



## CREDITS

**Autor:** L'Atelier / **Verlagsleitung:** Régis Bonnessée / **Projektleitung:** Arthur Décamp / **Leitung der Entwicklung:** Alexandre Garcia / **Entwicklung:** Lucas Forlacroix, Valentin Gaudicheau, Nicolas Sato / **Künstlerische Leitung:** Jérémy Couturier / **Illustration:** Naiade / **Layout:** Thomas Dutertre / **Grafikdesign:** Clément Dautremay, Mélanie André  
**Anleitung:** Arthur Décamp / **Übersetzung:** Sebastian Wenzlaff / **Redaktion und Lektorat:** Simon Blome, Sebastian Wenzlaff / **Marketing:** Mathieu Aubert / **Kommunikation:** Maximilien Da Cunha, Paul Neveur / **Produktionsmanagement:** Alexandra Soporan / **Administration:** Amélie Rouillet, Pascale Belot

**Testspieler:** 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 Dubèch, Paul Ferret, Pierre Laporte, Pierre Voye, Raphaël Robert-Bouchard, Rosa Mallo, Roxanne Gouhier, Sarah Pierdon, Stico, Thilbault Morin, Timothé Roux, Tristan Pietropaoli, Korrekturen: Armelle und Nicolas (epikurieu)



Libellud  
23 rue Alsace Lorraine 86 000 Poitiers – Frankreich • [www.libellud.com](http://www.libellud.com)  
© 2019 Libellud. One Key ist ein Warenzeichen von Libellud und das Libellud-  
Logo ist ein registriertes Warenzeichen von Libellud.



Bei Fragen oder Problemen  
helfen wir gerne weiter:  
[www.asmodee.de](http://www.asmodee.de)

© Libellud



## Ziel des Spiels

Der Schlüssel zum Sieg – der **One Key** – versteckt sich irgendwo unter den Erkundungskarten. Ihr müsst ihn finden!

*One Key* ist ein kooperatives Spiel. Ein Spieler ist der **Hinweisgeber**, der seinem Team helfen muss, den Schlüssel zu finden, der unter den Erkundungskarten verborgen ist. Dazu markiert er in jeder Runde Hinweiskarten, um anzuzeigen, wie stark ihre Verbindung zum Schlüssel ist. Im Gegenzug müssen die anderen Spieler (die **Suchenden**) Erkundungskarten entfernen, die aus ihrer Sicht nicht zum Schlüssel passen – allerdings mit begrenzter Zeit! Dabei müssen sie sehr vorsichtig sein: Entfernen die **Suchenden** den Schlüssel, haben alle Spieler verloren!

Falls der Schlüssel am Ende der letzten Runde die letzte noch übrige Erkundungskarte ist, gewinnt das gesamte Team!

*One Key* wird mithilfe einer kostenlosen App gespielt, die euch beim Spielablauf unterstützt. Außerdem fungiert sie in jeder Spielrunde als Timer.

## Spielmaterial

3 Kärtchen für den Hinweisbereich (grün, gelb, rot)



9 Hinweismarker (3 jeder Farbe)



1 Bonusmarker



84 illustrierte Karten



1 App zum kostenlosen Download (QR-Code oder Namenssuche in den Stores)



1 Sichtschirm samt Halter (Aufbauanleitung)



Rundenleiste und Rundenmarker

Anzahl der Erkundungskarten, die zu Beginn einer Partie gezogen werden.

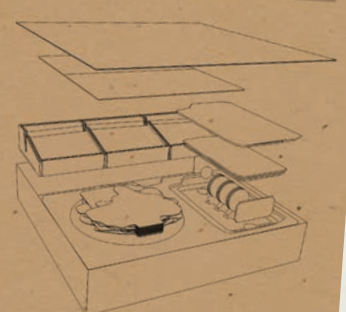
Rundenmarker



Ablagebereich

Anzahl der Erkundungskarten, die am Ende dieser Runde entfernt werden müssen.

Nummer der Runde





# Spielaufbau

1

Bestimmt einen Spieler als den **Hinweisgeber**. Er oder sie nimmt hinter dem Sichtschirm Platz. Alle anderen sind **Suchende**.

2

Platziert den Sichtschirm und die drei Kärtchen für den Hinweisbereich so wie abgebildet.

3

Legt die Hinweismarker hinter den Sichtschirm des **Hinweisgebers**.

4


Legt euer Mobilgerät mit der App zwischen den **Hinweisgeber** und die **Suchenden**.

5

Platziert den Rundenmarker auf das erste Feld der Rundenleiste.

6

Der **Hinweisgeber** zieht 11 zufällige Karten. Von diesen zieht er eine zufällige Karte, die in dieser Partie der **Schlüssel** ist, den die **Suchenden** finden müssen. Er schaut sich die Karte an, darf sie aber weder den anderen zeigen noch irgendwelche Hinweise zu ihr geben!

Der **Hinweisgeber** startet die **One Key**-App, drückt auf  und gibt verdeckt die Zahl in die App ein, die auf der Rückseite des **Schlüssels** steht.

Mischt dann die 11 gezogenen Karten (einschließlich des **Schlüssels**) und legt sie aufgedeckt in den Sortierbereich. Das sind die **Erkundungskarten**.

7

Alle übrigen Karten sind **Hinweiskarten**.

Der **Hinweisgeber** mischt sie zu einem Stapel (dem **Hinweisstapel**) und legt ihn verdeckt in Reichweite bereit.

**Hinweisbereich**  
(Hinweiskarten)

**Sortierbereich**  
(Erkundungskarten)

## Wichtig:

Wenn Karten im Hinweisbereich liegen, werden sie **Hinweiskarten** genannt.

Wenn sie im Sortierbereich liegen, werden sie **Erkundungskarten** genannt.

## Ohne App spielen

Für das beste Spielerlebnis empfehlen wir, **One Key** mit der zugehörigen App zu spielen. Ihr könnt jedoch auch ohne App spielen.

Dafür benötigt ihr lediglich einen Zettel, auf dem der **Hinweisgeber** die Nummer des **Schlüssels** notieren kann, den die **Suchenden** finden müssen. Ansonsten gelten die normalen Spielregeln, ignoriert einfach die Anweisungen zur App. Bei Spielende könnt ihr mit dem Zettel überprüfen, ob ihr den **Schlüssel** gefunden und somit gewonnen habt.

Ihr könnt den 3-Minuten-Timer der App durch eine Sanduhr oder ein Smartphone ersetzen (oder ganz ohne Timer spielen).

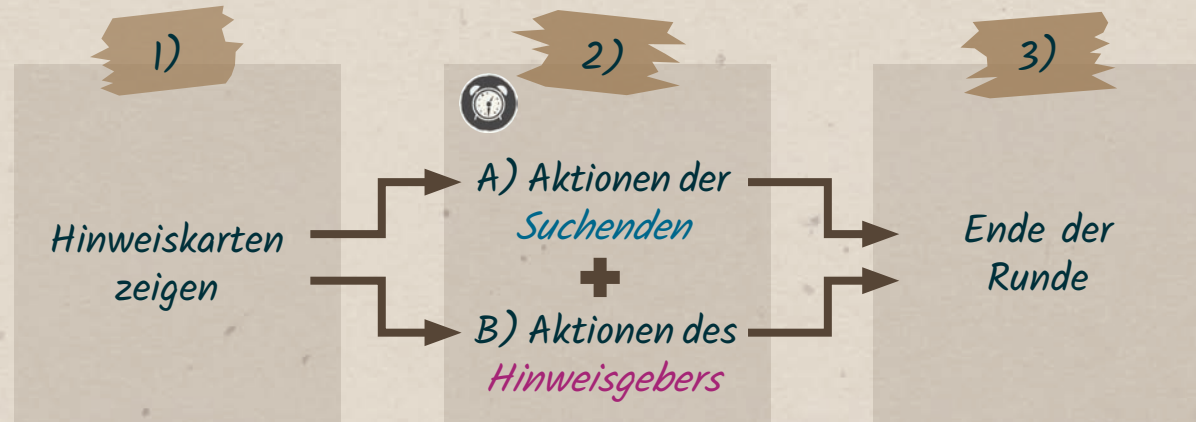


# Spielüberblick




**Achtung:** Während der Partie darf der **Hinweisgeber** mit den **Suchenden** **nicht** kommunizieren, außer am Ende einer Runde, um ihnen das Ergebnis ihrer Aktionen mitzuteilen.


Eine Partie *One Key* verläuft über vier Runden. Jede Runde besteht aus diesen drei Phasen:



Die Phasen 2A und 2B werden **gleichzeitig** ausgeführt. Dafür habt ihr insgesamt 3 Minuten Zeit.

**Ihr verliert gemeinsam**, falls ihr in einer Runde den Schlüssel entfernt oder der Timer abläuft, bevor ihr die Runde beendet habt.  
**Ihr gewinnt gemeinsam**, falls am Ende der vierten und letzten Runde nur noch eine Karte im Sortierbereich liegt: der Schlüssel!

In der gesamten Anleitung weist das Telefonsymbol  darauf hin, dass ihr mit der *One Key*-App interagieren müsst, um fortzufahren. Mehr Informationen zur App findet ihr auf Seite 8.

Auf gleiche Weise gibt das Weckersymbol  an, dass eine Phase mit dem 3-Minuten-Timer der *One Key*-App gespielt wird. Eine solche Phase wird immer von allen **gleichzeitig** gespielt.





# Ablauf einer Spielrunde

## 1) Hinweiskarten zeigen



Der **Hinweisgeber** startet die Runde in der App. Dann führt er die folgenden Schritte aus – beachtet dabei, welche Runde ihr gerade spielt.

### Runde 1:

Der **Hinweisgeber** zieht die oberste Karte vom Hinweisstapel. Dann **bewertet** er diese Karte und legt sie in den Hinweisbereich, der seiner Bewertung entspricht.

Auf Seite 7 unter „Bewertung einer Karte“ ist beschrieben, wie eine Karte bewertet wird.

*Hinweis: In Runde 1 wird die bewertete Karte einfach in den farblich passenden Abschnitt des Hinweisbereichs gelegt. Sie wird also nicht in den Halter gesteckt und ihr wird kein Hinweismarker zugeordnet (wie auf Seite 7 beschrieben).*

Dann geht es direkt mit Schritt 2A weiter (nächste Seite).

### Beispiel

Der **Hinweisgeber** ist der Meinung, dass diese Karte nur eine schwache Verbindung zum Schlüssel hat. Daher legt er sie oberhalb des roten Kärtchens in den Hinweisbereich.



### Runde 2, 3 oder 4:

Der **Hinweisgeber** dreht den Sichtschirm zu den **Suchenden**, um ihnen die drei Hinweiskarten zu zeigen, die er in der Aktionsphase der vorherigen Runde vorbereitet hat.



Die **Suchenden** beratschlagen sich über die Hinweiskarte, die sie nehmen möchten, und wählen sie per Mehrheitsentscheid aus. Falls es keine Mehrheit gibt, trifft der Spieler links vom Hinweisgeber die Entscheidung. Dann wird der Hinweismarker aufgedeckt, den der Hinweisgeber dieser Karte zugeordnet hat.

Die **Suchenden** nehmen die von ihnen ausgewählte Karte (bzw. Karten, falls sie den Bonusmarker einsetzen). Jede ausgewählte Karte wird in den Hinweisbereich gelegt, oberhalb des Kärtchens, das der Farbe des Hinweismarkers dieser Karte entspricht.

### Bonusmarker

Einmal pro Partie können die **Suchenden** den Bonusmarker einsetzen, um eine zweite Hinweiskarte auszuwählen. Danach wird der Bonusmarker zurück in die Schachtel gelegt. Er kann in dieser Partie nicht erneut verwendet werden.



**Achtung:**  
Wenn die **Suchenden** den Bonusmarker einsetzen, müssen sie beide Hinweiskarten auswählen, bevor die zugehörigen Hinweismarker aufgedeckt werden.





## 2A) Aktionsphase der *Suchenden* – Karten sortieren und entfernen

Während der **Hinweisgeber** in seiner Aktionsphase die Hinweiskarten für die nächste Runde vorbereitet, stellen die **Suchenden** Überlegungen zum Schlüssel an. Dazu schauen sie sich an, welche Hinweiskarten im Verlauf der Partie in die drei Abschnitte des Hinweisbereichs gelegt wurden (grün, gelb, rot). Sie können die Erkundungskarten im Sortierbereich beliebig neu anordnen, um den Stand ihrer Überlegungen und Schlussfolgerungen festzuhalten.



Erkundungskarten, die ihrer Meinung nach eine starke Verbindung zum Schlüssel haben, können sie in den grünen Abschnitt einsortieren.



Erkundungskarten, bei denen sie sich unsicher sind, können sie in den gelben Abschnitt einsortieren.



Erkundungskarten, die ihrer Meinung nach eine schwache (oder gar keine) Verbindung zum Schlüssel haben, können sie in den roten Abschnitt einsortieren.

Jeder **Suchende** darf die Erkundungskarten zwischen diesen drei Abschnitten sortieren. Das Sortieren hat keinen direkten Einfluss aufs Spiel, sie dient lediglich der Übersicht für die Suchenden.

Nachdem sie die Erkundungskarten sortiert haben, müssen die **Suchenden** eine festgelegte Anzahl an Erkundungskarten aus dem Spiel entfernen, bevor der Timer abgelaufen ist. Die Anzahl der zu entfernenden Karten hängt von der aktuellen Runde ab:


Runde 1	Runde 2	Runde 3	Runde 4
1 Karte	2 Karten	3 Karten	4 Karten



**Achtung:** Am Ende der vierten Runde sollte nur noch eine Erkundungskarte übrig sein.

Dazu legen die **Suchenden** gemeinsam fest, von welcher Karte (oder Karten) sie nicht glauben, dass sie der Schlüssel sein könnte. Alle so festgelegten Karten legen sie in den Ablagebereich der Rundenleiste (in der Nähe vom **Hinweisgeber**). Falls es keine Einigung gibt, entscheidet der Spieler links vom **Hinweisgeber**.



Sobald die **Suchenden** die notwendige Anzahl an Erkundungskarten entfernt haben, drücken sie den -Button auf ihrer Seite in der App.

### Erkundungskarten sortieren



In diesem Beispiel hat der **Hinweisgeber** die erste Hinweiskarte in den roten Abschnitt des Hinweisbereichs gelegt. Er ist also der Meinung, dass die Karte nur eine schwache oder gar keine Verbindung zum Schlüssel hat.



Die **Suchenden** beratschlagen sich und sortieren die Erkundungskarten im Sortierbereich so, wie sie die Verbindungen dieser Karten zum Schlüssel einschätzen.



- **Grüner Abschnitt:** Starke Verbindung zu grünen Hinweiskarten oder schwache Verbindung zu roten Hinweiskarten.
- **Gelber Abschnitt:** Unklare Verbindung zu grünen und roten Hinweiskarten.
- **Roter Abschnitt:** Starke Verbindung zu roten Hinweiskarten oder schwache Verbindung zu grünen Hinweiskarten.



## 2B) Aktionsphase des *Hinweisgebers* – Hinweismarker auswählen

Während die *Suchenden* die Erkundungskarten sortieren und entfernen, führt der *Hinweisgeber* die folgenden drei Schritte aus, **außer in der ersten Runde**:



- Er dreht den Schirmschirm so, dass die Innenseite zu ihm zeigt.




- Er nimmt alle Hinweismarker aus dem Ständer.



- Er legt jede Hinweiskarte, die sich noch im Ständer befindet, in die Schachtel zurück.

Dann zieht der *Hinweisgeber* die obersten drei Karten vom Hinweisstapel und steckt sie in den Ständer hinter dem Schirm. Nur er kann (und darf) sie sehen. Dann **bewertet** er jede dieser drei Karten (siehe unten).






Sobald der *Hinweisgeber* die Hinweiskarten ausgewählt und bewertet hat, drückt er den -Button auf seiner Seite der App.

### Eine Karte bewerten

Der *Hinweisgeber* bewertet eine Karte, indem er abschätzt, wie stark ihre Verbindung zum Schlüssel ist. Dann nimmt er einen Hinweismarker, der zur Stärke der Verbindung passt, und platziert ihn **verdeckt** in die zur Karte gehörende Vertiefung des Schirmhalters.

Gibt es aus seiner Sicht zwischen der Karte und dem Schlüssel:

- eine starke Verbindung, nimmt er einen **grünen** Hinweismarker .
- eine weniger starke oder subtile Verbindung, nimmt er einen **gelben** Hinweismarker .
- eine schwache oder gar keine Verbindung, nimmt er einen **roten** Hinweismarker .



**Achtung:** Der *Hinweisgeber* kann so viele Hinweismarker der gleichen Farbe verwenden, wie er hat. Er könnte zum Beispiel alle drei grünen Marker verwenden, wenn aus seiner Sicht jede Karte eine starke Verbindung zum Schlüssel hat.

### Beispiel

In diesem Beispiel ist Alex der *Hinweisgeber*. Das ist der Schlüssel, den die *Suchenden* finden müssen:



Alex zieht drei Karten vom Hinweisstapel und steckt sie in den Ständer. Nun muss er sie bewerten:



Alex findet, dass Musik eines der Kernthemen auf dieser Karte und dem Schlüssel ist. Also gibt es eine starke Verbindung zwischen den beiden Karten. Daher ordnet er der Hinweiskarte einen grünen Hinweismarker zu.




Alex stellt fest, dass der linke Zwerg und der Schlagzeuger fast die gleiche Pose haben. Da es jedoch nicht der Hauptaspekt dieser Karte ist, empfindet er die Verbindung als weniger stark. Daher ordnet er der Hinweiskarte einen gelben Hinweismarker zu.






Alex sieht gar keine Verbindung zwischen dieser Karte und dem Schlüssel. Auch wenn die Gießkanne wie der Wecker aus Metall ist, erscheint ihm das eher ein Randaspekt zu sein. Daher ordnet er der Hinweiskarte einen roten Hinweismarker zu.





### 3) Ende der Runde



Die Runde endet, sobald der **Hinweisgeber** und die **Suchenden** jeweils den -Button auf ihrer Seite der App gedrückt haben (siehe unten) oder sobald der Timer für die aktuelle Runde abgelaufen ist (was in der App durch einen Ton und das Ausblenden der Schlüssel angezeigt wird).

  Falls ihr die Aktionsphase nicht vor Ablauf des Timers beendet habt, bleibt der Schlüssel vermisst. **Ihr habt verloren.**

 Falls ihr die Aktionsphase innerhalb der Zeit beendet habt, zeigt die App das Ende der Runde an.

Falls die **Suchenden** den Schlüssel entfernt haben, drückt der **Hinweisgeber** den -Button. **Ihr habt verloren.**

Andernfalls rückt der **Hinweisgeber** den Rundenmarker ein Feld weiter. Die nächste Runde beginnt nach 20 Sekunden oder sobald ihr  drückt.

  Falls der Schlüssel am Ende von Runde 4 immer noch in der Mitte liegt, habt ihr ihn gefunden.

Der **Hinweisgeber** drückt den -Button, um den Schlüssel anzeigen zu lassen.


**Ihr habt gewonnen!**




## Die App zu One Key

Wir empfehlen, *One Key* mit der zugehörigen App zu spielen, die kostenlos heruntergeladen werden kann. Sie hält euren Fortschritt fest und fungiert als Timer für die Aktionsphase. Außerdem speichert sie die Nummer des Schlüssels, der zu Beginn einer Partie zufällig bestimmt wurde, und zeigt ihn bei Spielende an.




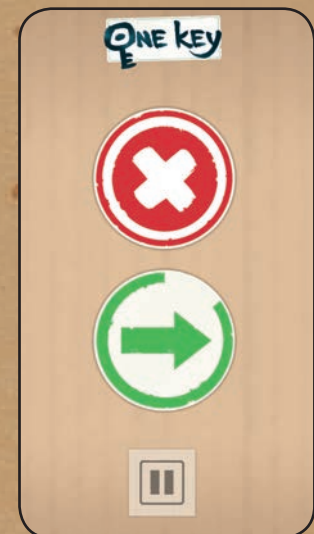
**Hauptmenü:** Mit dem -Button startet ihr eine Partie.





**Zu Beginn:** Der **Hinweisgeber** trägt die Nummer des zufällig bestimmten Schlüssels ein (auf der Kartenrückseite angegeben). Dann startet er mit dem -Button die erste Runde.



**Aktionsphase:** Legt das Gerät mit der App zwischen den **Hinweisgeber** und die **Suchenden**. Sie ist in zwei Bereiche aufgeteilt. Mit dem -Button in der Mitte kann der Timer gestoppt werden (falls nötig). Der Button in jedem der zwei Bereiche muss gedrückt werden, um fortzufahren, wenn ihr eure Aktionen beendet habt.



**Ende der Runde:** Kurzer Übergang zwischen zwei Runden. Falls ihr den Schlüssel entfernt habt, drückt den -Button. Mit dem -Button startet ihr vorzeitig die nächste Runde, was sonst nach 20 Sekunden automatisch passiert.