

Just One - KSR

Mischt alle Karten zusammen und zählt 13 Karten davon ab = verdeckter Stapel in Tischmitte.
Restliche Karten werden nicht benötigt. Jeder Spieler erhält 1 Tafel + 1 Stift. Bestimmt den Startspieler.
Eine Partie verläuft über mehrere Runden zu je 4 Phasen in Reihenfolge.

Ablauf einer Runde:

- ◆ Ihr wollt gemeinsam gegen das Spiel möglichst gut gewinnen, also max. 13 Wörter erraten.
Absprachen untereinander sind aber nicht erlaubt.

1) Das geheime Wort auswählen:

- ◆ Der Startspieler (1. aktiver Spieler) zieht die oberste Karte vom Stapel, ohne sie sich anzusehen.
Er legt sie so auf seine Tafel (Haltebänkchen), dass alle anderen Spieler sie ansehen können.
- ◆ Dann nennt er eine Zahl im Bereich von 1 - 5. Sollte jemand das Wort nicht kennen, sollte der aktive Spieler nach Rücksprache eine andere Zahl nennen.

2) Hinweise notieren:

- ◆ Jeder Spieler schreibt nur für sich geheim 1 Hinweis (1 Wort) auf seine Tafel.
Zahl, Name, Abkürzung, lautmalerischer Ausdruck, Sonderzeichen = gilt alles als 1 Wort.
UNGÜLTIG: Das Geheimwort in anderer Schreibweise, anderer Sprache, selbem Wortstamm,
als erfundenes Wort, gereimt.

3) Hinweise vergleichen:

- ◆ Sind alle Spieler fertig, muss der aktive Spieler seine AUGEN SCHLIESSEN.
Die Mitspieler drehen ihre Tafeln so, dass jeder von ihnen sie lesen kann.
- ◆ Alle identischen oder ungültigen Hinweise werden durch Kippen der Tafel ausgeblendet.
Sind ggf. alle Hinweise ausgeschieden, kommt die Karte mit dem Geheimwort in Schachtel zurück.
Weiter geht es mit "Ende der Runde".

4) Der Rateversuch:

- ◆ Der aktive Spieler öffnet die Augen und muss Geheimwort anhand der übrigen Hinweise erraten.
Er hat EINEN EINZIGEN VERSUCH.

ENTWEDER RÄT ER:

- ➡ Falls er richtig rät, kommt die Karte offen neben den Kartenstapel.
- ➡ Liegt er aber falsch, verliert das Team 2 Karten:
 - a) Die Karte mit dem Geheimwort kommt in die Schachtel zurück.
 - b) Die oberste Karte vom Kartenstapel kommt in die Schachtel zurück.
Ggf. muss in der letzten Runde dann noch eine schon gewonnene Karte abgeworfen werden.

ODER

der Spieler kann AUSSETZEN und legt die Karte (also nur 1 Karte) in die Schachtel zurück.

Ende der Runde:

Der Spieler LINKS vom aktiven Spieler wird neuer aktiver Spieler.
Wischt alle Hinweise ab und startet eine neue Runde.

Spielende:

Ist der Kartenstapel (13 Karten) aufgebraucht, zählt man die Anzahl erratener Karten.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI
und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 06.12.18

Beachtet die Sonderregeln zu dritt.