

# Règles de Just One

## Comment jouer à Just One

### Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Faire deviner un maximum de mots mystère au joueur actif grâce à vos indices, en coopération avec tous les autres joueurs.
- **Mécanique principale** : Chaque joueur écrit secrètement un indice en un seul mot, mais les indices identiques sont éliminés avant que le devineur ne les voie.
- **Condition de victoire** : Après 13 manches, comptez les mots devinés correctement et comparez votre score au tableau de performance.

Salut ! Alors tu veux te lancer dans **Just One** ? Parfait, c'est LE jeu coopératif d'ambiance par excellence. On joue tous ensemble, pas les uns contre les autres, et le principe est d'une simplicité redoutable : faire deviner un mot à l'un d'entre vous en écrivant chacun un seul indice. Le piège ? Si deux joueurs écrivent le même indice, ces indices sont purement et simplement supprimés. L'originalité est donc la clé ! Allez, je t'explique tout ça en détail.

## Ce qu'il y a dans la boîte

Avant de commencer, vérifions que tout est là :

- **110 cartes** avec 5 mots numérotés sur chaque face
- **7 chevalets** (des supports sur lesquels on écrit et on pose les cartes)
- **7 feutres effaçables**

C'est minimaliste, et c'est justement ce qui rend le jeu aussi accessible. Pas besoin de plateau, pas de jetons compliqués. Si tu aimes les jeux rapides à installer, tu adoreras aussi [Matchy](#) [Matchy](#) qui partage cette philosophie du « on ouvre la boîte et on joue ».

# Mise en place de la partie

L'installation prend moins d'une minute, promis :

- **Mélangez les cartes** et piochez-en **13 au hasard** pour former une **pile face cachée** au centre de la table. Remettez toutes les autres cartes dans la boîte, elles ne serviront pas cette partie.
- Distribuez un **chevalet** et un **feutre effaçable** à chaque joueur.
- Désignez au hasard le premier **joueur actif** (celui qui va deviner en premier).

Et voilà, vous êtes prêts !

[IMAGE\_MATERIEL]

## Déroulement d'une manche

La partie se compose de **13 manches** (une par carte). Chaque manche suit 4 phases bien précises. Voyons ça ensemble.

### Phase 1 : choix du mot mystère

Le **joueur actif** pioche la première carte de la pile **sans la regarder** et la place sur son chevalet, face visible vers les autres joueurs. Lui ne voit rien, et c'est tout le sel du jeu ! Il choisit ensuite un chiffre entre **1 et 5**. Ce chiffre désigne lequel des cinq mots inscrits sur la carte sera le **mot mystère** à deviner.

Petite précision sympa : si certains joueurs ne connaissent pas le mot sélectionné, ils peuvent demander au joueur actif de choisir un autre chiffre. Pas de stress, on est entre amis !

### Phase 2 : rédaction des indices

C'est le moment crucial. Chaque joueur (sauf le joueur actif) écrit **secrètement un seul mot** sur son chevalet. Pas le droit de se concerter, pas le droit de montrer son indice aux autres.

Chacun réfléchit dans son coin.

Votre indice doit obligatoirement être **un seul mot**. Cela dit, un chiffre (007), un acronyme (SMS), une onomatopée ou un caractère spécial comptent comme un mot valide.

### **Attention, certains indices sont interdits :**

- Le mot mystère écrit différemment (« Cheumiz » pour faire deviner « Chemise »)
- Le mot mystère traduit dans une autre langue (« Black » pour « Noir »)
- Un mot de la même famille (« Princesse » pour « Prince »)
- Un mot inventé de toute pièce
- Un mot qui se prononce pareil mais qui a un sens différent (« Rhum » pour « Rome »)

**Petit conseil stratégique :** ne foncez pas sur le premier mot qui vous vient à l'esprit ! C'est souvent celui auquel tout le monde pense. Essayez de trouver un indice un peu décalé mais quand même compréhensible. Par exemple, pour faire deviner « Chat », tout le monde va écrire « Miaou ». Tentez plutôt « Félix » ou « Griffes ». L'originalité, c'est votre meilleur allié.

### **Phase 3 : comparaison et élimination des doublons**

Quand tout le monde a fini d'écrire, le **joueur actif ferme les yeux**. Les autres joueurs retournent alors leur chevalet et comparent tous les indices entre eux.

**Tous les indices identiques sont éliminés.** Pour cacher un indice annulé, il suffit de pencher le chevalet vers l'avant.

Sont considérés comme identiques :

- Deux mots strictement identiques (« Souris » et « Souris »)
- Les variantes d'une même famille (« Prince » et « Princesse »)
- Les variantes du même mot : pluriel, genre, ou même fautes d'orthographe (« Princes » et « Prince », « Boulanger » et « Boulangère »)

Si jamais **tous les indices sont éliminés**, pas de panique : la carte part dans la boîte (elle est perdue) et on passe directement à la manche suivante.

### **Phase 4 : la réponse du joueur actif**

Le joueur actif ouvre les yeux, découvre les indices restants et tente de deviner le **mot mystère**. Il n'a droit qu'à **une seule tentative**. Trois issues possibles :

- **Bonne réponse :** Bravo ! La carte est placée face visible à côté de la pioche. C'est un point gagné pour l'équipe.
- **Mauvaise réponse :** Aïe ! La carte est retirée du jeu ET la première carte de la **pioche**

est également retirée. Vous perdez donc deux cartes d'un coup.

- **Passé** : Le joueur actif préfère ne pas répondre. La carte est simplement retirée du jeu, mais vous ne perdez pas de carte supplémentaire.

**Astuce importante** : si le joueur actif hésite fortement, il vaut parfois mieux passer que risquer une mauvaise réponse. Perdre une carte, c'est dommage. En perdre deux, c'est vraiment douloureux ! Si une réponse a exactement la même prononciation que le mot mystère, elle est acceptée.

Attention au **dernier tour** : si le joueur actif se trompe à la toute dernière manche, en plus de perdre cette carte, vous devez aussi retirer une carte précédemment réussie. Ouch.

Ensuite, le joueur à gauche du joueur actif devient le nouveau **joueur actif**, et une nouvelle manche commence. Pensez bien à effacer vos chevalets entre chaque manche !

[IMAGE\_FIN]

## Fin de partie et décompte des points

La partie se termine quand la **pioche** est vide, c'est-à-dire après 13 manches. Comptez le nombre de cartes réussies et consultez ce tableau pour connaître votre performance collective :

Cartes réussies	Votre score
13	Score parfait ! Y arriverez-vous encore ?
12	Incroyable ! Vos amis doivent être impressionnés !
11	Génial ! C'est un score qui se fête !
9-10	Waouh, pas mal du tout !
7-8	Vous êtes dans la moyenne. Arriverez-vous à faire mieux ?
4-6	C'est un bon début. Réessayez !
0-3	Essayez encore.

Ne soyez pas déçus si votre premier score est modeste, le jeu prend toute sa saveur quand on commence à « penser comme ses coéquipiers ». Au fil des parties, vous apprendrez à anticiper les indices des autres et à viser juste avec originalité.

## Variante pour 3 joueurs

À 3 joueurs, les règles restent exactement les mêmes avec un petit ajustement : chaque joueur (autre que le joueur actif) prend **deux chevalets** au lieu d'un et écrit **un indice sur chacun**.

Vous donnez donc 2 indices chacun par manche. Les doublons sont éliminés de la même façon, y compris si vos propres deux indices sont identiques entre eux.

Cela permet de garder un bon nombre d'indices sur la table, même en petit comité. Et croyez-moi, c'est tout aussi fun à trois ! Si vous cherchez d'autres jeux qui s'adaptent bien aux petits groupes, jetez un œil aux [règles de Mysterium](#) qui propose aussi une belle expérience coopérative, ou encore à [Color Words](#) pour un défi d'association de mots dans un tout autre style.

## Récapitulatif des points essentiels

Pour être sûr que vous n'oubliez rien avant de lancer votre première partie, voici les points clés à retenir :

- On joue **tous ensemble**, c'est 100% coopératif.
- Le **joueur actif** ne voit jamais la carte, il choisit juste un chiffre entre 1 et 5.
- Chaque joueur écrit **un seul mot** comme indice, en secret.
- Les **indices identiques** (ou de la même famille) sont éliminés avant que le devineur ne les voie.
- Le joueur actif n'a droit qu'à **une seule réponse**. En cas d'erreur, vous perdez deux cartes.
- Passer est toujours possible et ne coûte qu'une seule carte.
- La partie dure **13 manches**, puis on compte les réussites.

Maintenant vous savez tout ! Just One est un jeu qui brille par sa simplicité et ses fous rires garantis. Si vous aimez les jeux d'ambiance rapides, pensez aussi à découvrir les [règles de Sushi Go Party](#) pour vos prochaines soirées. Amusez-vous bien et visez le score parfait !