

JUST ONE

OBJETIVO DEL JUEGO

Just One es un party game cooperativo. ¡Todos los participantes juegan para conseguir la mejor puntuación!

Juntos, los jugadores tienen que hacer que uno de ellos (el jugador activo) adivine una palabra misteriosa, escribiendo en secreto una pista en sus atriles.

Cada uno elige su pista sin ponerse de acuerdo con el resto y siendo original para no escribir la misma pista que otro jugador. De hecho, todas las pistas idénticas se anularán antes incluso de que el jugador activo pueda verlas.

Al final de la partida, se calculan las puntuaciones en función del número de palabras misteriosas encontradas.

CONTENIDO

- 110 cartas
- 7 atriles
- 7 rotuladores borrables
- Este reglamento

PREPARACIÓN

- 1) Se barajan las cartas y se sacan 13 al azar para formar una pila boca abajo en el centro de la mesa. El resto de cartas se vuelven a guardar en la caja y no se utilizarán en la partida.
- 2) Se le da un atril y un rotulador borrable a cada jugador.
- 3) Se designa, al azar, al jugador que será el primer jugador activo.



La partida se desarrolla a lo largo de varios turnos.
Cada turno con

1 SELECCIÓN DE LA PALABRA MISTERIOSA

El jugador activo saca la primera carta de la pila, sin mirarla, y la coloca en su atril de manera que los demás jugadores puedan ver las palabras (uno de los lados del atril tiene un soporte para sujetar la carta).



A continuación, elige un número del 1 al 5 para indicar a los demás jugadores la palabra misteriosa que debe adivinar.

Nota: si los jugadores no conocen la palabra seleccionada, pueden pedirle al jugador activo que elija otro número.

2 ELECCIÓN DE LAS PISTAS

Sin ponerse de acuerdo y sin enseñársela a los demás, cada jugador escribe una pista en su atril. Es obligatorio que la pista esté compuesta por una única palabra.

*Nota: se consideran como palabra una cifra, un nombre, un acrónimo, una onomatopeya o un carácter especial.
Ejemplo: está permitido escribir "007" para hacer adivinar "Bond", al igual que lo están "Riiiiing" o "SMS" para hacer adivinar "teléfono", o "S" para hacer adivinar "América".*



Pistas no válidas:

- La palabra misteriosa escrita con una ortografía diferente.
Ejemplo: está prohibido escribir "Kamiza" para hacer adivinar "Camisa".
- La palabra misteriosa escrita en otro idioma.
Ejemplo: está prohibido escribir "Black" para hacer adivinar "Negro".
- Una palabra de la misma familia que la palabra misteriosa.
Ejemplo: está prohibido escribir "Princesa" para hacer adivinar "Príncipe".
- Una palabra inventada.
Ejemplo: está prohibido escribir "Cosidulz" para hacer adivinar "Pastel".
- Una palabra fonéticamente idéntica a la palabra misteriosa, pero con diferente significado.
Ejemplo: está prohibido escribir "Tuvo" para hacer adivinar "Tubo".

DE LA PARTIDA

...rmos y acaba cuando se agota la pila de cartas.
...sta de 4 fases.



3 COMPARACIÓN DE LAS PISTAS

Cuando todos los jugadores hayan escrito sus pistas, el **jugador activo cierra los ojos**.

Durante ese tiempo, los demás jugadores giran sus atriles y comparan sus pistas con las de los demás jugadores. **Todas las pistas que sean idénticas o no válidas quedarán anuladas**. Para anular una pista, inclina el atril hacia delante para esconder la pista.



Pistas idénticas:

- Dos **palabras idénticas**.
Ejemplo: "Ratón" y "Ratón" son idénticas.
- Las **variantes** de una **misma familia** de palabras.
Ejemplo: "Príncipe" y "Princesa" se consideran idénticas.
- Las **variantes** de una **misma palabra**: los plurales, diferencias de género y faltas de ortografía no cuentan como diferencias reales.
Ejemplo: "Príncipe" y "Príncipes", "Panadero" y "Panadera", "Tobogán" y "Tovogán" son idénticas.

Observación: si todas las pistas quedan anuladas, la carta con la palabra misteriosa se coloca en la caja del juego y se **pasa directamente a la fase Final del turno**.



4 PROPUESTA

Una vez anuladas las pistas idénticas o no válidas, el **jugador activo vuelve a abrir los ojos y tiene que tratar de adivinar** la palabra misteriosa con la ayuda de las pistas que quedan. Para ello, solo tiene derecho a **UNA ÚNICA PROPUESTA**.

▶ RESULTADO:

✓ Éxito

El jugador activo **adivina** la palabra misteriosa: la carta se coloca **boca arriba** junto a la pila.

✗ Fracaso

El jugador activo hace una **propuesta errónea**: esa carta **Y** la primera carta de la pila se guardan en la caja del juego.

... Pase

El jugador activo elige no contestar y **pasa su turno**: la carta se guarda en la caja del juego.

Notas:

- Si la propuesta del jugador activo tiene la misma pronunciación que la palabra misteriosa, esta se considerará válida.
- Si el jugador hace una propuesta errónea en el último turno, se quita también una carta adivinada anteriormente.



FINAL DEL TURNO

El jugador situado a la izquierda del jugador activo se convierte en el **nuevo jugador activo**. Comienza un nuevo turno.

Nota: todo el mundo tiene que borrar bien su pista anterior.

FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina cuando no queden cartas en la pila.

En ese momento, se hace un recuento de las cartas adivinadas y se compara el total con esta tabla para ver la **puntuación**:

CARTAS ADIVINADAS	PUNTUACIÓN
13	¡Una puntuación perfecta! ¿Lo conseguiréis más veces?
12	¡Increíble! ¡Vuestros amigos estarán impresionados!
11	¡Genial! ¡Una puntuación estupenda!
9-10	Vaya, ¡no está nada mal!
7-8	Estáis en la media. ¿Conseguiréis mejorar?
4-6	Es un buen comienzo. ¡Volved a intentarlo!
0-3	Intentadlo otra vez. Y otra, y otra...

VARIANTE PARA 3 JUGADORES

Con 3 jugadores, la partida se desarrolla según las reglas estándar enunciadas previamente, a excepción de la siguiente adaptación:

En el momento de la preparación, los jugadores cogen **2 atriles** cada uno. En la elección de las pistas, escriben una pista en cada uno de los atriles. De este modo, **cada jugador presenta 2 pistas** en lugar de 1.

Las pistas idénticas también quedan anuladas en la fase de Comparación de las pistas.



CRÉDITOS

Autores: Ludovic Roudy & Bruno Sautter
Desarrollo: « Les Belges à Sombreros »
aka Cédric Caumont & Thomas Provoost
Asistentes editoriales: Virginie Gilson & Pierre Berthelot
Director de diseño: Alexis Vanmeerbeeck
Diseño e ilustraciones: Éric Azagury & Florian Poulet
Repos Team : Nicolas Boseret, Thomas Vermeir, Guillaume Pilon,
Cédric Chevalier, Géraldine Volders, Nicolas Pastor, Nastassja
Vandepeutte, Nicolas Koenig, Régis Van Cutsem y Winnie Kenis.
Agradecimientos: El equipo quiere agradecerles su revisión a Philippe
Gérard y Charlotte Van Driessche.

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

El contenido de este juego sólo puede usarse para propósitos de entretenimiento estrictamente personal y privado.

