Just One **es un party game cooperativo en el que tendréis que conseguir que alguien adivine una palabra misteriosa, escribiendo en secreto una pista en vuestros atriles.**
¡Pero elegid con cuidado, porque las pistas idénticas se anularán!

¡Al final de la partida, calculad vuestra puntuación y tratad de superar vuestro récord!

Preparación

1. Cada participante recibe un **atril** y un **rotulador borrable** del mismo color, además de un borrador.

2. Se barajan las cartas y se **sacan 13** al azar para formar una pila bocabajo en el centro de la mesa.

3. Se designa al azar al participante que será el primer **participante activo**.

Ejemplo visual para 5 participantes



8+ 3-7 20'

Contenido: *110 cartas • 7 atriles • 7 rotuladores borrables*
7 borradores • este reglamento

asmodee®

Desarrollo de la partida

La partida se desarrolla a lo largo de varias rondas y acaba cuando se agota la pila de 13 cartas. Cada ronda consta de **5 fases**:

1 Selección de la palabra misteriosa

El participante activo saca la primera carta de la pila **sin mirarla** y la coloca en su atril de manera que solo los demás participantes puedan leerla.

A continuación, elige un **número del 1 al 5**. La palabra correspondiente es la palabra misteriosa que el participante activo debe adivinar.

Nota: *si los demás participantes no conocen la palabra seleccionada, pueden pedirle al participante activo que elija otro número.*



El reborde del atril sirve para sujetar la carta.

2 Elección de las pistas

Todos los participantes, salvo el participante activo, escriben **en secreto** una pista en su atril. Es obligatorio que la pista esté compuesta por **una única palabra** y que esta sea **válida**.

Se consideran pistas válidas: los nombres propios (Sherlock, Red Bull), los números (007), las onomatopeyas (Riiing), los acrónimos (FBI) y los caracteres especiales ($).

Pistas no válidas

- La palabra misteriosa escrita en otro idioma (*Black* como pista para *Negro*)
- Una palabra de la misma familia que la palabra misteriosa (*Princesa* como pista para *Príncipe*)
- Una palabra inventada (*Cosidulz* como pista para *Pastel*)
- Una palabra fonéticamente idéntica a la palabra misteriosa (*Tuvo* como pista para *Tubo*)

3 Comparación de las pistas

Cuando todos los participantes hayan escrito sus pistas, el participante activo **cierra los ojos**.

Ahora, los demás participantes giran sus atriles y comparan sus pistas. **Todas las pistas no válidas** (ver pág. 2) **o idénticas quedan anuladas**.

Nota: *si todas las pistas quedan anuladas, la carta con la palabra misteriosa se deja en la caja del juego y se pasa directamente a la fase 5 (Final de la ronda).*



Para anular una pista, inclina el atril hacia delante para que no se vea.

Pistas idénticas

- Palabras idénticas (*Manzana* y *Manzana*)
- Palabras de la misma familia (*Japón* y *Japonés*)
- La misma palabra en singular y en plural (*Caballo* y *Caballos*)
- La misma palabra con faltas de ortografía (*Tobogán* y *Tovogán*)

4 Propuesta

Una vez anuladas todas las pistas idénticas (o no válidas), el participante activo **abre los ojos** y trata de adivinar la palabra misteriosa con la ayuda de las pistas que quedan.

Para ello, solo tiene derecho a hacer **una única** propuesta. También puede decidir pasar.

✓ **Acierto:** si el participante activo adivina la palabra misteriosa, **ganáis** la ronda y dejáis la carta bocarriba junto a la pila.

••• **Pase:** si el participante activo decide no contestar, **perdéis** la ronda y guardáis la carta en la caja del juego.

✗ **Fallo:** si el participante activo hace una propuesta errónea, **perdéis dos rondas**. Guardad esta carta **y** la primera carta de la pila en la caja del juego.

Nota*: si ya no quedan cartas en la pila, perdéis una carta que hubierais ganado anteriormente.*

5 Final de la ronda

Borrad las pistas de vuestros atriles con los borradores. El participante situado a la izquierda del participante activo se convierte en el nuevo participante activo y comienza una nueva ronda.

Final de la partida

La partida termina cuando se agota la pila de 13 cartas. Contad las cartas que hayáis ganado y consultad la siguiente tabla para saber vuestro nivel.

Cartas ganadas	Nivel
0-3	**Uf...** ¿Qué os ha pasado?
4-6	**No está mal.** Podríais haberlo hecho mucho mejor.
7-8	**Normal.** Es un buen comienzo. ¿Y si volvéis a intentarlo?
9-10	**Bien.** ¿El primer paso hacia la gloria?
11	**¡Muy bien!** ¡Qué orgullo!
12	**¡Impresionante!** ¡Una victoria casi absoluta!
13	**¡Increíble!** ¡La puntuación perfecta!

Variante para 3 y 4 participantes

Con 3 y 4 participantes, la partida se desarrolla según las reglas habituales, pero con los siguientes cambios:

- Cada participante recibe **dos atriles**, salvo el participante activo, que solo utiliza uno para sujetar la carta.
- Al elegir las pistas (fase 2), escribe una pista en cada uno de tus atriles. De este modo, cada participante presenta **dos pistas** en vez de una.

Escanea y accede a tus ventajas
My asmodee players only

CRÉDITOS
Autores: **Ludovic Roudy** y **Bruno Sautter**
Desarrollo y edición: **Cédrick Caumont** y **Thomas Provoost**
aka « Les Belges à Sombreros » y el **equipo de Repos Production**
Traducción al español: **Carlos Loscertales Martínez** • Revisión: **Joaquín C. Martín-Rayo**
Créditos completos online: **www.rprod.com/es/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 utilizarse para entretenimiento privado.