RICONOSCIMENTI

Designer: L'Atelier / **Editore:** Régis Bonnessée / **Capo del Progetto:** Arthur Décamp / **Responsabile dello Sviluppo:** Alexandre Garcia / **Sviluppo:** Lucas Forlacroix, Valentin Gaudicheau, Nicolas Sato / **Direzione Artistica:** Jérémy Couturier / **Illustrazioni:** Naïade / **Impaginazione:** Thomas Dutertre / **Progetto Grafico:** Clément Dautremay, Mélanie André / **Regolamento:** Arthur Décamp / **Traduzione:** Fiorenzo Delle Rupi / **Revisione**: Aurora Casaro, Denise Venanzetti / **Supervisione:** Massimo Bianchini / **Marketing:** Mathieu Aubert / **Comunicazione:** Maximilien Da Cunha, Paul Neveur / **Responsabile di Produzione:** Alexandra Soporan / **Amministrazione:** Amélie Roullet, Pascale Belot

Playtester: Adrien Baudet, Alexis Chapeau, Alice Peyrard, André Vanouche, Anthony Carles, Barbara Marais, Brice Chardin, Charles Triboulot, Chiara Cracco, Christophe Dufaux, Elisabeth Vannier Marin, Florentin Foucher, Florentin Herve, Hélène Grisoni, Julie Vignaud, Laura Raynaud, Louise Cornu, Mathilde Wojylac, Pascal Dubech, Paul Ferret, Pierre Laporte, Pierre Voye, Raphaël Robert-Bouchard, Rosa Mallo, Roxanne Gouhier, Sarah Pierdon, Stico, Thilbault Morin, Timothé Roux, Tristan Pietropaoli, Rilettura: Armelle e Nicolas (epikurieu)

Libellud
23 rue Alsace Lorraine 86 000 Poitiers – France www.libellud.com
© 2019 Libellud. Tutti i diritti riservati.
One Key e il logo Libellud sono marchi registrati di Libellud.

SERVIZIO CLIENTI
www.asmodee.com

Obiettivo del gioco

La Chiave è scomparsa e soltanto voi potete ritrovarla!

One Key è un gioco cooperativo in cui un giocatore, il ***Leader***, deve aiutare la propria squadra a trovare la Chiave nascosta tra le carte Esplorazione. In ogni turno, il ***Leader*** ordina le carte Indizio in base alla forza del loro legame con la Chiave. Gli altri membri della squadra (i ***Viaggiatori***) dovranno rimuovere le carte Esplorazione che a loro parere non corrispondono, entro un arco di tempo limitato. Ma attenzione alla Chiave: se la rimuovete, tutti perdono!
Se alla fine dell'ultimo turno l'unica carta Esplorazione rimasta è la Chiave, l'intera squadra vince!

Per giocare a *One Key* è possibile utilizzare un'app gratuita per dispositivi mobili che aiuta i giocatori durante la partita e tiene il conto del tempo rimanente in ogni turno.

Contenuto

3 tessere Indizio (verde, gialla e rossa)

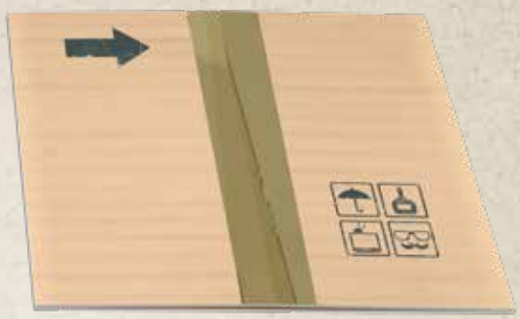
9 segnalini Indizio (3 di ogni colore)

1 segnalino bonus

84 carte illustrate

1 app scaricabile gratuitamente qui:

1 schermo e la sua base



L'indicatore di turni e il suo segnalino

Preparazione del gioco

1 Scegliete un giocatore che sarà il ***Leader*** e prenderà posto dietro lo schermo. Gli altri giocatori sono i ***Viaggiatori***.

2 Disponete le tessere Indizio e lo schermo come illustrato.

3 Collocate i segnalini Indizio a faccia in giù nell'area del ***Leader***.

Area degli Indizi
(carte Indizio)

Area di Smistamento
(carte Esplorazione)

Area del Leader
(carte Indizio)

4 Collocate il dispositivo con l'app tra l'area del ***Leader*** e i ***Viaggiatori***.

5 Collocate il segnalino dell'indicatore di turni sulla prima casella dell'indicatore.

6 Il ***Leader*** pesca 11 carte a caso. Tra queste ne sceglie una a caso senza mostrarla e senza fornire alcun tipo di informazione alla squadra a proposito di quella carta: si tratta della **Chiave** che i ***Viaggiatori*** dovranno trovare.

Il ***Leader*** avvia l'app di *One Key*, preme il tasto ➡ e annota in segreto il numero stampato sul retro della **Chiave** nell'apposito campo dell'app. Tutte le 11 carte pescate (inclusa la Chiave) vengono poi mescolate e collocate a faccia in su nell'area di Smistamento. Queste sono le **carte Esplorazione**.

7 Mescolate tutte le carte rimanenti per comporre il mazzo di pesca delle carte Indizio e collocatelo a faccia in giù accanto al ***Leader***.

Importante: Le carte collocate dietro lo schermo e nell'area degli Indizi sono chiamate carte Indizio. Quelle collocate nell'area di Smistamento sono chiamate carte Esplorazione.

Giocare senza l'app

Consigliamo di giocare *One Key* con la sua app per un'esperienza di gioco ottimale. Tuttavia, è possibile giocare anche senza l'app.

Se preferite giocare senza l'app avete soltanto bisogno di un foglio di carta dove annotare il numero sul retro della Chiave che i ***Viaggiatori*** devono trovare. Seguite le regole normalmente, ignorando ogni riferimento all'app. Quando la partita finisce, non dovete fare altro che rivelare il foglio di carta dove avete annotato il numero, per controllare se la squadra ha vinto, invece di rivelarlo sull'app.
Potete inoltre usare un timer da 3 minuti.

Panoramica del gioco

Attenzione: Durante la partita, il ***Leader*** non deve comunicare con i ***Viaggiatori*** se non alla fine di ogni turno, per informare la squadra dell'esito delle loro azioni.

Una partita di *One Key* si svolge in 4 turni, ognuno composto dalle fasi seguenti:

I giocatori svolgono le fasi 2A e 2B **simultaneamente** in un arco di tempo di 3 minuti.
Tutti i giocatori perdono la partita se rimuovono la Chiave durante un turno o se non riescono a completare un turno prima della fine del tempo a loro disposizione.
Altrimenti, vincono tutti la partita alla fine del 4° e ultimo turno se soltanto una carta rimane nell'area di Smistamento: la Chiave.

In questo regolamento, l'icona ☎ indica i momenti in cui dovete interagire con l'app di *One Key* per continuare la partita.
Per ulteriori informazioni sul funzionamento dell'app, vedere pagina 8.

Analogamente, l'icona 🕒 indica che questa fase deve essere giocata entro i 3 minuti di tempo scanditi dall'app di *One Key*.
Tutte queste fasi vanno giocate **simultaneamente**.

Svolgimento di un turno

1) Rivelazione delle carte Indizio

Il ***Leader*** fa partire il turno sull'app e fa quanto segue, in base al numero del turno attuale:

Turno 1:

Il ***Leader*** pesca la prima carta dal mazzo delle carte Indizio, la **valuta** (vedere pagina 7) e la colloca vicino alla tessera Indizio che ritiene più appropriata nell'area degli Indizi.

Proseguite direttamente con la fase 2A nella pagina successiva per continuare.

Nota: Nel primo turno la carta valutata va collocata direttamente vicino alla tessera Indizio corrispondente nell'area degli Indizi, invece che sulla base dello schermo. Non occorre usare alcun segnalino Indizio.

Esempio

Il ***Leader*** stima che questa carta abbia un legame debole con la Chiave e la mette vicino alla tessera rossa nell'area degli Indizi.

Turni 2, 3 e 4:

Il ***Leader*** gira lo schermo verso i ***Viaggiatori*** per rivelare le 3 carte Indizio preparate durante la fase Azioni del ***Leader*** nel turno precedente.

I ***Viaggiatori*** discutono della carta Indizio che vogliono prendere e la scelgono per maggioranza. Se non riescono a raggiungere una maggioranza, è il giocatore che siede alla sinistra del ***Leader*** a scegliere. Il segnalino Indizio associato alla carta designata viene poi rivelato.

I ***Viaggiatori*** prendono la carta (o le carte, se hanno usato il segnalino bonus) che hanno scelto. Ogni carta scelta viene poi collocata nell'area degli Indizi, vicino alla tessera il cui colore corrisponde a quello del segnalino Indizio a cui è stata associata (verde, giallo o rosso).

Segnalino bonus

Una volta per partita, i ***Viaggiatori*** possono usare il segnalino bonus per scegliere una seconda carta Indizio. Se lo fanno, il segnalino bonus va rimesso nella scatola del gioco: non potrà più essere usato in questa partita.

Attenzione: Se i ***Viaggiatori*** decidono di usare il segnalino bonus, devono indicare entrambe le carte Indizio che vogliono prendere **prima** di rivelare i segnalini associati.

2A) Azioni dei *Viaggiatori* – Smistamento e rimozione delle carte

Mentre il ***Leader*** prepara le carte Indizio per il turno successivo durante la sua fase di azione, i ***Viaggiatori*** cercano di dedurre alcune informazioni sulla Chiave. A tale scopo, basano le loro deduzioni sul modo in cui le carte Indizio rivelate nel corso della partita sono state collocate nelle 3 parti dell'area degli Indizi (verde, gialla o rossa). Possono riorganizzare liberamente le carte Esplorazione nell'area di Smistamento in base alle loro deduzioni.

- Collocano vicino alla tessera verde le carte Esplorazione che ritengono avere un legame forte con la Chiave.

- Collocano vicino alla tessera gialla le carte Esplorazione su cui non sono sicuri.

- Collocano vicino alla tessera rossa le carte Esplorazione che ritengono avere un legame debole (o nessun legame) con la Chiave.

Ogni ***Viaggiatore*** può riorganizzare le carte tra quelle 3 zone. Questa fase non ha impatto sul resto del gioco, in quanto le carte possono essere organizzate liberamente nel corso di tutta la partita.

Una volta riorganizzate le carte Esplorazione come ritengono più opportuno, i ***Viaggiatori*** devono rimuovere l'ammontare di carte descritto sull'indicatore di turni, prima della fine del tempo a loro disposizione:

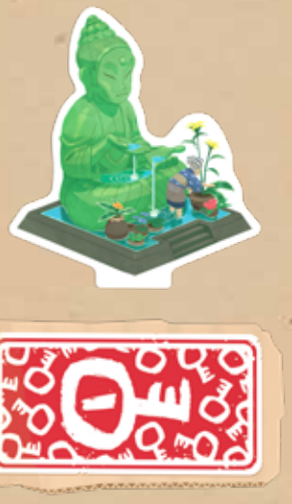
Turno 1	Turno 2	Turno 3	Turno 4
1 carta	2 carte	3 carte	4 carte

Attenzione: Alla fine del 4° turno dovrebbe rimanere soltanto una carta.

I ***Viaggiatori*** si accordano sulla carta o sulle carte che non ritengono essere la Chiave e le collocano tutte assieme nell'area degli scarti dell'indicatore di turni, accanto al ***Leader***. Se la maggioranza dei giocatori non riesce ad accordarsi sulle carte da rimuovere è il giocatore che siede alla sinistra del ***Leader*** a scegliere.

Una volta che i ***Viaggiatori*** hanno rimosso le carte Esplorazione per questo turno, uno di loro preme il tasto sul lato dell'app rivolto verso i ***Viaggiatori***.

Organizzare le carte Esplorazione



In questo esempio, la prima carta Indizio è stata appena collocata nell'area degli Indizi vicino alla tessera rossa. Questo significa che il ***Leader*** ritiene che non abbia alcun legame (o un legame molto debole) con la Chiave.

I ***Viaggiatori*** discutono e spostano le carte Esplorazione nell'area di Smistamento basandosi sulla forza del legame che individuano tra quelle carte e la carta Indizio.

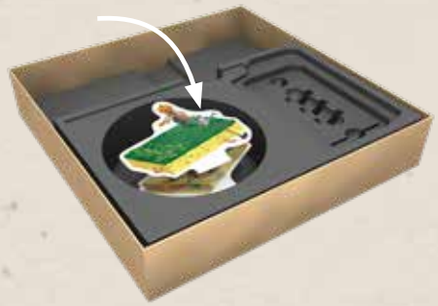
- **Zona verde:** un legame forte con le carte Indizio verdi o un legame debole con le carte Indizio rosse.
- **Zona rossa:** un legame forte con le carte Indizio rosse o legami deboli con le carte Indizio verdi.
- **Zona gialla:** legame incerto con le carte Indizio verdi o rosse.

2B) Azioni del *Leader* – Selezione dei segnalini Indizio

Mentre i ***Viaggiatori*** smistano e rimuovono le carte Esplorazione, il ***Leader*** effettua le 3 azioni seguenti, **tranne che durante il primo turno**:

- Gira lo schermo verso di sé.

- Riprende tutti i segnalini Indizio.



- Mette ogni carta Indizio rimasta sulla base dello schermo nella scatola del gioco.

Poi prende le prime 3 carte del mazzo di pesca delle carte Indizio e le colloca sulla base dello schermo. Soltanto lui può vederle per il momento. Poi **valuta** (vedere sotto) ogni carta pescata.

Quando il ***Leader*** ha finito di preparare le carte Indizio, preme il tasto sul suo lato dell'app.

Valutare una carta

Il ***Leader*** valuta una carta stimando (dal suo punto di vista) la forza del suo legame con la Chiave. Poi sceglie un segnalino Indizio del colore che più corrisponde alla forza del legame tra la carta e la Chiave. **I segnalini devono sempre essere collocati a faccia in giù sulla base dello schermo:**

- Se ritiene che il legame della carta con la Chiave sia forte, colloca un segnalino verde.
- Se ritiene che il legame della carta con la Chiave sia debole o troppo sottile, colloca un segnalino giallo.
- Se ritiene che il legame della carta con la Chiave sia molto debole o inesistente, colloca un segnalino rosso.

Attenzione: Il ***Leader*** può usare un qualsiasi numero di segnalini Indizio dello stesso colore in suo possesso. Per esempio, può usare 3 segnalini verdi sulla base dello schermo se pensa che ogni carta possieda un legame forte con la Chiave.

Esempio

In questo esempio, Massimo è il ***Leader***. Questa è la Chiave che i ***Viaggiatori*** devono trovare con il suo aiuto:

Massimo pesca 3 carte Indizio e le colloca sulla base dello schermo. Ora deve valutarle.

Massimo ritiene che la musica sia un tema centrale sia per questa carta che per la Chiave. Questo costituisce un legame forte tra le 2 carte. Sceglie di associare alla carta un segnalino verde.

Massimo pensa che il nano e il batterista siano raffigurati in una posa molto simile. Tuttavia, non è questo il tema centrale della carta. Quindi considera il legame leggero e sceglie di associare alla carta un segnalino giallo.

Massimo non vede alcun legame tra questa carta e la Chiave. Anche se l'innaffiatoio è fatto di metallo proprio come la sveglia è un concetto marginale della carta. Sceglie di associare a questa carta un segnalino rosso.

3) Fine del turno

Il turno termina quando sia il ***Leader*** che i ***Viaggiatori*** hanno premuto entrambi i tasti sull' app (vedere sotto), o se il tempo a loro disposizione per il turno si esaurisce (rappresentato visivamente dalla scomparsa totale della Chiave sull'app e segnalato da un segnale sonoro specifico).

Se i giocatori non completano le loro azioni prima della fine del timer, la Chiave scompare! **Tutti i giocatori perdono la partita.**

Se i giocatori hanno completato le loro azioni in tempo, l'app passa alla fase di transizione.
Se i ***Viaggiatori*** hanno rimosso la Chiave, il ***Leader*** preme il tasto . **Tutti i giocatori perdono la partita.**
Altrimenti, il ***Leader*** fa avanzare il segnalino dell'indicatore di turni di una casella sull'indicatore. Il turno successivo ha inizio dopo 20 secondi, o quando qualcuno preme il tasto .

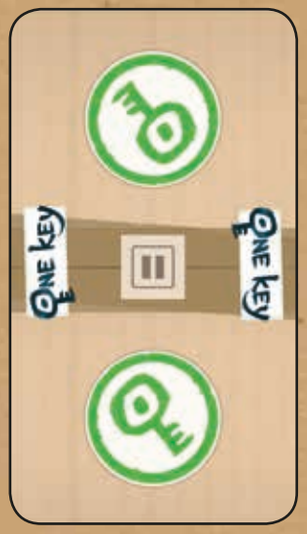
Se i giocatori non hanno rimosso la Chiave alla fine del 4° turno, l'hanno trovata!
Il ***Leader*** preme il tasto per mostrare la Chiave. **Tutti i giocatori vincono la partita.**

L'app di One Key

Consigliamo di giocare *One Key* con la sua app gratuita, fornita separatamente (scaricabile tramite il QR Code indicato). L'app tiene conto dei progressi dei giocatori nel corso di tutta la partita e funge da timer per la seconda fase del turno. Custodisce inoltre il numero della carta scelta casualmente come Chiave, da rivelare alla fine della partita.

Menu principale: premete il tasto per iniziare la partita.

Inizio della partita: il ***Leader*** inserisce nel campo apposito dell'app il numero scritto sul retro della carta che è stata pescata come Chiave. Poi preme il tasto per iniziare il primo turno.



Svolgimento dei turni: il dispositivo con l'app va collocato tra il ***Leader*** e i ***Viaggiatori***. L'app è divisa in due zone e il tasto al centro dello schermo si usa per fermare il timer se necessario. I giocatori premono sulla zona dello schermo a loro riservata ogni volta che le loro azioni sono terminate, per proseguire al turno successivo.

Transizione: una breve transizione tra 2 turni. Se i giocatori hanno rimosso la chiave, premete il tasto . Il tasto può essere premuto per passare al turno successivo prima che il timer di questa fase si esaurisca (20 secondi).