



ПРАВИЛА

ЮНЕ  
КЕУ

АВТОР ПЕРЕВОДА:  
**ЯРКИЙ СВЕТ**



Contact our CUSTOMER SERVICE  
[www.asmodee.com](http://www.asmodee.com)

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Ключ утерян и только Вы можете найти его!

«One Key» это командная игра, в которой один игрок является **Лидером**. Ему необходимо помочь своей команде найти Ключ, который спрятан среди карт Исследования. Во время каждого хода **Лидеру** нужно сортировать карты Улик, основываясь на их связи с Ключом. В то же время команде (**Путешественникам**), уложившись во временные рамки, нужно отсеять те карты Исследования, которые (по их мнению), к разгадке не подходят. Но будьте осторожны с Ключом: если он будет выведен из игры, проиграют все!

Если Ключ это последняя карта Исследования, которая находится на столе в конце последнего хода, вся команда побеждает!

Играть в «One Key» нужно используя бесплатное мобильное приложение, которое поможет игрокам следить за развитием игры. В приложении также доступен отсчет времени до конца хода.

## СОСТАВЛЯЮЩИЕ ИГРЫ

3 карточки Улик  
(зеленая, желтая, красная)



9 жетонов Улик  
(3 для каждого цвета)



1 бонусный жетон



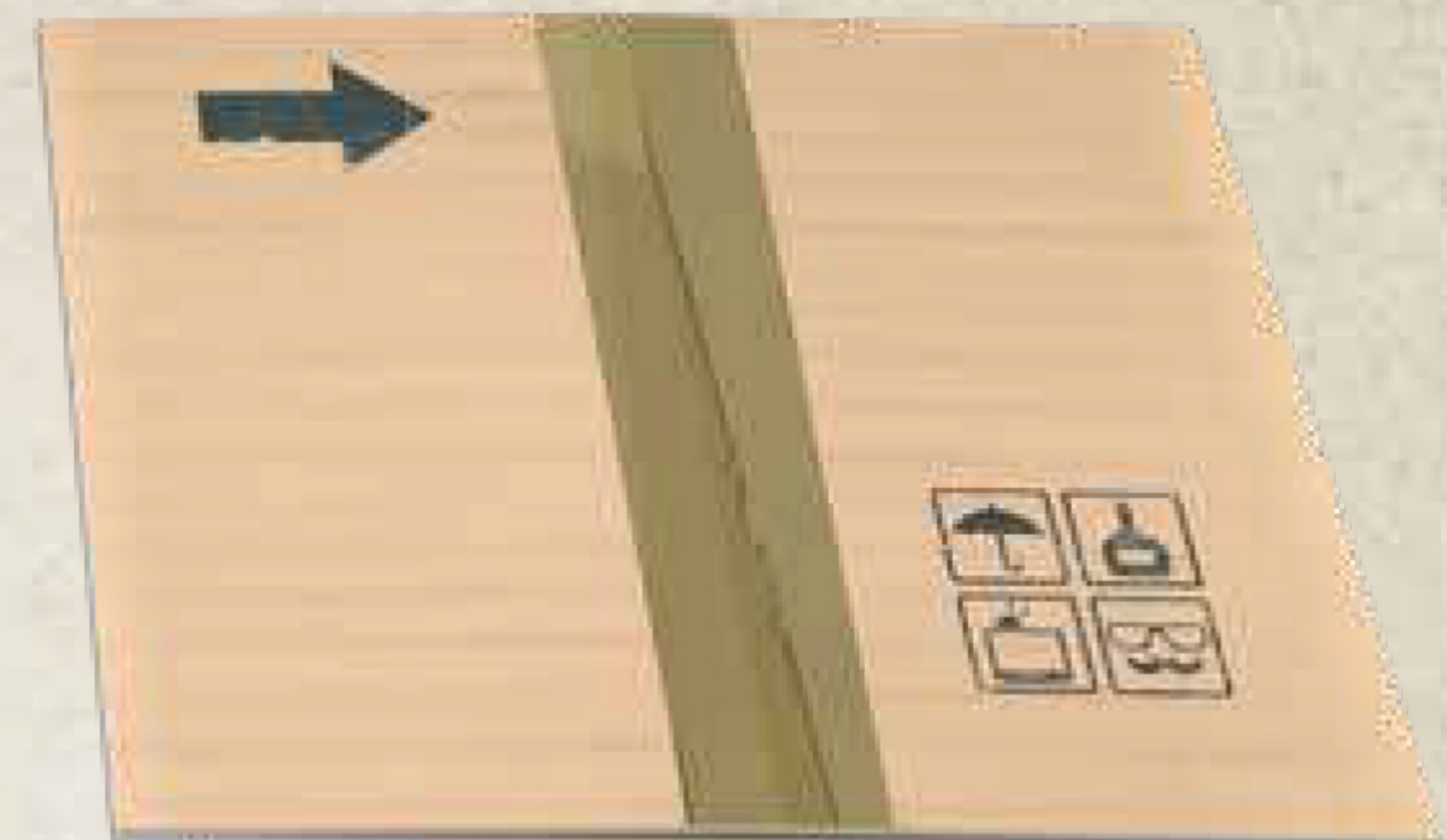
84 иллюстрированных карточек



1 бесплатное приложение, которое  
можно скачать здесь:



1 заслонка **Лидера** с основанием



Поле отчисления хода и жетон хода

Кол-во выданных в начале  
игры карт Исследования

Жетон хода



Поле для отсеянных карт

Кол-во карт Исследования, кото-  
рые нужно отсеять в конце хода

Номер хода



# ПРИГОТОВЛЕНИЕ

1

Выберите игрока, который будет **Лидером**; этому игроку надо будет сидеть за заслонкой. Остальные игроки будут **Путешественниками**.

2

Разложите карточки Улик и заслонку так, как показано на картинке.

3

В закрытом виде поместите жетоны Улик в зону **Лидера**.

**Зона Лидера**  
(карты Улик)

4


Положите устройство с установленным приложением между зоной **Лидера** и **Путешественниками**.

5

Поместите жетон хода на поле отображения хода в первую ячейку.

6

**Лидеру** в случайном порядке нужно вытащить 11 карт и из них выбрать одну, не показывая и не раскрывая никакую информацию о ней своим сокомандникам: эта карта **Ключ**, который **Путешественникам** нужно отыскать.

Тогда **Лидеру** в приложении «One Key» нужно нажать кнопку  и, другим не показывая, в нужную строку ввести номер, который напечатан на обратной стороне **Ключа**. Тогда все 11 выбранных карт (вместе с **Ключом**) нужно перемазать и в открытом виде выложить на сортировочную зону игрового поля. Там эти 11 карт становятся **картами Исследования**.

7

Перемешайте остальные карты, чтобы создать закрытую колоду карт Улик, которую нужно разместить рядом с **Лидером**.

**Зона УЛИК**  
(карты Улик)

**Сортировочная зона**  
(карты Исследования)

**ВАЖНО!** Карты, которые размещены за заслонкой и в зоне Улик, называются картами Улик. Карты, которые расположены в сортировочной зоне игрового поля, называются картами Исследования.

## ИГРА БЕЗ ПРИЛОЖЕНИЯ

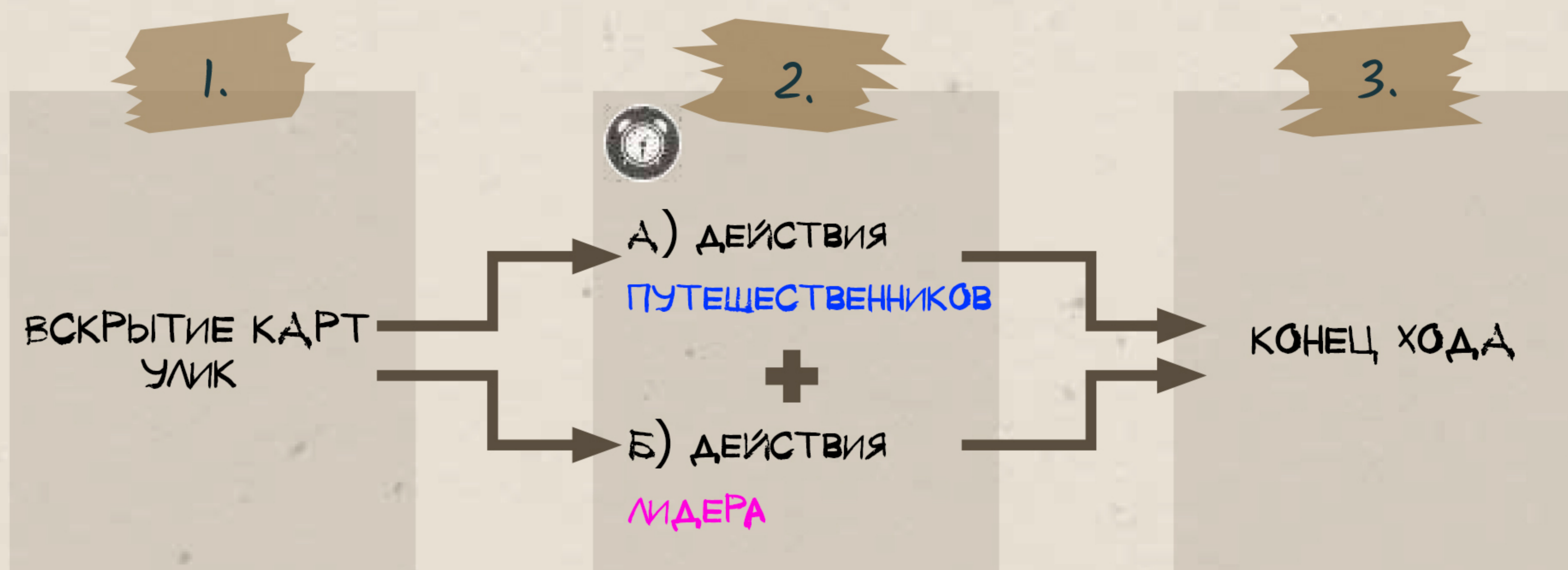
Советуем играть в «One Key» с приложением, чтобы насладиться игрой во всей красе. В тоже время, есть возможность играть и без приложения.

Если более привлекательной кажется возможность играть без приложения, всё, что необходимо - это листик бумаги; на нём написать номер Ключа, который нужно будет найти **Путешественникам**. Остальным правилам следуйте без изменений, игнорируя упомянутое приложение. Когда игра закончилась, покажите номер, который был написан на листке, чтобы видеть, что команда победила. Для игры пригодится обычный таймер на 3 минуты.

# ОБЗОР ИГРЫ

**ВНИМАНИЕ!** Во время игры **Лидеру** нельзя общаться с **Путешественниками**; это можно делать только в конце каждого хода, чтобы информировать команду о последствиях выполненных действий.


Игра «One Key» состоит из 4 ходов, каждый из которых состоит из следующих действий:




Игроки разыгрывают шаги 2 А) и 2 Б) **одновременно**, укладываясь в ограниченные рамки 3-ех минут.

Игра считается проигранной, если во время хода Ключ был убран с поля, а также, если ход не был завершен до конца отсчета времени.

В игре одерживается победа, если к концу четвертого хода в сортировочной зоне игрового поля осталась лишь одна карта - Ключ.

В этом своде правил икона  значит, что в этот момент нужно использовать приложение «One Key», чтобы продолжить игру. Чтобы узнать больше, как работает приложение, посмотри на 8 стр. свода правил.

Похожего вида икона  означает, что конкретный шаг нужно сыграть за 3 минуты. Приложение оснащено таймером, время можно засекают в нем. Все шаги нужно производить **одновременно**.



# ОСУЩЕСТВЛЕНИЕ ХОДА

## 1) ВСКРЫТИЕ КАРТ УЛИК



*Лидер* начинает ход, используя приложение, затем производит действия, отвечающие этому моменту хода:

### ПЕРВЫЙ ХОД:

*Лидер* вытягивает первую карту из закрытой колоды карт Улик, **оценивает** ее и помещает в зону Улик - туда, где она будет больше всего подходить (по мнению *Лидера*). Больше инфо об оценивании карт: см. стр. 7.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Во время первого хода выбранная *Лидером* карта помещается у соответствующей карточки Улик в зоне Улик, а не около заслонки. Жетоны Улик не используются.

Далее можно производить шаг 2 А) данного хода, который описан на следующей странице, чтобы продолжить игру.

### ПРИМЕР:

*Лидер* оценил, что у этой карты связь с Ключом минимальная, потому помещает ее у красной карточки Улик в зоне Улик.



### ВТОРОЙ, ТРЕТИЙ И ЧЕТВЕРТЫЙ ХОД:

*Лидер* поворачивает свою заслонку лицом к *Путешественникам*, чтобы открыть 3 карты Улик, которые были подготовлены во время соответствующего шага *Лидера* в предыдущем ходе.



*Путешественники* обсуждают между собой, какую карту Улик они хотят, выбирают по большинству голосов. Если не получается прийти к общему решению, выбор производит игрок, сидящий слева от *Лидера*. После этого открывается жетон Улик выбранной карты.

*Путешественники* берут выбранную карту (или карты, если используется бонусный жетон). Все выбранные карты размещаются в зоне Улик рядом с карточками Улик того цвета, которому соответствует цвет жетонов Улик.

### БОНУСНЫЙ ЖЕТОН

Один раз во время игры *Путешественники* могут использовать бонусный жетон, чтобы выбрать дополнительную (вторую) карту Улик. Если игроки его используют, бонусный жетон нужно поместить обратно в коробку от игры, ибо более одного раза за игру использовать его нельзя.



**ВНИМАНИЕ!** Если *Путешественники* решили использовать бонусный жетон, им нужно указать обе карты Улик, которые они собираются рассматривать - до того, как будут открыты жетоны Улик соответствующих карт.

## 2 А) ПУТЕШЕСТВЕННИКИ: СОРТИРОВКА КАРТ И ОТСЕИВАНИЕ

Пока **Лидер** во время части своего хода готовит карты Улик для следующего хода, **Путешественникам** нужно пытаться оценить полученную информацию про Ключ, основываясь на размещении уже открытых карт Улик возле карточек Улик (красной, желтой и зеленой). **Путешественникам** можно переключать карты Исследования в сортировочной зоне игрового поля так, чтобы расположение соответствовало их выводам.



- Возле зеленой карточки Улик нужно размещать карты, которые, по их мнению, имеют сильную связь с Ключом.



- Возле желтой карточки Улик нужно размещать карты, по поводу которых они не уверены.



- Возле красной карточки Улик нужно размещать карты, которые, по их мнению, имеют слабую связь с Ключом. Либо ее вовсе нет.

Любой **Путешественник** может перемещать карты Исследования по этим 3 зонам. У этого шага нет никаких последствий на дальнейший ход игры, ибо карты можно свободно перемещать в любое время в ходе игры.

Когда карты Исследования расставлены, **Путешественникам** (до конца отсчета времени) нужно убрать из игры столько карт Исследования, сколько указано на поле отсчета хода.


1 ХОД	2 ХОД	3 ХОД	4 ХОД
1 КАРТА	2 КАРТЫ	3 КАРТЫ	4 КАРТЫ



**ВНИМАНИЕ!** В конце четвертого хода на поле должна остаться только одна карта.

**Путешественники** между собой определяют, какая карта (-ы) скорее всего не Ключ. Ее или их они одновременно перемещают в поле для отсеянных карт у **Лидера**. Если игроки не могут между собой определиться, какие карты убрать, выбор осуществляет игрок, сидящий слева от **Лидера**.



Когда **Путешественники** во время своего хода отсеяли карты, один из них нажимает кнопку  в приложении (часть экрана **Путешественников**).

### РАССТАНОВКА КАРТ ИССЛЕДОВАНИЯ



В этом примере первая карта Улик помещена в зоне Улик около красной карточки. Это означает, что **Лидер** считает, что у этой карты нет связи с Ключом.



**Путешественники** в командной дискуссии обсуждают эту карту и переключают карты Исследования в сортировочной зоне игрового поля, основываясь на связи с картой Улик.



- **Зеленая зона:** сильная связь с зелеными картами Улик или слабая связь с красными картами Улик.
- **Красная зона:** сильная связь с красными картами Улик или слабая связь с зелеными картами Улик.
- **Желтая зона:** неясная связь с зелеными или красными картами Улик.

## 2 Б) ЛИДЕР: ВЫБОР ЖЕТОНА УЛИК

Пока *Путешественники* сортируют и отбрасывают карты Исследования, *Лидер* производит 3 действия (первый ход исключение):



- Поворачивает заслонку обратно к себе.



- Берет обратно все жетоны Улик.






- Перемещает все оставшиеся у заслонки расставленные карты Улик обратно в коробку.

После этого *Лидеру* нужно взять 3 верхние карты из колоды карт Улик и открыто разместить их в основании заслонки. Пока что видеть их может только *Лидер*, дабы **оценить** каждую карту.

Когда *Лидер* закончил заниматься с картами Улик, ему нужно нажать кнопку  в приложении «One Key» (со стороны *Лидера*).

### ОЦЕНИВАНИЕ КАРТ

*Лидер* оценивает карты **на основании собственного видения** того, насколько у этой карты сильная связь с Ключом. После этого ему нужно выбрать жетон Улик, который лучше всего отвечает уровню связи между Ключом и картой Улик. **Жетоны Улик всегда находятся у заслонки в закрытом виде:**

- Если *Лидер* считает, что связь между картой Улик и Ключом сильная, ему нужно выбрать зеленый жетон .
- Если *Лидер* считает, что связь между картой Улик и Ключом существует, но довольно слабая, ему нужно выбрать желтый жетон .
- Если *Лидер* считает, что связь между картой Улик и Ключом совсем мала, то ему нужно выбрать красный жетон .

**ВНИМАНИЕ!** *Лидер* может использовать столько жетонов Улик одного цвета, сколько ему доступно. К примеру - *Лидер* у заслонки может разместить 3 жетона Улик зеленого цвета, если считает, что у всех карт Улик сильная связь с Ключом.

### ПРИМЕР:

В этом примере Виола - *Лидер*. Это Ключ, который с ее помощью должны отыскать *Путешественники*.



Виола вытаскивает 3 карты Улик и размещает их у своей заслонки для оценивания.



Виола решила, что «музыка» это связь между этой картой и Ключом. Связь сильная, потому Виола решает отметить ее зеленым жетоном.












Виоле кажется, что у гнома и барабанщика похожие позы, однако - это не главная тематика обеих карт. Эту связь Виола отмечает желтым жетоном.



Виола не способна найти связь этой карты с Ключом. Лейка могла быть изготовлена из того же металла, что и будильник, но это слишком маловажно. Эту карту она отмечает красным жетоном.

## 3) КОНЕЦ ХОДА

Ход заканчивается, когда **Лидер** и **Путешественники** нажали кнопку  в приложении (см. ниже), либо в тот момент, когда истекло время (в приложении пропадает кнопка с ключом и звучит сигнал).


-   Если игроки не сумели закончить свои действия до конца отсчета времени, Ключ считается утерянным. **Все игроки проиграли!**
-  Если игроки закончили свой ход вовремя, в приложении виден переходный этап. Если **Путешественники** отсеяли карту Ключа, **Лидеру** нужно нажать на  кнопку. **Все игроки проиграли!** В другом случае - **Лидер** перемещает жетон хода на ячейку следующего хода. Следующий ход начинается через 20 секунд, либо по нажатию кнопки .
-   Если игроки не отсеяли карту Ключа до конца четвертого хода, Ключ считается найденным! **Лидеру** нужно нажать  кнопку, чтобы в приложении отобразился Ключ. **Все игроки победили!**



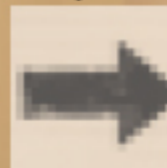
## ПРИЛОЖЕНИЕ «ONE KEY»

Советуем играть в «One Key» вместе с бесплатным приложением для нее (см. 2 стр.). Оно позволяет следить за прогрессом игроков во время игры, а также использовать таймер во втором шаге каждого хода. Благодаря приложению можно отметить номер случайно выбранной карты в начале (Ключа), чтобы открыть его в конце игры.




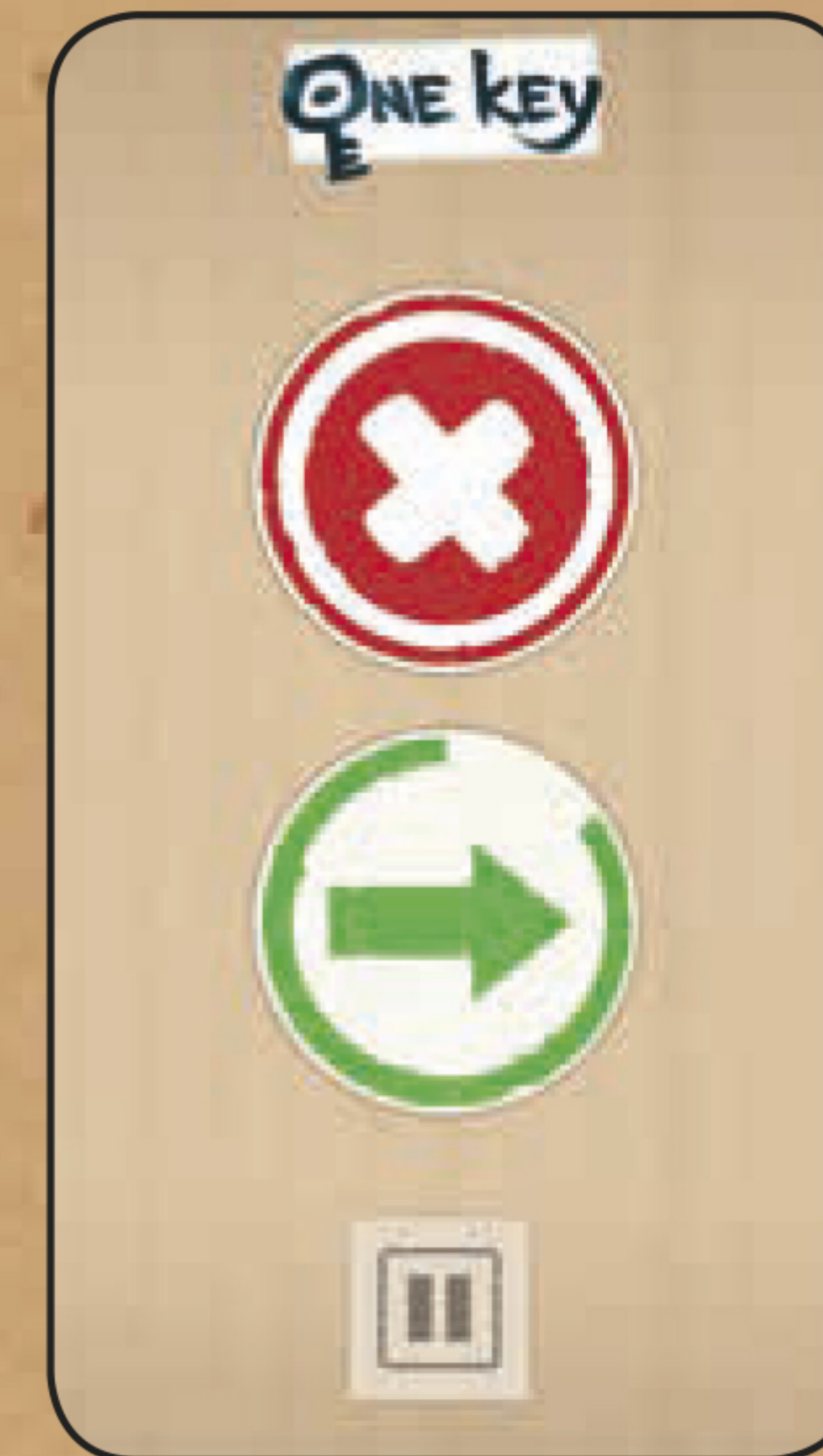
**Главный экран:** нажмите кнопку,  чтобы начать игру.


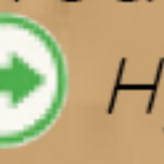


**Начало игры:** **Лидер** в приложении вписывает номер с задней части карты Ключа, затем нажимает кнопку,  чтобы начать первый ход.



**Последующие ходы:** мобильное устройство с приложением надо поместить между **Лидером** и **Путешественниками**. Приложение разделено на 2 зоны.  кнопка в центре приложения предназначена, чтобы остановить отсчет времени, если это необходимо. Чтобы продолжить игру после остановки времени, нужно активизировать обе зоны приложения.



**Переходный этап:** короткий переход от одного хода к другому. Если игроки отсеяли Ключ, надо нажать . Кнопку  нужно нажать, чтобы сразу перейти к следующему ходу, не дожидаясь завершения 20 секунд ожидания.