

～ヒミツの言葉～

JUST ONE

ジャスト・ワン

■ ゲームの目的

『ジャスト・ワン』は協力型のパーティゲームです。プレイヤーはみんなで力を合わせ、ハイスコアを目指します！

プレイヤーのひとりが「回答者」となります。回答者は、自分自身ではわからないように、ヒミツの言葉をひとつ選びます。

他のプレイヤーは互いに話し合うことなく、回答者がヒミツの言葉を推理しやすいようなヒントを1つずつ考え、こっそり自分のイーゼルに記入します。このとき、他の人と同じヒントにならないように、よく考えてください。というのも同じヒントは無効となり、回答者が見ることができなくなるからです。

ゲーム終了時に、そのゲームでの得点計算を行います。回答者が当てることができたヒミツの言葉の数によって、その得点は決まります。

■ 内容物

- カード110枚
- イーゼル7本
- フェルトペン7本(書いて消すことができます)
- このルール説明書1冊



■ セットアップ(ゲームの準備)

- 1) カードをひとまとめにしてシャッフルし、そこから内容を確認せずにランダムに13枚選び出します。その13枚をそのままひと山にして伏せてテーブルに積みます。これが山札になります。残ったカードは、今回のゲームでは使用しないので、箱にしまします。
- 2) 各プレイヤーは、フェルトペンと、イーゼルのそれぞれ1本ずつ受け取ります。
- 3) 最初に回答者となるプレイヤーをランダムに1人決めます。

ゲーム

ゲームは、次の1～4.の手順を繰り返し実行することで進みます。
なくなって引けなくなるまで、ラウンドを繰り返します。山札は

1 ヒミツの言葉を選ぶ

回答者は、カードの内容を見ないようにしながら、山札の上から1枚取ります。そしてそれを自分のイーゼルに立てかけます。このとき、カードの内容が自分以外のプレイヤー全員に見えるようにします(回答者自身は、そのカードの内容を確認できないように立てかけなければなりません)。また、下図のようにイーゼルの折り返し部分にカードの下端を差し込み、固定されるようにしてください。こうして立てかけたカードを「目標カード」と呼びます。



そうしたら、回答者は「1」～「5」までの数字のうち、1つを選んで宣言します。目標カードには5つの単語が記され、各単語の左脇には「1」～「5」までの数字があります。目標カードにある5つの単語のうち、回答者が宣言したのと同じ数字の脇に記されている単語が、「ヒミツの言葉」となります。

注意: 回答者以外のプレイヤーの中に、ヒミツの言葉の意味がよくわからないという人がいた場合、そのプレイヤーは、回答者に対して、別の番号を宣言し直すように求めることができます。

2 ヒントを選ぶ

回答者以外のプレイヤーは、互いに情報交換したり、話し合ったり、自分のヒントを他のプレイヤーに見せたりすることなく、自分が回答者に出したいと思うヒントを1つ考えて、自分のイーゼルにフェルトペンでこっそり記入します。各ヒントは、必ず**1単語**でなければなりません。

注意: 数字、番号、頭字語、擬音擬態語、特殊文字は、すべて使用可能です。

例: ヒミツの言葉「ボン」のヒントとして「007」と書いたり、「電話」のヒントとして「ジリリリリ」とか「SMS」と書いたり、「アメリカ」のヒントとして「\$」を書いたりすることができます。



無効なヒントの例:

- ヒミツの言葉の表記違い。
例: 「鮭」のヒントとして「シャケ」、「ふぐ」のヒントとして「ふく」と書くなど。
- ヒミツの言葉を外国語や方言にしたもの。
例: 「りんご」のヒントとして英語の「アップル」、フランス語の「ポム」、ドイツ語の「アプフェル」と書くなど。
- ヒミツの言葉と同系の単語。
例: 「王女」のヒントとして「王子」と書くなど。
- ヒミツの言葉を独自の造語にしたもの。
例: 「ケーキ」のヒントとして「あまもん」、「新幹線」のヒントとして「親幹線」と書くなど。
- ヒミツの言葉の同音異義語。
例: 「電気」のヒントとして「伝記」と書くなど。

の流れ

この手順のひとめぐりを「1ラウンド」と呼びます。山札のカードが13枚なので、第13ラウンドが終わるとゲームも終了となります。

3 ヒントを比べる

回答者以外の全員がヒントを書き終わったら、回答者は目をつぶります。

回答者が目を閉じている間、他の全員は書いたヒントを公開し、互いに見比べます。そして無効(前項)もしくは同一とみなされる単語(下記)がないか確認し合います。そうしたヒントがあった場合、それらのヒントはすべてキャンセルされます。そうしたヒントが書かれたイーゼルをすべてひっくり返し、回答者の目に触れないようにしてください。このとき、どんなヒントが無効になったのか、回答者に伝わらないように注意してください。



同一とみなされる単語：

- ・同一の単語およびその表記違い。
例：「ネズミ」と「ネズミ」だけでなく、「ねずみ」や「鼠」も同一の単語とみなします。
- ・同じ言葉に接尾辞、接頭辞などがついた変化形
例：「花」と「お花」、「姉」と「ねえちゃん」と「おねえさま」は、同一の単語とみなします。
- ・同じ言葉の複数形、性別違い、書き間違いなどのバリエーション。
例：「消防士」、「消防隊」、「看護婦」と「看護師」、「王子」と「王女」、「哲学」と「鉄学」は、同一の単語とみなします。

注意：ヒントのすべてが無効になってしまった場合、そのラウンドはそこで終了します。目標カードを捨てて、ただちに次のラウンドに進んでください。

4 ヒミツの言葉を当てる

無効なヒントの確認とキャンセルが終わったら、回答者に目を開けるように伝えます。そして目を開けた回答者は、残っているヒントをすべて見て、ヒミツの言葉を当てるために推理し、答します。回答者は、1回(1つの単語)だけ回答することができます。回答は口頭で行います。

▶ 推理結果の判定：

✓ 成功

回答がヒミツの言葉と同一とみなされる場合(前項参照)、推理は成功です：目標カードを山札の脇に移して公開し、「成功の山」として積んでおきます。

✗ 失敗

回答がヒミツの言葉と同一とみなされない場合、推理は失敗です：目標カードを箱にしまい、山札の一番上のカードもあわせて箱にしまいます。

... スキップ

うまく推理できないとき、回答者はスキップを宣言して「回答をしないこと」を選ぶことができます：このラウンドの目標カードを箱にしまってください。

注意：

- 回答された単語の発音が表記が、ヒミツの言葉と同一とみなされた場合は(仮に回答者の推理が間違えていたとしても)、その推理は成功したものとみなします。意味が同じだとしても、発音も表記も異なる場合、成功とはみなされません。気をつけてください。
- 最後のラウンドにおいて、回答者が推理を失敗した場合には、山札はもうないため、山札の一番上のカードを箱にしまうことはできません。代わりに「成功の山」の上から1枚を取って箱にしまってください。

▶ ラウンドの終了：

ここで1つのラウンドが終了します。これが最後のラウンドでないなら、このラウンドの回答者の左隣のプレイヤーが新たな回答者となって、次のラウンドを実行してください。

注意：各プレイヤーは、このラウンドに記入したヒントを消しておくことを忘れないでください。

■ ゲームの終了

山札が枯渇した状態でラウンドが終了し、次のラウンドが開始できないとき、ゲームは終わります。
ゲームが終わったら、成功の山に残っている枚数を数え、下記の表に当てはめて、今回のゲームの得点(スコア)と評価を確認します。

成功の山の枚数(スコア)	ゲーム結果の評価
13	まさかのパーフェクト! もう1回できますか?
12	すごい! 友達も大いに感心しますね!
11	これは侮れませんね! 拍手喝采ものです!
9-10	わお。なかなか大したものですね!
7-8	平均というところですね。次はもう少し頑張れますか?
4-6	初めてにしては上出来ですかね。また挑戦しましょう!
0-3	まだまだです。何度もプレイして腕をあげましょう。

■ 3人ゲーム

3人で遊ぶ場合、これまで説明した通常のルールに次の変更を加えて遊んでください:

セットアップのとき、各プレイヤーは**イーゼルを2本ずつ**受け取ります。そして回答者以外のプレイヤーは、ヒントを各イーゼルに1つずつ記入します。つまり、**1人2つずつのヒント**(合計4つ)を出すことになります。

その後、通常どおりキャンセルされる可能性があります。



■ クレジット

Designers: Ludovic Roudy & Bruno Sautter
Development: « Les Belges à Sombreros »
aka Cédric Caumont & Thomas Provost
Editorial Assistants: Virginie Gilson & Pierre Berthelot
Art Direction: Alexis Vanmeerbeeck
Layout: Éric Azagury & Florian Pouillet
Repos Team: Nicolas Boseret, Thomas Vermeir, Guillaume Pilon, Cédric Chevalier, Géraldine Volders, Nicolas Pastor, Nastassja Vandeputte, Nicolas Koenig, Régis Van Cutsem and Winnie Kenis.
Thanks: The whole team thanks Philippe Gérard and Charlotte Van Driessche for their proofreading.
翻訳: 吉澤淳郎 (アークライト)
編集: 健部伸明

A REPOS PRODUCTION game
Published by SOMBREROS PRODUCTION
© Sombreros Production (2018). All rights reserved.
Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels • BELGIUM
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

発売元: 株式会社アークライト
〒101-0052

東京都千代田区神田小川町1-2 風雲堂ビル2F

※ルールに関するご質問、パーツ過不足・破損の交換等のお問い合わせ

<https://arclightgames.jp/> (または右上のQRコード) から「ユーザーサポート」のページへ飛び、入力フォームに必要事項をご入力ください。折り返し返信させていただきます。

※最新のFAQ、エラッタ等のサポート情報について
<https://arclightgames.jp/> (または右上のQRコード) から「過去のサポート情報」のページへ飛んでご確認ください。

※お電話でのお問い合わせには対応できません。

The contents of this game can only be used for purposes of strictly personal and private entertainment.

