



CRÉDITOS

Designer: L'Atelier / **Diretor Editorial:** Régis Bonnessée / **Líder do Projeto:** Arthur Décamp / **Líder de Desenvolvimento:** Alexandre Garcia / **Desenvolvimento:** Lucas Forlacroix, Valentin Gaudicheau, Nicolas Sato / **Diretor de Arte:** Jérémy Couturier / **Ilustrações:** Naïade / **Layout:** Thomas Dutertre / **Imagens:** Clément Dautremay, Mélanie André / **Regras:** Arthur Décamp / **Marketing:** Mathieu Aubert / **Comunicação:** Maximilien Da Cunha, Paul Neveur / **Gerente de produção:** Alexandra Soporan / **Administração:** Amélie Rouillet, Pascale Belot

Teste do Jogo: 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, Correções: Armelle et Nicolas (epikurieu) © Libellud



Libellud
23 rue Alsace Lorraine 86 000 Poitiers - França www.libellud.com
© 2019 Libellud. One Key é uma marca da Libellud e a logo da Libellud é uma marca registrada da Libellud



Galápagos Jogos: Aproximando pessoas por meio de experiências fantásticas de entretenimento.
Tradução: Juliana Gallo / **Revisão:** Priscilla Freitas
Diagramação BR: Danilo Sardinha e Felipe Godinho Page
www.GalapagosJogos.com.br

Objetivo do jogo

A chave está perdida e só vocês podem encontrá-la!

One Key é um jogo cooperativo em que um dos jogadores é o **Líder**, que deverá ajudar a sua equipe a encontrar a Chave escondida entre as cartas de Exploração. A cada rodada, o **Líder** escolhe cartas-Pista de acordo com o nível de relação que possuem com a Chave. Em contrapartida, dentro de um período de tempo limitado, os outros integrantes da equipe (os **Viajantes**) devem remover as cartas de Exploração que acham que não têm relação com a Chave. Mas cuidado: se a Chave for removida, todos perdem!

Se a Chave for a última carta de Exploração restante no fim da última rodada, toda a equipe vence o jogo!

One Key é jogado com um aplicativo grátis que auxilia os jogadores no desenrolar do jogo. Ele também marca a contagem regressiva de cada rodada.

Componentes

3 peças da « área das Pistas »
(verde, amarela e vermelha)



9 fichas de Pista
(3 de cada cor)



1 ficha de Bônus



84 Cartas ilustradas



1 aplicativo para download gratuito:
(QR Code + nome do aplicativo nas lojas)



1 Tela e sua base (com instruções de montagem)



Marcador de rodada e sua ficha

Número de cartas de Exploração
compradas no início do jogo

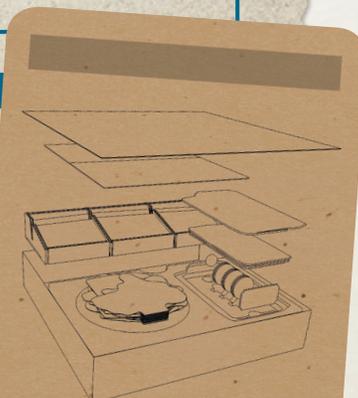
Ficha do marcador de rodada



Área de descartes

Número de cartas de Exploração
removidas no final da rodada

Número da rodada



Preparação do jogo

1

Escolha um jogador para ser o **Líder**. Ele deve sentar-se atrás da Tela. Os outros jogadores serão os **Viajantes**.

2

Organize as peças da Área das Pistas e a tela, como ilustrado abaixo.

3

Coloque as fichas de Pistas, viradas para baixo, na área do **Líder**.

Área do Líder
(Cartas-Pista)

4

Coloque o dispositivo em que o aplicativo foi aberto entre a área do **Líder** e os **Viajantes**.

5

Coloque a ficha do marcador de rodada no primeiro espaço do marcador.

6

O **Líder** compra aleatoriamente 11 cartas. Entre elas, ele deve escolher aleatoriamente uma, sem mostrá-la para o resto da equipe e sem dar nenhum tipo de informação sobre ela. Essa carta será a **Chave** que os **Viajantes** deverão encontrar.

O **Líder** abre o aplicativo *One Key*, pressiona o ícone  e secretamente insere o número contido no verso da **Chave** na área específica do aplicativo. Todas as 11 cartas compradas (incluindo a Chave) são embaralhadas e colocadas, viradas para cima, na zona de Triagem. Estas são as **cartas de Exploração**.

7

As cartas restantes devem ser embaralhadas para criar uma pilha de compra de cartas-Pista, que deve ser colocada, virada para baixo, perto do **Líder**.

Área das Pistas
(Cartas-Pista)

Zona de Triagem
(Cartas de Exploração)

Importante: As cartas colocadas na tela e na área das Pistas são chamadas de cartas-Pista. Aquelas colocadas na zona de triagem são chamadas de cartas de Exploração.

Jogando sem o aplicativo

Recomendamos que *One Key* seja jogado com o auxílio do aplicativo para que a experiência do jogo seja completa. Entretanto, é possível jogar sem ele.

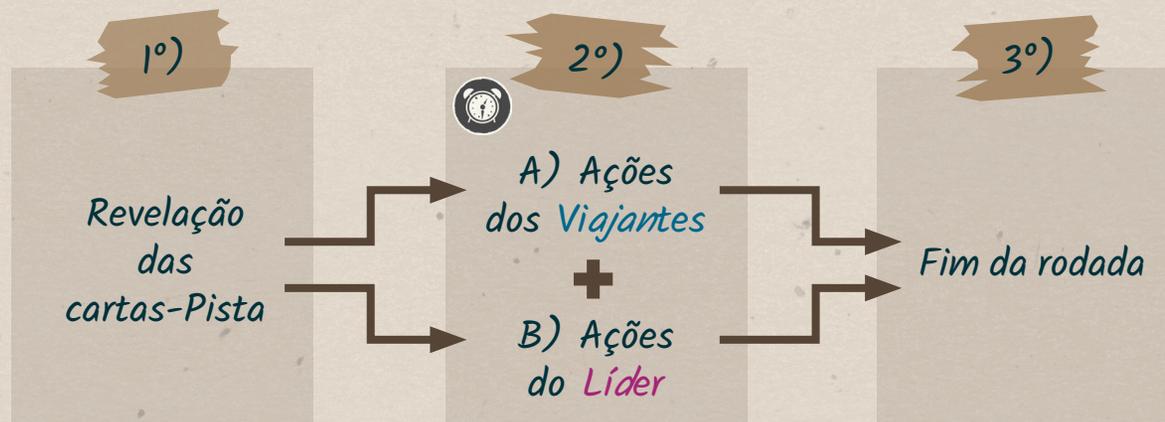
Nesse caso, tudo que você vai precisar é de um pedaço de papel para escrever o número localizado atrás da Chave que os **Viajantes** precisam encontrar. Siga as regras normalmente, ignorando todas as menções ao aplicativo. Quando o jogo terminar, mostre o número da Chave que está no papel, e não no aplicativo, para conferir se a equipe venceu. Você também pode jogar usando um cronômetro de 3 minutos.

Resumo do Jogo



Aviso: durante o jogo, o **Líder** não pode se comunicar com os **Viajantes**, exceto no final de cada turno, quando informa à equipe o resultado das ações que foram feitas.

Uma partida de One Key demora 4 rodadas. Cada rodada possui os seguintes passos:



Os jogadores jogam as fases 2ªA) e 2ªB) **simultaneamente** em até 3 minutos. Todos perdem o jogo caso a Chave seja removida durante a rodada ou caso não consigam terminar a rodada antes dos 3 minutos acabarem. Todos vencem o jogo ao final da 4ª e última rodada quando houver apenas uma carta restante na zona de Triagem: a Chave.

Ao longo deste livro de regras, o ícone  indica que você deve interagir com o aplicativo *One Key* para continuar. Para mais informações sobre o aplicativo, veja a página 8.

Da mesma forma, o ícone  indica que a fase é jogada utilizando o cronômetro de 3 minutos do aplicativo One Key. Todas essas fases são jogadas **simultaneamente**.



Jogando uma rodada

1º) Revelação das cartas-Pista

O **Líder** começa a rodada no aplicativo. Então, dependendo da fase que está sendo jogada, ele faz o seguinte:

Rodada 1:

O **Líder** compra a primeira carta da pilha de compra de cartas-Pista, faz uma **análise** e a coloca no local que achar adequado na área das Pistas.

Veja «Analisando uma carta», na página 7, para mais informações sobre essa ação.

Observação: durante a primeira rodada, a carta analisada é colocada na área das Pistas correspondente, e não na base da tela. Nenhuma ficha de Pista é colocada.

Em seguida, vá direto para a etapa 2ºA), na próxima página, para continuar.

Exemplo

O **Líder** avalia que esta carta não possui quase nenhuma relação com a Chave, e a coloca sobre a peça vermelha na área das Pistas.



Rodadas 2, 3 e 4:

O **Líder** vira sua tela para os **Viajantes** e revela as 3 cartas-Pista, que foram preparadas durante a fase de ação do **Líder** na rodada anterior.

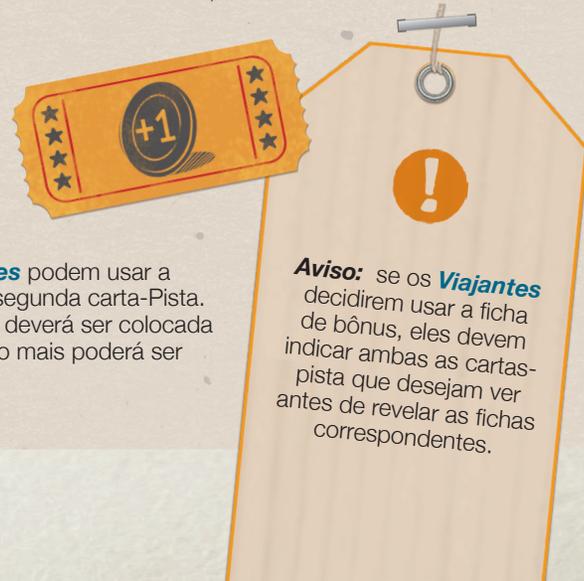


Os **Viajantes** conversam sobre qual carta-Pista querem, sendo que o desejo da maioria prevalece. Se houver um empate na escolha, o jogador que estiver sentado à esquerda do **Líder** escolhe a carta. Em seguida, a ficha de Pista associada à carta escolhida é revelada.

Os **Viajantes** pegam a carta (ou cartas, caso usem a ficha de bônus) escolhida. Em seguida, cada carta escolhida é colocada na área das Pistas, atrás da peça cuja cor for a mesma da ficha de Pista correspondente (verde, amarela ou vermelha).

Ficha de bônus

Uma vez por partida, os **Viajantes** podem usar a ficha de bônus para pegar uma segunda carta-Pista. Se for utilizada, a ficha de bônus deverá ser colocada de volta na caixa do jogo. Ela não mais poderá ser utilizada na partida em curso.



Aviso: se os **Viajantes** decidirem usar a ficha de bônus, eles devem indicar ambas as cartas-pista que desejam ver antes de revelar as fichas correspondentes.



2º A) Ações dos Viajantes – Classificação e remoção das Cartas

Enquanto o **Líder** prepara as cartas-Pista para a rodada seguinte durante sua fase de ação, os **Viajantes** tentam deduzir informações da Chave. Para isso, eles devem basear suas deduções pela maneira que as cartas-Pista reveladas ao longo do jogo foram organizadas nas 3 partes da área das Pistas (verde, amarela ou vermelha). Eles podem reorganizar as cartas de Exploração na zona de Triagem de acordo com suas deduções.



- Sob a peça verde, devem ser colocadas as cartas de Exploração que os Viajantes acham que possuem forte relação com a Chave.



- Sob a peça amarela, devem ser colocadas as cartas de Exploração que os Viajantes estão em dúvida.



- Sob a peça vermelha, devem ser colocadas as cartas de Exploração que os Viajantes acham que possui pouca relação (ou nenhuma) com a Chave.

Todos os **Viajantes** podem organizar as cartas entre estas 3 zonas. Fazer isso não vai impactar o resto do jogo, pois as cartas podem ser organizadas livremente ao longo da partida.

Depois de organizarem as cartas de Exploração como desejarem, os **Viajantes** devem remover o número de cartas mostrado no marcador de rodada antes do tempo acabar:

Rodada 1	Rodada 2	Rodada 3	Rodada 4
1 carta	2 cartas	3 cartas	4 cartas



Aviso: no final da 4ª rodada, deve haver apenas uma carta restante.

Os **Viajantes** decidem quais cartas (ou qual carta, se somente 1 precisar ser removida) eles acham que não são as Chaves e colocam todas, ao mesmo tempo, na área de descartes do marcador de rodada, que fica próximo do **Líder**. Se a maioria dos jogadores não concordar com as cartas a serem removidas, o jogador que estiver sentado à esquerda do **Líder** deve tomar a decisão.



Após os **Viajantes** removerem as cartas da rodada, um deles pressiona o ícone  no aplicativo, na parte destinada aos **Viajantes**.

Organizando as cartas de Exploração



Neste exemplo, a primeira carta-Pista acaba de ser colocada acima da peça vermelha, na área das Pistas. Isso significa que o **Líder** considera que ela não possui nenhuma relação (ou muito pouca) com a Chave.



Os **Viajantes** conversam e realocam as cartas de Exploração na zona de Triagem de acordo com a relação que eles veem entre elas e a carta-Pista.



- **Zona Verde:** forte relação com as cartas-Pista verdes, ou pouca relação com as cartas-Pista vermelhas.

- **Zona Vermelha:** forte relação com as cartas-Pista vermelhas ou pouca relação com as cartas-Pista verdes.

- **Zona Amarela:** relação incerta com cartas-Pista vermelhas ou verdes.

2° B) Ações do Líder – seleção da ficha de Pista

Enquanto os **Viajantes** distribuem e removem as cartas de Exploração, o **Líder** realiza as 3 seguintes ações, **exceto durante a primeira rodada**:



- O **Líder** vira a tela em direção a si mesmo.



- Pega de volta todas as fichas de Pista.



- Ele coloca dentro da caixa do jogo todas as cartas-Pista restantes da base da tela.

Então, ele pega as 3 primeiras cartas do topo da pilha de compra de cartas-Pista e as coloca na base da tela. Nesse momento, apenas o **Líder** pode vê-las. Então, ele analisa (veja a página 5) as cartas compradas.

Quando o **Líder** terminar de preparar as cartas-Pista, ele pressiona o ícone no seu lado do aplicativo.

Analisando uma carta

O **Líder** analisa uma carta ao avaliar (de acordo com sua perspectiva) a sua relação com a Chave. Em seguida, ele deve escolher uma ficha de Pista da cor que melhor representa a relação entre a carta e a Chave. As fichas sempre são colocadas viradas para baixo na base da tela. Se o **Líder** achar que a chave e a carta:

- têm uma relação forte, ele coloca uma ficha verde.
- têm uma relação sutil, ele coloca uma ficha amarela.
- têm pouca ou não têm nenhuma relação, ele coloca uma ficha vermelha.



Aviso: o **Líder** pode usar quantas fichas de Pista de mesma cor que ele tiver. Por exemplo, ele pode usar 3 fichas verdes na base da tela se ele achar que todas as cartas possuem uma forte relação com a Chave.

Exemplo

Neste exemplo, Alex é o **Líder**. Esta é a Chave que os **Viajantes** devem encontrar com a ajuda dele:



Alex compra 3 cartas-Pista e as coloca na base da tela. Então, ele deve analisá-las.



Alex avalia que a música é um dos temas centrais tanto na carta quanto na Chave. Essa é uma relação forte entre as 2 cartas. Ele decide colocar uma ficha verde junto dela.



Alex acha que o anão e o baterista estão retratados com posturas muito parecidas. Entretanto, esse não é o aspecto mais importante da carta. Assim, ele considera que a relação entre elas é superficial. Ele decide colocar uma ficha amarela junto dela.



Alex não vê nenhuma ligação entre esta carta e a Chave. Mesmo que o regador e o relógio despertador sejam feitos de metal, isso é apenas um conceito secundário da carta. Ele decide colocar uma ficha vermelha junto dela.

3º) Fim da rodada

A rodada acaba quando tanto o **Líder** quanto os **Viajantes** pressionarem os ícones  no aplicativo (veja abaixo) ou quando o tempo da rodada terminar (que é visível no aplicativo pelo desaparecimento total da Chave e também sinalizado por um som específico).

  Se os jogadores não terminarem suas ações antes do tempo acabar, a Chave é perdida! **Todos os jogadores perdem o jogo.**

 Se todos os jogadores terminarem suas ações dentro do tempo, o aplicativo mostrará a fase de transição.

Se os **Viajantes** removerem a Chave, o **Líder** pressiona o ícone . **Todos os jogadores perdem o jogo.**

Caso contrário, o **Líder** avança uma casa a ficha do marcador de rodada. A rodada seguinte começa após 20 segundos, ou ao pressionar o ícone .

  Se os jogadores não removerem a Chave até o final da rodada 4, significa que ela foi encontrada!
O **Líder** pressiona o ícone  para revelar a Chave. **Todos os jogadores vencem o jogo.**



O aplicativo One Key

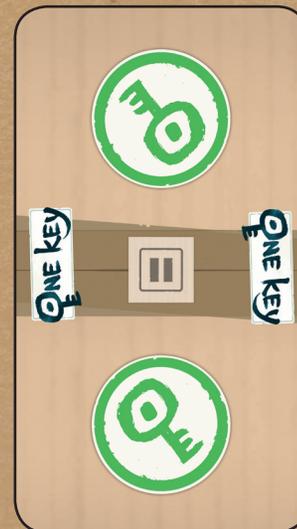
Recomendamos que você jogue *One Key* junto com o seu aplicativo gratuito, disponibilizado separadamente (veja a página 2). Ele registra o progresso dos jogadores ao longo do jogo e serve como um cronômetro para a segunda fase da rodada. O aplicativo também guarda o número da carta escolhida aleatoriamente para ser a Chave e só o revela no final do jogo.



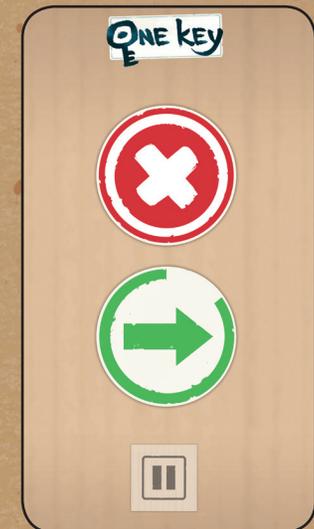
Menu principal: pressione o ícone  para começar o jogo.



Começo do jogo: o **Líder** insere o número contido no verso da carta-Chave comprada. Em seguida, ele pressiona o ícone  para iniciar a primeira rodada.



Rodada em curso: o aplicativo é colocado entre o **Líder** e os **Viajantes**. Ele é dividido em 2 zonas. O ícone , no centro da tela, é usado para parar o cronômetro, caso seja necessário. Quando os jogadores terminam suas ações, ambas as zonas do aplicativo devem ser pressionadas para avançar para a rodada seguinte.



Transição: transição curta entre 2 rodadas. Se os jogadores removerem a Chave, pressione o ícone . O ícone  pode ser pressionado para avançar para a próxima rodada antes do tempo desta fase (20 segundos) acabar.