JEDNÍM SLOVEM

Jedním slovem **je kooperativní party hra, ve které musí hráč uhodnout tajné slovo na základě nápověd svých spoluhráčů.**
Nápovědu volte pečlivě, protože všechny shodné nápovědy se vyřadí!

Po odehrání 13 karet si spočítejte svůj výsledek a každou další hrou se snažte vytvořit si nový osobní rekord.

Příprava hry

1. Každý hráč si vezme jeden **podstavec**, **mazatelný popisovač** stejné barvy a hadřík.
2. Zamíchejte všechny karty, náhodně **vyberte 13** a vytvořte z nich dobírací balíček lícem dolů.
3. Náhodně zvolte hráče, který se stane prvním **aktivním hráčem**.

Příklad přípravy hry pro 5 hráčů



8+ 3-7 20'

Obsah: *110 karet • 7 podstavců • 7 mazatelných popisovačů*
7 hadříků • pravidla

asmodee®

Průběh hry

Hra se hraje v průběhu několika kol; až dojdou karty v dobíracím balíčku, nastává konec hry. Každé kolo se skládá z **5 fází**.

1 Výběr tajného slova

Aktivní hráč vezme vrchní kartu z dobíracího balíčku, **aniž by se na ni podíval**, a položí ji na svůj podstavec tak, aby si ji mohli přečíst všichni ostatní hráči kromě něho.

Poté řekne **číslo od 1 do 5**.
Slovo v řádku odpovídajícímu vybranému číslu se pro dané kolo stává tajným slovem, které aktivní hráč musí uhodnout.

Poznámka: *V případě, že vybranému slovu nerozumíte, můžete požádat aktivního hráče, aby určil jiné číslo.*



Okraj podstavce přidržuje kartu.

2 Napsání nápověd

Všichni, s výjimkou aktivního hráče, **tajně** napíšou nápovědu na svůj podstavec. Nápověda nesmí obsahovat více než **jedno slovo** a zároveň musí být **platná**.

Za platnou nápovědu se považuje složené slovo (kolotoč), vlastní jméno (Sherlock, Red Bull), číslo (007), citoslovce (brrr, prásk), zkratka (FBI) nebo speciální znak ($).

Neplatná nápověda

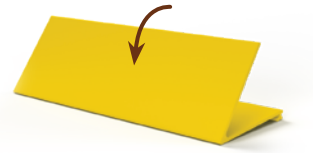
- Tajné slovo napsané v jiném jazyce (*green* pro uhodnutí slova *zeleň*).
- Jazykově příbuzné slovo (*princezna* pro uhodnutí slova *princ*).
- Smyšlené slovo (*kuvava* pro uhodnutí slova *káva*).
- Slovo se stejnou výslovností jako tajné slovo, ale s odlišným významem (*vír* pro uhodnutí slova *výr*).

3 Porovnání nápověd

Jakmile všichni napíšou svou nápovědu, aktivní hráč **zavře oči**.

Nyní odhalte své podstavce a porovnejte svou nápovědu s nápovědami ostatních hráčů. **Všechny neplatné** (viz str. 2) **nebo stejné nápovědy vyřaďte**.

Poznámka: *Dojde-li k situaci, že jste museli vyřadit všechny nápovědy, vraťte kartu s tajným slovem do krabice a pokračujte rovnou fází 5 (konec kola).*



Vyřazené nápovědy skryjte otočením podstavců na stole textem dolů.

Stejné nápovědy

- Stejná slova a zdrobněliny (*jablko* a *jablíčko*).
- Slova se stejným kořenem (*Japonsko* a *Japonec*).
- Varianty stejného slova – jednotné a množné číslo (*kůň* a *koně*), odlišný rod (*princ* a *princezna*).
- Stejná slova napsaná nespisovně (*fyzika* a *fizyka*).

4 Hádání

Po vyřazení všech neplatných nebo stejných nápověd požádejte aktivního hráče, aby **otevřel oči**. Nyní může ze zbylých nápověd uhodnout tajné slovo.

Na uhodnutí tajného slova má pouze **jeden pokus**, nebo se může rozhodnout nehádat.

✓ **Správný tip:** Jestliže aktivní hráč odhalil tajné slovo, kolo jste **vyhráli**. Položte kartu se slovem lícem nahoru vedle dobíracího balíčku.

… **Vynechání:** Není-li si hráč jistý svou odpovědí a slovo nehádá, kolo jste **prohráli**. Kartu odložte do krabice.

✗ **Špatný tip:** V případě, že aktivní hráč tipoval špatně, **prohráváte dvě kola**. Příslušnou kartu **a také** vrchní kartu z dobíracího balíčku odložte do krabice.

Poznámka: *Jestliže v dobíracím balíčku již nezbyly žádné karty, odstraňte dříve vyhranou kartu.*

5 Konec kola

Vezměte si zpět své podstavce a hadříkem smažte nápovědu. Novým aktivním hráčem se stává hráč po levici aktivního hráče (po směru hodinových ručiček), který zahájí nové kolo.

Konec hry

Jakmile dojde balíček všech 13 karet, hra končí. Sečtěte množství získaných karet a porovnejte své skóre s níže uvedenou tabulkou, čímž určíte svou dosaženou úroveň.

Počet karet	Úroveň
0-3	**Jejda...** Co se stalo?
4-6	**Není to špatné.** Ale mohlo by to být lepší.
7-8	**Běžný průměr.** Dobrý začátek, ale zkuste to znovu!
9-10	**Slušné.** První krok na cestě ke slávě?
11	**Velmi dobré!** Můžete být na sebe pyšní!
12	**Vynikající!** Pomalu se stáváte šampiony!
13	**Neuvěřitelné!** Dokonalý výsledek!

Varianta hry pro 3 a 4 hráče

Ve hře pro 3 a 4 hráče platí stejná pravidla, ale s následujícími změnami:

- Každý hráč, s výjimkou aktivního hráče, si vezme **dva podstavce**. Aktivní hráč bude mít pouze jeden podstavec pro umístění karty.
- V průběhu psaní nápověd (fáze 2) napište různou nápovědu na každý svůj podstavec. Dáte tak **dvě nápovědy** namísto jedné.



TVŮRCI
Autoři hry: **Ludovic Roudy** a **Bruno Sautter**
Vývoj a vydavatelství: **Cédrick Caumont** a **Thomas Provoost**
aka « Les Belges à Sombreros » a **tým studia Repos Production**
Kompletní přehled spolupracovníků: **www.rprod.com/en/just-one/credits**

© 2025 Repos Production. Just One® a asmodee® jsou ochranné známky vlastněné společnostmi asmodee. Všechna práva vyhrazena.
Repos Production, Rue des Comédiens 22, 1000 Brussels, Belgium
www.rprod.com
Tento materiál lze používat pouze pro soukromou zábavu.