

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt wanneer er geen kaarten meer op de stapel liggen.

Tel vervolgens het aantal correct geraden kaarten en vergelijk dit totaal met onderstaande tabel om jullie score te kennen:

CORRECTE KAARTEN	SCORE
13	Perfekte score! Zou dat nog eens lukken?
12	Ongelofelijk! Jullie vrienden zullen onder de indruk zijn!
11	Geweldig! Dat moet gevierd worden!
9-10	Wauw! Helemaal niet slecht!
7-8	Een gemiddelde score. Kunnen jullie het beter doen?
4-6	Een goed begin. Probeer het nog eens!
0-3	Probeer het nog eens, en nog eens, en nog eens.

VARIANT MET 3 SPELERS

Met 3 spelers verloopt het spel op dezelfde manier als de hierboven omschreven speelwijze, met één uitzondering:

Bij aanvang van het spel nemen de spelers elk twee kaarthouders. Tijdens het kiezen van de aanwijzingen schrijven ze op elke kaarthouder één aanwijzing. Elke speler kiest dus 2 aanwijzingen in plaats van één.

Ook hier worden de identieke aanwijzingen geschrapt tijdens de fase 'Vergelijking van de aanwijzingen'.



CREDITS

Auteurs : Ludovic Roudy & Bruno Sautter
Ontwikkeling: « Les Belges à Sombremos »
aka Cédric Caumont & Thomas Provoost
Redactionele assistenten: Virginie Gilson & Pierre Berthelot
Artistiek directeur: Alexis Vanmeerbeeck
Ontwerp: Éric Azagury & Florian Poulet
Repos Team : Nicolas Boseret, Thomas Vermeir, Guillaume Pilon,
Cédric Chevalier, Géraldine Volders, Nicolas Pastor, Nastassja
Vandepeute, Nicolas Koenig, Régis Van Cutsem en Winnie Kenis.
Bedankt aan: Het volledige team bedankt Philippe Gérard en Charlotte
Van Driessche om alles na te lezen.

A REPOS PRODUCTION game
Published by SOMBREROS PRODUCTION
© Sombremos Production (2018)
All rights reserved.
Rue des Comédiens, 22
1000 Brussel • BELGIË
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com
De inhoud van dit spel mag alleen gebruikt
worden voor privégebruik.



NL - 22050845



DOEL VAN HET SPEL

Just One is een coöperatief gezelschapsspel.
Jullie spelen allemaal samen om de beste score te behalen!

Laat samen één van de spelers - de actieve speler -
het Mysterieuze Woord raden door in het geheim een
aanwijzing op je kaarthouder te schrijven.

Kies je aanwijzing zonder te overleggen en wees origineel
zodat je niet dezelfde aanwijzing opschrijft als een andere
speler. Alle identieke aanwijzingen worden namelijk
geschrapt voordat de actieve speler ze kan zien.

Bereken aan het einde van het spel je score op basis van
het aantal gevonden Mysterieuze Woorden.

AANVANG VAN HET SPEL

1) Schud de kaarten en trek er willekeurig 13. Leg deze
met de voorkant naar beneden op een stapel in het
midden van de tafel. Leg de resterende kaarten terug
in de doos, deze worden niet gebruikt tijdens dit spel.

2) Zorg dat elke speler een kaarthouder en een uitwisbare
stift heeft.

3) Wijs een willekeurige speler aan die als eerste de
actieve speler wordt.

INHOUD VAN HET SPEL

- 110 kaarten
- 7 kaarthouders
- 7 uitwisbare stiften
- Spelregels



VERLOOP VAN HET SPEL

Het spel verloopt in opeenvolgende rondes tot alle kaarten van de stapel opgebruikt zijn.

Elke ronde verloopt in 4 fases.

1 KIES HET MYSTERIEUZE WOORD

De actieve speler neemt, **zonder te kijken**, de eerste kaart van de stapel en plaatst deze op zijn kaarthouder zodat de andere spelers de woorden kunnen zien (één zijde van de kaarthouder heeft een rand waarop de kaart geplaatst kan worden).



Hij kiest vervolgens een **cijfer tussen 1 en 5** om te bepalen welk Mysterieus Woord de andere spelers hem moeten laten raden.

Opmerking: Indien de spelers het geselecteerde woord niet kennen, kunnen ze de actieve speler vragen een ander cijfer te kiezen.

2 KEUZE VAN DE AANWIJZINGEN

Zonder te overleggen en **zonder dit te tonen aan de anderen**, schrijft elke speler een **aanwijzing** op zijn eigen kaarthouder. Deze aanwijzing mag slechts bestaan uit **één enkele hint**.

Opmerking: een cijfer, een aantal, een acroniem, een geluid of een speciaal karakter wordt beschouwd als één aanwijzing.

Voorbeeld: 007 is toegestaan als aanwijzing voor Bond, net zoals Drieling of SMS voor het woord Telefoon en \$ is toegestaan om het woord Amerika te beschrijven.

Ongeldige aanwijzingen:

- Het Mysterieuze Woord **anders geschreven**.
Voorbeeld: Gemt is niet toegestaan om Hemd te raden.
- Het Mysterieuze Woord schrijven in een **andere taal**.
Voorbeeld: Black is niet toegestaan om Zwart te raden.
- Een woord van **dezelfde familie** als het Mysterieuze Woord.
Voorbeeld: Prinses is niet toegestaan om Prins te raden.
- Een woord **verzin**nen.
Voorbeeld: Verjaardagssuiker is niet toegestaan om Taart te raden.
- Een woord dat **fonetisch identiek** is aan het Mysterieuze Woord, maar met een **verschillende betekenis**.
Voorbeeld: Goud is niet toegestaan om Hout te raden.

3 VERGELIJKING VAN DE AANWIJZINGEN

Wanneer alle spelers hun aanwijzing hebben genoteerd, **sluit de actieve speler de ogen**.

Op dat ogenblik draaien de andere spelers hun kaarthouder om en vergelijken ze hun aanwijzing met die van de andere spelers. **Alle identieke of ongeldige aanwijzingen worden geschrapt**. Om een aanwijzing te schrappen, draai je gewoon de kaarthouder om zodat de aanwijzing niet zichtbaar is.



Identieke aanwijzingen:

- Twee **identieke woorden**.
Voorbeeld: Muis en Muis zijn identiek.
- De **varianten van dezelfde familie** van woorden.
Voorbeeld: Prins en Prinses worden als identiek beschouwd.
- De **varianten van hetzelfde woord**: meervoud, verschillend geslacht of schrijffouten zijn geen echte verschillen.
Voorbeeld: Prins en Prinses, Boer en Boerin, Helicopter en Helikopter zijn identiek.

Opmerking: Indien alle aanwijzingen geschrapt worden, leg dan de kaart met het Mysterieuze Woord terug in de speldeos en ga onmiddellijk verder naar de fase Einde van de ronde.

4 RADEN

Nadat de identieke of ongeldige aanwijzingen geschrapt zijn, mag de **actieve speler de ogen weer openen en proberen te raden** wat het Mysterieuze Woord is aan de hand van de overgebleven aanwijzingen. Hiervoor mag hij slechts **1 KEER RADEN**.

RESULTATEN:

Correct

De actieve speler raadt het Mysterieuze Woord: leg deze kaart zichtbaar naast de stapel.

Fout

De actieve speler raadt het niet: leg deze kaart EN de eerste kaart van de stapel in de doos.

Pas

De actieve speler kiest ervoor geen gok te wagen en slaat zijn beurt over: leg deze kaart terug in de doos.

Opmerkingen:

- Indien het antwoord van de actieve speler op dezelfde manier uitgesproken wordt als het Mysterieuze Woord, wordt dit als geldig beschouwd.
- Indien de speler tijdens de laatste ronde een foutief antwoord geeft, neem dan ook een kaart van de stapel die correct geraden werd om in de doos te leggen.

EINDE VAN DE RONDE

De speler links van de actieve speler wordt de volgende actieve speler. Een nieuwe ronde begint.

Opmerking: Veeg de aanwijzing van de vorige ronde zorgvuldig uit.