

JUST ONE

FORMÅL MED SPILLET

Just One er et selskabsspil, hvor alle samarbejder. I spiller alle for at få den bedste score sammen!

I fællesskab skal I få en af spillerne - den aktive spiller - til at gætte et hemmeligt ord ved hver især skjult at skrive en ledetråd på hvert jeres skilt.

Find på din ledetråd uden at koordinere med dine medspillere, og prøv at være så opfindsom, at du ikke skriver det samme som en anden spiller. Identiske ledetråde bliver sorteret fra, inden den aktive spiller må se dem.

I slutningen af spillet får I en score, baseret på antallet af hemmelige ord I har gættet i løbet af spillet.

INDHOLD

- 110 kort
- 7 skilte
- 7 tuscher
- Denne regelbog

OPSÆTNING

- 1) Bland kortene, træk 13 tilfældige kort, og læg dem i en stak med tekstsiden nedad midt på bordet. Læg resten af kortene tilbage i æsken, da de ikke skal bruges i dette spil.
- 2) Giv et skilt og en tusch til hver spiller.
- 3) Vælg en tilfældig spiller, der først skal være den aktive spiller.



Hvert spil består af et antal runder, og sp
Hver runde best

1

VÆLG DET HEMMELIGE ORD

Den aktive spiller trækker det øverste kort i stakken uden at kigge på det og sætter det på sit skilt, så alle andre spillere kan se ordene (den ene side af skiltet har en kant, der kan holde på kortet).



Spilleren vælger nu et **tal mellem 1 og 5**, som fortæller de andre spillere, hvilket af de hemmelige ord de skal give ledetråde til.

Bemærk: Hvis spillerne ikke kender det valgte ord, kan de bede den aktive spiller om at vælge et andet tal.

2

LEDETRÅDENE VÆLGES

Uden at kommunikere med hinanden og uden at vise sit skilt til nogen skal hver spiller skrive en ledetråd på sit skilt. Ledetråden skal bestå af et enkelt ord.

Bemærk: et tal, et akronym, et lydord eller et tegn anses alle for at være et ord.

Eksempel: 007 er tilladt, når Bond skal gættes, Riinnnnng eller SMS er tilladt, når telefon skal gættes, og \$ er tilladt, når Amerika skal gættes.



Forbudte ledetråde:

- Det hemmelige ord, men **stavet anderledes**.
Eksempel: Snø er ikke tilladt, når spilleren skal gætte Sne.
- Det hemmelige ord skrevet på et **andet sprog**.
Eksempel: Baker er ikke tilladt, hvis det hemmelige ord er Bager.
- Et ord med **samme rodform** (samme ordfamilie) som det hemmelige ord.
Eksempel: Elektrisk er ikke tilladt, hvis det hemmelige ord er Elektricitet.
- Et **opfundet ord**, herunder et **sammensatte ord**, der ikke er almindeligt brugt.
Eksempel: Hverken Sødklister eller Sukkersovs er tilladt, når det hemmelige ord er Sirup.
- Et ord, der er **fonetisk identisk** med det hemmelige ord, men **har en anden betydning**.
Eksempel: Torn er ikke tilladt, når det hemmelige ord er Tårn.

LES SPILLET

Spillet slutter, når stakken med kort er tom.

Spillet går af fire faser.



LEDETRÅDE SAMMENLIGNES

Når alle spillere har skrevet ledetråde, skal den aktive spiller lukke sine øjne.

Mens den aktive spillers øjne er lukkede, vender spillerne deres skilte og sammenligner ledetråde. Alle identiske eller forbudte ledetråde skal sorteres fra. En ledetråd sorteres fra ved, at skiltet væltes, så ledetråden er skjult.



Identiske ledetråde:

- To identiske ord.

Eksempel: Mus og Mus er identiske.

- Varianter med samme ordmorfem (samme ordfamilie).

Eksempel: Prins og Prinsesse er anses for at være identiske.

- Varianter af det samme ord: flertal, kønsbetegnelser og stavfejl tæller ikke som forskellige ord.

Eksempel: Prins og Prinsesse, Skuespiller og Skuespillerinde, Filosofi og Filosof er identiske.

Bemærk: Hvis alle ledetråde er sorteret fra, lægges kortet med det hemmelige ord tilbage i æsken, og runden slutter.



GÆT

Når alle identiske og forbudte ledetråde er sorteret fra, skal den aktive spiller åbne sine øjne og forsøge at gætte det hemmelige ord ved hjælp af de resterende ledetråde. Det er kun tilladt at GÆTTE ÉN GANG.



RESULTATER:



Korrekt

Hvis den aktive spiller gætter det korrekte hemmelige ord: læg kortet med tekstsiden opad ved siden af kortstakken.



Forkert

Hvis den aktive spiller gætter forkert: Kortet OG det øverste kort i stakken lægges tilbage i æsken.



Spring over

Hvis den aktive spiller vælger ikke at svare og siger pas: Kortet lægges tilbage i æsken.

Bemærk:

- Hvis den aktive spillers gæt har samme udtale som det hemmelige ord, anses gættet for at være korrekt.
- Hvis spilleren gætter forkert i den sidste runde, fjernes også et kort, som spilleren allerede har gættet korrekt.



RUNDEN SLUTTER

Spilleren til venstre for den aktive spiller er den nye aktive spiller. En ny runde kan begynde.

Bemærk: sørg for at slette jeres gamle ledetråde mellem hver runde.

SPILLETS AFSLUTNING

Spillet slutter, når kortstakken er tom.

Tæl, hvor mange kort I har gættet korrekt, og find jeres **score** ved at sammenligne jeres resultat med denne tabel:

GÆTTEDE KORT	SCORE
13	Perfekt score! Kan I gøre det igen?
12	Utroligt! Jeres venner må være imponerede!
11	Fantastisk! I har god grund til at fejre det!
9-10	Wow, ikke dårligt!
7-8	Middelmådigt. Kan I gøre det bedre?
4-6	En god start. Prøv igen!
0-3	Prøv igen... og igen... og igen.

VARIANT FOR 3 SPILLERE

I et spil med 3 spillere spilles efter standardreglerne som tidligere beskrevet, dog med undtagelse af denne ændring:

Når spillet sættes op, får **alle tre spillere to skilte**. Når spillerne skal finde på ledetråde, skal de skrive en ledetråd på begge skilte. **Hver spiller giver derfor to ledetråde** i stedet for en.

Identiske ledetråde skal sorteres fra, når ledetrådene sammenlignes.



HOLDET BAG

Designere: Ludovic Roudy & Bruno Sautter
Udvikling: "Les Belges à Sombremos"
aka Cédric Caumont & Thomas Provoost
Editorial Assistants: Virginie Gilson & Pierre Berthelot
Art Direction: Alexis Vanmeerbeeck
Artwork: Éric Azagury & Florian Pouillet
Repos Team: Nicolas Boseret, Thomas Vermeir, Guillaume Pilon,
Cédric Chevalier, Géraldine Volders, Nicolas Pastor, Nastassja
Vandepeutte, Nicolas Koenig, Régis Van Cutsem et Winnie Kenis.
Tak til: Hele holdet vil gerne takke Philippe Gérard og Charlotte
Van Driessche for deres korrekturlæsning.

A game by REPOS PRODUCTION
published by SOMBREROS PRODUCTION
© Sombremos Production (2018)
All rights reserved.
Rue des Comédiens, 22
1000 Bruxelles • BELGIQUE
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com
Indholdet af dette spil må kun bruges til
personlig og privat underholdning.

