

EN **UNLOCK**

ages **14+** | 3 - **6** players | **20** min.

Here, four former “thieves” have gathered to form a unique club. They call it the “Club Unlock”! It’s a competition to see who can crack open 35 safes in the most impressive way. Use various techniques like keys, dials, and fingerprint recognition to open the safes. The person who cracks the decisive safe gets a bonus as well. So, shall we put your skills to the test?

Contents

35 Safe-box cards, 60 Key cards, 25 Bonus markers

Aim of the game

The player who cracks the most safes to get the biggest loot is appointed the President of the Club for the whole year. To force open a safe-box, you need to get the four correct keys as the Safe-box cards indicated.

Preparation

Sort all cards according to the card types. Stack the Bonus markers with number 10 in a pile face-up on the table. Sort the Key cards with yellow back into four separate piles by front colour. Place each set face-up on the table.

Before starting the game, each player may choose any four Key cards and hold them in their hand hidden from other players.

Shuffle all the Safe-box cards and stack into a pile face-down. Turn the top seven cards face up and place in the middle of the table. These are the first seven safe-boxes to open.



Play!

The oldest player goes first, and the other players follow clockwise. Each turn, a player must either pick up a Key card or crack one or more safes.

Pick a Key card.

A player may take a Key card from one of the four piles and add it to his hand cards. That ends the player’s turn.

Crack one or more safes

A player may open a safe-box during his turn. Each Safe-box card indicates four coloured keys that needed to crack the safe. If a player has the four correct Key cards corresponding to one of the Safe-box cards displayed, he can break the safe. To open the safe, the player puts the four Key cards back into the respective Key cards piles. Then

the player can take the Safe-box card and place it face-down in front of him. If the player has enough Key cards, he can open more safes before he finishes his turn.

* Players are allowed to accumulate as many Key cards in their hand as desire.

Bonus points

When a player cracks and collects a Safe-box card, he scores the value as indicated on it. And when the player success an operation in a tricky situation, he can get Bonus markers valued 10 points each as well as the Safe-box cards.

- The Serial Break Bonus

The best way to loot more money is to break a series of safes in one operation. To open more safes, the player needs to accumulate as many cards in his hand while other players also have their turns to open the safes. When a player cracks more than one safe on one turn, for each additional cracked safe, he receives a Bonus marker of 10 points. When he open three safes at a time, he can take two Bonus markers to places face down in front of him.

- The Last Safe Bonus

The last safe must be the most challenging safe to crack. The player who breaks the last safe of seven receives an additional Bonus marker. If a player cracks the last safe while opening a series of safes receives one more Bonus marker for “Last safe”, in addition to the ‘Serial Break’ bonus.

- The Keyless Crack Bonus

When any colour of Key card is exhausted, safecracking is challenging enough to be rewarded bonus points. The player who takes the last Key card of the colour immediately choose a Safe-box card that requires the colour and puts a Bonus marker under it. Whoever cracks this safe gets the Bonus marker along with the Safe-box card.

A Safe-box card can have more than one Bonus markers. In case the Key card pile is filled for a while and then runs out again, or multiple Key card piles are exhausted, more than one Bonus markers can be attached to one Safe-box card.

*If Bonus markers ran out during the game, no Bonus markers awarded for the rest of the game.

New safe-boxes

When all seven safes have been cleared, turn next seven Safe-box cards face-up on the table. All players keep the Key card in their hand. With some luck, they might be able to crack a new safe immediately.

End of the game

When the last of the 35 safe-box is cracked, the game is over.

All players add up the values of Safe-box cards and Bonus markers they have. The player with the highest value wins.

If nobody can crack the last safe

In rare cases, nobody can crack the last safe in a series of seven. Leave the last safe and laid out seven new Safe-box cards beside it. Then begin a new round with the eight safe (or more) to crack. No “Last Safe Bonus” is rewarded for the previous round. If it occurs on the final round of the game, end the game without cracking the last safe.

A game by Wolfgang Kramer & Jürgen P. K. Grunau

Illustration by Studio July, Wanjin Gill

Published by Gameology Inc.

www.playte.com

UNLOCK

14세 이상 | 3-6명 | 20분

합법적으로 금고를 따서 현금을 모으세요.

여기 전직 ‘도둑놈’ 4명이 모여 특이한 모임 하나를 만들었습니다. 이름하여 클럽 언락! 금고 35개를 누가 더 멋지게 따는지 시합하는 모임이지요. 열쇠, 비밀번호, 다이얼, 지문인식 등 다양한 기술을 동원해 금고를 열어보세요. 결정적인 금고를 딴 사람은 보너스도 얻을 수 있습니다. 그럼, 실력 한 번 발휘해 볼까요?

구성물

카드 95장 (금고 카드 35장, 열쇠 카드 60장), 보너트 마커 25개

게임 개요

금고 카드마다 열쇠 4개와 돈주머니 1개가 그려져 있습니다. 카드에 그려진 열쇠 4개를 모으면 이 금고를 열어서 그 돈주머니만큼의 돈을 가져올 수 있습니다.

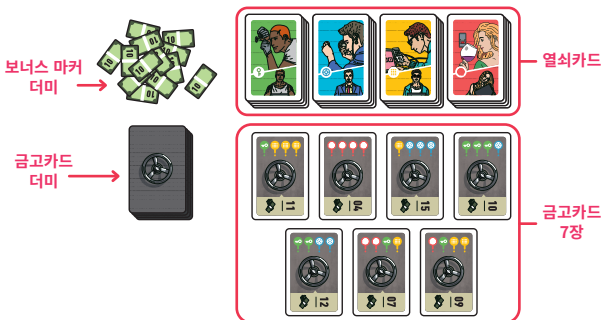
금고 카드 35장을 모두 열면 게임이 끝납니다. 돈을 가장 많이 모은 사람이 승리합니다.

게임 준비

테이블 주위에 둘러앉습니다. 모든 카드를 뒷면 색깔에 따라 분류합니다. 보너스 마커(숫자 10 마커) 더미는 앞면으로 테이블 가운데에 쌓아둡니다. 열쇠 카드(캐릭터 카드)는 앞면 색깔에 따라 다시 분류하여 앞면으로 쌓아둡니다.

각 플레이어는 원하는 열쇠 카드를 각자 총 4장씩 골라서 가져갑니다. (가져온 열쇠 카드는 손에 듭니다. 각자의 열쇠 카드 앞면은 다른 사람들에게 보여주지 않습니다.)

금고 카드는 섞어서 **테이블 한쪽에 쌓아둡니다.** 그중 7장을 뽑아서 테이블 바닥에 앞면으로 펼쳐둡니다.



플레이

최고 연장자부터 차례를 시작합니다. 자기 차례가 되면, 다음 두 행동 중에서 단 하나만 골라서 수행합니다.

열쇠 1개 가져오기.

: 가운데에 쌓인 열쇠 카드 중 1장을 가져옵니다. 자기 손에 든 다른 카드와 합칩니다.

금고 열기

: 가운데에 펼쳐진 금고를, 알맞은 열쇠 카드 4장을 내고 가져옵니다. (해당 금고 카드 왼쪽에 그려진 ‘색깔’을 보고, 그에 맞는 열쇠 카드를 자기 손에서 냅니다. 낸 열쇠 카드는 각각 원래의 더미에 놓습니다.) 해당 금고를 가져와서 자기 앞에 뒷면으로 엮어둡니다. 자기 손에 든 열쇠만 충분하다면 한 차례에 금고를 여러 개 가져올 수도 있습니다.

* 손에 들 수 있는 카드 수량에는 제한이 없습니다.

보너스

금고를 열어서 카드를 가져오면 자신의 점수가 됩니다. 하지만, 어려운 상황에서 금고를 열었을 때에는 금고 점수 뿐 아니라 보너스 점수 (10점) 가 추가로 주어집니다.

- 연속 개방 보너스

열쇠를 많이 모아서 한 번에 여러 개의 금고를 열 수 있다면 보너스 마커를 받습니다. 이렇게 하기 위해서, 열쇠 카드를 모으는 동안 다른 플레이어들이 먼저 금고를 열지 않기를 바래야 하겠지요. 한 차례에 금고 2개를 열어서 가져온다면 1개의 보너스 마커를 받고, 금고 3개를 열었다면 2개의 보너스 마커를 받습니다.

- 마지막 금고 보너스

7장의 금고 중, 마지막에 남은 금고를 여는 플레이어는 보너스 마커 1개를 받습니다. 만약 여러 개의 금고를 연속으로 열면서 마지막 금고도 연다면 ‘연속 개방 보너스’ 도 받고 ‘마지막 금고 보너스’ 도 받습니다.

- 열쇠 부족 보너스

한 색의 열쇠 카드 (캐릭터 카드) 더미가 바닥났을 경우에도 보너스가 발생합니다. 더미가 바닥나면, 그 마지막 열쇠 카드를 가져간 플레이어는 그 열쇠 카드의 색이 있는 금고 카드 중 1장을 선택하여 그 밑에 보너스 마커를 1개 놓습니다. 나중에 그 금고 카드를 여는 플레이어는 자동적으로 그 보너스 마커와 함께 가져가게 됩니다.

1장의 금고 카드에 여러개의 보너스 마커가 붙을 수도 있습니다. 예를 들어, 열쇠 카드 더미가 잠시 채워졌다가 다시 더미가 바닥나거나, 여러 색의 카드 더미가 바닥나서 여러 장의 보너스 마커가 금고 카드에 붙는 상황에서, 어떤 한 금고 카드에 1개 이상의 보너스 마커가 붙을 수 있습니다.

* 게임 중에 보너스 마커 더미가 바닥난다면, 이제부터 보너스 마커를 가져갈 수 없습니다.

새 금고 배치

가운데에 펼쳐진 금고 7장이 모두 열려 사라졌다면, 금고 카드 더미에서 다시 7장을 뽑아서 가운데에 앞면으로 펼쳐둡니다. (각자 손에 든 열쇠 카드는 그대로 유지합니다.)

게임 종료

금고 카드 35장이 모두 열렸다면 게임이 종료됩니다. 각자 자신이 모은 돈(금고 카드의 돈과 보너스 마커의 돈)을 모두 합칩니다. 돈이 가장 많은 사람이 승리합니다.

마지막 금고를 열 수 없을 때

드문 경우에, 마지막 금고를 열 수 있는 플레이어가 아무도 없을 수 있습니다. 이런 경우에는 마지막 금고를 놔두고 그 옆에 새 금고 7장을 펼쳐 둡니다. (새 라운드가 펼쳐집니다.) 그러면 가운데에 금고 8장 (이상) 이 펼쳐지게 됩니다. 그 전 라운드의 ‘마지막 금고 보너스’는 없습니다. 만약, 마지막 라운드에서 마지막 금고를 열 수 없는 상황이라면, 그대로 게임을 끝냅니다.

JP **UNLOCK**

+14歳以上 | 3-6人 | 20分

合法的に金庫を開けて現金を集めましょう。

元泥棒4人が集まり、ユニークなクラブを作りました。その名も「クラブ・アンロック」！35個の金庫をいかに見事に開けることができるかを競うクラブです。鍵、ダイヤル、指紋認証など、さまざまな技術を駆使して金庫を開けましょう。特定の条件を満たしながら金庫を開けた人にはボーナスがあります。それでは、腕前を發揮してみましょう。

内容物

カード95枚(金庫カード35枚、鍵カード60枚)、ボーナスマーカー25個

ゲーム概要

金庫カードには、それぞれ鍵が4つと金庫が1つ描かれています。カードに描かれた4つの鍵を集めると、その金庫を開けて描かれているお金を獲得できます。

金庫カード35枚すべてが開けられたらゲーム終了です。最も多くのお金を獲得したプレイヤーが勝者となります。

ゲームの準備

すべてのカードを裏面の色ごとに分けます。

ボーナスマーカー(10が描かれたマーカー)を表向きの山にしてテーブルの中央に置きます。

鍵カード(キャラクターが描かれているカード)は表面の色ごとに分け、それぞれ表向きの山札にしてテーブルに置きます。

各プレイヤーは鍵カードを任意の組み合わせで4枚ずつ取ります。(取った鍵カードは手札とし、表面は他のプレイヤーに見せません。)

金庫カードをシャッフルし、裏向きの山札にしてテーブルの端に置きます。上から7枚を引いてテーブル上に表向きで並べます。



プレイ

最年長のプレイヤーから時計回りでターンを行います。自分のターンになったら、次の2つのアクションのうち1つだけを選んで実行します。

鍵を1枚取る

：中央に積まれた鍵カードの中から1枚を取り、自分の手札に加えます。

金庫を開ける

：中央に並べられた金庫カードを、対応する鍵カード4枚を出して獲得します。(金庫カードの左側に描かれた「色」を確認し、それに対応する鍵カードを自分の手札から出します。出した鍵カードはそれぞれ元の山札に戻します。)獲得した金庫カードは自分の前に裏向きで置きます。必要な鍵カードを持っているなら、1回のターンで複数の金庫を獲得することもできます。

* 手札に持てる鍵カードの枚数に制限はありません。

ボーナス

金庫を開けてカードを獲得すると、自分の得点になります。しかし、特定の条件を満たしながら金庫を開けた場合、金庫の得点に加えてボーナスマーカーを獲得できます。

- 連続開放ボーナス

鍵をたくさん集めて1回のターンに複数の金庫を開けることができれば、ボーナスマーカーを受け取ることができます。鍵カードを集めている間に、開けようと思っている金庫を他のプレイヤーに開けられてしまわないように願いましょう。1回のターンで2つの金庫を開けた場合は1枚のボーナスマーカーを受け取り、3つの金庫を開けた場合は2枚のボーナスマーカーを受け取ります。

- 最後の金庫ボーナス

7枚の金庫の中で、最後に残った金庫を開けたプレイヤーはボーナスマーカーを1枚受け取ります。もし複数の金庫を連続して開け、最後の金庫も開けた場合は「連続開放ボーナス」と「最後の金庫ボーナス」の両方を受け取ります。

- 鍵不足ボーナス

1色の鍵カードの山札が無くなった場合にもボーナスが発生します。山札が無くなったら、その最後の鍵カードを取ったプレイヤーは、その鍵カードの色が描かれている金庫カードの中から1枚を選び、その下にボーナスマーカーを1枚置きます。後にその金庫を開けたプレイヤーは、そのボーナスマーカーも一緒に獲得します。

1枚の金庫カードの下に複数のボーナスマーカーが置かれることもあります。例えば、無くなった鍵カードの山札が一時的に補充され、その後再びその山札が無くなったり、複数の色の鍵カードの山札が無くなったりすることで、1枚の金庫カードの下に複数のボーナスマーカーが置かれる場合があります。

* ゲーム中にボーナスマーカーの山が無くなった場合、以降ボーナスマーカーを獲得することはできません。

新しい金庫の配置

中央に並べられた7枚の金庫がすべて開けられて無くなった場合、金庫カードの山札から再び7枚を引いて中央に表向きで並べます。(各プレイヤーの手札にある鍵カードはそのまま保持します。)

ゲーム終了

35枚すべての金庫カードが開けられたらゲームが終了します。

各プレイヤーが集めたお金(金庫カードに描かれているお金とボーナスマーカーのお金)をすべて合計します。獲得したお金が最も多いプレイヤーが勝者です。

最後の金庫を開けられない場合

稀に、7枚のうち最後の金庫を開けられるプレイヤーが誰もいない場合があります。このような場合、その金庫はそのままにして、その隣に新しい金庫カードを7枚並べます(新しいラウンドが開始されます)。これにより、中央に金庫が8枚(またはそれ以上)並ぶことになります。この場合、前のラウンドでは「最後の金庫ボーナス」は誰も獲得できません。

もし、最後のラウンドで最後の金庫を誰も開けられない場合は、そのままゲームが終了します。