



I. 게임의 목적

저스트원은 협동 파티 게임입니다.
모두가 힘을 합쳐 최고 점수에 도전하세요!

술래가 비밀 단어를 맞힐 수 있도록 다른 모든 플레이어는 단어판에 힌트를 적습니다.

이때 플레이어끼리 아무런 얘기도 할 수 없습니다. 그 와중에 힌트도 각자 다르게 적어야만 합니다. 만약 같은 힌트를 적었다면, 술래에게 보여주기 전에 지웁니다.

게임 종료 시, 성공한 카드 장수만큼 점수를 얻습니다.

II. 게임 구성물

- 카드 110장
- 단어판 7개
- 펜 7개
- 게임 설명서 1부



III. 게임의 준비

- 1) 카드를 잘 섞은 후 무작위로 13장을 뽑습니다.
테이블 가운데에 뒷면이 위로 오도록 더미를 만들어 둡니다. 남은 카드는 상자에 돌려놓고 사용하지 않습니다.
- 2) 플레이어 모두에게 단어판과 펜을 나눠줍니다.
- 3) 가장 어린 사람이 비밀 단어를 맞힐 술래가 됩니다.



1 비밀 단어 정하기

술래는 13장의 카드 더미에서 맨 윗장을 가져옵니다. 이때 술래는 단어가 적힌 카드 앞면을 보면 안 됩니다. 그리고 다른 플레이어들이 단어를 볼 수 있도록 단어판의 홈이 있는 쪽에 카드를 꽂습니다.



술래는 1부터 5의 숫자 중에 아무 숫자를 크게 외칩니다. 술래를 제외한 모든 플레이어는 술래가 외친 숫자에 해당하는 단어를 확인합니다. 그리고 이 단어에 대한 힌트를 생각합니다.

중요 술래가 외친 숫자에 해당하는 단어를 모르는 플레이어가 있다면, 술래에게 다른 숫자를 고르도록 합니다.

2 힌트 선정

술래를 제외한 플레이어들은 단어판에 힌트를 적습니다. 힌트는 한 단어로만 적어야 합니다. 이때 다른 플레이어가 적는 힌트를 보면 안 됩니다. 그리고 서로 아무 얘기도 할 수 없습니다.

중요 숫자, 줄임말, 의성어도 전부 단어로 봅니다. 예시 007을 적는다면 제임스 본드를 떠올릴 수 있습니다. 따르릉이나 문자라고 적었다면 핸드폰을 떠올릴 수 있습니다.

✗ 사용할 수 없는 힌트:

- **비밀 단어를 살짝 바꿔 적은 경우**
예시 비밀 단어가 고양이인 경우, '고양히'라는 단어는 힌트가 될 수 없습니다.
- **비밀 단어를 외국어로 적은 경우**
예시 비밀 단어가 빵인 경우, 'Bread'라는 단어는 힌트가 될 수 없습니다.
- **비밀 단어에 포함된 단어를 쓰는 경우**
예시 비밀 단어가 물인 경우, '물병'이라는 단어는 힌트가 될 수 없습니다.
- **새로 창조한 단어를 적은 경우**
예시 비밀 단어가 케이크인 경우, '달콤폭신'이라는 단어는 힌트가 될 수 없습니다.
- **비밀 단어와 뜻은 다르지만, 발음이 비슷한 단어를 적은 경우**
예시 비밀 단어가 숲인 경우, '술'이라는 단어는 힌트가 될 수 없습니다.
- **비밀 단어를 00으로 가려 적은 경우**
예시 비밀 단어가 면인 경우, '짜장'은 쓸 수 있지만 '짜장0'은 힌트가 될 수 없습니다.

진행

지면 게임을 종료합니다.
4단계입니다.



3 힌트 비교

술래를 제외한 플레이어가 힌트를 다 적었다면, 술래는 눈을 감습니다. 술래를 제외한 모든 플레이어는 하나, 둘, 셋! 을 외치며 단어판을 공개합니다. 서로의 힌트를 확인했을 때, 같은 힌트나 사용할 수 없는 힌트가 있다면 힌트가 안보이도록 단어판을 내립니다.



같은 힌트로 보고 지우는 경우:

- **같은 단어가 포함된 경우**
예시 짜장면과 짜장이 나온 경우 둘 다 지웁니다.
참조 맞춤법이 틀려도 같은 단어로 봅니다.
- **같은 의미가 포함된 경우**
예시 '스테플러', '스테이플러', '호치케스' 가 나온 경우 셋 다 지웁니다. '노트북', '랩탑' 이 나온 경우 둘 다 지웁니다.

예시 플레이어 4명이 각각 위와 같이 힌트를 적었습니다. 노아와 라이언은 같은 힌트를 적었기 때문에 이 둘의 단어판을 내립니다. 따라서, 술래는 “흠런”이라는 힌트를 볼 수 없습니다.

중요 힌트가 전부 겹쳐 모든 힌트가 지워졌다면, 비밀 단어 카드를 상자에 돌려놓고 단계를 바로 종료합니다.



4 비밀 단어 맞추기

힌트를 서로 비교하고 같은 것을 전부 지웠다면, 모든 단어판을 술래가 볼 수 있도록 돌려둡니다. 술래는 눈을 뜨고 힌트를 확인합니다. 술래는 힌트를 보고 정답에 도전할지 패스할지 정합니다.

▶ 도전!



성공

술래가 답을 외치고 맞았다면 성공입니다. 비밀 단어가 적힌 카드를 카드 더미 옆에 앞면이 보이도록 둡니다.



실패

술래가 답을 외쳤지만 틀렸다면 실패입니다. 비밀 단어가 적힌 카드와 카드 더미 맨 위 카드, 총 2장의 카드를 상자에 돌려놓습니다.



패스

술래가 답을 모르겠다면 정답에 도전하지 않고 패스할 수 있습니다. 이때는 비밀 단어가 적힌 카드 1장만 상자에 돌려놓습니다.

중요 마지막 라운드에서 술래가 비밀 단어를 맞추지 못했다면, 그 라운드의 비밀 단어 카드와 이전에 맞힌 비밀 단어 카드 1장도 함께 상자에 돌려놓습니다.



라운드 종료

술래의 왼쪽에 있는 플레이어가 새로운 술래가 되고 새 라운드를 시작합니다.

중요 라운드마다 이전에 적었던 힌트는 깔끔하게 지웁니다.



V. 게임의 종료

13장의 카드가 다 떨어지면 게임을 종료합니다.
성공한 카드 1장당 1점으로 점수를 계산합니다.

점수	확인
13점	완벽하군요! 이 점수를 다시 받을 수 있을까요?
12점	믿을 수 없어요! 서로 칭찬해주세요!
11점	훌륭해요! 모두가 힘을 합친 결과예요!
9-10점	잘했어요! 13점이 코 앞이에요!
7-8점	더 잘할 수 있으니 한 번 더 분발하세요!
4-6점	시작이 좋으니 다시 한번 해보세요!
0-3점	13장을 전부 맞힐 때까지 계속 도전하세요!

VI. 3명이 게임을 할 경우

3명이 게임을 할 경우 기본 규칙은 같지만, 아래의 바뀐 규칙을 확인하고 게임을 즐기세요!

- 플레이어는 단어판을 2개씩 가져옵니다.
- 술래에게 힌트를 줄 때, 단어판 2개에 각각의 힌트를 적습니다.
- 따라서 힌트 비교 단계에서 총 4개의 힌트를 비교합니다.

힌트 비교 시, 같은 힌트를 적은 단어판을 내려야 합니다.



CREDITS

Designers: **Ludovic Roudy & Bruno Sautter**
 Development: « **Les Belges à Sombremos** »
 aka **Cédric Caumont & Thomas Provoost**
 Editorial Assistants: **Virginie Gilson & Pierre Berthelot**
 Art Direction: **Alexis Vanmeerbeeck**
 Layout: **Éric Azagury & Florian Poullet**
 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.

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

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

