Just One is een coöperatief gezelschapsspel waarin spelers elkaar helpen geheime woorden te raden door aanwijzingen op te schrijven.
Maar denk goed na over wat je opschrijft, want gelijke aanwijzingen worden verborgen!

Na 13 kaarten bepaal je jullie score.
Probeer elke keer een hogere score te behalen!

Voorbereiding

1. Geef iedere speler een **kaarthouder**, een **potlood** van dezelfde kleur en een doekje.
2. Schud de kaarten. **Pak** willekeurig **13** kaarten en maak er een stapel van. Plaats de stapel gedekt in het midden van de tafel.
3. Bepaal samen wie er begint. Die speler is de eerste **actieve speler**.

Voorbeeld voorbereiding voor 5 spelers



8+ 3-7 20'

Inhoud: *110 kaarten • 7 kaarthouders • 7 uitwisbare potloden*
7 doekjes • deze spelregels

asmodee®

Spelverloop

Het spel wordt gespeeld in meerdere rondes en eindigt zodra de stapel met 13 kaarten leeg is. Iedere ronde bestaat uit **vijf fasen**:

1 Bepaal het geheime woord

De actieve speler pakt de bovenste kaart van de stapel en zet deze, **zonder te kijken wat erop staat**, op zijn kaarthouder. Zet de kaart zodanig neer dat alleen de andere spelers deze kunnen lezen.

De actieve speler noemt dan een **getal tussen de 1 en 5**. Het woord dat bij dat getal hoort is deze ronde het geheime woord. De actieve speler moet dit woord proberen te raden.

Opmerking: *als je niet weet wat het geheime woord betekent, mag je de actieve speler vragen een ander getal te noemen.*



Dankzij de rand van de kaarthouder blijft de kaart erop staan.

2 Schrijf een aanwijzing op

Iedereen, behalve de actieve speler, schrijft **in het geheim** een aanwijzing op zijn kaarthouder. Een aanwijzing moet uit **één woord** bestaan en moet **geldig** zijn.

Dit zijn voorbeelden van geldige aanwijzingen: een samenstelling (vergeet-me-nietje), een eigennaam (Sherlock, Maggi), getal (007), een klanknabootsing (triiiiiing), acroniem (HEMA), of een speciaal teken (€).

Ongeldige aanwijzingen

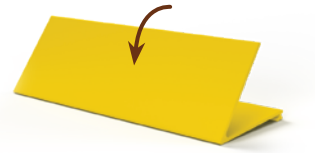
- Een vertaling van het geheime woord (*Yellow* als aanwijzing voor *Geel*)
- Een woord met dezelfde stam als het geheime woord (*Prinses* als aanwijzing voor *Prins*)
- Een verzonnen woord (*Kopjechino* als aanwijzing voor *Cappuchino*)
- Een woord dat hetzelfde klinkt als het geheime woord (*Eis* als aanwijzing voor *IJs*)

3 Vergelijk aanwijzingen

Nadat alle spelers een aanwijzing hebben opgeschreven, **sluit** de actieve speler **zijn ogen**.

De andere spelers laten hun aanwijzingen aan elkaar zien en vergelijken deze. **Aanwijzingen die gelijk of ongeldig zijn** (zie pagina 2), **worden verborgen**.

Opmerking: *als alle aanwijzingen verborgen moeten worden, leg je de kaart met het geheime woord terug in de doos. Ga daarna meteen verder met fase 5 (Einde van de ronde).*



Verberg een aanwijzing door je kaarthouder met de beschreven kant op tafel te leggen.

Gelijke aanwijzingen

- Gelijke woorden (*Appel* en *Appel*)
- Woorden die dezelfde stam hebben (*Japan* en *Japanner*)
- Enkelvoud en meervoud van hetzelfde woord (*Paard* en *Paarden*)
- Gelijke woorden met spelfouten (*Tijger* en *Teiger*)

4 Raad het woord

Nadat alle gelijke (of ongeldige) aanwijzingen verborgen zijn, mag de actieve speler **zijn ogen weer openen**. De actieve speler mag nu het geheime woord proberen te raden met de aanwijzingen die overgebleven zijn.

De actieve speler mag **één** keer raden, of passen.

✓ **Goed geraden:** als de actieve speler het geheime woord goed heeft geraden, **winnen** jullie deze ronde. Leg de gebruikte kaart open naast de stapel neer.

… **Passen:** als de actieve speler ervoor kiest om te passen, **verliezen** jullie deze ronde. Leg de gebruikte kaart terug in de doos.

✗ **Verkeerd geraden:** als de actieve speler verkeerd heeft geraden, **verliezen** jullie deze ronde **dubbel**. Leg de gebruikte kaart **en** de bovenste kaart van de stapel terug in de doos.

Opmerking*: als er geen kaarten meer op de stapel liggen, leg je een gewonnen kaart af (als jullie die hebben).*

5 Einde van de ronde

Pak je kaarthouder en veeg de aanwijzing uit met het doekje. De speler links van de actieve speler wordt de nieuwe actieve speler. Begin dan een nieuwe ronde.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra de stapel met 13 kaarten leeg is. Tel het aantal gewonnen kaarten en bepaal jullie score via onderstaande tabel.

Gewonnen kaarten	Niveau
0-3	**Oei...** Wat ging er mis?
4-6	**Niet slecht.** Maar dat kan beter.
7-8	**Mwah.** Een goed begin. Probeer het nog eens!
9-10	**Goed.** Een stap in de goede richting?
11	**Heel goed!** Jullie mogen trots op jezelf zijn!
12	**Indrukwekkend!** Echt klasse!
13	**Fantastisch!** Een perfecte score!

Variant voor 3 en 4 spelers

Met 3 of 4 spelers gelden de gewone spelregels, met onderstaande aanpassingen:

- Iedere speler pakt **twee kaarthouders**, behalve de actieve speler. Die pakt één kaarthouder om de kaart op te zetten.
- Tijdens fase 2 schrijf je twee aanwijzingen op, één op ieder van je kaarthouders. Iedereen geeft dus **twee aanwijzingen** in plaats van één.

Scan en profiteer van de voordelen
My asmodee players only

CREDITS
Ontwerpers: **Ludovic Roudy** & **Bruno Sautter**
Ontwikkelaars en uitgevers: **Cédrick Caumont** & **Thomas Provoost**
aka « Les Belges à Sombreros » en het **Repos Production team**
Volledige credits online: **www.rprod.com/nl/just-one/credits**

© 2025 Repos Production. Just One®, asmodee® zijn handelsmerken die eigendom zijn van asmodee-entiteiten. Alle rechten voorbehouden.
Repos Production, Rue des Comédiens 22, 1000 Brussels, Belgium
www.rprod.com
Dit materiaal mag alleen gebruikt worden voor privé doeleinden.