JUST ONE

Just One **è un party game collaborativo in cui cercherete di far indovinare le Parole Mistero agli altri giocatori scrivendo segretamente indizi sui vostri cavalletti. Scegliete però con attenzione, perché ogni indizio identico verrà annullato!**

Dopo aver giocato 13 carte, scoprite il punteggio della vostra squadra e provate a battere un nuovo record a ogni partita.

Preparazione

1. Distribuite a ogni giocatore un **cavalletto**, una **matita cancellabile** dello stesso colore e un panno per cancellare.

2. Mescolate le carte e **pescatene 13** in maniera casuale per formare un mazzo di carte a faccia in giù al centro del tavolo.

3. Scegliete in maniera casuale un giocatore che sarà il primo **giocatore attivo**.

Esempio di preparazione per una partita a 5 giocatori



8+ 3-7 20'

Contenuto: *110 carte • 7 cavalletti • 7 matite cancellabili*
7 panni per cancellare • questo regolamento

asmodee®

Svolgimento del gioco

La partita si svolge in una successione di round e termina quando il mazzo di 13 carte viene esaurito. Ogni round si divide in **5 fasi**:

1 Selezionare la Parola Mistero

Il giocatore attivo pesca la carta in cima al mazzo **senza guardarla** e la colloca sul proprio cavalletto in modo che gli altri giocatori possano leggerla.

Poi, il giocatore attivo dichiara un **numero da 1 a 5**. La parola che corrisponde al numero è la Parola Mistero che il giocatore attivo dovrà indovinare in questo round.

Nota: *Se non conoscete la Parola Mistero, potete chiedere al giocatore attivo di scegliere un altro numero.*



Il cavalletto sostiene la carta.

2 Scrivere gli indizi

Tutti i giocatori, a eccezione del giocatore attivo, scrivono **segretamente** un indizio sul proprio cavalletto. Questo indizio deve corrispondere a **una singola parola** considerata **valida**.

I seguenti indizi sono considerati validi: una parola composta (pescecane), un nome proprio (Pinocchio, Red Bull), un numero (007), un'onomatopea (Riiing), un acronimo (FBI), oppure un carattere speciale (€).

Indizi non validi

- La Parola Mistero scritta in un'altra lingua (*Green* per far indovinare *Verde*)
- Una parola della stessa famiglia, ovvero avente la stessa radice, della Parola Mistero (*Principessa* per far indovinare *Principe*)
- Una parola inventata (*Cuppajo* per far indovinare *Caffè*)
- Una parola foneticamente identica alla Parola Mistero, ma che ha un significato diverso (*Hanno* per far indovinare *Anno*)

3 Confrontare gli indizi

Quando tutti i giocatori hanno scritto il proprio indizio, il giocatore attivo **chiude gli occhi**.

I giocatori rivelano quindi il proprio cavalletto e confrontano gli indizi fra loro. **Tutti gli indizi identici o non validi** (vedere pag. 2) **vengono annullati**.

Nota: *Se tutti gli indizi vengono annullati, collocare la carta con la Parola Mistero nella scatola e passare direttamente alla fase 5 (Fine del Round).*



Nascondete un indizio annullato stendendo il vostro cavalletto sul tavolo.

Indizi identici

- Parole identiche (*Mela* e *Mela*)
- Parole della stessa famiglia (*Giappone* e *Giapponese*)
- Le stesse parole al singolare e al plurale (*Cavallo* e *Cavalli*)
- Le stesse parole con errori di ortografia (*Acqua* e *Aqua*)

4 Indovinare

Dopo che tutti gli indizi identici (o non validi) sono stati annullati, chiedete al giocatore attivo di **aprire gli occhi**. Ora può provare a indovinare la Parola Mistero grazie agli indizi rimanenti.

Per farlo, ha **un solo tentativo** a disposizione, oppure può scegliere di passare e non rispondere.

✓ **Risposta corretta:** Se il giocatore attivo ha scoperto la Parola Mistero, il round viene **vinto**. Collocate la carta a faccia in su accanto al mazzo.

••• **Risposta saltata:** Se il giocatore attivo sceglie di passare e non rispondere, il round viene **perso**. Rimettete la carta nella scatola.

✗ **Risposta sbagliata:** Se il giocatore attivo dà una risposta errata, il round viene **perso due volte**. Rimettete questa carta **e** la carta in cima al mazzo nella scatola.

Nota: *Se non sono rimaste carte nel mazzo, rimuovere una carta vinta in precedenza, se possibile.*

5 Fine del Round

Riprendete il vostro cavalletto e cancellate il vostro indizio con il panno. Il giocatore a sinistra del giocatore attivo diventa il nuovo giocatore attivo e un nuovo round ha inizio.

Fine della Partita

La partita termina quando il mazzo di 13 carte viene esaurito. Contate il numero di carte vinte e confrontate il vostro punteggio con la tabella seguente per scoprire il vostro livello.

Carte vinte	Livello
0-3	**Meh...** Cos'è successo?
4-6	**Non male.** Potete certamente fare di meglio.
7-8	**Nella media.** È un buon inizio. Provate ancora!
9-10	**Bene.** Un primo passo verso la gloria?
11	**Molto bene!** Dovreste essere orgogliosi!
12	**Eccezionale!** Siete quasi dei campioni!
13	**Incredibile!** Un punteggio perfetto!

Variante per 3 e 4 giocatori

Con 3 e 4 giocatori, la partita si gioca con le stesse regole, ma con le seguenti modifiche:

- Ogni giocatore prende **due cavalletti**, a eccezione del giocatore attivo che ne prende solo uno per sorreggere la carta.
- Quando scrivete gli indizi (fase 2), scrivete un indizio su entrambi i vostri cavalletti. Quindi darete **due indizi ciascuno** invece che uno.

Scansiona e accedi ai vantaggi
My asmodee players only

RICONOSCIMENTI
Designer: **Ludovic Roudy** e **Bruno Sautter**
Sviluppo e pubblicazione: **Cédrick Caumont** e **Thomas Provoost**
aka « Les Belges à Sombreros » e il **Repos Production team**
Riconoscimenti completi online: **www.rprod.com/it/just-one/credits**

© 2025 Repos Production. Just One® e asmodee® sono marchi registrati di proprietà delle entità asmodee. Tutti i diritti riservati.
Repos Production, Rue des Comédiens 22, 1000 Bruxelles, Belgio
www.rprod.com
Questo prodotto può essere usato solo per intrattenimento privato.