboek

Naast de inleiding aan het begin van elk avontuur vind je een notatieblok. Terwijl je heen en weer springt tussen de bladzijden, is dat van onschatbare waarde om bladzijdenummers, voorwerpen en de bijbehorende getallen, codes, strafpunten en andere aantekeningen te maken. We bevelen ten zeerste aan om daar goed gebruik van te maken. Dat komt de spelervaring ten goede.

Kaarten

Behalve het verhaal en informatie voor het navigeren door het boek, staan er diverse 'kaarten' op elke bladzijde.

Er zijn verschillende soorten:

-   Voorwerpen (rode of blauwe cirkel)
-  Machines (groene cirkel)
-  Codes (gele cirkel)
-  Andere kaarten (grijze cirkel)

Voorwerpen (rode of blauwe cirkel)

Voorwerpen kunnen een wisselwerking hebben met andere voorwerpen – zoals een sleutel en een deur. Om twee voorwerpen te combineren, tel je hun getallen (in een rode of blauwe cirkel) bij elkaar op. Als dat totaal overeenkomt met een bladzijdenummer in het avontuur, ga je naar die bladzijde. Je mag een rood getal ALLEEN combineren met een blauw getal, en andersom. Andere combinaties mogen niet – letters en andere soorten kaarten kunnen niet worden opgeteld. Soms brengt een incorrecte combinatie je naar een strafbladzijde. Denk dus goed na als je twee voorwerpen wilt combineren. Niet alle combinaties leiden naar een bladzijde.

Machines (groene cirkel)

In elk avontuur komen machines voor die correct moeten worden gebruikt om verder te kunnen gaan. Elke machine is uniek en moet op zijn eigen manier worden opgelost. De instructies zullen je meestal wel wat helpen.

Codes (gele cirkel)

Spelers hebben tijdens het spel soms codes van vier of vijf cijfers nodig om voorwerpen zoals combinatiesloten en elektronische keypads te openen. Als je denkt dat je een code hebt ontcijferd, noteer je die op je notitieblok en ga je naar de genoemde bladzijde. Daar zie je of je het goed hebt gedaan: je krijgt strafpunten als je de foute code hebt geraden, maar je kunt wel verder spelen.

Andere kaarten (grijze cirkel)

Op deze kaarten kan dit staan:

- een kamer en de voorwerpen daarin
- het resultaat van een interactie met een voorwerp
- een strafpunt voor spelers die een fout hebben gemaakt

Verborgen voorwerpen

Voorwerpen zijn niet altijd zichtbaar. Af en toe moeten spelers heel goed naar de afbeelding op een 'kaart' kijken om de verborgen getallen of letters te vinden. Zodra je die hebt ontdekt, kun je naar die bladzijde gaan. Je kunt naderhand ook teruggaan naar je vorige locatie.

Strafpunten

De eindscore wordt bepaald door het aantal strafpunten. Die stapelen zich op door naar verkeerde bladzijden te gaan of door puzzels foutief op te lossen. Het boek zal je altijd zeggen wanneer je een strafpunt krijgt.

Eind van het spel

Het avontuur eindigt zodra je de laatste puzzel hebt opgelost. De oplossingen staan achter in het boek, vanaf bladzijde 218.