JUST ONE

Just One **es un party game cooperativo donde intentás que otros jugadores adivinen la palabra misteriosa con la pista secreta que escribís en tu atril. Elegí cuidadosamente porque las pistas idénticas ¡quedarán anuladas!**

Una vez jugadas las 13 cartas, cuenten su puntaje y traten de establecer un nuevo récord cada vez que juegan.

Preparación

1. Repartan a cada participante un **atril** y un **lápiz** de mismo color y un trapo.
2. Mezclen las cartas y formen una pila con **13 cartas** boca abajo en el medio de la mesa.
3. Elijan al azar quién será **la persona encargada de adivinar en la primera ronda**.

Ejemplo para 5 participantes



Contenido: *110 cartas • 7 atriles • 7 lápices*
7 trapos • este reglamento

8+ 3-7 20'

asmodee®

El juego

El juego se desarrolla en varias rondas y se termina cuando ya no quedan cartas en la pila de 13 cartas. Cada ronda tiene **5 etapas**:

1 Elegir la palabra misteriosa

La persona encargada de adivinar toma la primera carta del mazo de la mesa y, **sin mirarla**, la ubica sobre su atril a la vista de todos menos suyo.

Luego, elige **un número del 1 al 5**.
Esa palabra será la palabra misteriosa que tendrá que adivinar en esta ronda.

Aclaración: *Si alguien en la mesa no conoce el significado de esa palabra puede pedir que elijan otro número.*



El borde del atril sostiene la carta.

2 Escribir pistas

Todo el mundo (menos quien va a adivinar) escribe la pista **en secreto** en sus atriles. Esta pista debe ser **una sola palabra y válida**.

Las siguiente son consideradas pistas válidas: sustantivos propios (Lionel, Charly), un número (007), una onomatopeya (Riiing), un acrónimo (AFA) o un carácter especial ($).

Pistas inválidas

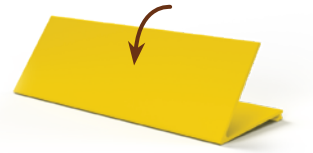
- La palabra misteriosa en otro idioma (*Green* para adivinar *Verde*)
- Una palabra de la misma familia que la palabra misteriosa (*Princesa* para adivinar *Príncipe*)
- Una palabra inventada (*Tazaeafé* para adivinar *Café*)
- Una palabra fonéticamente idéntica a la palabra misteriosa (*Tuvo* para adivinar *Tubo*)

3 Comparar pistas

Una vez que todo el mundo escribió sus pistas, quien le toque adivinar **cierra los ojos**.

Se comparan las pistas. **Todas las pistas idénticas o inválidas** (ver p. 2) **se anulan**.

Aclaración: *Si todas las pistas se cancelan, la carta vuelve a la caja y continúen directo a la etapa 5 (Fin de la ronda).*



Escondé una pista anulada simplemente inclinando el atril hacia adelante.

Pistas idénticas

- Palabras idénticas (*Manzana* y *Manzana*)
- Palabras en la misma familia (*Japón* and *japonés*)
- La misma palabra en singular y plural (*Caballo* and *Caballos*)
- La misma palabra mal escrita (*Cacerola* and *Caserola*)

4 Adivinar

Luego que todas la pistas inválidas o idénticas se hayan anulado, la persona que adivina puede **abrir los ojos**. Es hora de adivinar la palabra misteriosa con las pistas a la vista.

Para hacerlo, **solo** tendrá un intento. O también puede elegir pasar.

✓ **Respuesta correcta:** Si descubre la palabra misteriosa, la ronda es un **éxito**. Se ubica la carta boca arriba al lado de la pila de la mesa.

••• **Pasa:** Si decide pasar, la ronda **se pierde**. La carta vuelve a la caja del juego y se pasa a la siguiente ronda.

✗ **Respuesta incorrecta:** Si dice cualquier otra palabra, la ronda **se pierde por partida doble**. La carta usada en la ronda **Y** la primera de la pila del centro de la mesa van vuelven a la caja del juego.

Aclaración: *Si ya no quedan cartas en la pila del centro, pierden una de las cartas ganadas en rondas anteriores.*

5 Fin de la ronda

Cada participante borra su atril con el trapito y comienza una nueva ronda. Esta vez, la persona a la izquierda de quién acaba de adivinar estará encargada hacerlo.

Fin del juego

El juego se termina cuando no hay más cartas en la pila del centro de la mesa. Cuenten las cartas que ganaron y comparen ese número con la tabla a continuación:

Cartas Ganadas	Nivel
0-3	**Eeee...** ¿Qué pasó?
4-6	**No está mal.** Podrían haber tenido un mejor desempeño.
7-8	**Promedio.** Es un buen comienzo. ¡Seguí participando!
9-10	**Bien.** ¿Un primer paso hacia la gloria?
11	**¡Muy bien!** ¡Deberían estar orgullosos!
12	**¡Impresionante!** ¡Cebollitas subcampeón!
13	**¡Increíble!** ¡Puntaje perfecto!

Variante para 3 y 4 participantes

Para 3 y 4 participantes el juego se desarrolla igual salvo por lo siguiente:

- Cada participante toma **dos atriles** excepto quien adivina que solo usa uno para sostener la carta.
- Cuando se escriben las pistas (fase 2), los participantes escriben una pista diferente en cada atril, es decir, quedarán **dos pistas por participante**.

Escaneá y accedé a los beneficios

My asmodee players only

CREDITOS

Diseño: **Ludovic Roudy** & **Bruno Sautter**

Desarrollo y publicación: **Cédrick Caumont** & **Thomas Provoost** aka « Les Belges à Sombreros » y **el equipo de Repos Production**

Créditos completos en línea: **www.rprod.com/en/just-one/credits**

© 2025 Repos Production. Just One®, asmodee® son marcas comerciales propiedad de las entidades de asmodee. Todos los derechos reservados.

Repos Production, Rue des Comédiens 22, 1000 Brussels, Belgium

www.rprod.com

Este material solo puede ser usado para entretenimiento personal.