JEDNYM SŁOWEM

Jednym słowem **to kooperacyjna gra towarzyska, w której Waszym celem jest odgadnięcie jak największej liczby sekretnych słów, zapisując swoje podpowiedzi w sekrecie przed pozostałymi graczami. Udzielajcie swoich podpowiedzi ostrożnie, bo każda identyczna podpowiedź zostanie odrzucona!**

Po rozegraniu 13 kart sprawdźcie swój wynik.
Każda następna rozgrywka jest idealną okazją, by go pobić!

Przygotowanie

1. Każde z Was bierze **stojak**, **ścieralny ołówek** w kolorze odpowiadającym stojakowi i ściereczkę.
2. Potasujcie karty, losowo **dobierzcie 13** i utwórzcie z nich zakryty stos na środku stołu.
3. Losowo wybierzcie gracza, który zostanie **zgadującym**.

Przykładowe przygotowanie gry dla 5 graczy.



Zawartość: *110 kart • 7 stojaków • 7 ścieralnych ołówków • 7 ściereczek • instrukcja.*

Przebieg rozgrywki

Gra rozgrywa się na przestrzeni kilku rund i trwa do momentu wyczerpania zakrytego stosu 13 kart. Każda runda składa się z **5 etapów**.

1 wybór sekretnego słowa

Zgadujący dobiera wierzchnią kartę z zakrytego stosu. **Nie oglądając jej,** odkłada ją na swój stojak tak, aby pozostali gracze widzieli jej zawartość.

Następnie wybiera **numer od 1 do 5** i wypowiada go na głos. Słowo odpowiadające wybranemu numerowi staje się sekretnym słowem tej rundy – to je będzie musiał odgadnąć zgadujący.

Uwaga! *Jeśli nie wiecie, co oznacza dane sekretne słowo, możecie poprosić zgadującego, by wybrał inny numer.*



Kartę można oprzeć o podpórkę znajdującą się na jednej ze stron stojaka.

2 zapisywanie podpowiedzi

Wszyscy (z wyjątkiem zgadującego) zapisują swoją podpowiedź na stojaku. **Nie pokazują jej pozostałym graczom.** Podpowiedź nie może składać się z **więcej niż 1 słowa**. Musi też być **dozwolona**.

Następujące typy podpowiedzi uznaje się za dozwolone: złożenia (czarno-biały), nazwy własne (Sherlock, Red Bull), numery (007), wyrazy dźwiękonaśladowcze (bum), skrótowce (SOR) i znaki specjalne ($).

Niedozwolone podpowiedzi

- Sekretne słowo w innym języku (*verde* jako podpowiedź do słowa *zieleń*).
- Słowo z tej samej rodziny co sekretne słowo (*księżniczka* jako podpowiedź do słowa *książę*).
- Wymyślone słowo (*kaczupyno* jako podpowiedź do słowa *kawa*).
- Homofon sekretnego słowa (*Bóg* jako podpowiedź do słowa *buk*).

3 Porównywanie podpowiedzi

Gdy zapisaliście już swoje podpowiedzi, zgadujący **zamyka oczy**.

Następnie odkrywacie swoje stojaki i porównujecie swoje podpowiedzi z resztą graczy. **Wszystkie identyczne i niedozwolone podpowiedzi** (zob. str. 2) **muszą zostać odrzucone**.

Uwaga! *Jeśli wszystkie podpowiedzi zostały odrzucone, odłóżcie kartę z sekretnym słowem z powrotem do pudełka i przejdźcie bezpośrednio do etapu 5 („Koniec rundy").*



Ukryjcie odrzucone podpowiedzi. Aby to zrobić, należy położyć swój stojak na stole podpowiedzią do dołu.

Identyczne podpowiedzi

- Identyczne słowa (*jabłko* i *jabłko*).
- Słowa należące do tej samej rodziny (*Japonia* i *japońskie*).
- Identyczne słowa w liczbie pojedynczej i mnogiej (*koń* i *konie*).
- Niepoprawnie zapisane identyczne słowa (*żółw* i *żuław*).

4 Odgadywanie sekretnego słowa

Gdy wszystkie identyczne i niedozwolone podpowiedzi zostały odrzucone, poproście zgadującego o **otwarcie oczu**. Następnie zgadujący próbuje odgadnąć sekretne słowo, korzystając z podpowiedzi pozostałych graczy.

Może podjąć **tylko 1 próbę** albo spasować w tej rundzie.

✓ **Poprawna odpowiedź.** Jeśli zgadujący poprawnie odgadnie sekretne słowo, **wygrywacie** tę rundę. Połóżcie kartę odkrytą obok zakrytego stosu.

••• **Pas.** Jeśli zgadujący zdecyduje się spasować, **przegrywacie tę rundę**. Odłóżcie kartę z powrotem do pudełka.

✗ **Błędna odpowiedź.** Jeśli zgadujący poda błędne sekretne słowo, **przegrywacie tę rundę podwójnie**. Odłóżcie tę **i** wierzchnią kartę z zakrytego stosu z powrotem do pudełka.

Uwaga! *Jeśli zakryty stos został wyczerpany, odrzućcie wierzchnią kartę z odkrytego stosu (jeśli jest to możliwe).*

5 Koniec rundy

Zabierzcie swoje stojaki i zetrzyjcie podpowiedzi przy użyciu ściereczek. Nowym zgadującym zostaje osoba znajdująca się po lewej stronie dotychczasowego zgadującego.
Rozpoczyna się nowa runda.

Koniec gry

Gra dobiega końca, gdy zakryty stos 13 kart zostanie wyczerpany. Policzcie wszystkie karty, z których udało się odgadnąć sekretne słowo, a następnie porównajcie ich liczbę z poniższą tabelą, by poznać Wasz wynik.

Odgadnięte sekretne słowa	Wynik
0-3	**Cóż...** ten wynik chyba lepiej pozostawić bez komentarza.
4-6	**Niezły wynik...** jak na nowicjuszy.
7-8	**Przeciętny wynik.** Dobry na początek, ale jest nad czym pracować!
9-10	**Dobry wynik.** Tylko nie spocznijcie na laurach!
11	**Bardzo dobry wynik!** Jest się czym chwalić!
12	**Imponujący wynik!** Robi wrażenie!
13	**Idealny wynik!** Niewiarygodne!

Wariant 3- i 4-osobowy

Rozgrywka 3- i 4-osobowa przebiega zgodnie z dotychczasowymi zasadami, ale z uwzględnieniem poniższych zmian.

- Każde z Was bierze **2 stojaki**. Wyjątek stanowi zgadujący, który bierze tylko 1 i ustawia na nim kartę.
- Podczas zapisywania podpowiedzi (etap 2.) zapiszcie różne podpowiedzi na każdym ze swoich stojaków. Tym samym każde z Was udzieli po **2 podpowiedzi** zamiast 1.

TWÓRCY
Autorzy: **Ludovic Roudy** i **Bruno Sautter**
Opracowanie: **Cédrick Caumont** i **Thomas Provoost**
aka « Les Belges à Sombreros » oraz **zespół Repos Production**
Pełna lista twórców: **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 Bruksela – Belgia • www.rprod.com
Gra może być wykorzystywana tylko do prywatnych celów rozrywkowych.