CRÉDITS

Auteur : L'Atelier / **Directeur éditorial :** Régis Bonnessée / **Chef de projet :** Arthur Décamp / **Responsable du développement :** Alexandre Garcia / **Développement :** Lucas Forlacroix, Valentin Gaudicheau, Nicolas Sato / **Directeur artistique :** Jérémy Couturier / **Illustrations :** Naïade / **Maquette :** Thomas Dutertre / **Graphisme :** Clément Dautremay, Mélanie André / **Rédaction des règles :** Arthur Décamp / **Marketing :** Mathieu Aubert / **Communication :** Maximilien Da Cunha, Paul Neveur / **Responsable de production :** Alexandra Soporan / **Administration :** Amélie Roullet, Pascale Belot

Test : 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, **Relecture :** Armelle Constant (epikurieu)

© 2018 Libellud. Tous droits réservés.

Libellud
23 rue Alsace Lorraine 86 000 Poitiers – France www.libellud.com
© 2019 Libellud. One Key et le logo Libellud sont des marques déposées de Libellud.

Contact our CUSTOMER SERVICE
www.asmodee.com

But du jeu

La Clé a disparu, et vous seuls pouvez la retrouver !

One Key est un jeu coopératif dans lequel un joueur incarne le ***Meneur*** et doit aider son équipe à trouver la Clé, cachée parmi les cartes Exploration. À chaque tour, il trie des cartes Indice en fonction de la force de leur lien avec la Clé. Pendant ce temps, le reste de l'équipe (les ***Voyageurs***) doit éliminer les cartes Exploration dont ils pensent qu'elles ne correspondent pas, le tout en temps limité. Mais soyez prudent avec la Clé : si vous l'éliminez, tous les joueurs perdent la partie !
Si la Clé est la dernière carte Exploration en jeu à la fin du dernier tour, toute l'équipe l'emporte !

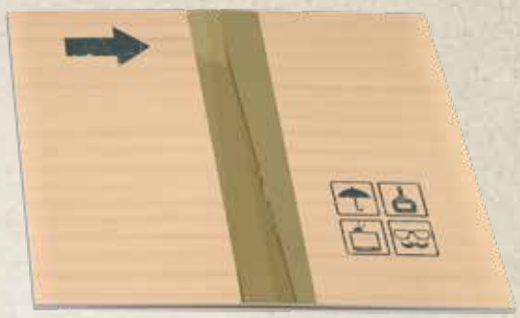
One Key se joue avec une application gratuite qui accompagne les joueurs durant leur partie. Elle sert aussi à indiquer le temps de jeu restant à chaque tour.

Contenu

3 tuiles "Zone Indice" (verte, jaune et rouge)

84 cartes illustrées

1 paravent et son socle



9 jetons Indice (3 de chaque couleur)

1 application, téléchargeable gratuitement ici :

1 jeton Bonus

Compte-tours et son jeton

Mise en place d'une partie

1 Choisissez un joueur qui sera le ***Meneur***. Il s'assoit derrière le paravent. Les autres joueurs sont les ***Voyageurs***.

2 Placez les tuiles Zone Indice et le paravent comme indiqué ci-dessous.

3 Placez les jetons Indice face cachée dans la zone du ***Meneur***.

4 Placez l'appareil avec l'application entre la zone du ***Meneur*** et les ***Voyageurs***.

5 Placez le jeton compte-tours sur la première case de la piste.

6 Le ***Meneur*** pioche 11 cartes aléatoirement. Parmi celles-ci, il en choisit une au hasard, sans la montrer ni donner la moindre information sur elle au reste de l'équipe : cette carte est la **Clé** que les ***Voyageurs*** doivent retrouver.

Le ***Meneur*** lance l'application One Key, appuie sur le bouton ➡ et renseigne secrètement, dans le champ prévu sur l'application, le numéro au dos de la **Clé**. Les 11 cartes piochées (Clé comprise) sont ensuite mélangées et placées face visible dans la zone de tri. Ce sont les **cartes Exploration**.

7 Mélangez les cartes restantes pour créer une pioche de cartes Indice. Placez celle-ci face cachée à côté du ***Meneur***.

Important : les cartes placées sur le paravent et dans la zone Indice sont appelées cartes Indice. Celles qui sont placées dans la zone de tri sont appelées cartes Exploration.

Jouer sans l'application

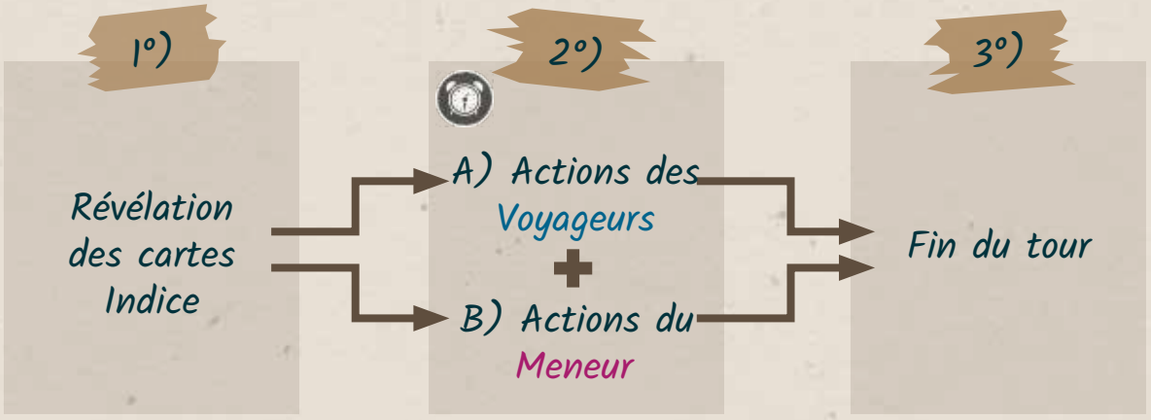
Nous recommandons de jouer à *One Key* avec son application pour rendre les parties encore plus captivantes. Vous pouvez toutefois jouer sans l'application.

Si vous préférez jouer sans l'application, vous n'aurez besoin que d'un morceau de papier pour noter le numéro inscrit au dos de la Clé. Suivez les règles normalement, en ignorant les mentions faites de l'application. À la fin de la partie, révélez simplement le morceau de papier pour vérifier si l'équipe a gagné, plutôt que de le faire sur l'application. Vous pouvez aussi jouer avec un chronomètre de 3 minutes.

Déroulement d'une partie

Attention : durant la partie le ***Meneur*** ne doit pas communiquer avec les ***Voyageurs*** sauf à la fin de chaque tour pour les informer des conséquences de leurs actions.

Une partie de *One Key* est jouée en 4 tours, constitués chacun des étapes suivantes :



Les joueurs agissent **simultanément** durant les phases 2°A) et 2°B) qui durent 3 minutes.
Ils perdent tous la partie s'ils retirent la Clé au cours d'un tour ou s'ils ne parviennent pas à faire toutes leurs actions avant la fin du chronomètre.
Ils gagnent tous la partie à la fin du 4ème et dernier tour, si au contraire la seule carte restante dans la zone de tri est la Clé.

Tout au long de ce livret de règles, l'icône ☎ signale que vous devez interagir avec l'application One Key pour continuer la partie. Pour plus d'informations sur le fonctionnement de l'application, voir page 8.

De même, l'icône ⏱ signale que la phase concernée est jouée avec un chronomètre de 3 minutes (géré par l'application). Toutes les phases concernées sont jouées en **simultané**.

Déroulement d'un tour de jeu

1°) Révélation des cartes Indice

Le ***Meneur*** démarre le tour sur l'application. Il effectue ensuite les actions suivantes, en fonction du tour en cours :

Tour 1 :

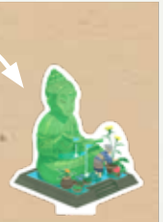
Le ***Meneur*** pioche la première carte de la pioche de cartes Indice, **l'évalue** (voir page 7) et la place dans la zone Indice qui lui paraît la mieux adaptée.

Vous pouvez ensuite passer directement au 2°A) en page suivante pour continuer.

Remarque : au premier tour, la carte évaluée est placée directement dans la zone Indice correspondante plutôt que sur le socle du paravent. Aucun jeton Indice n'est utilisé.

Exemple

Le ***Meneur*** estime que cette carte a un lien faible avec la Clé et la place dans la zone Indice rouge.



Tours 2, 3 et 4 :

Le ***Meneur*** tourne le paravent face aux ***Voyageurs*** pour leur révéler les 3 cartes Indice préparées lors de la phase d'action du ***Meneur*** du tour précédent.

Les ***Voyageurs*** débattent de la carte Indice qu'ils veulent recevoir, et choisissent à la majorité. S'ils n'arrivent pas à se décider ainsi, le joueur assis à la gauche du ***Meneur*** décide pour l'équipe. Le jeton Indice associé à la carte choisie est alors révélé.

Les ***Voyageurs*** prennent la carte (ou les cartes s'ils ont utilisé le jeton Bonus) qu'ils ont choisie. Chaque carte choisie est placée dans la zone Indice de la couleur du jeton Indice auquel elle était associée (vert, jaune ou rouge).

Jeton Bonus

Une fois par partie, les ***Voyageurs*** peuvent utiliser le jeton Bonus pour choisir une seconde carte Indice. S'ils le font, le jeton Bonus est replacé dans la boite du jeu. Il ne peut plus être utilisé pour le restant de la partie.

Attention : si les ***Voyageurs*** décident d'utiliser le jeton Bonus, ils doivent choisir les deux cartes Indice qu'ils veulent connaître **avant** que leurs jetons Indice ne soient révélés.

2° A) Actions des Voyageurs – Tri et élimination des cartes

Pendant que le ***Meneur*** prépare les cartes Indice pour le prochain tour, les ***Voyageurs*** essaient de déduire des informations sur la Clé. Pour ce faire, ils basent leurs déductions sur le placement des cartes Indice reçues au cours de la partie dans les 3 zones Indice (verte, jaune ou rouge). Ils peuvent réorganiser librement les cartes Exploration dans la zone de tri pour que leur disposition corresponde à leurs déductions.

- Sous la tuile verte, ils placent les cartes Exploration dont ils pensent qu'elles ont un lien fort avec la Clé.

- Sous la tuile jaune, ils placent les cartes Exploration à propos desquelles ils ont des doutes.

- Sous la tuile rouge, ils placent les cartes Exploration dont ils pensent qu'elles ont un lien faible (ou aucun lien) avec la Clé.

Chaque ***Voyageur*** peut organiser les cartes comme il le souhaite parmi les 3 zones. Cette étape n'a pas d'impact sur le reste du jeu, les cartes Exploration pouvant être déplacées librement tout au long de la partie.

Une fois les cartes organisées selon leurs besoins, les ***Voyageurs*** doivent éliminer autant de cartes Exploration qu'indiqué sur le compte-tours, et ce avant la fin du chronomètre :

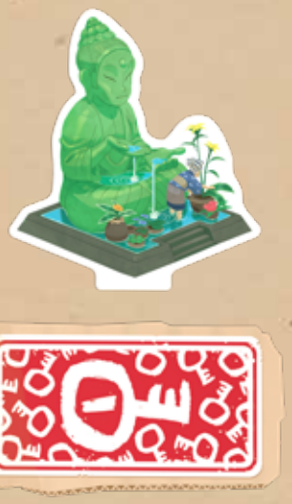
Tour 1	Tour 2	Tour 3	Tour 4
1 carte	2 cartes	3 cartes	4 cartes

Attention : il ne doit plus rester qu'une seule carte à la fin du 4ème tour.

Les ***Voyageurs*** s'entendent sur la ou les cartes dont ils pensent qu'elles sont les moins susceptibles d'être la Clé et les placent toutes en même temps dans la zone de défausse du compte-tours, près du ***Meneur***. Si la majorité des joueurs n'arrive pas à s'entendre sur la ou les cartes à éliminer, le joueur assis à gauche du ***Meneur*** tranche.

Une fois que les ***Voyageurs*** ont éliminé les cartes Exploration pour ce tour, l'un d'eux appuie sur le bouton du côté ***Voyageurs*** de l'application.

Organiser les cartes Exploration



Dans cet exemple, la première carte Indice vient d'être placée dans la zone Indice au dessus de la tuile Zone Indice rouge. Cela signifie que le ***Meneur*** considère qu'elle n'a pas de lien (ou un lien très faible) avec la Clé.

Les ***Voyageurs*** discutent et déplacent les cartes Exploration dans la zone de tri en fonction de la force du lien qu'ils perçoivent entre elles et la carte Indice.

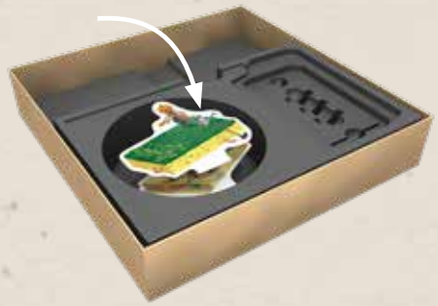
- **Zone verte :** lien fort avec les cartes Indice vertes, ou lien faible avec les cartes Indice rouges.
- **Zone rouge :** lien fort avec les cartes Indice rouges, ou lien faible avec les cartes Indice vertes.
- **Zone jaune :** lien incertain avec les cartes Indice vertes ou rouges.

2° B) Actions du *Meneur* – Choix des jetons Indice

Tandis que les ***Voyageurs*** trient et éliminent des cartes Exploration, le ***Meneur*** fait les 3 actions suivantes **sauf au premier tour** :

• Il tourne le paravent face à lui.

• Il reprend tous les jetons Indice.



• Il place les cartes Indice encore sur le paravent dans la boite du jeu.

Il prend ensuite les 3 premières cartes de la pioche de cartes Indice et les place sur le socle du paravent. Lui seul peut les voir à ce moment-là. Il **évalue** ensuite chacune des cartes piochées.

Lorsque le ***Meneur*** a fini de préparer les cartes Indice, il appuie sur le bouton de son côté de l'écran.

Évaluer une carte

Le ***Meneur*** évalue une carte en estimant (de son point de vue) la force du lien de celle-ci avec la Clé. Il choisit ensuite un jeton Indice de la couleur correspondante et l'associe à la carte. Les jetons sont **toujours placés face cachée sur la base du paravent** :

- S'il pense que la carte a un lien fort avec la Clé, il place un jeton vert .
- S'il pense que la carte a un lien léger ou subtil avec la Clé, il place un jeton jaune .
- S'il pense que la carte a un lien faible, voire aucun lien avec la Clé, il place un jeton rouge .

Attention : le ***Meneur*** peut utiliser autant de jetons Indice d'une couleur donnée qu'il en a à disposition. Il peut par exemple utiliser 3 jetons verts s'il pense que chacune des cartes placées sur le paravent ont un lien fort avec la Clé.

Exemple

Dans cet exemple, Alex est le ***Meneur***. Ceci est la Clé que les ***Voyageurs*** doivent trouver avec ses indications :

Alex pioche 3 cartes Indice et les place sur la base du paravent. Il doit maintenant les évaluer.

Alex estime que la musique est un thème central de cette carte et de la Clé. C'est un lien fort entre les deux cartes. Il choisit d'associer la carte avec un jeton vert.

Alex trouve que le nain et le batteur sont représentés dans des postures similaires. Toutefois, il ne s'agit pas du thème principal de la carte, et il considère ce lien comme moyen. Il choisit d'associer la carte avec un jeton jaune.

Alex ne voit pas de lien entre cette carte et la Clé. Même si l'arrosoir est en métal comme le réveil, il s'agit d'un concept secondaire de la carte. Il décide de l'associer avec un jeton rouge.

3°) Fin du tour

Le tour se termine lorsque le ***Meneur*** et les ***Voyageurs*** ont appuyé sur les boutons chacun de leur côté de l'écran (voir ci-après) ou si le chronomètre pour le tour se termine (la fin de celui-ci est marquée par la disparition totale de la Clé sur l'application et est signalée par un son spécifique).

Si les joueurs n'ont pas terminé leurs actions avant la fin du chronomètre, la Clé disparaît ! **Tous les joueurs perdent la partie.**

Si les joueurs ont terminé leurs actions à temps, l'application passe à la phase de transition.
Si les ***Voyageurs*** ont éliminé la Clé, le ***Meneur*** appuie sur le bouton . **Tous les joueurs perdent la partie.**
Dans le cas contraire, le ***Meneur*** avance le jeton compte-tours d'une case sur la piste correspondante. Le tour suivant commence après 20 secondes ou en appuyant sur le bouton .

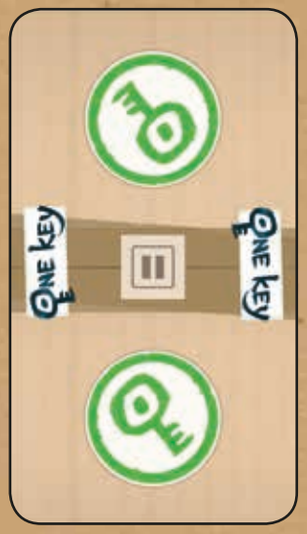
Si les joueurs n'ont pas éliminé la Clé une fois arrivés à la fin du tour 4, ils l'ont trouvée !
Le ***Meneur*** appuie sur le bouton pour afficher la Clé. **Tous les joueurs gagnent la partie.**

L'application One Key

Nous recommandons de jouer à One Key avec son application gratuite fournie séparément (voir page 2). Elle suit la progression des joueurs à travers la partie et sert de chronomètre pour la deuxième phase du tour de jeu. Elle retient aussi le numéro de la carte choisie aléatoirement pour être la Clé, pour le révéler en fin de partie.

Menu principal : appuyez sur le bouton pour commencer la partie.

Début de la partie : le ***Meneur*** inscrit le numéro écrit au dos de la carte choisie pour être la Clé dans le champ prévu à cet effet. Il appuie ensuite sur le bouton pour commencer le premier tour.



Tour en cours : l'application est placée entre le ***Meneur*** et les ***Voyageurs***. L'écran est divisé en 2 parties. Le bouton au centre de l'écran permet d'arrêter le chronomètre si nécessaire. Les joueurs appuient sur la partie de l'écran qui leur est réservée (***Meneur*** ou ***Voyageur***) lorsque leurs actions respectives sont terminées, pour passer au tour suivant.

Transition : courte transition entre 2 tours. Si les joueurs ont éliminé la Clé, appuyez sur le bouton . Il est possible d'appuyer sur le bouton pour passer immédiatement au tour suivant avant la fin du chronomètre de cette phase (20 secondes).