



A *Csak egy* kooperatív partijáték, amelyben a tábláitokra írt kulcsszavak segítségével próbáljátok rávezetni a játékosársatokat egy titkos szó kitalálására. Jól gondoljátok meg, milyen kulcsszót írtok, mert az azonosak kiesnek!

A játék végén a pontszámotok a játék során kitalált szavaitok alapján alakul majd.

Előkészületek

- 1 Mindenki vegyen magához egy **táblát**, az ahhoz tartozó **törölhető ceruzát** és egy **táblatörölőt**.
- 2 Keverjétek össze a kártyákat, és **húzzatok 13 lapot**. Ezeket rendezzék egy pakliba, amit tegyetek képpel lefelé az asztal közepére.
- 3 Sorsoljátok ki az **első aktív játékos**t.

Példa a kezdőállásra 5 játékos esetén



A doboz tartalma: 110 kártya • 7 tábla • 7 törölhető ceruza • 7 táblatörölő • ez a játékszabály

A játék menete

A játék egymást követő fordulókból áll, és akkor ér véget, ha a 13 lapos kártyapakli elfogyott. Minden forduló **5 fázisból** áll.

1

A titkos szó kiválasztása

Az aktív játékos felhúzza a pakli legfelső kártyáját **anélkül**, hogy megnézné azt, és a táblájára helyezi úgy, hogy **csak a többi játékos** lássa a szavakat.

A játékos ezután mond egy számot **1 és 5 között**, ezzel meghatározva, hogy melyik titkos szót kell majd kitalálnia.

Megjegyzés: Ha a játékosok nem ismerik a választott szót, megkérhetik az aktív játékost, hogy mondjon egy másik számot.



A tábla egyik oldalára rá lehet tenni a kártyát.

2

Kulcsszavak írása

Anélkül, hogy megbeszélnétek vagy megmutatnátok egymásnak, az aktív játékost leszámítva mindannyian írjátok **egy kulcsszót** a táblátokra. A kulcsszó egyetlen szóból állhat, és **szabályosnak** kell lennie.

Egy szám, betűszó, hangutánzó szó, különleges karakter, szóösszetétel vagy tulajdonnév is szabályos szóznak számít. Példa: a rendőr kitalálásához szabályos segítség a „107”, a macskához a „miaú”, az okostelefonhoz az „SMS”, a bankhoz a „\$”, a lángoshoz a „sajtos-tejfölös”, az autóhoz pedig a „Trabant”.

Szabálytalan kulcsszavak

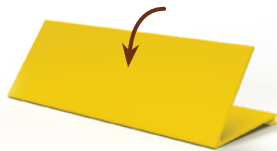
- A titkos szó leírása idegen nyelven. Példa: A „car” szó az „autó” kitalálásához.
- A titkos szó leírása azonos szótőből képzett szóval. Példa: A „herceg” szó a „hercegnő” kitalálásához.
- Egy kitalált szó. Példa: Az „édescsik” szó a „cukor” kitalálásához.
- Egy olyan szó, amely kiejtésében hasonló, de jelentésében eltér a titkos szótól.
Példa: Az „alap” szó a „kalap” kitalálásához.

2

Miután minden játékos leírta a kulcsszavát, az aktív játékos **becsukja a szemét**.

Ekkor mindenki más megfordítja a tábláját, ezzel a többi játékos számára is láthatóvá téve a rajta lévő szót. Nézzétek meg a szavakat, és **minden azonos vagy szabálytalan kulcsszót** (lásd a 2. oldalon) **tartalmazó táblát fordítsatok képpel felfelé, hogy ne látszódjon a rajta lévő kulcsszó**.

Megjegyzés: Ha minden kulcsszó szabálytalan, akkor tegyék vissza a kártyát a dobozba, és ugorjatok az 5. fázisra (A forduló vége).



Fordítsátok le a táblát, ha az azon található kulcsszó kiesett.

Azonos kulcsszavak

- Két azonos szó. Példa: „kredenc” és „kredenc”.
- Azonos szótővű szavak változatai. Példa: A „lát” és „látvány” azonos szótővű szavak.
- Ugyanazon szó változatai: többes szám, nembeli eltérés. Példa: „ablak” és „ablakok”, „színész” és „színésznő”.
- A szó elírása sem számít különbségnek. Példa: „Batthyány” és „Battyányi”.

Miután az azonos és szabálytalan kulcsszavakat lefordítottátok, az aktív játékos **kinyithatja a szemét**, és tippelhet egyet a titkos szóra a látható kulcsszavak segítségével.

A játékosnak csak **egyetlen tippje** lehet, de dönthet úgy is, hogy tippelés helyett passzol.

✓ Siker: Ha az aktív játékos **helyesen tippelt**, tegyék a kártyát képpel felfelé a pakli mellé.

... Passz: Ha az aktív játékos úgy dönt, hogy **inkább passzol**: tegyék vissza a dobozba az aktuális kártyát.

✗ Kudarca: Ha a játékos **rosszul tippelt**: tegyék vissza a dobozba az aktuális kártyát és a pakli legfelső kártyáját is.

Megjegyzés: Ha az aktív játékos az utolsó körben ad rossz tippet, akkor egy már helyesen kitalált kártyát is tegyék vissza a dobozba.

A forduló végén töröljétek le a tábláitokat. Az aktív játékostól balra lévő játékos lesz a következő aktív játékos, és új forduló veszi kezdetét.

A játék vége

A játék akkor ér véget, amikor a 13 kártyából álló pakli elfogyott. Számoljátok meg, hány kártyát sikerült kitalálnotok, és hasonlítsátok össze az alábbi értékeléssel:

Kitalált kártyák	Értékelés
0-3	Uh... Mi történt?
4-6	Kezdetnek jó. Próbáljátok újra!
7-8	Átlagos pontszám. Képesek vagytok többre?
9-10	Jó. Közel a siker!
11	Fantasztikus! Ez megér egy kis ünneplést!
12	Lenyűgöző! Büszkék lehettek magatokra!
13	Tökéletes játék! Meg tudjátok ismételni?

Szabályok 3 és 4 játékos részére

3 és 4 játékos esetén is a fenti szabályokat használjátok, az alábbi változtatásokkal:

- Minden játékos **két táblát használ**, az aktív játékost kivéve, aki csak egyet, amin a kártyát tartja.
- Amikor kulcsszavakat írtok (2. fázis), mindkét táblátokra írtok egy-egy kulcsszót. Így 1 helyett fejenként **2 kulcsszavatok** lesz.

KÉSZÍTŐK

Tervezők: Ludovic Roudy és Bruno Sautter

Fejlesztés és kiadás: Cédric Caumont és Thomas Provoost

aka « Les Belges à Sombremos » és a Repos Production team

A készítőik teljes listája itt található: www.rprod.com/en/just-one/credits

© REPOS PRODUCTION 2025. ALL RIGHTS RESERVED UNDER EXCLUSIVE LICENCE TO REPOS PRODUCTION.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels – Belgium • www.rprod.com

A játék csak magánjellegű szórakozásra használható.

