ジャスト・ワンはイーゼルにヒミツの言葉を推測できるヒントを書いて、
回答者に当ててもらう協力／パーティーゲームです。
ただし、同じヒントは伏せられてしまうため、慎重に選びましょう！

13回の推測が終わったら、得点計算を行い、今回の評価を確認します。
よりよい得点を目指して何度もプレイしましょう！

ゲームの準備

1. 各プレイヤーにイーゼル1個と同じ色の**えんぴつ**と**布**を配ります。
2. カードをすべてよく混ぜて**ランダムに13枚を抜き出し**、それを裏向きの山札にしてテーブルの真ん中に配置します。
3. 最初の**回答者になるプレイヤー**を適当な方法で決めます。

5人プレイ時の準備の例



内容物: *カード110枚、イーゼル7個、えんぴつ7本、布7枚、ルール説明書1冊*

ゲームの手順

ゲームはラウンドごとに進んでいき、13枚の山札がなくなったら終了になります。
各ラウンドには**5つのフェイズ**があります。

1 ヒミツの言葉を選ぶ

回答者は山札の一番上のカードを**表面を見ず**に自分以外のプレイヤー全員が読めるように、表向きでイーゼルに置きます。

次に**1〜5の数字の中から適当に1つ選んで**他のプレイヤーに伝えます。
カードに書かれている番号に対応する言葉が、このラウンドのヒミツの言葉になります。

***注意:** ヒミツの言葉の意味が分からない場合は、回答者に番号を選び直すようにお願いできます。*



イーゼルはカードが立てられるようになっています。

2 ヒントを選ぶ

回答者以外のプレイヤーは**他のプレイヤーに見られないように**、自分のイーゼルにこっそりヒントを書きます。このヒントは**1単語**であり、また**ルールに沿って**いなければなりません。

次のものはルールに沿ったものになります：複合語（「本箱」など）、固有名詞（「シャーロック・ホームズ」など）、数字（「007」など）、擬声語や擬態語（「わんわん」、「じろじろ」など）、頭字語（「SNS」など）、または特殊文字（「$」など）。

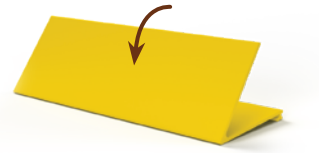
無効になるヒント

- **他国語で書かれたヒミツの言葉** (*「緑」のヒントに「グリーン」など*)
- **ヒミツの言葉と同じ系統の言葉** (*「王子」のヒントに「王女」など*)
- **造語** (*「コーヒー」のヒントに「茶色飲料」など*)
- **ヒミツの言葉の同音異義語** (*「春」のヒントに「貼る」など*)

3 ヒントを比べる

回答者以外の全員がヒントを書いたら、**回答者は目を閉じます。**

ここで回答者以外のプレイヤーは、書いたヒントを公開して、ヒントを比べてください。**他のプレイヤーと同じヒントを書いていたり、無効なヒント**（2ページ参照）**を書いていたら、そのヒントは無効になります。**その場合、イーゼルを伏せ、回答者に見えなくしてください。



イーゼルを伏せて、無効になったヒントを隠します。

***注意:** すべてのヒントが無効になってしまった場合、カードをゲームの箱にしまい、フェイズ5（ターンの終了）に直接進んでください。*

同じヒントとは

- **同じ単語**（「リンゴ」と「りんご」など）
- **性別違いや同義語**（「王子」と「王女」、「本」と「書物」など）
- **単数形と複数形の同じ単語**（「魚群」と「魚」など）
- **つづりを間違ってしまった同じ単語**（「オルゴール」と「オルコール」など）

4 ヒミツの言葉を当てる

上記「ヒントを比べる」の手順が終わったら、回答者に**目を開けるように言ってください。**
そこで回答者は目を開け、伏せられていないヒントからヒミツの言葉を推測します。

そして、回答者はヒミツの言葉を**1回**回答するかスキップするかを決めます。

✓ **ヒミツの言葉を当てた:** もし回答者がヒミツの言葉を当てられればこのラウンドは**勝利です**！イーゼルのカードを表のまま、山札の脇に移します（ここを「成功の山」と呼びます）。

… **スキップする:** 回答者がスキップを選んだ場合、そのラウンドは**敗北です。**イーゼルのカードを箱にしまってください。

✗ **ヒミツの言葉を当てられなかった:** 回答者がヒミツの言葉ではない回答をしてしまった場合、**ペナルティ**があります。イーゼルのカード**と**山札の一番上のカードを箱にしまってください。

***注意:** 山札にカードが残っていない場合、可能であれば以前に成功の山に移したカード1枚を箱にしまいます。*

5 ラウンドの終了

イーゼルを各プレイヤーの手元に戻します。書いたヒントを布で消してください。
そして回答者の左側のプレイヤーが新しい回答者になって、新しいラウンドを始めます。

ゲームの終了

山札のカードがなくなったらゲーム終了です。成功の山のカード枚数が、今回のゲームの得点になります。
今回の得点を下の表と見比べて、評価を確認しましょう！

得点	評価
0-3	**あらら…** 何が起こったの？
4-6	**悪くない。** でも、もっといい評価が取れるはず。
7-8	**平均的。** 良い得点です、もう1ゲーム試してみよう！
9-10	**まぁまぁ優秀。** 栄光への第一歩かも？
11	**とても優秀！** この得点は誇れるよ！
12	**すごい！** もうちょっとでチャンピオン！
13	**信じられない！** パーフェクトです！

3～4人用のルール

3～4人でプレイする場合、大まかなルールは同じですが、以下の点が異なります。

- 回答者以外の各プレイヤーは**イーゼルを2つ**ずつ受け取ります。回答者は、カードを配置するためのイーゼルを1つ受け取ります。
- 「2. ヒントを選ぶ」のとき、回答者以外の各プレイヤーは2つのイーゼルそれぞれにヒントを書きます。つまり、1人1つではなく**2つのヒント**を書くことになります。

CREDITS
Designers: **Ludovic Roudy** & **Bruno Sautter**
Development and publishing: **Cédrick Caumont** & **Thomas Provoost**
aka « Les Belges à Sombreros » and the **Repos Production team**
Full credits online: **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 – Belgium • www.rprod.com
翻訳：吉澤 淳郎／編集：工藤 雅之
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
This material may only be used for private entertainment.

ルールの質問や
商品不良はこちら！