



Just One est un jeu d'ambiance coopératif où vous faites deviner un Mot Mystère à un autre joueur 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 Mélangez les cartes et **prenez-en 13** au hasard pour former une pile, face cachée, au centre de la table.
- 2 Distribuez un **chevalet** et un **feutre effaçable** à chaque joueur.
- 3 Désignez un joueur au hasard, qui devient le premier **joueur actif**.



Contenu : 110 cartes, 7 chevalets, 7 feutres effaçables, ce feuillet de règles

Déroulement de la partie

La partie se déroule en une succession de tours et prend fin lorsque la pile de 13 cartes est épuisée. Chaque tour se déroule en 5 phases.

1 Sélection du Mot Mystère

Le joueur actif prend, **sans la regarder**, la première carte de la pile et la place sur son chevalet de façon que tous les autres joueurs puissent la lire.

Il annonce alors un **chiffre entre 1 et 5**. Les autres joueurs devront lui faire deviner le Mot Mystère correspondant.

Remarque : Si vous ne connaissez pas le mot sélectionné, vous pouvez demander au joueur actif de choisir un autre chiffre.



Le côté recourbé du chevalet permet de maintenir la carte.

2 Choix des indices

À l'exception du joueur actif, écrivez **secrètement** un indice sur votre chevalet. Cet indice doit obligatoirement être composé d'un **seul mot** et doit être **valide**.

Un nom propre (Sherlock, Lego...), un mot composé (arc-en-ciel), un nombre (007), une onomatopée (driing), un sigle (FBI) ou un caractère spécial (\$) sont considérés comme des indices valides.

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*)

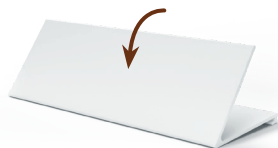
3

Comparaison des indices

Lorsque tout le monde a écrit son indice, le joueur actif **ferme les yeux**.

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

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 du tour).



Cachez un indice annulé en penchant simplement le chevalet vers l'avant.

Indices identiques

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

4

Réponse

Lorsque tous les indices non valides ou identiques ont été annulés, demandez au joueur actif d'**ouvrir les yeux**. Il peut maintenant deviner le Mot Mystère à l'aide des indices restants.

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

✓ **Bonne réponse** : Si le joueur actif trouve le Mot Mystère, la carte est **réussie**. Placez-la face visible à côté de la pile.

⋮ **Passé** : Si le joueur actif choisit de passer son tour, la carte est **ratée**. Remettez-la dans la boîte.

✗ **Mauvaise réponse** : Si le joueur actif donne une mauvaise réponse, la carte est **doublément ratée**. 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 réussie.*

5

Fin du tour

Reprenez votre chevalet et effacez votre indice. Le joueur à **gauche** du joueur actif devient le **nouveau joueur actif** et un nouveau tour commence.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque la pile de 13 cartes est vide. Comptez alors le nombre de cartes réussies 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 joueurs

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

- Prenez chacun **deux chevalets**, excepté le joueur actif 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 chacun** au lieu d'un seul.

CRÉDITS

Auteurs : Ludovic Roudy & Bruno Sautter

Édition et développement : Cédric Caumont & Thomas Provoost

aka « Les Belges à Sombreros » et la team Repos Production

Crédits complets sur : www.rprod.com/fr/just-one/credits

© REPOS PRODUCTION 2023. ALL RIGHTS RESERVED UNDER EXCLUSIVE LICENCE TO REPOS PRODUCTION.

Repos Production SA • 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.



REPOS
PRODUCTION

4