JUST ONE

PRINCIPE DU JEU

Just One est un jeu d'ambiance coopératif.
Vous jouez tous pour réaliser le meilleur score !

Ensemble, faites deviner un mot Mystère à l'un des joueurs - le joueur actif - en écrivant chacun, secrètement, un indice sur votre chevalet.

Choisissez votre indice sans vous concerter et faites preuve d'originalité pour ne pas écrire le même indice qu'un autre joueur. En effet, tous les indices identiques seront annulés avant même que le joueur actif ne puisse les voir.

À la fin de la partie, calculez votre score en fonction du nombre de mots Mystère trouvés.

MATÉRIEL

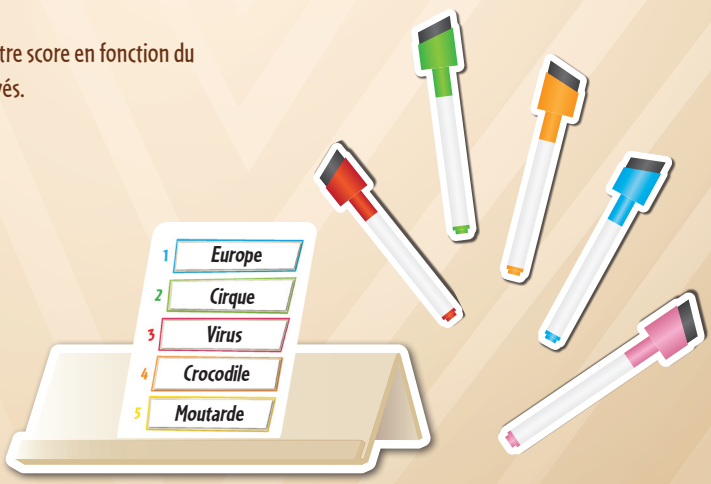
- 110 cartes
- 7 chevalets
- 7 feutres effaçables
- Ce livret de règles

MISE EN PLACE

1) Mélangez les cartes et piochez-en 13 au hasard pour former une pile face cachée au centre de la table. Rangez les cartes restantes dans la boîte, elles ne seront pas utilisées pendant cette partie.

2) Distribuez un chevalet et un feutre effaçable à chaque joueur.

3) Désignez, au hasard, un joueur qui devient le premier joueur actif.

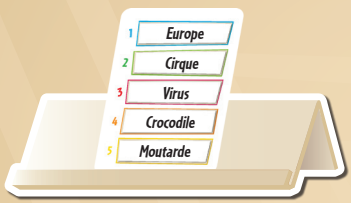


DÉROULEMENT

La partie se déroule en une succession de tours et
Chaque tour se déro

1 SÉLECTION DU MOT MYSTÈRE

Le joueur actif pioche, **sans la regarder**, la première carte de la pile et la place sur son chevalet de façon à ce que tous les **autres** joueurs puissent voir les mots (un des côtés du chevalet présente une gouttière pour tenir la carte).



Il choisit ensuite un **chiffre entre 1 et 5** pour indiquer aux autres joueurs le mot Mystère à lui faire deviner.

Remarque : Si des joueurs ne connaissent pas le mot sélectionné, ils peuvent demander au joueur actif de choisir un autre chiffre.

2 CHOIX DES INDICES

Sans se concerter et **sans le montrer aux autres,** chaque joueur écrit **un indice** sur son chevalet. Cet indice doit obligatoirement être composé d'**un seul mot**.

Remarque : Un chiffre, un nombre, un acronyme, une onomatopée ou un caractère spécial est considéré comme un mot.
Exemple : 007 est autorisé pour faire deviner Bond, tout comme Driiiiing ou SMS est autorisé pour faire deviner Téléphone, et $ est autorisé pour faire deviner Amérique.

Indices non valides :

- Le mot Mystère **orthographié différemment**.
  Exemple : Cheumiz est interdit pour faire deviner Chemise.
- Le mot Mystère écrit dans une **langue étrangère**.
  Exemple : Black est interdit pour faire deviner Noir.
- Un mot de la **même famille** que le mot Mystère.
  Exemple : Princesse est interdit pour faire deviner Prince.
- Un mot **inventé**.
  Exemple : Truxucré est interdit pour faire deviner Gâteau.
- Un mot **phonétiquement identique** au mot Mystère, mais dont la **signification est différente**.
  Exemple : Rhum est interdit pour faire deviner Rome.

IT D'UNE PARTIE

rs et prend fin lorsque la pile de cartes est épuisée.
déroule en **4 phases**.

3 COMPARAISON DES INDICES

Lorsque tous les joueurs ont écrit leur indice, **le joueur actif ferme les yeux.**

Pendant ce temps, les autres joueurs tournent leur chevalet et comparent leur indice avec celui des autres joueurs. **Tous les indices identiques ou non valides sont annulés.** Pour annuler un indice, penchez simplement le chevalet vers l'avant pour cacher l'indice.



Indices identiques :

- Deux **mots identiques**.
  Exemple : Souris et Souris sont identiques.
- Les **variantes** d'une **même famille** de mots.
  Exemple : Prince et Princesse sont considérés comme identiques.
- Les **variantes** d'un **même mot** : les pluriels, différences de genre et fautes d'orthographe ne comptent pas comme de réelles différences.
  Exemple : Prince et Princes, Boulanger et Boulangère, Philosophie et Filosofie sont identiques.

Remarque : Si tous les indices sont annulés, placez la carte du mot Mystère dans la boîte de jeu et passez directement à la phase Fin du tour.

4 RÉPONSE

Une fois les indices identiques ou non valides annulés, demandez au **joueur actif d'ouvrir les yeux et de tenter de deviner** le mot Mystère à l'aide des indices restants. Pour cela, il n'a droit qu'à **UNE SEULE RÉPONSE**.

RÉSULTATS :

✓ Réussite

Le joueur actif **trouve** le mot Mystère :
placez cette carte **face visible à côté de la pioche**.

✗ Échec

Le joueur actif donne une **mauvaise réponse** :
rangez **cette carte ET la première carte** de la pioche **dans la boîte** du jeu.

••• Passe

Le joueur actif choisit de ne pas répondre et **passe son tour** :
remettez **cette carte dans la boîte** du jeu.

Remarques :
- Si la réponse du joueur actif a la même prononciation que le mot Mystère, celle-ci est considérée comme correcte.
- Si le joueur donne une mauvaise réponse lors du dernier tour, enlevez également une carte précédemment réussie.

FIN DU TOUR

Le joueur à **gauche** du joueur actif devient le **nouveau joueur actif.** Un nouveau tour commence.
Remarque : Prenez soin de bien effacer votre ancien indice.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsque la pioche est vide.
Comptez alors le nombre de cartes réussies et comparez votre total avec ce tableau pour obtenir votre **score** :

CARTES RÉUSSIES	SCORE
13	Score parfait ! Y arriverez-vous encore ?
12	Incroyable ! Vos amis doivent être impressionnés !
11	Génial ! C'est un score qui se fête !
9-10	Waouh, pas mal du tout !
7-8	Vous êtes dans la moyenne. Arriverez-vous à faire mieux ?
4-6	C'est un bon début. Réessayez !
0-3	Essayez encore.

VARIANTE POUR 3 JOUEURS

À 3 joueurs, la partie se déroule selon les mêmes règles, à l'exception de l'adaptation suivante :

Lors de la mise en place, les joueurs prennent **chacun deux chevalets.** Pendant le choix des indices, ils écrivent un indice sur chacun de leurs chevalets. **Chaque joueur donne donc 2 indices** au lieu d'un seul.

Les indices identiques sont également annulés lors de la phase de Comparaison des indices.

CRÉDITS

Auteurs : **Ludovic Roudy & Bruno Sautter**
Développement : **" Les Belges à Sombreros "**
aka Cédrick Caumont & Thomas Provoost
Assistants éditoriaux : **Virginie Gilson & Pierre Berthelot**
Direction artistique : **Alexis Vanmeerbeeck**
Graphismes : **Éric Azagury & Florian Poullet**
Repos Team : **Nicolas Boseret, Thomas Vermeir, Guillaume Pilon, Cédric Chevalier, Géraldine Volders, Nicolas Pastor, Nastassja Vandepeutte, Nicolas Koenig, Régis Van Cutsem et Winnie Kenis.**
Remerciements : Toute l'équipe remercie Philippe Gérard et Charlotte Van Driessche pour leur relecture.

Un jeu REPOS PRODUCTION
édité par SOMBREROS PRODUCTION
© Sombreros Production (2018)
All rights reserved.
Rue des Comédiens, 22
1000 Bruxelles • BELGIQUE
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com
Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement strictement personnel et privé.