Just One ist ein kooperatives Partyspiel, bei dem ihr Hinweise auf eure Tafeln schreibt, die jemandem von euch helfen, das geheime Wort zu erraten.
Wählt eure Hinweise sorgfältig, denn identische Hinweise werden entfernt!

Ermittelt nach 13 Karten euer Ergebnis und versucht, mit jeder Partie einen neuen Rekord aufzustellen.

Vorbereitung

1. Nehmt euch jeweils eine **Tafel** und einen gleichfarbigen **Stift** sowie ein Wischtuch.
2. Mischt die Karten und **zieht davon zufällig 13**. Legt die 13 Karten als verdeckten Stapel in die Tischmitte.
3. Bestimmt zufällig die erste **ratende Person**.

Beispiel für eine Partie zu fünft



8+ 3-7 20'

Spielmaterial: *110 Karten • 7 abwischbare Tafeln • 7 Stifte*
7 Wischtücher • diese Spielanleitung

asmodee

Spielablauf

Eine Partie wird über mehrere Runden gespielt und endet, sobald die 13 Karten aufgebraucht sind.
Jede Runde besteht aus **5 Phasen**:

1 Das geheime Wort auswählen

Die ratende Person zieht die oberste Karte des Stapels, **ohne sie anzuschauen**, und stellt sie auf ihre Tafel, sodass alle anderen sie lesen können.

Dann nennt sie **eine Zahl zwischen 1 und 5**.
Das entsprechende Wort ist das geheime Wort dieser Runde, das sie erraten muss.

Hinweis: *Falls du das geheime Wort nicht kennst, kannst du die ratende Person bitten, eine andere Zahl zu wählen.*



Eine der Tafelseiten hat eine Haltevorrichtung für die Karte.

2 Hinweise notieren

Alle außer der ratenden Person schreiben **im Geheimen** einen Hinweis auf ihre Tafel.
Dieser Hinweis muss aus **einem einzigen Wort** bestehen und muss außerdem **gültig** sein.

Das hier sind gültige Hinweise: ein zusammengesetztes Wort (Rummelplatz), ein Eigenname (Sherlock, Red Bull), eine Ziffernfolge (007), eine Lautmalerei (Riiing), eine Abkürzung (FBI) oder ein Sonderzeichen ($).

Ungültige Hinweise

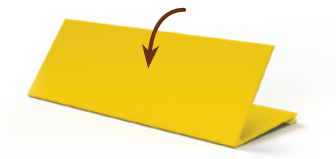
- Das geheime Wort in einer anderen Sprache (z. B. *Green* als Hinweis für *Grün*)
- Ein Wort aus derselben Wortfamilie wie das geheime Wort (z. B. *Prinzessin* als Hinweis für *Prinz*)
- Ein frei erfundenes Wort (z. B. *Süßding* als Hinweis für *Torte*)
- Ein Wort, das ähnlich klingt wie das geheime Wort (z. B. *Graph* als Hinweis für *Graf*)

3 Hinweise vergleichen

Sobald ihr alle einen Hinweis notiert habt, muss die ratende Person **die Augen schließen**.

Dann deckt ihr eure Tafeln auf und vergleicht eure Hinweise. **Alle identischen oder ungültigen** (siehe Seite 2) **Hinweise werden nun entfernt**.

Hinweis: *Falls nach diesem Schritt kein Hinweis übrig ist, legt die Karte mit dem geheimen Wort zurück in die Schachtel und springt direkt zu Phase 5 (Ende der Runde).*



Verdecke einen entfernten Hinweis, indem du deine Tafel nach vorne kippst.

Identische Hinweise

- Identische Wörter (*Apfel* und *Apfel*)
- Wörter aus der gleichen Wortfamilie (*Japan* und *japanisch*)
- Gleiche Wörter im Singular und Plural (*Pferd* und *Pferde*)
- Gleiche Wörter mit Rechtschreibfehlern (*Rhythmus* und *Rythmus*)

4 Rateversuch

Nachdem ihr alle identischen (oder ungültigen) Hinweise entfernt habt, kann die ratende Person **ihre Augen wieder öffnen**. Sie darf nun das geheime Wort anhand der verbliebenen Hinweise erraten.

Sie hat nur einen **einzigen** Rateversuch, kann sich aber auch entscheiden zu passen.

✓ **Erfolg:** Nennt die ratende Person das geheime Wort, gilt die Runde als **gewonnen**. Legt die Karte offen neben den Stapel.

Hinweis: *Manche Karten enthalten Berufsbezeichnungen in männlicher oder weiblicher Form. Der Rateversuch gilt als erfolgreich, egal welche der Formen genannt wird.*

… **Passen:** Entscheidet sich die ratende Person, diese Runde zu passen, gilt die Runde als **verloren**. Legt die Karte zurück in die Schachtel.

✗ **Misserfolg:** Nennt die ratende Person ein falsches Wort, gilt die Runde als **doppelt verloren**. Legt diese Karte **und** die oberste Karte des Stapels zurück in die Schachtel.

Hinweis: *Sollte der Stapel leer sein, entfernt eine zuvor gewonnene Karte.*

5 Ende der Runde

Stellt eure Tafel wieder vor euch hin und wischt euren alten Hinweis mit dem Wischtuch weg. Die Person links von der ratenden Person wird die neue ratende Person und eine neue Runde beginnt.

Ende der Partie

Die Partie endet, sobald alle 13 Karten aufgebraucht sind. Zählt nun eure gewonnenen Karten und vergleicht die Anzahl mit der Tabelle, um euer Ergebnis zu ermitteln:

Gewonnene Karten	Ergebnis
0-3	**Oh, oh!** Was war das denn?
4-6	**Nicht schlecht.** Aber das könnt ihr sicher besser.
7-8	**Durchschnitt.** Ein guter Anfang. Versucht es noch mal!
9-10	**Gut.** Der erste Schritt zu großem Ruhm?
11	**Sehr gut!** Ihr könnt stolz auf euch sein!
12	**Beeindruckend!** Ihr seid fast Champions!
13	**Unglaublich!** Ein perfektes Ergebnis!

Variante für 3 und 4 Personen

Bei einer Partie zu dritt und zu viert gelten die normalen Regeln, jedoch mit folgenden Änderungen:

- Jede Person nimmt sich **zwei Tafeln**, außer der ratenden Person. Sie nimmt sich nur eine Tafel als Kartenhalter.
- Beim Aufschreiben der Hinweise (Phase 2) schreibt ihr auf jede eurer Tafeln einen Hinweis. Statt nur einem Hinweis gebt ihr also jeweils **zwei Hinweise**.

Jetzt scannen & Vorteile sichern
My asmodee players only*
*Für Spielefans

CREDITS
Autoren: **Ludovic Roudy & Bruno Sautter**
Entwicklung und Veröffentlichung: **Cédrick Caumont & Thomas Provoost**
aka « Les Belges à Sombreros » und das **Team von Repos Production**
Vollständige Credits: **www.rprod.com/de/just-one/credits**

© 2025 Repos Production. Just One® sowie die Marke asmodee® gehören asmodee-Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten.
Repos Production, Rue des Comédiens 22, 1000 Brussels, Belgium
www.rprod.com
Die Inhalte dieses Spiels dürfen nur zu rein privaten Zwecken verwendet werden.