BARA EITT

Bara eitt **er samvinnupartíspil þar sem markmiðið er að gefa einum leikmanni vísbendingar til þess að leiða hann að því hvert leyniorðið er.**
Veldu þína vísbendingu vel þar sem tvær eins vísbendingar verða til þess að þær eru báðar teknar út!

Þegar þið hafið farið í gegnum 13 leyniorð þá getið þið séð hvert ykkar skor er og reynt að bæta metið í næsta leik.

Uppsetning

1. Gefið öllum eina **trönu** og **túss** í sama lit ásamt hreinsiklúti.
2. Stokkið spilin og **takið 13** af handahófi og setjið á miðjuna.
3. Veljið einn leikmann af handahófi til þess að vera **fyrstur að giska**, kallaður giskari héðan í frá.

Dæmi um uppsetningu fyrir 5 spilara



Innihald: *110 spil • 7 trönur • 7 tússar • 7 hreinsiklútar • þessar leikreglur*

Að spila

Spilið er spilað í nokkrum umferðum og lýkur þegar stokkurinn með 13 spilunum klárast.
Hver umferð er í **5 skrefum**:

1 Veljið eitt leyniorð

Leikmaðurinn sem byrjar að giska tekur eitt spil úr bunkanum **án þess að kíkja á efni þess** og setur framan á trönuna sína svo allir spilarar sjái efnið.

Sá hinn sami velur **tölu milli 1 og 5**.
Talan gefur til kynna hvaða orð er leyniorð þessarar umferðar sem giskarinn þarf að reyna að giska á.

Athugið: *Ef þið þekkið ekki leyniorðið sem valið var, má byðja leikmanninn að velja aðra tölu.*



Spilið er sett á trönuna.

2 Skrifa vísbendingar

Allir, nema giskarinn, skrifa **leynilega** á sína trönu eina vísbendingu.
Vísbendingin má bara vera **eitt orð** og verður að vera **gild vísbending**.

Eftirfarandi dæmi eru gildar vísbendingar: samsett orð (fót-bolta-mót), nafnorð (Voldemort, Pepsi), tölur (007), hljóð (Riiing), skammstafanir (FBI), eða sérstök tákn ($).

Ógildar vísbendingar

- Leyniorðið skrifað á öðru tungumáli (*Flower* þegar orðið er *Blóm*)
- Orð í sömu fjölskyldu og leyniorðið (*Konunglegt* þegar orðið er *Kóngur*)
- Uppspunið orð (*svartdrykkur* þegar orðið er *kaffi*)

3 Bera saman vísbendingar

Þegar allir hafa skrifað sínar vísbendingar, þá **lokar giskarinn augunum**.

Berið saman vísbendingarnar á trönunum. Ef **einhverjar vísbendingar eru eins eða ógildar** (sjá bls. 2) þá þarf að **taka þær úr umferð**.

Athugið: *Ef allar vísbendingar eru teknar úr umferð, setjið þá spilið í kassann og farið beint í lið númer 5 (Lok umferðar).*



Felið ógildar vísbendingar með því að snúa trönunni á hvolf svo svar sjáist ekki.

Alveg eins vísbendingar

- Sömu orðin (*Epli* og *Epli*)
- Orð í sömu orðafjölskyldu (*Japan* og *Japanskur*)
- Sama orðið í eintölu og fleirtölu (*Hestur* og *Hestar*)
- Sömu orðin en með stafsetningarvillu (*Frystikista* and *Fristikista*)

4 Giska

Þegar eins eða ógildar vísbendingar hafa verið fjarlægðar þá má giskarinn **opna augun aftur**. Núna má giskarinn giska á hvert leyniorðið er með þeim vísbendingum sem eftir eru.

Það má aðeins giska **einu sinni** eitt orð eða sleppa því að giska (segja pass).

✓ **Rétt gisk:** Ef giskarinn giskar á rétt leyniorð þá hafið þið **unnið** þessa umferð. Setjið spilið með orðunum upp hliðina á bunkanum.

••• **Segja pass:** Ef giskarinn ákveður að segja pass og giska ekki, þá hafið þið **tapað** þessari umferð. Setjið spilið aftur í kassann.

✗ **Rangt svar:** Ef giskarinn svarar rangt þá hefur umferðinni verið **tapað tvöfalt**. Settu spilið **og** efsta spilið í bunkanum líka í kassann aftur, sem auka refsingu.

Athugið: *Ef það eru engin spil eftir í bunkanum þá verðið þið að taka spil úr vinningsbunkanum og henda því ef hægt er.*

5 Lok umferðar

Taktu trönuna þína til baka og strokaðu út vísbendinguna þína. Næsti leikmaður á vinstri hönd tekur nú við sem giskari og ný umferð hefst.

Leik lokið

Leiknum lýkur þegar öll 13 spilin eru búin. Teljið hversu mörg spil þið unnuð og berið saman ykkar skor við skortöfluna og sjáið hvernig ykkur gekk.

Unnin spil	Skortafla
0-3	**Ææj...** Hvað gerðist?
4-6	**Ekki alslæmt.** Það er rými til bætingar.
7-8	**Meðalmoð.** Ágætis byrjun. Reynið aftur!
9-10	**Flott.** Skref í rétta átt.
11	**Mjög gott!** Þið megið vera stolt af þessu!
12	**Helv... vel gert!** Næstum því fullt hús stiga!
13	**Alveg magnað!** Þvílíkir snillingar!

Spila með 3 og 4 spilurum

Þegar það eru bara 3 eða 4 þátttakendur, spilast spilið með sömu reglum og áður, en eftirfarandi er öðruvísi:

- Hver leikmaður tekur sér **tvær trönur**, nema giskarinn sem þarf bara eina til þess að halda spilinu.
- Þegar vísbending er skrifuð (skref 2), þá skrifa allir tvær ólíkar vísbendingar á sitthvora trönuna. Þannig gefa allir **tvær vísbendingar** í stað einnar.

KREDITLISTI
Hönnuðir: **Ludovic Roudy** & **Bruno Sautter**
Þróun og útgáfa: **Cédrick Caumont** & **Thomas Provoost**
aka « Les Belges à Sombreros » ásamt Repos framleiðsluteyminu
Sjá frekar á: **www.rprod.com/en/just-one/credits**

© REPOS PRODUCTION 2025. ALL RIGHTS RESERVED UNDER EXCLUSIVE LICENCE TO REPOS PRODUCTION.
Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels – Belgía • www.rprod.com
Þetta efni er eingöngu ætlað til einkanota.