

JUST ONE

OBJECTIVO DO JOGO

Just One é um *party game* cooperativo. Todos os participantes jogam para obter a melhor pontuação!

Juntos, os jogadores têm de conseguir que um deles (o jogador activo) adivinhe uma palavra misteriosa, escrevendo em segredo uma pista nos seus suportes.

Cada um escolhe a sua pista sem falar com os outros e tentando ser original, para não escrever a mesma pista que outro jogador. De facto, todas as pistas idênticas serão anuladas, sem o jogador activo a ver.

No fim do jogo, as pontuações são calculadas segundo o número de palavras misteriosas adivinhadas.

CONTEÚDO

- 110 cartas
- 7 suportes
- 7 canetas apagáveis
- Este livro de regras

PREPARAÇÃO

- 1) As cartas são baralhadas e tiram-se aleatoriamente 13, para formar um baralho de cartas viradas para baixo no centro da mesa. O resto das cartas são guardadas novamente na caixa e não serão utilizadas durante este jogo.
- 2) Cada jogador recebe um suporte e um marcador apagável.
- 3) O primeiro jogador activo é escolhido aleatoriamente.



O jogo compõe-se de uma série de turnos, e

Cada turno comp



SELECÇÃO DA PALAVRA MISTERIOSA

O jogador activo tira a primeira carta do baralho, sem a ver, e coloca-a no seu suporte, de tal forma que apenas os outros jogadores possam ver as palavras (um dos lados do suporte tem um encaixe para sustentar a carta).



Agora, o jogador activo escolhe um número entre 1 e 5 para indicar aos outros jogadores qual é a palavra misteriosa que terá de adivinhar.

Nota: se os jogadores não conhecerem a palavra seleccionada, podem pedir ao jogador activo para escolher um outro número.



ELEIÇÃO DAS PISTAS

Cada jogador escreve uma pista no seu suporte, sem debater entre eles nem mostrar a pista aos outros.

A pista deve ser obrigatoriamente composta por uma única palavra.

Nota: também se consideram palavras os números, os nomes, os acrónimos, as onomatopeias e os caracteres especiais.

Exemplo: é permitido escrever "007" como pista para "Bond", e também "Riiiiing" ou "SMS" como pista para "telefone", ou "§" como pista para "América".



Pistas não válidas:

- A palavra misteriosa, mas escrita com uma ortografia diferente.

Exemplo: é proibido escrever "Kamizola" como pista para "Camisola".

- A palavra misteriosa, mas escrita numa outra língua.

Exemplo: é proibido escrever "Black" como pista para "Preto".

- Uma palavra da mesma família da palavra misteriosa.

Exemplo: é proibido escrever "Princesa" como pista para "Príncipe".

- Uma palavra inventada.

Exemplo: é proibido escrever "Coisadoce" como pista para "Pastel".

- Uma palavra foneticamente idêntica à palavra misteriosa, mas com um significado diferente.

Exemplo: é proibido escrever "Externo" como pista para "Esterno".

A DO JOGO

acaba quando o baralho de cartas se esgotar.

prende 4 fases.



COMPARAÇÃO DAS PISTAS

Quando todos os jogadores tiverem escrito as suas pistas, o jogador activo fecha os olhos.

Nesse momento, os outros jogadores viram os seus suportes e comparam a sua pista com as dos outros. **Todas as pistas idênticas ou não válidas são anuladas.** Para anular uma pista, o jogador inclina o seu suporte para a frente, e assim oculta a pista.



Pistas idênticas:

- Duas **palavras idênticas**.

Exemplo: "Rato" e "Rato" são idênticas.

- As **variantes** duma **mesma família** de palavras.

Exemplo: "Príncipe" e "Princesa" consideram-se idênticas.

- As **variantes** duma **mesma palavra**: os plurais, as diferenças de género e os erros ortográficos não contam como diferenças reais.

Exemplo: "Príncipe" e "Princesa", "Actor" e "Actriz", "Casa" e "Casas" são palavras idênticas.

Nota: se todas as pistas forem anuladas, a carta da palavra misteriosa é colocada na caixa do jogo e o turno passa directamente para a fase final.



PROPOSTA

Depois de se anularem as pistas idênticas ou não válidas, o jogador activo abre novamente os olhos e tenta adivinhar a palavra misteriosa mediante as pistas restantes. Tem direito a fazer apenas **UMA ÚNICA PROPOSTA**.



RESULTADO:



Sucesso

O jogador activo **adivinha** a palavra misteriosa: a carta é colocada **ao lado do baralho, virada para cima**.



Fracasso

O jogador activo faz uma **proposta errada**: essa carta e a primeira carta do baralho são colocadas na caixa do jogo.



Passar

O jogador activo prefere não responder e **passar a vez**: a carta é colocada na caixa do jogo.

Observações:

- Se a proposta do jogador activo tiver a mesma pronúncia do que a palavra misteriosa, a proposta considera-se válida.
- Se o jogador fizer uma proposta errada no último turno, também se elimina uma das cartas adivinhadas anteriormente.



FIM DO TURNO

O jogador sentado à esquerda do jogador activo é o próximo jogador activo. O novo turno começa.

Nota: todos os jogadores têm de apagar bem a pista anterior.

FIM DO JOGO

O jogo acaba quando já não houver mais cartas no baralho.

Nesse momento, contam-se as cartas adivinhadas e compara-se o resultado com a seguinte tabela para obter a **pontuação**:

| CARTAS ADIVINHADAS | PONTUAÇÃO |
|--------------------|---|
| 13 | Uma pontuação perfeita! Achem que conseguem mais uma vez? |
| 12 | Incrível! Os vossos amigos vão ficar impressionados! |
| 11 | Genial! Uma pontuação formidável! |
| 9-10 | Ui, nada mau! |
| 7-8 | Vocês estão na média. Conseguem melhorar? |
| 4-6 | É um bom começo. Continuem a treinar! |
| 0-3 | Tentem mais uma vez. E mais uma, e mais uma... |

VARIANTE PARA 3 JOGADORES

Com 3 jogadores, o jogo segue as regras habituais já explicadas, com a única diferença da seguinte adaptação:

No momento da preparação, cada jogador recebe **2 suportes**. Na eleição das pistas, os jogadores escrevem uma pista em cada um dos seus suportes. Portanto, **cada jogador apresenta 2 pistas** em vez de 1.

As pistas idênticas também são anuladas na fase de comparação das pistas.



CRÉDITOS

Autores: Ludovic Roudy & Bruno Sautter
Desenvolvimento: “Os belgas do chapéu”,
Cédric Caumont e Thomas Provoost
Assistentes editoriais: Virginie Gilson e Pierre Berthelot
Diretor de design: Alexis Vanmeerbeeck
Design e ilustrações: Éric Azagury & Florian Poulet
Equipa Repos: Nicolas Boseret, Thomas Vermeir, Guillaume Pilon,
Cédric Chevalier, Géraldine Volders, Nicolas Pastor, Nastassja
Vandeputte, Nicolas Koenig, Régis Van Cutsem e Winnie Kenis.
Tradução: Carlos Loscertales
Agradecimentos: A equipa quer agradecer a Philippe Gérard
e Charlotte Van Driessche a sua revisão do jogo.

Um jogo de REPOS PRODUCTION
editado por SOMBREROS PRODUCTION
© Sombreros Production (2018)
Todos os direitos reservados.
Rue des Comédiens, 22
1000 Bruxelas • BÉLGICA
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com
Distribuição exclusiva em Portugal:
Morapiaf • www.morapiaf.com



Os componentes deste jogo apenas podem ser utilizados para fins de entretenimento pessoal e privado.