

언락 방 탈출 게임 UNLOCK!

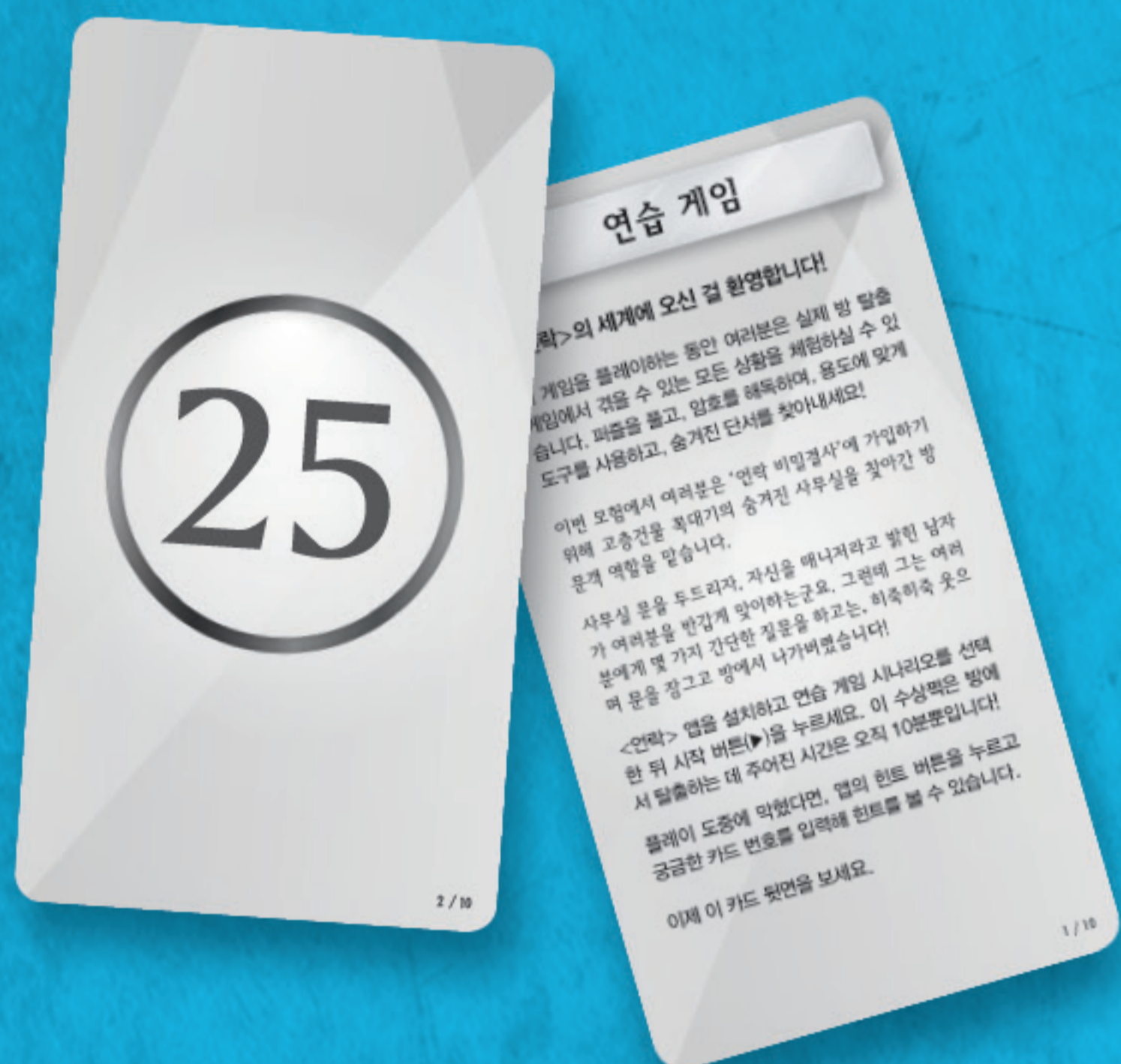
- ▶ 2~6명
- ▶ 만 13세 이상
- ▶ 60분



구성물

주의! 게임을 시작하기 전에 절대로 카드의 앞면을 펼쳐보거나 카드 더미를 훑어보지 마십시오.

연습 게임(총 10장)



흥미로운 3가지 모험(각 모험당 60장씩)

제조법



클래식한 방 탈출 게임 시나리오

찍찍이와 소시지



영미권 카툰 풍의 게임을 좋아하시는 분을 위한 시나리오

아키발드 박사의 섬



방 탈출 게임에 숙련된 사람들을 위한 도전적인 시나리오

개요

각 시나리오는 완전히 독립된 이야기이며 서로 이어지지 않습니다. 마음에 드는 시나리오부터 하나씩 즐겨보세요. 모든 시나리오마다 장대한 모험이 펼쳐집니다!

게임은 실시간으로 진행되며, 여러분에게 주어진 시간은 60분뿐입니다. 모두가 힘을 합쳐, 최대한 빨리 숨겨진 단서를 찾고 수수께끼를 풀어 주어진 임무를 해결하세요!

60분

준비

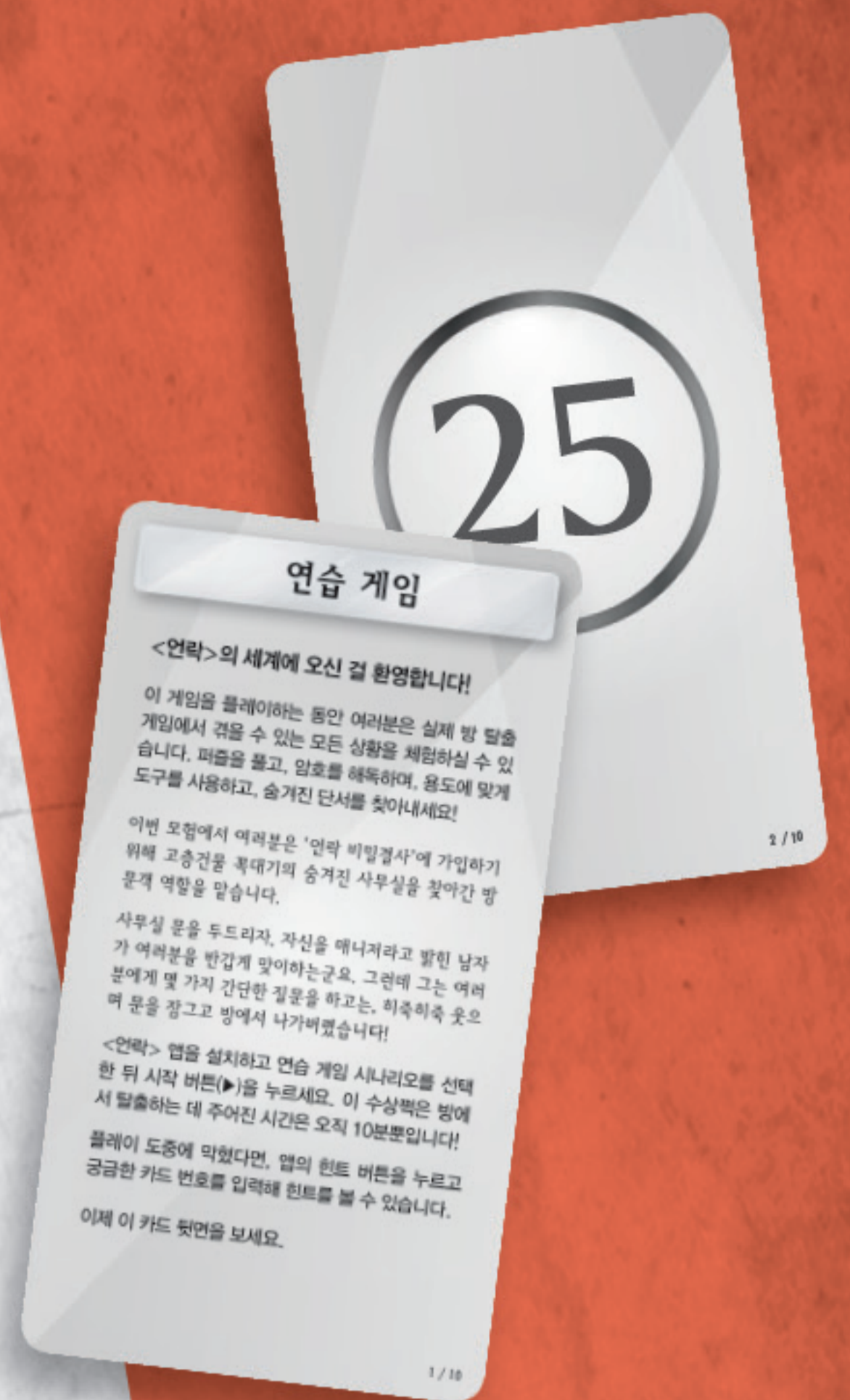


게임이 어떻게 진행되는지 알고 싶다면, **연습 게임**을 먼저 해보시는 것을 추천합니다. 이 규칙서를 다 읽지 않아도 **지금 바로** 연습게임에 도전하실 수 있습니다! 게임을 시작하기 전에 아래의 지시사항에 따르세요.

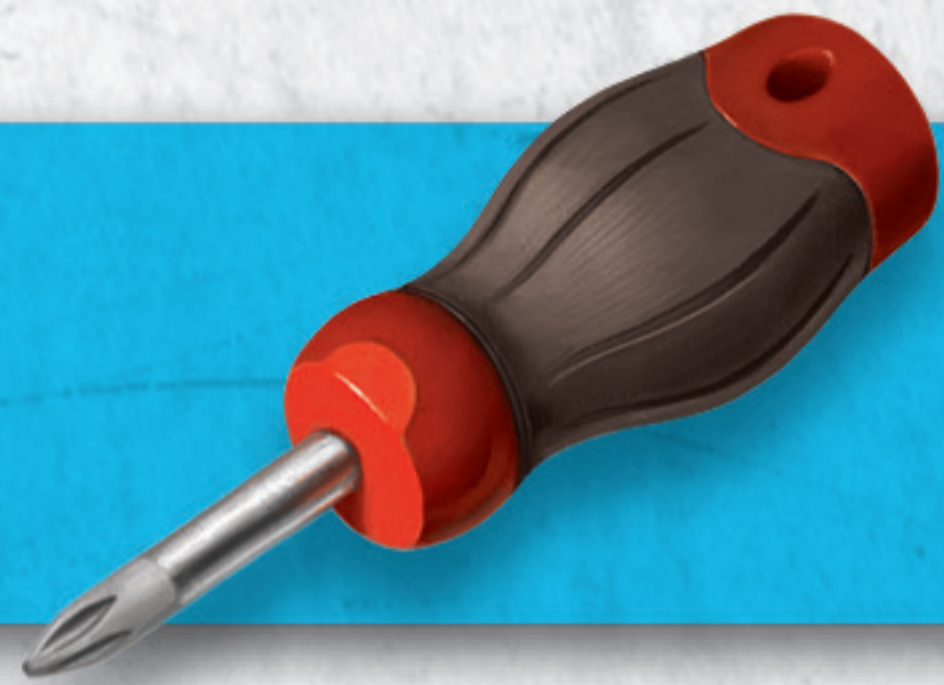
- ▶ 시나리오의 이름이 적힌 시작 카드를 꺼내 탁자 가운데에 둡니다.
- ▶ 나머지 카드는 숫자가 적힌 뒷면이 보이도록 엮어서 하나의 카드 더미를 만듭니다.
- ▶ 연락 앱을 실행하고 시나리오를 선택합니다(7페이지 앱 이용 방법 참조). 앱을 누구나 조작할 수 있도록 스마트 기기를 탁자 가운데에 둡니다.
- ▶ 아무나 한 사람이 시작 카드를 크게 읽습니다. 다 읽었다면 앱의 시작 버튼을 누르고 첫 번째 카드를 뒤집습니다. 게임이 시작됩니다!

참고: 연필과 종이를 미리 준비하세요.

게임을 진행하면서 얻은 중요한 정보를 기록할 수 있습니다.

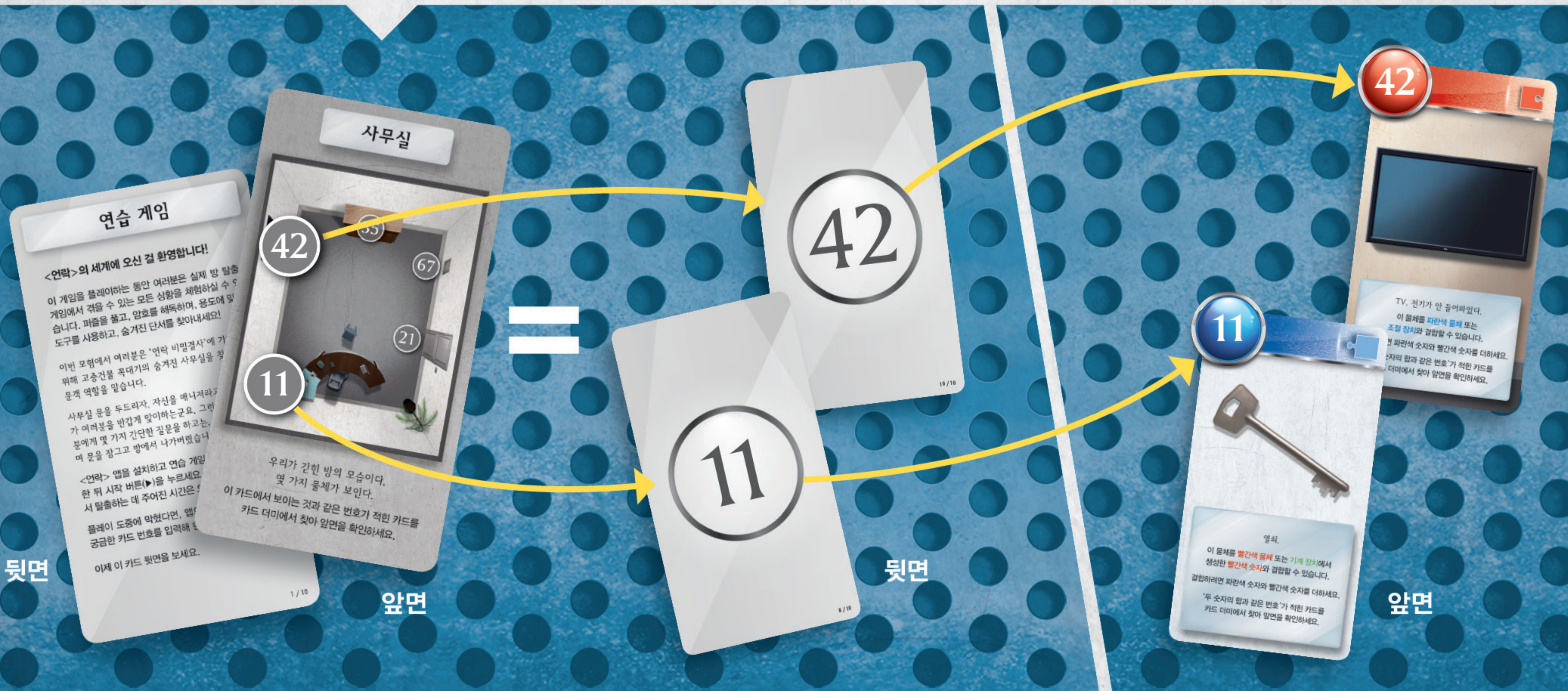


규칙



시작 카드를 뒤집으면 여러분이 갇힌 장소의 모습이 보이고, 동그라미 쳐진 숫자와 문자가 적혀 있습니다. 이 숫자와 문자에 해당하는 카드를 카드 더미에서 꺼내어 가져가세요(카드 뒷면에도 동일한 숫자나 문자가 적혀 있습니다).

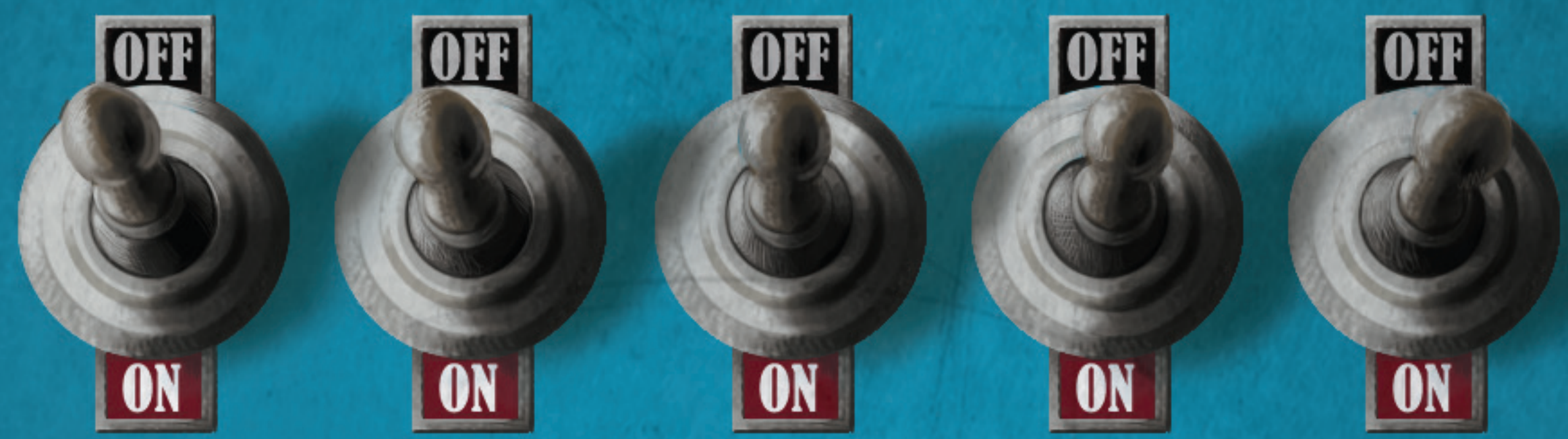
이렇게 카드에서 숫자나 문자를 찾아내는 행위를 '발견'이라고 표현하며, '발견'한 숫자나 문자에 해당하는 카드는 가져와서 앞면을 확인할 수 있습니다.



시작 카드 이외에도 어떤 카드 앞면에 이런 식으로 숫자나 문자가 적힌 것을 찾았다면, 마찬가지로 '발견'한 숫자나 문자에 해당하는 카드를 카드 더미에서 꺼내어 가져옵니다. 꺼낸 카드는 누구나 잘 볼 수 있도록 탁자 가운데에 둡니다.

게임을 플레이하는 누구든, 카드 더미에 어떤 카드가 남았는지 아무 때나 살펴볼 수 있습니다. 하지만 카드 더미에 남은 카드들을 테이블 위에 죽 늘어놓는 것은 안 됩니다.

카드 종류



카드 더미는 다양한 종류의 카드로 구성되어 있습니다.

일반 물체 (윗부분이 빨간색, 혹은 파란색인 카드)

일반 물체는 다른 일반 물체와 결합할 수 있습니다(4페이지 물체 결합하기 참조).



35번 물체는 잠긴 수납장입니다.

11번 물체는 수납장 열쇠입니다.

기계 장치 (윗부분이 초록색인 카드)

기계 장치엔 검은색 숫자가 여러 개 적혀 있습니다. 이 숫자들을 잘 조합해 빨간색 숫자를 생성해야 합니다. 이렇게 생성한 빨간색 숫자는 다른 물체와 결합할 수 있습니다. 하지만 기계 장치에 검은색으로 적힌 숫자 그 자체는 **절대로 다른 물체와 결합할 수 없습니다**. 또한, 카드에서 숫자를 '발견'한 것이 아니므로 검은색 숫자에 해당하는 카드를 카드 더미에서 찾으시면 안 됩니다!(5페이지 기계 장치 참조)

67번 기계 장치에는 검은색 숫자가 적힌 핀 여섯 개가 있습니다.
(절대 기계 장치에 적힌 검은색 숫자를 카드 더미에서 찾지 마세요!)



암호로 잠긴 물체 (윗부분이 노란색인 카드)

잠긴 물체의 암호를 풀려면 언락 앱에 정답 암호 4자리를 입력해야 합니다
(6페이지 암호 참조).

21번 카드는 전자 잠금장치가 설치된 문입니다.
올바른 암호를 입력해야 문이 열립니다.



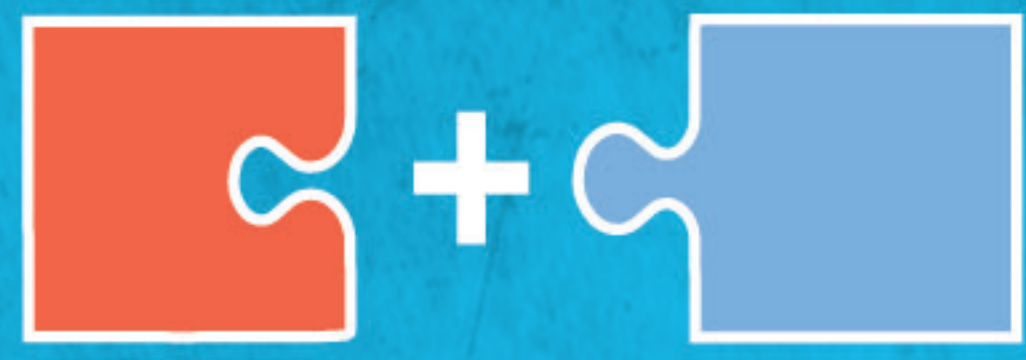
그 외의 카드 (윗부분이 회색인 카드)

- 방의 모습이 보이는 장소 카드
- 물체 간 결합한 결과를 보여주는 카드
- 여러분이 게임을 하면서 어떤 실수를 했을 때 받게 될 벌점 카드
- 조절 장치 카드(5페이지 조절 장치 참조)

왼쪽 카드는 방의 모습을 보여주는 장소 카드입니다.
가운데 카드는 물체 간 결합한 결과를 나타냅니다.
오른쪽 카드는 벌점 카드입니다.



물체 결합하기



일반 물체를 다른 일반 물체와 결합하는 것이 가능합니다. 예를 들면, 잠긴 문이나 상자에 열쇠를 꽂을 수 있습니다. 물체를 결합하려면 두 물체의 숫자(왼쪽 상단에 적힌 카드 번호)를 더해야 합니다. 그 다음 더한 숫자에 해당하는 카드를 카드 더미에서 꺼내어 가져가면 됩니다. 더한 숫자에 해당하는 카드가 없다면, 여러분이 물체를 잘못 결합한 것입니다. 좀 더 고민해보고 다른 방법을 시도하세요. 왼쪽 상단에 알파벳이 적힌 카드는 숫자가 적힌 카드와 결합할 수 없습니다.

중요! 빨간색 숫자와 파란색 숫자만 결합할 수 있습니다. 파랑+파랑, 빨강+빨강, 파랑+회색과 같은 조합은 불가능합니다.

또한, 카드 더미에 남은 카드들을 살펴보고 어느 카드끼리 결합해야 할지 역산하는 행위는 게임의 재미를 크게 떨어뜨릴 수 있습니다!

$$11 + 35 =$$



11 번의 열쇠를 사용하여 35 번의 잠긴 수납장을 열고자 합니다. $11+35=46$ 이므로, 46 번 카드가 있는지 카드 더미를 찾아봅니다. 카드 더미에 46 번 카드가 있습니다! 이제 수납장을 열고 안에 무엇이 들었는지 살펴봅시다.

필요없는 카드 제거하기



새로운 카드를 얻었을 때, 그 카드의 윗부분에 빗금 쳐진 숫자와 문자가 적힌 경우가 있습니다. 빗금 쳐진 숫자와 문자에 해당하는 카드는 게임에서 더 이상 필요치 않습니다. 이 카드들은 따로 빼서 치웁니다.

수납장을 열고 46 번 카드를 발견했습니다. 이제 11 번의 열쇠와 35 번의 잠긴 수납장 카드는 따로 빼서 치웁니다.



벌점



게임 중 어떤 잘못된 행동을 할 경우, 남은 제한 시간이 줄어드는 벌칙을 받습니다. 게임을 하는 도중 벌점 카드(☠)를 펼쳐보았다면, 그 즉시 카드에 적힌 지시사항을 따라야 합니다. 사용한 벌점 카드는 게임에서 제거합니다.

조절 장치

게임 도중 발견할 몇몇 카드엔 조절 장치가 표시되어 있습니다. 조절 장치는 ‘+’ 기호와 파란색 숫자가 적힌 직소 퍼즐을 가리킵니다. 조절 장치의 숫자 그 자체는 카드를 ‘발견’하는 데에 쓸 수 없습니다. **절대 조절 장치에 적힌 파란색 숫자를 카드 더미에서 찾지 마세요!** 조절 장치는 다른 카드의 빨간색 숫자와 결합해야 합니다.



어떤 기계에 공급할 전력을 확보했고 (25번 카드), 그 결과 빨간색 숫자와 결합할 수 있는 조절 장치 (+6) 를 얻었습니다. 25번 카드는 그저 물체 간 결합 결과를 보여주는 카드이기 때문에 이 카드와 다른 빨간색 숫자를 결합하려면 25가 아니라, 조절 장치의 +6을 사용해야 합니다.

기계 장치



게임 도중 기계 장치(윗 부분이 초록색인 카드)를 얻었다고 해서 그것을 바로 사용할 수 있는 것은 아닙니다. 다른 카드들을 먼저 살펴보고, 기계 장치를 어떻게 사용해야 하는지 그 방법부터 알아내야 합니다. **명확한 방법을 알지 못한다면 기계 장치를 아무렇게나 사용하지 마세요!**

기계 장치엔 검은색 숫자가 여러 개 적혀 있습니다. 기계 장치의 검은색 숫자는 카드를 ‘발견’하는 데에 쓸 수 없습니다. **따라서 검은색 숫자에 해당하는 카드를 카드 더미에서 찾지 마세요.** 검은색 숫자는 검은색 숫자끼리만 합할 수 있으며, 적절한 검은색 숫자들을 모두 더하면 기계 장치로부터 빨간색 숫자를 생성할 수 있습니다. 기계 장치에서 생성한 빨간색 숫자는 다른 카드의 파란색 숫자와 결합할 수 있습니다.



기계 장치의 사용 예시(연습 게임 67번 카드)

연습 게임에 포함된 다른 카드를 살펴보면 +3 핀과 +6 핀을 결합해야 한다는 것을 알 수 있습니다. 두 숫자를 합하여 빨간색 숫자(=9)를 알아냈습니다. 이 기계 장치를 사용하려면 구리선(16번 카드)도 필요합니다. 따라서 구리선의 파란색 숫자(16)와 방금 생성한 빨간색 숫자(=9)를 더하여 25를 얻었습니다. 이제 25번 카드를 카드 더미에서 꺼내어 가져갈 수 있습니다.

암호



윗 부분이 노란색인 카드는 암호로 잠긴 물체입니다. 잠금 장치를 풀고 다음으로 넘어가고 싶다면 연락 앱에 정답 암호를 입력해야 합니다(7페이지 앱 이용 방법 참조).

정답 암호는 항상 4자리 숫자입니다. 입력한 암호가 맞다면, 그 다음 어떻게 진행해야 하는지 앱이 안내해 줄 것입니다. 암호가 올바르지 않다면, 벌칙으로 제한 시간이 수 분 감소할 겁니다.



숨겨진 물체



모든 카드를 항상 유심히 살펴보세요. 어떤 카드에는 숫자나 문자가 교묘히 숨겨져 있습니다. 이렇게 숨겨진 숫자나 문자를 '발견'할 경우 해당하는 카드를 카드 더미에서 꺼내어 가져갈 수 있습니다.

게임 도중, 단서가 부족해 앞으로 나아가지 못하고 같은 지점을 헤맬 때가 있습니다. 대개의 경우, 숨겨진 물체를 찾지 못하고 지나쳤을 가능성이 높습니다. 지금까지 사용한 카드들을 꼼꼼히 살펴보세요. 하지만, 앞서 필요가 없다고 판단해 제거한 카드는 더 이상 살펴보지 않아도 좋습니다(4페이지 필요없는 카드 제거하기 참조). 여전히 아무것도 찾지 못했다면 앱의 '숨겨진 물체' 버튼 을 누르세요. 놓친 단서가 어디 있는지 힌트를 줄 겁니다.

46 번 카드에 숨겨진 숫자가 보이시나요? 수납장 안쪽을 자세히 들여다보세요.



힌트



27

게임 도중 막혔을 때, 여러분을 도울 수 있는 힌트를 마련해 두었습니다. 앱의 '힌트' 버튼을 누르고 도움을 원하는 카드 번호를 입력하세요. **단, 카드 더미에 아직 남아 있는 카드의 힌트를 미리 받아보는 것은 안 됩니다!** 앞면을 확인한 카드만 힌트를 보세요.

B
123

뒷면에 문자가 적힌 카드는 알파벳 밑에 숫자가 병기되어 있습니다. 힌트를 보고 싶을 때는 알파벳 대신 이 숫자를 입력하세요.

게임의 끝

주어진 임무를 완수하면 제한 시간의 카운트다운이 멈추고 모험이 끝납니다. 앱의 결과 화면을 통해 걸린 총 시간, 사용한 힌트의 개수, 틀린 암호 입력 횟수 등을 볼 수 있습니다. 또한 여러분이 얼마나 훌륭히 게임을 끝냈는지 알 수 있도록, 이 모든 요소를 종합하여 0~5개 사이의 별점을 부여합니다.

제한 시간 안에 임무를 완수하지 못해 초시계가 00:00에 도달했다구요? 괜찮습니다! 제한 시간이 다 되었어도 끝까지 임무에 도전할 수 있습니다. 다만 제한 시간 안에 임무를 완성하지 못했기 때문에, 게임이 끝나고 받는 별점이 줄어듭니다.



앱 이용 방법

애플 앱스토어와 구글 플레이 스토어를 통해 무료로 언락(Unlock!) 앱을 다운로드 받을 수 있습니다. 앱은 여러분이 게임을 편히 즐길 수 있도록 제한 시간을 관리합니다. 또한 앱을 통해 힌트를 받을 수 있으며, 잘못된 행동에 대한 벌칙도 받을 수 있습니다. 그리고 암호로 잠긴 물체를 풀려면 정답 암호를 입력해야 하므로 **게임을 하기 위해서는 앱이 꼭 필요합니다.** 한 번 앱을 설치한 후에는 더 이상 인터넷에 연결하지 않아도 됩니다. 앱을 실행한 후, 희망하는 언어를 선택하세요. 그 다음은 시나리오를 고를 차례입니다.



시나리오 선택

- A** 시나리오: 화면을 좌우로 넘겨서 도전하고 싶은 시나리오를 선택할 수 있습니다. 처음엔 연습 게임부터 해보시는 것을 추천합니다.
- B** '선택' 버튼을 눌러 진행 화면으로 들어가세요.

진행 화면

- A** 음소거: 배경음악을 켜고 끕니다.
- B** 제한 시간 설정/해제: 제한 시간 기능을 사용/해지합니다.
- C** 제한 시간: 제한 시간이 00:00이 되더라도 끝까지 임무에 도전할 수 있습니다.
- D** 시작/일시정지: 게임을 시작하거나, 잠시 중단합니다.
- E** 힌트: 도움을 원하는 카드의 번호를 입력하여 힌트를 받을 수 있습니다.
- F** 벌점: 벌점 카드에 적힌 '벌점 버튼을 누르세요'라는 문구를 봤다면 이 버튼을 누릅니다. 제한 시간이 수 분 감소합니다.
- G** 암호 입력: 암호로 잠긴 물체(윗 부분이 노란색인 카드)를 푸는 정답 암호 4자리를 입력할 수 있습니다.
- H** 숨겨진 물체: 카드 속에 숨겨진 물체가 어디 있는지 알려줍니다.
- i** 힌트 다시 보기: 이미 확인한 힌트를 다시 보고 싶을 때 사용합니다.
- J** 기계 장치: 이후 발매 예정인 추가 시나리오에서 사용됩니다.



힌트/암호 입력

힌트 버튼이나 암호 입력 버튼을 누를 경우 화면에 숫자 입력창이 나타납니다.



- A** 숫자 입력창: 원하는 숫자를 입력하세요. 숫자를 잘못 눌렀다면 **C** 버튼을 눌러서 초기화할 수 있습니다.
- B** 입력한 숫자 확인: 'OK' 버튼을 누르면, 입력하신 숫자에 따라 해당하는 안내문이 나타납니다.
- C** 닫기: 아무것도 입력하지 않고 진행 화면으로 돌아갑니다.

결과 화면

모험을 완수하면 결과 화면이 나타납니다.

- A** 결과: 이번 시나리오를 진행하는 데 걸린 총 시간, 사용한 힌트의 개수, 벌점/잘못된 암호 입력횟수 등이 나타납니다.
- B** 별점: 얼마나 훌륭히 게임을 끝냈는지에 따라 0~5개의 별을 받습니다. 걸린 총 시간과 사용한 힌트 개수에 따라 별점이 달라집니다.



한 눈에 살펴보기

카드 종류

일반 물체 (문, 열쇠 등...)



숫자를 더한다.



조절 장치

▶ 카드 자체에 적힌 숫자가 아닌 파란색 숫자 사용

숫자를 더한다.



기계 장치

▶ 빨간색 숫자를 얻으려면 먼저 기계의 작동 방법을 알아야 함

숫자를 더한다.



암호로 잠긴 물체
(자물쇠, 전자식 잠금 장치 등...)

▶ 정답 암호는 언제나 4자리 숫자

▶ 반드시 앱을 사용해야 함

회색 카드

▶ 그 외의 카드(장소, 결합 결과, 별점)

중요 힌트

- ▶ 카드에 적힌 문구를 꼼꼼히 읽으세요. 정보 공유와 의사소통은 필수입니다!
- ▶ 새 카드를 얻었을 때, 카드 윗부분에 빗금 쳐진 숫자나 문자가 적혀 있는지 확인하고, 해당하는 카드들을 게임에서 제거하세요. 펼쳐진 카드가 너무 많아 혼란스러운 상황을 막을 수 있습니다.

막혀서 진행이 되지 않는다면?

- ▶ 카드에 적힌 내용이 너무 복잡해 잘 이해가 되지 않는다면 앱의 힌트 기능을 적극적으로 사용하세요. 비록 별점이 줄어들겠지만 임무를 완수하지 못하는 것보다는 낫습니다.
- ▶ 숨겨진 물체를 놓치고 지나쳤을지도 모릅니다. 앱의 '숨겨진 물체' 버튼을 누르고 이전에 놓친 단서가 있는지 확인하세요.

작가 / 일러스트레이터

제조법

작가: Cyril Demaegd

일러스트레이터: Pierre Santamaria
www.behance.net/pierresantamaria

찍찍이와 소시지

작가: Alice Carroll

일러스트레이터: Legruth
www.mgueritte.com

아키발드 박사의 섬

작가: Thomas Cauët

일러스트레이터: Florian de Gesincourt
www.degesart.com



코리아보드게임즈
경기도 파주시 탄현면 요풍길 10
전화: 031-965-7455
팩스: 031-965-7466
www.koreaboardgames.com
www.divedice.com

※ 한국어판 번역 및 편집: 코리아보드게임즈 개발본부
※ 본 작품은 픽션입니다. 본 작품에 등장하는 인물·단체·사건 등은 실제와 아무런 관련이 없습니다.
※ <언락>은 Asmodee와의 계약에 따라 (주)코리아보드게임즈가 한국 내 독점 판권을 소유하고 있으므로 무단복제 시 법의 처벌을 받습니다.
※ UNLOCK! is published by JD Éditions - SPACE Cowboys: 238, Rue des Frères Farman, 78530 BUC - France
© 2017 SPACE Cowboys. All rights reserved.

