



ÜBERBLICK

Just One ist ein kooperatives Partyspiel, bei dem alle zusammen gegen das Spiel spielen. Euer Ziel ist es, gemeinsam möglichst viele der 13 geheimen Wörter zu erraten.

In jeder Runde versucht einer von euch als aktiver Spieler ein geheimes Wort zu erraten. Um ihm dabei zu helfen, schreiben die übrigen je einen Hinweis auf ihre Tafeln.

Ihr dürft euch dabei aber untereinander nicht absprechen. Hier ist eure Kreativität gefragt, denn derselbe Hinweis sollte nicht von zwei Spielern gleichzeitig aufgeschrieben werden. Gibt es zwei oder mehrere identische Hinweise, sind sie ungültig und der aktive Spieler bekommt sie nicht zu sehen.

Am Ende der Partie zählt ihr alle geheimen Wörter, die erraten wurden, zusammen und ermittelt euer Spielergebnis. Schafft ihr es, alle geheimen Wörter zu erraten?



SPIELMATERIAL

- 110 Karten
- 7 abwischbare Tafeln
- 7 Stifte
- Diese Spielanleitung

VORBEREITUNG

- 1) Mischt alle Karten zusammen. Zählt dann 13 Karten ab und legt sie als verdeckten Stapel in die Mitte des Tisches. Die übrigen Karten kommen zurück in die Schachtel. Sie werden für diese Partie nicht benötigt.
- 2) Jeder Spieler erhält eine Tafel und einen Stift.
- 3) Bestimmt zu Beginn der Partie zufällig den ersten aktiven Spieler.



SPIELBLAUF

Eine Partie verläuft über mehrere Runden und ist beendet, sobald der Kartenstapel aufgebraucht ist.
Jede Runde besteht aus den folgenden 4 Phasen:

1 DAS GEHEIME WORT AUSWÄHLEN

Der aktive Spieler zieht die oberste Karte vom Stapel, **ohne sie sich anzusehen**. Er legt sie auf seine Tafel, sodass alle **anderen** Spieler sie lesen können (eine der Tafelseiten hat eine Haltevorrichtung für die Karte).



Dann nennt er eine **Zahl zwischen 1 und 5**. Diese Zahl entspricht dem Wort auf der Karte, das er erraten muss.

Anmerkung: Sollten ein oder mehrere Spieler das Wort nicht kennen, können sie den aktiven Spieler darum bitten, eine andere Zahl zu nennen.

2 HINWEISE NOTIEREN

Jeder Spieler schreibt **einen Hinweis** auf seine Tafel, **ohne sich mit den anderen Spielern abzusprechen** und **ohne den anderen seinen Hinweis zu zeigen**. Der Hinweis darf **nicht länger als ein Wort** sein.

Anmerkung: Eine Zahl, ein Name, eine Abkürzung, ein lautmalerischer Ausdruck oder ein Sonderzeichen gelten als ein Wort.

Beispiele: „007“ ist als Hinweis für Bond zulässig, „Klingeling!“ oder „SMS“ für Telefon und „\$“ für Amerika.

Ungültige Hinweise:

- Das geheime Wort in **anderer Schreibweise**.
Beispiele: „Cäsar“ ist als Hinweis für Caesar ungültig.
- Das geheime Wort in einer **anderen Sprache**.
Beispiel: „Black“ ist als Hinweis für Schwarz ungültig.
- Ein Wort mit **demselben Wortstamm** wie das geheime Wort.
Beispiel: „Prinzessin“ ist als Hinweis für Prinz ungültig.
- Ein **erfundenes Wort**.
Beispiel: „Süßding“ ist als Hinweis für Torte ungültig.
- Ein Wort, das **ähnlich klingt** wie das geheime Wort, aber **eine andere Bedeutung hat**.
Beispiel: „Schweiß“ ist als Hinweis für Schweiz ungültig.

3 DIE HINWEISE VERGLEICHEN

Nachdem alle Spieler ihre Hinweise aufgeschrieben haben, **muss der aktive Spieler seine Augen schließen**.

Dann drehen die anderen Spieler ihre Tafeln um und **vergleichen ihre Hinweise**. **Alle identischen oder ungültigen Hinweise werden für diese Runde entfernt**. Um einen Hinweis zu entfernen, kippt einfach die entsprechende Tafel nach vorne, um den Hinweis zu verdecken.



Identische Hinweise:

- Zwei **identische Wörter**.
Beispiel: „Maus“ und „Maus“.
- Verschiedene **Varianten mit demselben Wortstamm**.
Beispiel: „Prinz“ und „Prinzessin“.
- Verschiedene **Varianten desselben Wortes**: Die Mehrzahl, unterschiedliche Geschlechter, Rechtschreibvarianten usw. gelten ebenfalls als identisch.
Beispiele: „Prinz“ und „Prinzen“, „Bäcker“ und „Bäckerin“, „Fotografie“ und „Photographie“.

Anmerkung: Falls alle Hinweise ungültig sind, legt ihr das geheime Wort zurück in die Schachtel und springt direkt zum Ende der Spielrunde.

4 DER RATEVERSUCH

Nachdem ungültige und identische Hinweise entfernt wurden, **darf der aktive Spieler seine Augen wieder öffnen**. Er muss jetzt **das geheime Wort mithilfe der übrigen Hinweise erraten**. Dafür hat er nur **EINEN EINZIGEN VERSUCH**.

ERGEBNISSE:

Erfolg

Der aktive Spieler hat das geheime Wort erraten: Legt die Karte **offen neben den Kartenstapel**.

Misserfolg

Der aktive Spieler hat das geheime Wort **nicht erraten**: Legt diese **UND** die oberste Karte des Kartenstapels in die Schachtel zurück.

Aussetzen

Der aktive Spieler möchte nicht raten und **setzt stattdessen aus**: Legt diese Karte in die Schachtel zurück.

Anmerkungen:

- Wenn der aktive Spieler ein Wort mit derselben Aussprache wie das geheime Wort nennt, gilt das ebenfalls als Erfolg.
- Wenn der aktive Spieler das Wort in der letzten Runde nicht errät, **müsst ihr zusätzlich eine der zuvor richtig erratenen Karten zurück in die Schachtel legen**.

ENDE DER SPIELRUNDE

Der Spieler zur Linken des aktiven Spielers wird **neuer aktiver Spieler**. Wischt alle alten Hinweise von euren Tafeln. Eine neue Runde beginnt.

ENDE DER PARTIE

Das Spiel endet, sobald der Kartenstapel aufgebraucht ist.

Zählt nun die Karten, die erraten wurden, und vergleicht die Anzahl mit der Tabelle, um euer **Ergebnis** zu ermitteln:

ERRATENE KARTEN	SPIELERGEBNIS
13	Perfektes Ergebnis! Schafft ihr das noch mal?
12	Unglaublich! Eure Freunde müssen beeindruckt sein!
11	Genial! Dieses Ergebnis kann sich sehen lassen!
9-10	Wow, gar nicht mal so schlecht!
7-8	Das ist ein durchschnittliches Ergebnis. Könnt ihr das noch besser?
4-6	Das ist ein guter Anfang. Versucht es noch einmal!
0-3	Übung macht den Meister.

VARIANTE FÜR 3 SPIELER

Bei 3 Spielern verläuft das Spiel nach den normalen Regeln, bis auf folgende Änderung:

Während der Spielvorbereitung erhält jeder Hinweisgeber **zwei Tafeln**. In Schritt 2 schreiben die Hinweisgeber **auf jede ihrer Tafeln jeweils einen Hinweis**. Insgesamt gibt es also 4 Hinweise pro Runde.

In Schritt 3 werden die Hinweise verglichen und identische Hinweise werden wie üblich entfernt.



CREDITS

Autoren: Ludovic Roudy & Bruno Sautter
Entwicklung: „Die Sombrero-tragenden Belgier“ alias Cédric Caumont & Thomas Provoost
Verlagsassistentz: Virginie Gilson & Pierre Berthelot
Künstlerische Leitung: Alexis Vanmeerbeeck
Grafiken: Éric Azagury & Florian Pouillet
Repos-Team: Nicolas Boseret, Thomas Vermeir, Guillaume Pilon, Cédric Chevalier, Géraldine Volders, Nicolas Pastor, Nastassja Vandepeutte, Nicolas Koenig, Régis Van Cutsem und Winnie Kenis.
Danksagung: Das gesamte Team bedankt sich bei Philippe Gérard und Charlotte Van Driessche für das Lektorat.

A REPOS PRODUCTION game
Published by SOMBREROS PRODUCTION
© Sombreros Production (2018)
All rights reserved.
Rue des comédiens, 22
1000 Brüssel • BELGIEN
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com
Die Inhalte dieses Spiel dürfen nur zu rein persönlichen und privaten Zwecken verwendet werden.

