***Just One*** **est un jeu d'ambiance coopératif où vous faites deviner un Mot Mystère à une autre personne en écrivant, secrètement, un indice sur votre chevalet. Choisissez bien, car tous les indices identiques seront annulés !**

**Après 13 cartes, découvrez votre score, et tentez de battre votre record à chaque nouvelle partie.**

## Mise en place

1. Distribuez, à chaque personne, un **chevalet**, un **crayon effaçable** de même couleur et une chiffonnette.

2. Mélangez les cartes. **Prenez-en 13**, au hasard, et formez une pile, face cachée, au centre de la table.

3. Désignez une personne au hasard. Elle devra deviner le premier Mot Mystère.

*Exemple d'une mise en place pour 5 personnes*



8+ 3-7 20'

***Contenu :*** *110 cartes • 7 chevalets • 7 crayons effaçables 7 chiffonnettes • ce feuillet de règles*

asmodee®

# Déroulement de la partie

La partie se déroule en une succession de manches et prend fin lorsque la pile de 13 cartes est épuisée. Chaque manche se déroule en **5 phases** :

## 1 Sélection du Mot Mystère

La personne qui devine prend, **sans la regarder**, la première carte de la pile et la place sur son chevalet de sorte que tout le monde (sauf elle) puisse la lire.

Elle annonce alors un **chiffre de 1 à 5**. Les autres personnes devront lui faire deviner le Mot Mystère correspondant.

***Remarque** : Si vous ne connaissez pas le Mot Mystère, vous pouvez lui demander de choisir un autre chiffre.*




*Le côté recourbé du chevalet permet de maintenir la carte.*

## 2 Choix des indices

À l'exception de la personne qui devine, écrivez **secrètement** un indice sur votre chevalet. Cet indice doit obligatoirement être composé d'**un seul mot** et doit être **valide**.

Sont considérés comme des indices valides : un mot composé (arc-en-ciel), un nom propre (Sherlock, Red Bull), un nombre (007), une onomatopée (driiing), un sigle (FBI) ou un caractère spécial ($).

### Indices non valides

- Le Mot Mystère traduit dans une langue étrangère (*Pink* pour faire deviner *Rose*)
- Un mot de la même famille que le Mot Mystère (*Princesse* pour faire deviner *Prince*)
- Un mot inventé (*Truxucré* pour faire deviner *Gâteau*)
- Un homophone du Mot Mystère (*Rhum* pour faire deviner *Rome*)

## 3 Comparaison des indices

Lorsque tout le monde a écrit son indice, la personne qui devine **ferme les yeux**.

Dévoilez ensuite votre chevalet et comparez votre indice avec celui des autres. **Tous les indices identiques ou non valides** (cf. p. 2) **sont annulés**.

***Remarque :*** *Si tous les indices sont annulés, placez la carte du Mot Mystère dans la boîte de jeu et passez directement à la phase 5 (Fin de la manche).*



*Cachez un indice annulé en basculant le chevalet vers l'avant.*

### Indices identiques

- Les mots identiques (*Pomme* et *Pomme*)
- Les mots d'une même famille (*Japon* et *Japonais*)
- Les mêmes mots au singulier et au pluriel (*Cheval* et *Chevaux*)
- Les mêmes mots, mais avec des fautes d'orthographe (*Fantôme* et *Phantome*)

## 4 Réponse

Lorsque tous les indices identiques (ou non valides) ont été annulés, demandez à la personne qui devine d'**ouvrir les yeux**. Elle peut maintenant deviner le Mot Mystère à l'aide des indices restants.

Pour cela, elle n'a droit qu'à **une seule** réponse, mais elle peut toujours choisir de passer.

✓ **Bonne réponse :** Si elle trouve le Mot Mystère, la manche est **gagnée**. Placez la carte face visible à côté de la pile.

***Remarque :*** *Certaines cartes comportent des noms de métiers, écrits tantôt au féminin, tantôt au masculin. La réponse est considérée comme correcte, quel que soit le genre prononcé.*

… **Passe :** Si elle choisit de passer, la manche est **perdue**. Remettez la carte dans la boîte.

✗ **Mauvaise réponse :** Si elle donne une mauvaise réponse, la manche est **doublement perdue**. Remettez cette carte **et** la première carte de la pile dans la boîte.

***Remarque :*** *S'il ne reste plus de cartes dans la pile, enlevez une carte précédemment gagnée, si possible.*

## 5 Fin de la manche

Reprenez votre chevalet et effacez votre indice à l'aide de votre chiffonnette. Une nouvelle manche commence et c'est la personne suivante, dans le sens horaire, qui doit maintenant deviner un nouveau Mot Mystère.

# Fin de la partie

La partie se termine lorsque la pile de 13 cartes est vide. Comptez alors le nombre de cartes gagnées et comparez votre score avec le tableau ci-dessous pour découvrir votre niveau.

| Cartes réussies | Niveau |
|---|---|
| 0-3 | **Aïe...** Que s'est-il passé ? |
| 4-6 | **Pas mal.** Vous pouvez certainement faire mieux. |
| 7-8 | **Moyen.** C'est un bon début. Réessayez ! |
| 9-10 | **Bien.** Un premier pas vers la gloire ? |
| 11 | **Très bien !** C'est un score qui se fête ! |
| 12 | **Impressionnant !** Vous êtes presque des champions ! |
| 13 | **Incroyable !** Le score parfait ! |

# Variante pour 3 et 4 personnes

À 3 et 4 personnes, la partie se déroule selon les mêmes règles, avec les adaptations suivantes :

- Prenez **deux chevalets** par personne, excepté celle qui devine qui n'en prend qu'un pour maintenir la carte.
- Lors du choix des indices (phase 2), écrivez un indice sur chacun de vos deux chevalets. Vous donnez donc **2 indices par personne** au lieu d'un seul.

Scannez et accédez à des avantages
My asmodee

**CREDITS**
Auteurs : **Ludovic Roudy** & **Bruno Sautter**
Édition et développement : **Cédrick Caumont** & **Thomas Provoost**
aka « Les Belges à Sombreros » et la **team Repos Production**
Crédits complets sur : **www.rprod.com/fr/just-one/credits**
Suivez-nous : @ReposProduction

© 2025 Repos Production. Just One®, asmodee® sont des marques appartenant aux entités asmodee. Tous droits réservés.
**Repos Production, Rue des Comédiens 22, 1000 Bruxelles, Belgique** - www.rprod.com
Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement strictement personnel et privé.

FR ÉLÉMENTS D'EMBALLAGE + NOTICE
FR DONNEZ OU RECYCLEZ ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr