Just One (Doar Unul) este un joc de petrecere cooperativ în care îi ajuți pe ceilalți jucători să ghicească cuvinte misterioase folosind indiciile secrete scrise pe șevaletul tău. Alege cu atenție, deoarece indiciile identice vor fi anulate!

După 13 cărți, determină-ți scorul și încearcă să stabilești un nou record de fiecare dată când joci!

Configurare

1. Fiecare jucător primește un **șevalet**, o **cariocă lavabilă** de aceeași culoare și o lavetă.
2. Amestecă cărțile și **trage 13** în mod aleatoriu pentru a forma un pachet cu fața în jos în mijlocul mesei.
3. Alege în mod aleatoriu un jucător care să fie primul **jucător activ**.

Exemplu de configurare pentru 5 jucători



Conținut: *110 cărți • 7 șevalete • 7 carioci lavabile • 7 lavete • 1 regulament*

Mod de joc

Jocul se desfășoară în mai multe runde și se termină când pachetul de 13 cărți este epuizat. Fiecare rundă are **5 faze**:

1 Selectarea cuvântului misterios

Jucătorul activ trage prima carte din pachet fără să-i vadă **fața și o așază** pe șevaletul său astfel încât toți ceilalți jucători să o poată citi.

Apoi alege un **număr între 1 și 5**. Cuvântul corespunzător este cuvântul misterios al acestei runde, pe care jucătorul activ va trebui să îl ghicească.

Notă: *Dacă nu cunoști semnificația cuvântului misterios, poți cere jucătorului activ să aleagă un alt număr.*



Marginea șevaletului ține cartea în poziție verticală.

2 Scrierea de indicii

Toată lumea, cu excepția jucătorului activ, scrie **în secret** un indiciu pe propriul șevalet. Acest indiciu nu trebuie să conțină mai mult de un **singur cuvânt** și trebuie să fie **corect**.

Următoarele sunt considerate indicii corecte: un cuvânt compus (floarea-soarelui), un nume propriu (Sherlock, Red Bull), un număr (007), o onomatopee (Brrrrr!), un acronim (SRI) sau un caracter special ($).

Indicii incorecte

- Cuvântul misterios scris într-o altă limbă (*Green* pentru a ghici *Verde*)
- Un cuvânt din aceeași familie cu cuvântul misterios (*Prințesă* pentru a ghici *Prinț*)
- Un cuvânt inventat (*Ceașculeață* pentru a ghici *Cafea*)
- Un omofon al cuvântului misterios (*Ele* pentru a ghici *Iele*)

3 Compararea indiciilor

După ce toată lumea și-a scris indiciul, jucătorul activ **închide ochii**.

Apoi se dezvăluie șevaletele și se compară indiciile tuturor jucătorilor. **Toate indiciile identice sau incorecte** (vezi pag. 2) **sunt anulate**.

Notă: *Dacă toate indiciile sunt anulate, puneți cartea cu cuvântul misterios în cutia jocului și continuați direct cu faza 5 (Sfârșitul rundei).*



Ascundeți un indiciu anulat culcând șevaletul pe masă.

Indicii identice

- Cuvinte identice (*Măr* și *Măr*)
- Cuvinte din aceeași familie (*Japonia* și *Japonez*)
- Aceleași cuvinte la singular și plural (*Cal* și *Cai*)
- Aceleași cuvinte cu greșeli de ortografie (*Tramvai* și *Tranvai*)

4 Ghicirea

După ce toate indiciile identice (sau incorecte) au fost anulate, cereți jucătorului activ **să deschidă ochii**. Acum poate ghici cuvântul misterios din indiciile rămase.

Pentru a ghici, are dreptul la **un singur** răspuns sau poate pasa.

✓ **Răspuns corect:** Dacă jucătorul activ a ghicit cuvântul misterios, runda este **câștigată**. Așezați cartea cu fața în sus lângă pachet.

••• **Pas:** Dacă jucătorul activ alege să paseze, runda este **pierdută**. Puneți cartea înapoi în cutie.

✗ **Răspuns incorect:** Dacă jucătorul activ nu a ghicit cuvântul misterios, **pierderea este dublă**. Puneți această carte **și** prima carte din pachet înapoi în cutie.

Notă: *Dacă nu mai sunt cărți în pachet, eliminați o carte câștigată anterior, dacă este posibil.*

5 Sfârșitul rundei

Luați-vă șevaletul înapoi și ștergeți indiciul cu laveta. Jucătorul din stânga jucătorului activ devine noul jucător activ și începe o rundă nouă.

Sfârșitul jocului

Jocul se termină odată ce pachetul de 13 cărți este epuizat. Numărați cărțile câștigate și comparați scorul cu tabelul de mai jos pentru a afla nivelul vostru.

Cărți câștigate	Nivel
0-3	**Văleu...** Ce s-a întâmplat?
4-6	**Nu e rău.** Cu siguranță puteți mai bine!
7-8	**Mediu.** E un început bun. Mai încercați!
9-10	**Bine.** Un prim pas spre glorie?
11	**Foarte bine!** Puteți fi mândri!
12	**Impresionant!** Sunteți aproape campioni!
13	**Incredibil!** Un scor perfect!

Varianta pentru 3 și 4 jucători

Cu 3 și 4 jucători, jocul se desfășoară după aceleași reguli, dar cu următoarele modificări:

- Fiecare jucător folosește **două șevalete**, cu excepția jucătorului activ, care folosește doar unul pentru a ține cartea.
- Când scrieți indicii (faza 2), scrieți un indiciu diferit pe fiecare dintre șevaletele voastre. Astfel, oferiți câte **două indicii** în loc de un singur indiciu.

MENȚIUNI
Designeri: **Ludovic Roudy** & **Bruno Sautter**
Dezvoltare și publicare: **Cédrick Caumont** & **Thomas Provoost**
aka « Les Belges à Sombreros » și **echipa Repos Production**
Mențiuni complete disponibile pe internet: **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
Acest material poate fi utilizat doar pentru distracție privată.