



規則手冊

ONE KEY

製作人員

遊戲設計: L'Atelier / 出版總監: Régis Bonnessée / 項目領導: Arthur Décamp / 開發領導: Alexandre Garcia / 開發人員: Lucas Forlacroix, Valentin Gaudicheau, Nicolas Sato / 美術總監: Jérémy Couturier / 插圖: Naïade / 排版: Thomas Dutertre / 平面設計: Clément Dautremay, Mélanie André / 規則書寫: Arthur Décamp / 中文翻譯: Mikan / 中文校對: Francis Garland / 市場營銷: Mathieu Aubert / 溝通專員: Maximilien Da Cunha, Paul Neveur / 生產經理: Alexandra Soporan / 行政管理: Amélie Rouillet, Pascale Belot

遊戲測試: 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, Corrections: Armelle et Nicolas (epikurieu)

© Libellud



Libellud
23 rue Alsace Lorraine 86 000 Poitiers – France www.libellud.com
© 2019 Libellud. and Libellud Studio. One Key is a trademark of Libellud and the Libellud logo is a registered trademark of Libellud



Contact our CUSTOMER SERVICE
www.asmodee.com

遊戲目標

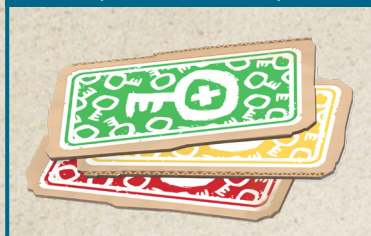
鑰匙不見了，只有你才能找到它！

《尋鑰之旅》是一款合作遊戲，一位玩家作為**隊長**，必須幫助他的隊伍找到藏在探索卡牌之中的鑰匙。每個回合，隊長將線索卡牌按照與鑰匙的關聯程度分類擺放。然後，隊伍中的其他成員（稱為**旅行者**）必須在限時內將他們認為不符合的探索卡牌移除。但千萬注意別把鑰匙丟了：如果你將它移除，所有玩家遊戲失敗！如果鑰匙是留到最後一個回合的最後一張卡牌，隊伍全員勝利！

《尋鑰之旅》會搭配免費的手機App進行遊戲，App將幫助玩家取得遊戲的進展，還會在每個回合進行倒數計時。

遊戲配件

3個《線索區域》板塊
(綠色、黃色、紅色)



9個線索標記
(每種顏色3個)



1個加成標記



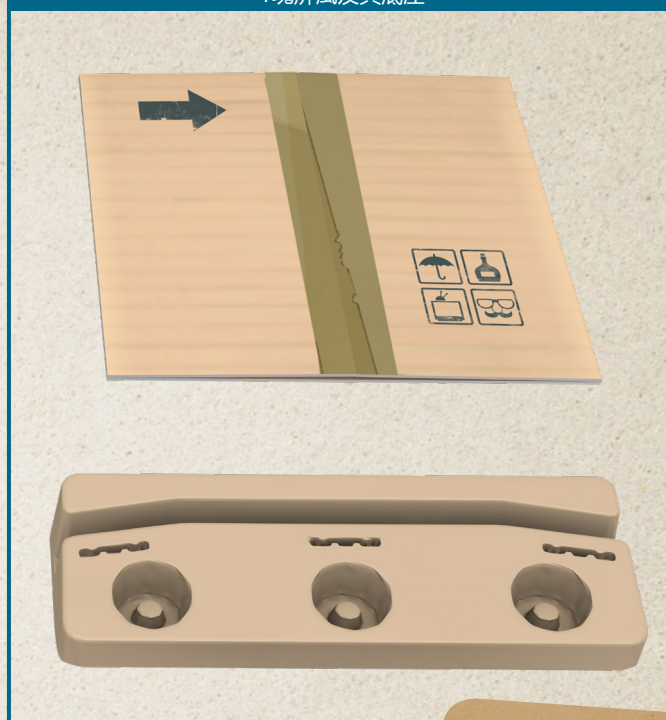
84張插圖卡牌



1款App,
可掃描此處免費下載：



1塊屏風及其底座



回合記錄標條及其標記



遊戲準備

1

選出一位玩家成為**隊長**。這位玩家將坐在屏風後面。其他玩家為**旅行者**。

2

如下圖所示，擺放線索區域板塊和屏風。

3

將線索標記正面朝下放在**隊長**的區域。

隊長區域
(線索卡牌)

4

將執行App的設備擺放在**隊長**的區域和**旅行者**之間。

5

將回合記錄標記擺放在記錄條的第一格。

6

隊長隨機抽取11張卡牌，然後從這些卡牌中隨機選擇一張，不要向其他隊員展示或透露任何信息：這張卡牌即是**旅行者**們尋找的**鑰匙**。

隊長在《尋鑰之旅》App內按下  按鈕，秘密地在App的特定位置記下**鑰匙**背面的編號。抽出全部11張卡牌（包括鑰匙）後，將它們混洗並且正面朝上放在排序區。這些卡牌即為**探索卡牌**。

7

混洗剩餘所有卡牌，構成線索卡牌抽牌堆，將其正面朝下放在**隊長**旁邊。

線索區域
(線索卡牌)

排序區域
(探索卡牌)

注意：放置在屏風和線索區域上的卡牌稱為線索卡牌。放置在排序區的卡牌稱為探索卡牌。

不使用App進行遊戲

推薦使用App進行《尋鑰之旅》遊戲，以獲得最佳體驗。但你仍然可以不使用App進行遊戲。

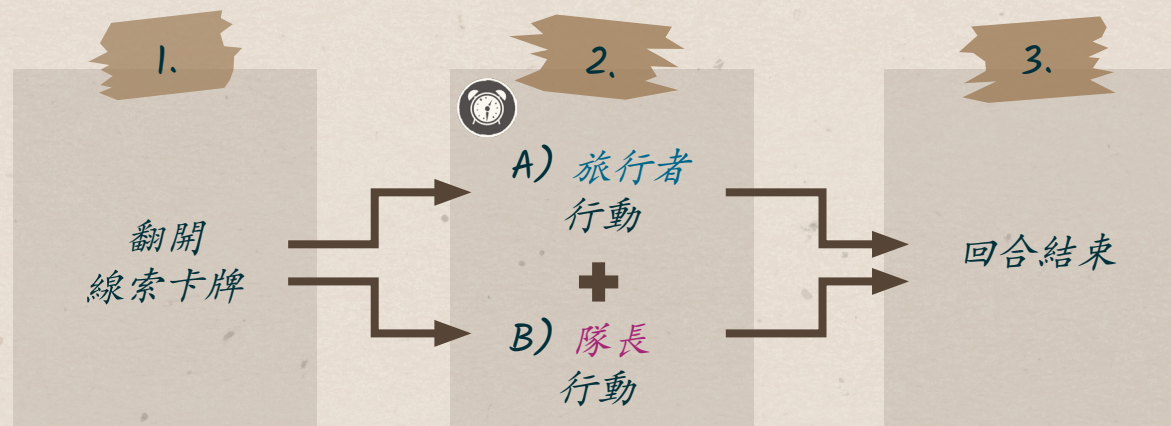
如果你希望不使用App進行遊戲，你只需需用一張紙記錄**旅行者**們尋找的鑰匙背面的編號。按照正常規則，忽略提到App的內容。當遊戲結束時，翻開寫有編號的這張紙，確認隊伍是否獲勝，而不是在App內揭示。你也可以使用3分鐘的計時器進行遊戲。

遊戲概覽



警告：在遊戲期間，除每回合結束時告訴隊員行動結果之外，**隊長**不能與**旅行者**進行交流。

一局《尋鑰之旅》遊戲會進行4個回合，每個回合包含以下幾個步驟：



玩家**同時**進行2A和2B階段，倒數3分鐘。

如果玩家在回合中移除鑰匙或者沒能在倒數結束之前完成回合，那麼玩家遊戲失敗。

在第4個回合，也是最後一個回合，排序區只剩下最後一張卡牌：鑰匙，那麼玩家獲得遊戲勝利。

在規則書中，出現  圖標表示你需要與《One Key》App互動以繼續進行遊戲。有關App運作的更多信息，參見第8頁。

同樣，出現  圖標表示本階段在App內設置3分鐘倒數。此類階段均**同時**進行。



回合流程

1. 翻開線索卡牌



隊長在App內開始本回合。然後隊長根據當前回合，執行以下步驟：

第1個回合：

隊長從線索卡牌抽牌堆抽取第一張卡牌，對它進行評估並且將它放在線索區域。

參見第七頁《評估一張卡牌》以查看有關本行動的更多信息。

注意：在第1個回合中，評估完畢的卡牌直接放到對應的線索區域，而不是放在屏風底座上。並且不放置線索標記。

然後你可以翻至下一頁，直接進入2°A)並且繼續遊戲。

示例

隊長認為這張卡牌與鑰匙之間有著很弱的關聯，然後將它放在線索區域的紅色板塊上。



第2、3、4個回合：

隊長將屏風轉向**旅行者**，展示在上一回合的行動步驟中**隊長**準備的3張線索卡牌。

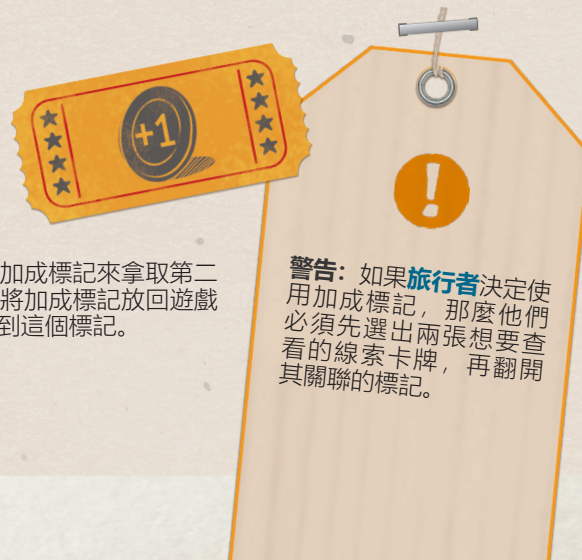


旅行者討論他們想要哪張線索卡牌，按照多數人的意見選擇卡牌。如果沒能達到多數人決策，則由坐在**隊長**左手邊的玩家做決定。然後翻開這張卡牌關聯的線索標記。

旅行者拿取所選的卡牌（如果他們使用了加成標記，那麼他們拿取多張卡牌）。然後將所選的全部卡牌放置在線索區域，顏色與其關聯的線索標記（綠色、黃色或紅色）對應的板塊後方。

加成標記

每局遊戲一次，**旅行者**可以使用加成標記來拿取第二張線索卡牌。如果他們這麼做，將加成標記放回遊戲盒中。在這局遊戲中不會再次用到這個標記。



警告：如果**旅行者**決定使用加成標記，那麼他們必須先選出兩張想要查看的線索卡牌，再翻開其關聯的標記。



2A. 旅行者行動——卡牌排序並移動

隊長在其行動步驟為下一回合準備線索卡牌的同時，**旅行者**試圖推斷出鑰匙有關的信息。為了推斷信息，根據整局遊戲中翻開的線索卡牌，它們分類擺放在線索區域的三個部分中（綠色、黃色或紅色）。他們可以重新將排序區中的探索卡牌重新整理，以符合自己的推斷。



- 旅行者將他們認為與鑰匙有較強關聯的探索卡牌放在綠色板塊下方。



- 旅行者將他們無法確定與鑰匙之間關聯如何的探索卡牌放在黃色板塊下方。



- 旅行者將他們認為與鑰匙關聯較弱（或者毫無關聯）的探索卡牌放在紅色板塊下方。

每位**旅行者**可以將卡牌整理放置到這3個部分之中。本步驟不影響接下來的遊戲，在整局遊戲的過程中可以隨意整理放置卡牌。

當他們將自己認為恰當的探索卡牌整理放置之後，**旅行者**必須在倒計時結束之前移除卡牌，移除的卡牌張數如回合記錄條所示：

第1個回合
1張卡牌

第2個回合
2張卡牌

第3個回合
3張卡牌

第4個回合
4張卡牌



警告： 在第4個回合結束時，應只剩下一張卡牌。

旅行者選擇他們認為不是鑰匙的一張或多張卡牌，統一意見後將這些卡牌同時放到**隊長**旁邊的回合記錄條的棄牌區域。如果多數玩家無法統一意見，那麼由坐在隊長左手邊的玩家做決定。



當**旅行者**移除本回合的卡牌後，由其中一位玩家點擊App內**旅行者**側的  按鈕。

整理探索卡牌



如上方所示，第一張線索卡牌被放在線索區域的紅色板塊上方。這表示**隊長**認為這張卡牌與鑰匙沒有關聯（或者關聯很弱）。



旅行者們討論後，挑選出他們認為與這張線索卡牌之間存在較強關聯的探索卡牌，將這張探索卡牌放在排序區。



• **綠色區域：** 與綠色線索卡牌有著較強關聯，或者與紅色線索卡牌有著較弱關聯。

• **紅色區域：** 與紅色線索卡牌有著較強關聯，或者與綠色卡牌有著較弱關聯。

• **黃色區域：** 無法確定與綠色或紅色線索卡牌的關聯。



2B. 隊長行動——選擇線索標記

在**旅行者**整理並移除探索卡牌的同時，**隊長**執行以下3個行動，**第一個回合除外**：



- 將屏風轉向自己。



- 拿回全部的線索標記。



- 將留在屏風底座上的全部線索卡牌放回遊戲盒中。

然後拿取線索卡牌抽牌堆頂部的三張卡牌，將它們放到屏風底座上。此時只有隊長能夠看到這些卡牌。然後隊長**評估**（見第5頁）所有抽到的卡牌。



當**隊長**準備好線索卡牌後，在App的隊長側按下 按鈕。

評估一張卡牌

隊長評估一張卡牌時，會通過估計（從他自己的角度）該卡牌與鑰匙之間的關聯強度來評估該卡牌。然後隊長選擇一個線索標記，其顏色與這張卡牌和鑰匙之間的關聯強度相對應。標記通常會正面朝下放置在屏風底座上。如果他認為該卡牌與鑰匙之間的關聯為：

- 關聯強，放置一個綠色標記 .
- 關聯較輕或微妙，放置一個黃色標記 .
- 關聯較弱或毫無關聯，放置一個紅色標記 .



警告：**隊長**可以使用與已有顏色相同的任意數量的線索標記。例如如果他覺得每張卡牌均與鑰匙關聯很強，他可以使用屏風底座的3個綠色標記。

示例

在本示例中，亞歷克斯是**隊長**。而這是**旅行者**必須在他的幫助下找到的鑰匙：



亞歷克斯抽取3張線索卡牌並且將它們放到屏風底座上。他現在必須要評估這些卡牌。



亞歷克斯估計這張卡牌與鑰匙之間的共同點為音樂。這即是這2張卡牌之間的很強的關聯。他選擇使用一個綠色標記來對應它們之間的關聯程度。



亞歷克斯認為矮人和鼓手的插圖姿勢十分相近。但這不是這張卡牌的主題，因此他判斷它們之間的關聯較輕，選擇用黃色標記與這張卡牌匹配。



亞歷克斯不認為這張卡牌與鑰匙之間有任何關聯。雖然灑水壺與鬧鐘一樣均為金屬製成，但這是這張卡牌的一個附帶概念。他選擇用紅色標記與這張卡牌匹配。

3. 回合結束

當**隊長**和**旅行者**均已按下App內的  按鈕（如下圖）或本回合的倒計時結束（App內的兩個鑰匙圖標消失並且響起特有的音效）時回合結束。

  如果玩家在倒計時結束之前沒能完成自己的行動，鑰匙就會消失！所有玩家輸掉本局遊戲。

 如果玩家在限時內完成了自己的行動，App會顯示過渡階段。

如果**旅行者**移除了鑰匙，**隊長**按下  按鈕。所有玩家輸掉本局遊戲。

如果這種情況未發生，**隊長**將回合記錄標記在記錄條上向前移動一格。下一回合將在20秒後開始，或者按下  按鈕立即開始。

  如果玩家沒有在第4回合結束前移除鑰匙，則玩家找到了鑰匙！
隊長按下  按鈕以顯示鑰匙。所有玩家贏得遊戲勝利。



《One Key》App

推薦搭配《尋鑰之旅》的免費App進行遊戲，App需自行下載（見第2頁）。App作為第二階段的各個回合的計時器，會持續記錄玩家在整局遊戲中的進程。App還記錄著隨機選中成為鑰匙的卡牌編號，這張卡牌將在遊戲結束時揭曉。



主菜單：按下  按鈕並開始遊戲。



遊戲開始：**隊長**找出背面寫有該編號的卡牌，這張卡牌被選中成為鑰匙。然後隊長按下  按鈕來開始第一個回合。



進行回合：將App放在**隊長**和**旅行者**之間。App內分為兩個區域。屏幕中央的  按鈕用於在必要時候暫停計時。當玩家完成自己的行動後，必須通過按下App這兩個區域的按鈕來進入下一個回合。



過渡階段：在2個回合之間進行簡短的過渡。如果玩家已將鑰匙移除，按下  按鈕。在本階段的倒計時（20秒）結束之前按下  可以直接進入下一個回合。