SÓ UMA

OBJETIVO DO JOGO

Só Uma é um party game cooperativo.
Como um time, todos jogam para alcançar a melhor pontuação!

Vocês escreverão pistas e ajudarão um dos jogadores – o jogador ativo – a adivinhar uma palavra Secreta.

Escolham as pistas em segredo, sem interagir com os outros do time! Sejam originais para que a mesma palavra não seja escrita por outra pessoa. Pistas idênticas serão anuladas antes de o jogador ativo poder vê-las.

No final do jogo, registre sua pontuação de acordo com o número de palavras Secretas descobertas.

PREPARAÇÃO

1) Embaralhe as cartas e aleatoriamente compre 13, formando um baralho virado para baixo no centro da mesa. Devolva as que sobraram à caixa do jogo.

2) Distribua um cavalete e uma canetinha para cada jogador.

3) Escolha aleatoriamente um jogador para ser o primeiro jogador ativo.

COMPONENTES

- 110 cartas
- 7 cavaletes plásticos
- 7 canetinhas hidrográficas
- Este livreto de regras



VISÃO GERAL

O Jogo acontece em uma série de rodadas e termi
Cada rodada é dividi

1 ESCOLHA DA PALAVRA SECRETA

O jogador ativo compra a carta do topo do baralho **sem olhá-la**, e a coloca no seu cavalete para que os outros jogadores possam ver as palavras (um dos lados do cavalete tem um suporte para segurar a carta).



Em seguida, o jogador escolhe **um número de 1 a 5** para informar aos outros jogadores para qual palavra eles deverão criar pistas.

Observação: os jogadores podem pedir ao jogador ativo que escolha um número diferente caso não conheçam a palavra escolhida.

2 SELEÇÃO DAS PISTAS

Cada jogador escreve **uma pista** em seus respectivos cavaletes **sem mostrá-la para ninguém** e **sem interação entre o time.** A pista deve ser composta de **uma única palavra**.

Observação: um dígito, um número, uma sigla, uma onomatopeia ou um caractere especial são todos considerados palavras.
Exemplo: A pista 007 é permitida para a palavra Agente, as pistas Trimmmm ou SMS são permitidas para a palavra Telefone, e a pista $ é permitida para a palavra Dinheiro.

Pistas inválidas :

- A palavra Secreta **escrita de um jeito diferente**.
  Exemplo: a pista Quarta não pode ser usada se a palavra a ser adivinhada for Quarto.
- A palavra Secreta escrita em **outro idioma**.
  Exemplo: a pista House não pode ser usada se a palavra a ser adivinhada for Casa.
- Uma palavra da **mesma família** da palavra Secreta.
  Exemplo: a pista Princesa não é permitida se a palavra a ser adivinhada for Príncipe.
- Uma **palavra inventada**.
  Exemplo: uma pista como "Pedrante" não é permitida se a palavra a ser adivinhada for Pedra.
- Uma palavra **foneticamente idêntica** à palavra Secreta, mas, **cujo significado seja diferente**.
  Exemplo: a pista Sessão não é permitida se a palavra a ser adivinhada for Seção.

RAL DO JOGO

termina quando o baralho de cartas estiver vazio.
dividida em **4 fases**.

3 COMPARANDO AS PISTAS

Quando todos os jogadores tiverem escrito suas pistas, o **jogador ativo deve fechar os olhos.**

Neste momento, os outros jogadores viram seus cavaletes e comparam as pistas. **Todas as pistas idênticas ou inválidas devem ser anuladas**. Para anular uma pista, simplesmente vire o cavalete para baixo.



Pistas idênticas :

- Duas **palavras idênticas**.
  Exemplo: Rato e Rato são palavras idênticas.
- **Variantes** da **mesma família**.
  Exemplo: Príncipe e Princesa são consideradas pistas idênticas.
- **Variantes** da **mesma palavra** : plurais, diferenciações de gênero e erros ortográficos não contam como diferenças.
  Exemplo: Príncipe e Princesa, Ator e Atriz, Casa e Casas são palavras idênticas.

Observação: se todas as pistas forem anuladas, devolva a carta da palavra Secreta para a caixa e passe direto para o Fim da Rodada.

4 PALPITE

Após as pistas idênticas ou inválidas serem anuladas, peça para **o jogador ativo abrir os olhos e tentar adivinhar** a palavra Secreta com a ajuda das pistas remanescentes. Ele pode dar **SOMENTE UM PALPITE**.

RESULTADOS :

Sucesso

Se o jogador ativo **adivinhar corretamente** a palavra Secreta: coloque a carta, **virada para cima, ao lado do baralho**.

Fracasso

Se o jogador ativo der um **palpite errado** : devolva **a carta E a carta do topo** do baralho à **caixa do jogo**.

Pulo

Se o jogador ativo escolher não responder, ele **passa a sua vez** : devolva **a carta à caixa do jogo**.

Observações:
- Se o palpite do jogador ativo tiver a mesma pronúncia da carta Secreta, o palpite é considerado válido.
- Se o jogador errar um palpite durante a rodada final, remova também a última carta que tiver sido adivinhada corretamente.

FIM DA RODADA

O jogador à **esquerda** do jogador ativo passa a ser o **novo jogador ativo.** Uma nova rodada começa.
Observação: entre uma e outra rodada, lembre-se de apagar as pistas anteriores.

FIM DO JOGO

O jogo termina quando não houver mais cartas no baralho.
Para saber o seu **resultado**, conte o número de cartas adivinhadas corretamente e compare o resultado final com a tabela abaixo:

CARTAS ADIVINHADAS	RESULTADO
13	Perfeito! Vocês conseguem repetir esta façanha?
12	Incrível! Vocês devem estar impressionados.
11	Ótimo! Este resultado merece ser comemorado.
9-10	Uau! Nada mal, hein?
7-8	Nem bom, nem ruim. Que tal melhorar?
4-6	É um bom começo, tentem de novo!
0-3	Tentem de novo, de novo e de novo.

VARIANTE PARA 3 JOGADORES

Com 3 jogadores, o jogo ocorre de acordo com as regras padrão explicadas anteriormente, com exceção da seguinte mudança:

Durante a preparação, **cada jogador pega dois cavaletes.** Durante a seleção das pistas, cada um escreve uma pista em cada cavalete. **Portanto, cada jogador escreverá 2 pistas**, e não uma.

As pistas idênticas também são anuladas durante a Fase de Comparação da seleção das pistas.



CRÉDITOS

Designers: **Ludovic Roudy & Bruno Sautter**
Desenvolvimento: **" Les Belges à Sombreros "**
aka Cédrick Caumont & Thomas Provoost
Assistentes Editoriais: **Virginie Gilson & Pierre Berthelot**
Direção de Arte: **Alexis Vanmeerbeeck**
Arte: **Éric Azagury & Florian Poullet**
Equipe Repos: **Nicolas Boseret, Thomas Vermeir, Guillaume Pilon, Cédric Chevalier, Géraldine Volders, Nicolas Pastor, Nastassja Vandepeutte, Nicolas Koenig, Régis Van Cutsem et Winnie Kenis.**
Agradecimentos: Toda a equipe agradece a Philippe Gérard e Charlotte Van Driessche pela revisão.

A game by REPOS PRODUCTION
published by SOMBREROS PRODUCTION
© Sombreros Production (2018)
All rights reserved.
Rue des Comédiens, 22
1000 Bruxelas • BÉLGICA
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com
O conteúdo deste jogo só pode ser usado para fins de entretenimento estritamente pessoal e privado.
Galápagos Jogos
Tradução: Juliana Gallo
Revisão: Priscilla Freitas