



PELIN TAVOITE

Just One on yhteistoiminnallinen seurapeli. Pelaajat tavoittelevat yhdessä parasta mahdollista pistemäärää!

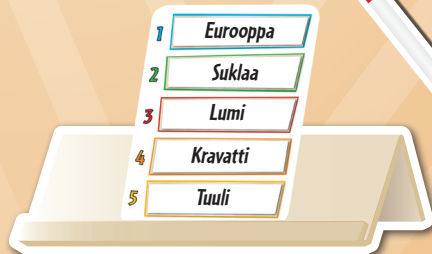
Yrittäkää yhdessä saada yksi pelaajista (toimiva pelaaja) arvaamaan mysteerisana omiin telineisiin salassa kirjoittamienne vihjeiden avulla.

Valitkaa vihjeenne neuvottelematta keskenänne ja olkaa omaperäisiä, jotta ette kirjoittaisi samaa vihjettä kuin joku toinen pelaaja. Kaikki identtiset vihjeet poistetaan, ennen kuin toimiva pelaaja ehtii nähdä ne.

Pelin lopussa laskettava pistemäärä perustuu oikein arvattujen mysteerisanojen lukumäärään.

SISÄLTÖ

- 110 korttia
- 7 telineettä
- 7 pois pyyhittävää tussia
- Tämä sääntökirja



VALMISTELUT

- 1) Sekoittakaa kortit ja nostakaa niistä sattumanvaraisesti 13, joista muodostuu pakka keskelle pöytää. Palauttakaa jäljelle jääneet kortit laatikkoon, sillä niitä ei käytetä tässä pelissä.
- 2) Antakaa jokaiselle pelaajalle teline ja pois pyyhittävä tussi.
- 3) Valitkaa ensimmäinen toimiva pelaaja sattumanvaraisesti.

Peliä pelataan vuorottain ja se
Jokainen vuoro on jaettu

1

MYSTEERISANAN VALINTA

Toimiva pelaaja nostaa pakasta päällimmäisen kortin katsomatta sitä ja asettaa sen telineensä korttipidikeeseen niin, että kaikki muut pelaajat näkevät sanat.



Sitten pelaaja valitsee numeron yhdestä viiteen ja ilmoittaa siten muille pelaajille, mille mysteerisanelle näiden tulee antaa vihje.

Huomatkaa: Jos pelaajat eivät tunne valittua sanaa, he voivat pyytää toimivaa pelaajaa valitsemaan eri numeron.

2

VIHJEEN VALINTA

Neuvottelematta keskenään ja näyttämättä vihjettään muille kukin pelaaja kirjoittaa yhden vihjeen telineeseensä. Vihjeen täytyy koostua yhdestä sanasta.

Huomatkaa: Numeromerkki, numero, kirjainlyhenne, onomatopoeettinen sana tai erityismerkki käsitetään tässä pelissä sanana.

Esimerkki: "007" on hyväksyttävä vihje avuksi James Bondia arvattaessa, samoin kuin "Riiiiiinnng" tai "SMS" ovat hyväksyttäviä vihjeitä puhelinta arvattaessa ja "\$" on hyväksyttävä vihje Amerikkaa arvattaessa.



Epäkelvot vihjeet:

- **Mysteerisana eri tavalla kirjoitettuna.**
Esimerkki: "Taxi" ei ole hyväksyttävä vihje taksia arvattaessa.
- **Mysteerisana eri kielellä kirjoitettuna.**
Esimerkki: "Cat" ei ole hyväksyttävä vihje kissaa arvattaessa.
- **Samaan sukuun kuuluva sana.**
Esimerkki: "Prinsessa" ei ole hyväksyttävä vihje prinssiä arvattaessa.
- **Keksitty sana.**
Esimerkki: "Herkkuli" ei ole hyväksyttävä vihje kakkua arvattaessa.
- **Foneettisesti identtinen sana, jolla on eri merkitys.**
Esimerkki: "6" ei ole hyväksyttävä vihje, jos arvattava sana on kuusi(puu).

päättyy korttipakan loppuessa.
tu neljään vaiheeseen.



VIHJEIDEN VERTAILU

Kun kaikki pelaajat ovat kirjoittaneet vihjeensä, **toimiva pelaaja sulkee silmänsä.**

Muut pelaajat kääntävät telineensä toisin päin ja vertaavat vihjeitään keskenään. **Kaikki identtiset tai epäkelvot vihjeet poistetaan.** Vihjeen poistamiseksi riittää, että se piilotetaan kääntämällä teline ympäri.



Identtiset vihjeet:

- **Kaksi identtistä sanaa.**
Esimerkki: Hiiri ja hiiri ovat identtiset.
- **Saman suvin variantit.**
Esimerkki: Prinssi ja prinsessa käsitetään identtisinä.
- **Saman sanan variantit:** monikot, sukupuolierittely ja oikeinkirjoitusvirheet eivät ole varsinaisia eroja.
Esimerkki: Prinssi ja prinsessa, näyttelijä ja näyttelijätär, kollega ja kolleega ovat identtisiä.

Huomatkaa: Jos kaikki vihjeet on poistettu, palauttaa mysteerisanan kortti laatikkoon ja siirtyä suoraan kohtaan Vuoron päättyminen.



ARVAAMINEN

Kun identtiset tai epäkelvot vihjeet on poistettu, **pyytää toimivaa pelaajaa avaamaan silmänsä** ja arvaamaan mysteerisana jäljellä olevien vihjeiden avulla. **VAIN YKSI ARVAUS** sallitaan.

SEURAUKSET:



Onnistuminen

Jos toimiva pelaaja **arvaa** mysteerisanan **oikein**: asettakaa kyseinen kortti pakan viereen sanapuoli ylöspäin.



Epäonnistuminen

Jos toimiva pelaaja **arvaa väärin**: palauttaa kyseinen kortti JA pakan päällimmäinen kortti pelilaatikkoon.



Väliin jättäminen

Jos toimiva pelaaja valitsee olla vastaamatta ja **jättää vuoronsa väliin**: palauttaa kyseinen kortti pelilaatikkoon.

Huomioitavaa:

- Jos toimivan pelaajan arvaus lausutaan samalla tavalla kuin mysteerisana, arvaus on hyväksyttävä.
- Jos pelaaja arvaa väärin viimeisen vuoron aikana, poistakaa myös yksi aiemmin oikein arvattu kortti.



VUORON PÄÄTTYMINEN:

Toimivan pelaajan vasemmalla puolella olevasta pelaajasta tulee uusi toimiva pelaaja. Uusi vuoro alkaa.

Huomatkaa: Vanhat vihjeet on pyyhittävä kunnolla pois vuorojen välillä.

PELIN PÄÄTTYMINEN

Peli päättyy, kun pakka on tyhjä.

Laskekaa oikein arvattujen korttien määrä ja verratkaa loppusummaa tähän taulukkoon saadaksenne **arvosanan**:

ONNISTUNEET KORTIT	ARVOSANA
13	Täydet pisteet! Vieläkö pystyt samaan?
12	Uskomatonta! Teitte varmasti vaikutuksen ystäviinne!
11	Vaikuttavaa! Tätä kannattaa juhlia!
9-10	Vau, ei hullumpi saavutus!
7-8	Olette keskivertoja. Pystyttekö parempaan?
4-6	Tämä oli hyvä alku. Yrittäkää uudelleen!
0-3	Yrittäkää uudelleen, ja uudelleen, ja uudelleen!

KOLMEN PELAAJAN MUUNNELMA

Kun pelaajia on kolme, perussääntöihin tulee seuraava muutos:

Valmisteluvaiheessa jokainen pelaaja **ottaa kaksi telinettä**. Vihjeitä valittaessa pelaajat kirjoittavat yhden vihjeen kumpaankin telineeseensä. **Jokainen pelaaja antaa siis kaksi vihjettä** yhden sijaan.

Identtiset vihjeet poistetaan edelleen vihjeitä verrattaessa.



KREDIITIT

Suunnittelijat: Ludovic Roudy & Bruno Sautter

Kehitys: « Les Belges à Sombremos »

aka Cédric Caumont & Thomas Provoost

Toimitusavustajat: Virginie Gilson & Pierre Berthelot

Taiteellinen ohjaus: Alexis Vanmeerbeek

Kuvitus: Éric Azagury & Florian Pouillet

Repos-työryhmä: Nicolas Boseret, Thomas Vermeir, Guillaume

Pilon, Cédric Chevalier, Géraldine Volders, Nicolas Pastor, Nastassja

Vandepeutte, Nicolas Koenig, Régis Van Cutsem e Winnie Kenis.

Kiitokset: Koko työryhmä kiittää Philippe Gérardia ja Charlotte Van

Drisscheä oikoluvusta.

A game by REPOS PRODUCTION
published by SOMBREROS PRODUCTION

© Sombremos Production (2018)

All rights reserved.

Rue des Comédiens, 22

1000 Bryssel • BELGIA

+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

Tämän pelin koko sisältö on tarkoitettu
ainoastaan yksityiskäyttöön.

