



SCOPO DEL GIOCO

Just One è un party game cooperativo. Collabora con i tuoi amici per realizzare il punteggio migliore!

Insieme agli altri, fai indovinare una parola Mistero a uno dei giocatori (il giocatore attivo) scrivendo segretamente un indizio sul tuo cavalletto.

Scegli il tuo indizio senza metterti d'accordo con gli altri e dai prova di originalità cercando di non scrivere lo stesso indizio di un altro giocatore. Tutti gli indizi identici, infatti, vengono annullati ancora prima che il giocatore attivo possa vederli.

Alla fine della partita, calcola il punteggio in base al numero di parole Mistero indovinate.

CONTENUTO

- 110 carte
- 7 cavalletti
- 7 pennarelli cancellabili
- Questo regolamento



PREPARAZIONE

- 1) Mescola le carte e pescane 13 in maniera casuale per formare un mazzo di carte a faccia in giù al centro del tavolo. Rimetti le carte rimanenti nella scatola, non verranno usate in questa partita.
- 2) Consegna un cavalletto e un pennarello cancellabile a ogni giocatore.
- 3) Scegli, in maniera casuale, il giocatore che sarà il primo giocatore attivo.



SVOLGIMENTO D

La partita si svolge in una successione di turni e t
Ogni turno si divi

1

SCELTA DELLA PAROLA MISTERO

Il giocatore attivo pesca, senza guardarla, la prima carta del mazzo e la colloca sul suo cavalletto in modo che tutti gli altri giocatori possano vedere le parole presenti (uno dei lati del cavalletto presenta una scanalatura per inserire la carta).



In seguito il giocatore attivo sceglie un **numero da 1 a 5** per indicare agli altri giocatori qual è la parola Mistero che dovranno fargli indovinare.

Attenzione: Se almeno uno dei giocatori non conosce la parola scelta, si può chiedere al giocatore attivo di scegliere un altro numero.

2

SCELTA DEGLI INDIZI

Senza mettersi d'accordo e senza mostrarlo agli altri, ogni giocatore scrive un **indizio** sul suo cavalletto. Questo indizio deve essere composto da una singola parola.

Attenzione: Un numero, un acronimo, una onomatopea o un carattere speciale sono considerate tutte parole ai fini del gioco.

Esempio: Puoi usare 007 per fare indovinare Bond, puoi usare Driiiiiing o SMS per fare indovinare Telefono e puoi usare \$ per fare indovinare America.



Indizi non validi:

- La parola Mistero scritta con una diversa grafia.
Esempio: Kamicha non è permesso per fare indovinare Camicia.
- La parola Mistero scritta in una **lingua straniera**.
Esempio: Black non è permesso per fare indovinare Nero.
- Una parola appartenente alla **stessa famiglia** (ovvero avente la stessa radice) della parola Mistero.
Esempio: Principessa non è permesso per fare indovinare Principe.
- Una parola inventata.
Esempio: Cosazuccherosa non è permesso per fare indovinare Torta.
- Una parola **foneticamente identica** alla parola Mistero, ma che ha un **significato diverso**.
Esempio: Poni non è permesso per fare indovinare Pony.

DELLA PARTITA

ni e termina quando il mazzo di carte è esaurito.
si divide in 4 fasi.

3 CONFRONTO DEGLI INDIZI

Quando tutti i giocatori hanno scritto i loro indizi, il **giocatore attivo chiude gli occhi**.

Nel frattempo, gli altri giocatori girano i cavalletti e confrontano i loro indizi. **Tutti gli indizi identici o non validi vengono annullati**. Per annullare un indizio, basta inclinare il cavalletto in modo che la parola non sia visibile.



Indizi identici:

- Due **parole identiche**.
Esempio: Topo e Topo sono parole identiche.
- Le **varianti di una stessa famiglia** di parole.
Esempio: Principe e Principessa sono considerate parole identiche.
- Le **varianti di una stessa parola** (plurali, differenze di genere, errori di ortografia).
Esempio: Principe e Principi, Attore e Attrice, Cuore e Quore sono considerate parole identiche.

Attenzione: Se tutti gli indizi vengono annullati, la carta della parola Mistero viene rimessa nella scatola e il gioco passa direttamente alla fase Fine del turno.

4 RISPOSTA

Dopo avere annullato gli indizi identici o non validi, il **giocatore attivo apre gli occhi e cerca di indovinare la parola Mistero** aiutandosi con gli indizi rimanenti. Ha diritto a **UNA SOLA RISPOSTA**.

RISULTATI:

Successo

Il giocatore attivo **indovina correttamente** la parola Mistero: colloca questa carta a **faccia in su accanto al mazzo**.

Fallimento

Il giocatore attivo dà una **risposta errata**: rimetti questa carta **E** la prima carta del mazzo **nella scatola**.

Passare il turno

Il giocatore attivo sceglie di non rispondere e **passa il turno**: rimetti la carta **nella scatola**.

Attenzione:

- Se la risposta del giocatore attivo ha la stessa pronuncia della parola Mistero, viene considerata valida.
- Se il giocatore dà una risposta errata durante l'ultimo turno, rimuovi anche una carta precedentemente risolta con successo.

FINE DEL TURNO

Il giocatore alla **sinistra** del giocatore attivo diventa il **nuovo giocatore attivo**. Un nuovo turno ha inizio.

Attenzione: Ricordati sempre di **cancellare per bene l'indizio precedente**.

FINE DELLA PARTITA

La partita termina quando il mazzo è esaurito.

Si conta il numero di carte indovinate con successo e si confronta il totale con questa tabella per scoprire il vostro **punteggio**:

CARTE INDOVINATE CON SUCCESSO	PUNTEGGIO
13	Punteggio perfetto! Riuscirete a farlo di nuovo?
12	Incredibile! Dovete essere davvero soddisfatti!
11	Grandi! È un punteggio da festeggiare!
9-10	Ehi, niente male!
7-8	Un punteggio nella media. Potete fare di meglio?
4-6	È un buon inizio. Riprovate!
0-3	Riprovate ancora, ancora e ancora.

VARIANTE PER 3 GIOCATORI

Con 3 giocatori, la partita si gioca secondo le regole standard descritte in precedenza, con le seguenti eccezioni:

Durante la preparazione, i giocatori **prendono ognuno due cavalletti**. Durante la scelta degli indizi, scrivono un indizio su ciascuno dei loro cavalletti. Quindi, **ogni giocatore dà 2 indizi** invece di uno solo.

Gli indizi identici vengono sempre annullati durante la fase di Confronto degli indizi.



RICONOSCIMENTI

Autori: Ludovic Roudy e Bruno Sautter
Sviluppo: « I Belgi col Sombrero »
alias Cédric Caumont e Thomas Provoost
Assistenti editoriali: Virginie Gilson e Pierre Berthelot
Direzione artistica: Alexis Vanmeerbeeck
Illustrazioni: Éric Azagury e Florian Poullet
Team Repos: Nicolas Boseret, Thomas Vermeir, Guillaume Pilon, Cédric Chevalier, Géraldine Volders, Nicolas Pastor, Nastassja Vandepuette, Nicolas Koenig e Régis Van Cutsem.
Ringraziamenti: Tutto il team ringrazia Philippe Gérard e Charlotte Van Driessche per la rilettura.

A REPOS PRODUCTION game
Published by SOMBREROS PRODUCTION
© Sombreros Production (2018)
All rights reserved.
Rue des comédiens, 22
1000 Bruxelles • BELGIQUE
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com
Edizione Italiana
Revisione: Denise Venanzetti e Aurora Casaro
Distribuito in Italia da: ASMODEE ITALIA SRL
Via Martiri di Cervarolo 1/b
42015 Correggio (RE) • ITALY • www.asmodee.it
Questo materiale può essere usato solo a scopo di intrattenimento personale e privato.

