



ПРИНЦИП ИГРЫ

Just One — кооперативная игра для вечеринок. Играют все, чтобы набрать как можно больше очков!

Общими усилиями нужно помочь одному из игроков (ведущему) отгадать слово: каждый пишет подсказку на своей подставке, не показывая ее остальным.

При выборе подсказок не договаривайтесь между собой и проявите изобретательность, чтобы ваша подсказка не совпала с подсказкой другого игрока. Одинаковые подсказки будут удалены до их показа ведущему.

В конце партии подсчитайте очки, набранные за угаданные слова.

ПОДГОТОВКА

- 1) Перемешайте карточки, возьмите любые 13 карточек и выложите их стопкой лицевой стороной вниз в центре стола. Остальные карточки верните в коробку. Они не будут использоваться в партии.
- 2) Раздайте каждому игроку по подставке и по стираемому фломастеру.
- 3) Назначьте любого игрока первым ведущим.

В КОМПЛЕКТЕ

- 110 карточек
- 7 подставок
- 7 стираемых фломастеров
- Эта брошюра с правилами



ХОД ПАРТИИ

Партия состоит из последовательности ходов. Она заканчивается, когда в стопке закончились карточки. Каждый ход включает **4 этапа**.

1 ВЫБОР СЛОВА ДЛЯ УГАДЫВАНИЯ

Ведущий берет первую карточку из стопки, **не глядя на ее лицевую сторону**, и ставит ее на свою подставку, чтобы слова были видны всем **остальным** игрокам (на одной стороне подставки есть прорезь для установки карточки).

Затем он выбирает **число от 1 до 5**, указывающее другим игрокам, какое слово он должен угадать.



Примечание. Если игроки не знают выбранное слово, они могут попросить ведущего выбрать другое число.

2 ВЫБОР ПОДСКАЗОК

Каждый игрок пишет **подсказку** на своей подставке, **не договариваясь с остальными и не показывая ее им**. Подсказка обязательно должна состоять **из одного слова**.

Примечание. Цифра, число, акроним, ономатопея или специальный символ считаются словом. Например, «007» можно использовать как подсказку к слову «Бонд», «дзынь» или «СМС» можно использовать как подсказку к слову «телефон», а «\$» — как подсказку к слову «Америка».

Запрещенные подсказки

- Загаданное слово **с измененной орфографией**.
Например, запрещена подсказка «превед» для слова «привет».
- Загаданное слово, написанное на **иностранном языке**.
Например, запрещена подсказка «black» для слова «черный».
- Слово, имеющее **одинаковый корень** с загаданным словом.
Например, запрещена подсказка «принцесса» для слова «принц».
- **Придуманное слово**.
Например, запрещена подсказка «тестокрем» для слова «торт».
- Слово, **совпадающее по звучанию** с загаданным словом, но **имеющее другое значение**.
Например, запрещена подсказка «прут» для слова «пруд».

3 СРАВНЕНИЕ ПОДСКАЗОК

После того как все игроки написали подсказки, **ведущий закрывает глаза**.

Игроки поворачивают свои подставки и сравнивают свои подсказки с подсказками других игроков. **Все одинаковые или запрещенные подсказки удаляются**. Подставки с удаленными подсказками положите подсказками вниз, чтобы они не были видны.



Одинаковые подсказки

- Два **одинаковых слова**.
Например, «мышь» и «мышь» — одинаковые подсказки.
- **Однокоренные слова**.
Например, «принц» и «принцесса» считаются одинаковыми подсказками.
- **Варианты одного слова**: множественное число, другой род и орфографические ошибки не дают оснований считать подсказки разными.
Например, «принц» и «принцы», «булочник» и «булочница», «философия» и «фелософия» — одинаковые подсказки.

Примечание. Если все подсказки были удалены, положите карточку с загаданным словом в коробку игры и сразу переходите к этапу «Конец хода».

4 ВЕРСИЯ

После удаления одинаковых и запрещенных подсказок попросите **ведущего открыть глаза и попробовать угадать** слово с помощью оставшихся подсказок. Для этого ему дается только **ОДНА ПОПЫТКА**.

РЕЗУЛЬТАТЫ

 **Успех**
Успех Ведущий **отгадал** слово: положите эту карточку **лицевой стороной вверх** рядом со стопкой.

 **Неудача**
Ведущий **неверно назвал слово**: положите **эту карточку И первую карточку** из стопки **обратно в коробку** игры.

 **Пас**
Ведущий решил не отвечать и **пропустить ход**: положите **эту карточку обратно в коробку** игры.

Примечания
- Если версия ведущего звучит так же, как загаданное слово, ответ считается верным.
- Если ведущий неверно назвал слово во время последнего хода, уберите также последнюю заработанную карточку.

КОНЕЦ ХОДА

Игрок, находящийся **слева** от ведущего, становится **следующим ведущим**. Начинается новый ход.

Примечание. Полностью сотрите свою прошлую подсказку.

КОНЕЦ ПАРТИИ

Партия заканчивается, когда в стопке закончились карточки.

Подсчитайте заработанные карточки и посмотрите свой **результат** в таблице:

ЗАРАБОТАННЫЕ КАРТОЧКИ	РЕЗУЛЬТАТ
13	Превосходный результат! Можете его повторить?
12	Невероятно! Это должно впечатлить ваших друзей!
11	Отлично! Такой результат стоит отпраздновать!
9-10	Ух ты! Совсем неплохо!
7-8	Результат средний. Можете его улучшить?
4-6	Неплохо для начала. Попробуйте еще раз!
0-3	Попробуйте еще раз, и еще, и еще...

ВАРИАНТ ДЛЯ 3 ИГРОКОВ

При игре втроем партия проходит по обычным правилам, указанным ранее, за исключением следующего изменения.

Во время подготовки **каждый игрок** берет себе **по две подставки**. На этапе выбора подсказок они пишут по одной подсказке на каждой своей подставке. **То есть каждый игрок дает по 2 подсказки**, а не по одной.

Одинаковые подсказки также удаляются на этапе сравнения подсказок.



ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРАХ

Авторы: Людовик Руди и Брюно Сотте
Разработка: Les Belges à Sombreros («Бельгийцы в сомбреро»), или Седрик Комон и Тома Провост
Издательские ассистенты: Виржини Жильсон и Пьер Бертело
Арт-директор: Алексис Ванмербек
Графический дизайн: Эрик Азагюри и Флорьян Пулле
Repos Team: Никола Бозере, Тома Вермейр, Гийом Пилон, Седрик Шевалье, Жеральдин Вольде, Никола Пастор, Настасья Ванделёт, Никола Кёниг и Режис Ван Кютсем.
Благодарность: весь коллектив благодарит Филиппа Жерара и Шарлотту Ван Дриеш за вычитку.

A REPOS PRODUCTION game
Published by SOMBREROS PRODUCTION
© Sombreros Production (2018)
All rights reserved.
Rue des comédiens, 22
1000 Bruxelles • BELGIQUE
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

Содержимое этой игры предназначено исключительно для личного использования в развлекательных целях.

Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru — там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!

