



TEGIJAD

Mängu autor: L'Atelier / **Kirjastaja:** Régis Bonnessée / **Projektijuht:** Arthur Décamp / **Arendusjuht:** Alexandre Garcia / **Arendus:** Lucas Forlacroix, Valentin Gaudicheau, Nicolas Sato / **Kujundusjuht:** Jérémy Couturier / **Illustratsioonid:** Naiade / **Küljendus:** Thomas Dutertre / **Kujundus:** Clément Dautremay, Mélanie André / **Mängujuhend:** Arthur Décamp / **Turundus:** Mathieu Aubert / **Avalikud suhted:** Maximilien Da Cunha, Paul Neveu / **Tootmisjuht:** Alexandra Soporan / **Haldus:** Amélie Rouillet, Pascale Belot / **Testmängijad:** 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. **Korrektuur:** Armelle et Nicolas (epikurieu)
© Libellud



© 2019 Libellud.
One Key on ettevõtte Libellud kaubamärk ning Libellud logo on ettevõtte Libellud registreeritud kaubamärk.

Mängu eesmärk

Võti on kadunud ning vaid sina suudad selle üles leida!

Lauamäng “One Key” on koostöömäng, kus üks mängijatest on **pealik**, kes peab aitama oma meeskonnal leida teiste teekonnakaartide seast Võtme. Igal käigul jagab ta vihjekaardid vastavalt nende seosele Võtmega. Ülejäänud mängijad (**rändurid**) peavad piiratud aja jooksul eemaldama mängust vihjega sobimatud teekonnakaardid. Kuid Võtmega tuleb olla ettevaatlik: selle eemaldamisel kaotavad kõik mängu!

Kui Võti on viimasel käigul teekonnakaartide seas ainukesena alles jäänud, võidab kogu meeskond!

Lauamängu “One Key” mängitakse tasuta mobiilirakendusega, mis jälgib mängu käiku ning loendab igas voorus mööduvat aega.

Mängu osad

3 “vihjeala” kaarti (roheline, kollane, punane)



9 vihjemärki (3 igast värvist)



1 boonusmärk



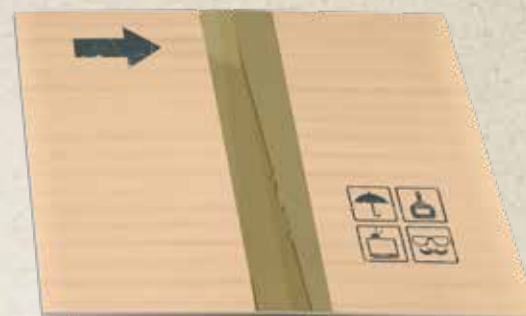
84 illustreeritud kaarti



1 mobiilirakendus, laetav alla siit:



1 ekraan ning selle alus



Voorurada ning selle marker

Mängu alguses tõmmatavate teekonnakaartide arv.

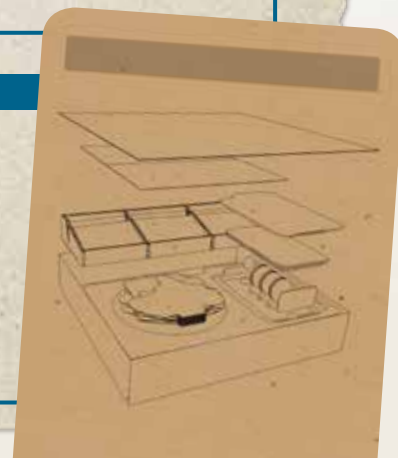
Vooruraja marker



Mahapandud kaartide ala

Vooru lõpus eemaldatavate kaartide arv.

Vooru number



Mängu ülesseadmine

1

Valige mängija, kes hakkab **pealikuks**. See mängija istub ekraani taha. Teised mängijad on **rändurid**.

2

Aseta vihjeala kaardid ning ekraan vastavalt alltoodud pildile.

Vihjeala
Vihjekaardid

3

Aseta vihjemärgid tagurpidi alasse.

Pealiku ala
Vihjekaardid

Teekond
Teekonnakaardid

4

Aseta nutiseade koos rakendusega **pealiku** ja **rändurite** vahele.

5

Aseta vooruraja marker vooruraja esimesele ruudule.

6

Pealik tõmbab pimesi 11 kaarti. Nende seast valib ta ühe, seda teistele näitamata ega andmata meeskonnale ühtki teist vihjet kaardi olemuse kohta: see kaart on **Võti**, mille **rändurid** peavad üles leidma.

Pealik käivitab mängurakenduse, vajutades ning sisestab teiste nägemata rakenduses selleks ettenähtud reale **Võtme** taga oleva kaardi numbrit. Kõik 11 tõmmatud kaarti (sh. **Võti**) segatakse ning asetatakse õigepidi teekonnale. Need on **teekonnakaardid**.

7

Sega kõik ülejäänud kaardid ning asetage need tagurpidi vihjekaartide pakina **pealiku** lähedusse.

Oluline: ekraanile ning vihjealale asetatud kaarte nimetatakse vihjekaartideks. Kaarte, mis asetatakse teekonnale, nimetatakse teekonnakaartideks.

Mängides rakendust kasutamata

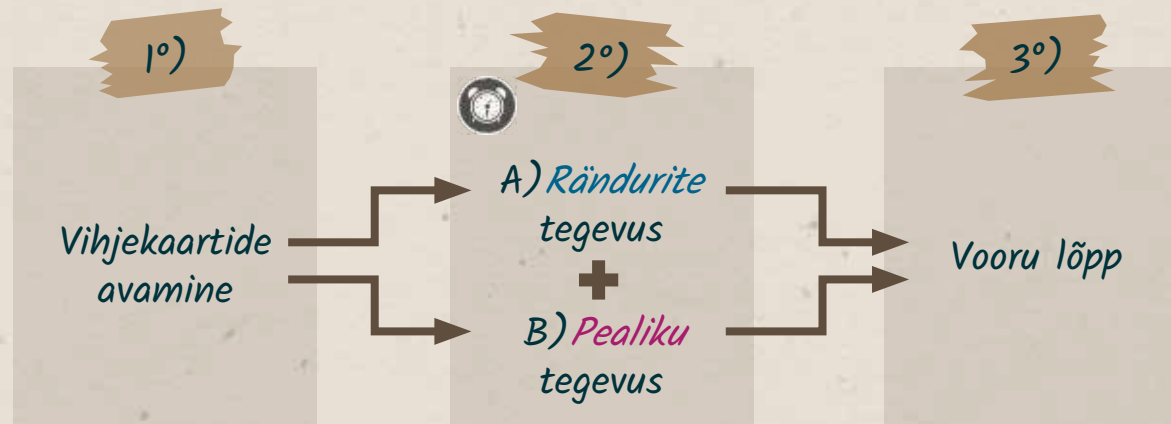
Parima mängukogemuse saamiseks soovitage mängida lauamängu "One Key" rakenduse abil. Vajadusel aga on võimalik mängida ka rakendust kasutamata.

Soovides mängida rakendust kasutamata, on vaja vaid tükikest paberit, et talletada teekonnakaardi number, mille **rändurid** leidma peavad. Järgi mängu tavapäraseid reegleid, eirates kõiki rakenduse mainimisi. Mängu lõpus avalda paberitükil olev number, et saada teada, kas meeskond võitis. Aja mõõtmiseks võib kasutada 3-minutilist taimerit.

Mängu ülevaade

Hoiatus: mängu käigus ei tohi **pealik** **ränduritega** suhelda välja arvatud vooru lõpus, et anda teada nende tegevuse tulemusest.

Mäng "One Key" kestab 4 vooru, millest igaüks koosneb järgmistest faasidest:



Mängijad peavad läbima faasid 2A ja 2B **samaaegselt** etteantud 3 minuti jooksul.

Mängijad kaotavad mängu, kui nad eemaldavad teekonnalt Võtme või nad ei suuda vooru lõpetada enne 3 minuti täitumist.

Mängijad võidavad mängu, kui 4. vooru lõpuks on teekonnale jäänud vaid üks kaart - Võti.

Kui mängujuhendis on märgitud , annab see teada, et mängijad peavad mängu jätkamiseks kasutama nutirakendust. Selgituse rakenduse toimimise kohta leiab leheküljelt 8.

Samamoodi annab  mängijatele teada, et faasi läbimiseks annab rakendus neile 3 minutit aega. Kõik mängijad läbivad selle faasi samaaegselt.



Vooru käik

1°) Vihjekaartide avamine



Pealik käivitab rakenduses vooru. Seejärel toimitakse vastavalt vooru numbrile järgmiselt:

1. voor

Pealik tõmbab vihjekaartide paki pealt kaardi, **hindab** seda ning asetab selle enda arust sobivale vihjealale.

Seejärel võivad mängijad liikuda koheselt faasi 2A järgmisel lehel.

Näide

Pealik leiab, et see kaart ei ole Võtmega üldse seotud ning asetab selle punase vihjekaardi kohale vihjealas.



Käigud 2, 3 ja 4:

Pealik pöörab ekraani **rändurite** suunas, avaldades 3 vihjekaarti **pealiku** eelmise vooru tegevusfaasist.



Rändurid arutavad, millist vihjekaarti nad soovivad ning otsustavad enamuse soovi järgi. Kui enamus ei suuda otsustada, valib pealikust vasakul istuv mängija, milline kaart vihjeks valitakse. Seejärel avaldatakse antud kaardi juures olev vihjemärk.

Rändurid võtavad valitud kaardi (või kaardid, kui nad kasutasid boonasmärki). Iga valitud kaart asetatakse vihjealale saadud vihjemärgile sobivat värvi (roheline, kollane või punane) kaardi kohale.

Boonasmärk

Korra mängu jooksul võivad **rändurid** kasutada boonasmärki teise vihjekaardi võtmiseks. Sellisel juhul pannakse boonasmärk tagasi mängukarpi. Selles mängus seda enam kasutada ei saa.



Hoiatus: Kui **rändurid** soovivad kasutada boonasmärki, peavad nad enne vihjemärgide avaldamist otsustama, millised vihjekaardid nad valivad.





2A) Rändurite tegevus – kaartide sorteerimine ning eemaldamine.

Ajal, mis **pealik** valmistab ette järgmise vooru vihjekaarte, peavad **rändurid** püüdma tõlgendada saadud vihjeid Võtme kohta. Oma tõlgendustes peavad nad põhinema vihjekaartide seotusele Võtmega vastavalt nende paiknemisele vihjealas (roheline, kollane või punane). Mängijad võivad teekonnal olevad teekonnakaarte oma suva järgi ümber liigutada.



- Rohelise kaardi alla pannakse teekonnakaardid, millel võib nende arust olla tugev side võtmega.



- Kollase kaardi alla pannakse teekonnakaardid, milles nad kindlad ei ole.



- Punase kaardi alla pannakse teekonnakaardid, millel on Võtmega nõrk seos või tundu olevat need üldse mitte seotud.

Kõik **rändurid** võivad kaarte oma suva järgi liigutada. Sellel ei ole mängutehniliselt mingit tähtsust, kuna kaarte võib liigutada igal hetkel vastavalt saadud vihjetele.

Kui **rändurid** on kaartide liigutamisega ühele poole saanud, peavad nad eemaldama nii palju kaarte, kui on märgitud vooruraja käimasoleval voorul:

1. voor 1 kaart	2. voor 2 kaarti	3. voor 3 kaarti	4. voor 4 kaarti
----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------



Hoiatus: 4. vooru lõpus peab alles jääma vaid üks kaart.

Rändurid otsustavad, millised teekonnakaardid ei ole nende arust kindlasti Võtmekaardid ning asetavad need mahapandud kaartide alasse **pealiku** kõrval. Kui enamuseotsusega ei suudeta eemaldatavaid kaarte kindlaks määrata, langetab otsuse **pealikust** vasakul istuv mängija.



Kui **rändurid** on eemaldanud teekonnalt ettenähtud arvu kaarte, vajutab üks neist  nuppu rakenduse **rändurite** poolses küljes.

Teekonnakaartide organiseerimine



Selles näites on esimene saadud vihjekaart pandud vihjeala punase kaardi kohale, mis tähendab, et **pealik** leidis, et sellel ei ole Võtmega mingit seost (või väga nõrk seos).



Rändurid peavad aru ning paigutavad teekonnakaardid ümber vastavalt nende tõlgendusele vihje seosest teekonnakaartidega.



- Roheline ala:** tugev seos rohelises alas olevate vihjekaartidega või nõrk seos punaste ala kaartidega.
- Punane ala:** tugev seos punases alas olevate vihjekaartidega või nõrk seos rohelise ala kaartidega.
- Kollane ala:** ebakindel seos rohelise või punase ala vihjekaartidega.

2B) Pealiku tegevus – vihjemärgi valik

Ajal, mil **rändurid** sorteerivad ning eemaldavad teekonnalt kaarte, sooritab **pealik** järgmised tegevused (v.a. esimesel käigul):



- pöörab ekraani enda poole.



- võtab tagasi kõik vihjemärgid.



- paneb kõik ekraani alusele alles jäänud vihjekaardid mängukarpi.

Seejärel võtab ta vihjekaartide pakist 3 uut kaarti, asetab need ekraani alusele ning **hindab** nende seost Võtmega (vt. lk 5). Vaid **pealik** võib võetud kaarte hetkel vaadata.

Kui pealik on vihjekaartide hindamise lõpetanud, vajutab ta nuppu rakenduse endapoolses küljes.

Kaardi hindamine

Pealik hindab (enda perspektiivist) kaardi seotust Võtmega. Seejärel valib ta vihjemärgi, mis vastab kaardi seotusele Võtmega. Märgid **pannakse alati tagurpidi ekraani alusele**:

- Kui kaardi ja Võtme vahel on tugev seos, valib pealik **roheline** märki.
- Kui kaardi ja Võtme vahel on kerge seos, valib pealik **kollane** märki.
- Kui kaardi ning Võtme vahel on õhkörn seos, või puudub see üldse, valib pealik **punase** märki.

Hoiatus: Pealik võib kasutada kõiki oma samast värvist vihjemärke. Soovi korral võib ka asetada ekraani alusele kolm rohelist märki, kui ta leiab, et kõigil kaartidel on tugev seos Võtmega.

Näide

Selles näites on Aapo **pealik** ning see on Vöti, mille **rändurid** peavad tema abiga leidma:



Aapo tõmbab kolm kaarti ning asetab need ekraani alusele. Seejärel peab ta hindama nende seost Võtmega.



Aapo arvates on nii selle kaardi kui Võtme ühiseks teemaks muusika. See on tema arust tugev seos kahe kaardi vahel, mistõttu paneb ta kaardi juurde roheline vihjemärki.



Aapo meelest on nii päkapikk kui trummar võrdlemisi sarnastes poosides. Samas aga ei ole teemade ühtsus kaardi puhul ilmne. Ta hindab seost kergeks ning paneb kaardi juurde kollase vihjemärgi.



Aapo ei näe sellel kaardil mingit seost Võtmega. Isegi kui kastekann on valmistatud sarnaselt äratuskellale metallist, on see tähtsusetu pisi. Ta otsustab kaardi juurde panna punase vihjemärgi.

3) Vooru lõpp

Voor lõppeb, kui nii **pealik** kui **rändurid** on mõlemad vajutanud rakenduse  nuppu (vt. all) või taimeri aeg saab täis (sellisel juhul kaovad rakenduse mõlemalt poolt nupud ning kostub äratuntav heli).



Kui mängijad ei suutnud oma tegevusi sooritada enne aja lõppemist, Võti kaob! **Kõik mängijad kaotavad.**



Kui mängijad suudavad sooritada oma tegevused antud aja jooksul, kuvab rakendus vahevooru ekraani.

Kui **rändurid** eemaldasid teekonnalt Võtme, vajutab **pealik**  nuppu. Kõik mängijad kaotavad.

Kui aga Võti jäi teekonnale, liigutab **pealik** voorumarkerit ühe sammu võrra edasi. Järgmine voor algab 20 sekundi pärast või  nupu vajutamisel.



Kui **rändurid** ei ole Võtit teekonnalt eemaldanud 4. vooru lõpuks, leiavad nad selle üles!

Pealik vajutab  nuppu, mis kuvab Võtme. **Kõik mängijad võidavad.**



One Key mobiilirakendus

Me soovime mängida mängu "One Key" tasuta nutirakenduse (vt. lk 2) abil. See jälgib mängijate progressi läbi kogu mängu ning loendab möödunud aega. Samuti säilitab see pimesi valitud Võtmekaardi numbri ning kuvab selle mängu lõpus.



Peamenüü: mängu alustamiseks vajuta .



Mängu alustamine: **pealik** sisestab rakenduse lahtrisse pimesi tõmmatud Võtme numbri. Seejärel vajutab ta esimese vooru alustamiseks .



Vooru käik: nutiseade asetatakse **pealiku** ning **rändurite** vahele. Ekraan on jagatud kahte ossa.  nupp võimaldab taimeri vajadusel peatada. Kui mängijad on oma tegevused lõpetanud, peavad nad vooru lõpetamiseks vajutama rakenduse enda poolal olevat nuppu.



Vahevoor: voorude vahele jääb lühike vahevoor. Kui **rändurid** on Võtme teekonnalt eemaldanud, vajutab **pealik**  nuppu.  nupuga saab vahevooru (20 sekundit) vahele jätta.