



MATÉRIEL

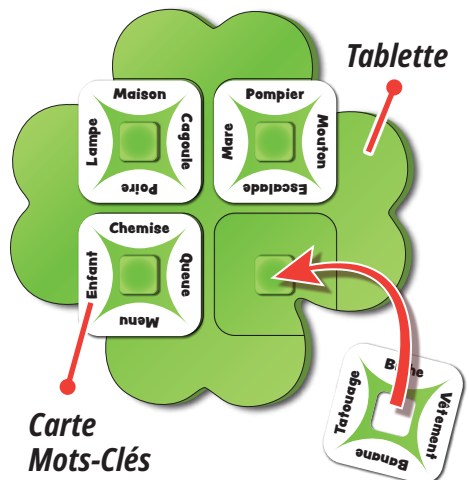
- 220 cartes Mots-Clés
- 6 tablettes
- 6 feutres effaçables
- 1 Tableau des Légendes
- Ce livret de règles

So Clover! est un jeu coopératif d'association d'idées.
Vous jouez tous ensemble pour obtenir le meilleur score !

Recevez vos Mots-Clés et inscrivez secrètement, sur votre tablette, des **points communs** qui les relient ; ce sont vos **Indices**. Ensuite, ensemble, tentez de retrouver les Mots-Clés de chaque joueur. À la fin de la partie, calculez votre score en fonction du nombre de Mots-Clés retrouvés et inscrivez-le dans le Tableau des Légendes. Tentez d'améliorer votre score à chaque partie !

MISE EN PLACE

1. Distribuez une tablette et un feutre à chaque joueur.
2. Mélangez les cartes Mots-Clés et formez une pioche, face cachée, à portée de main.
3. Prenez chacun 4 cartes Mots-Clés et placez-les aléatoirement sur les emplacements prévus de votre tablette. Attention, les autres joueurs ne doivent pas voir vos cartes.



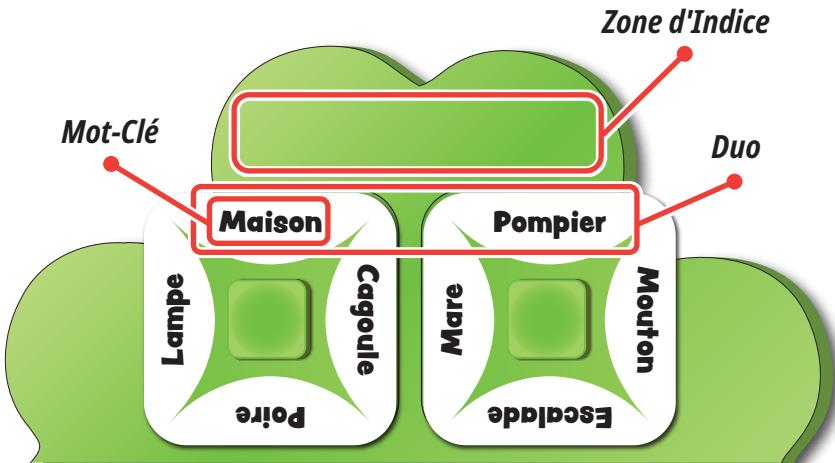
DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule en **deux phases** :

- 1. Choix des Indices** : phase individuelle.
- 2. Résolution** : phase collective.

1. CHOIX DES INDICES

Prenez chacun votre tablette en main et regardez, secrètement et tous en même temps, les 8 Mots-Clés qui se trouvent sur les bords **extérieurs** de vos cartes. Sous chaque Zone d'Indice de votre tablette se trouvent **2 Mots-Clés** qui constituent un **Duo**. Il y a donc **4 Duos** sur votre tablette.



Trouvez en secret, pour chacun de vos 4 Duos, un **Indice** qui relie leurs **2 Mots-Clés**. Un Indice doit obligatoirement être un **seul mot** (les mots composés sont autorisés). Ce mot peut être un nom commun, un nom propre, un acronyme, un nombre ou une onomatopée.

Exemples : Lapin, Clooney, FBI, 13 et Bzzzz sont donc des Indices valides.

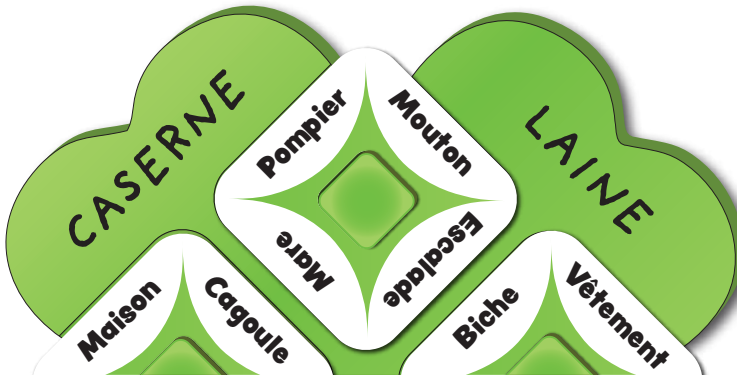
Inscrivez-le sur la **Zone d'Indice** correspondante de votre tablette.

Indices non valides

- Un de vos Mots-Clés ou sa traduction dans une langue étrangère.
Exemple : Love est interdit pour faire deviner le Duo « Amour » et « Amérique ».
- Un mot de la même famille qu'un de vos Mots-Clés.
Exemple : Prince est interdit pour faire deviner le Duo « Princesse » et « Frère ».
- Un mot inventé.
Exemple : Bolacafé est interdit pour faire deviner le Duo « Tasse » et « Matin ».

Exemples

- Pour le Duo « Maison » et « Pompier », vous pourriez inscrire « Caserne » (la maison des pompiers) dans la Zone d'Indice correspondante.
- Pour le Duo « Mouton » et « Vêtement », vous pourriez inscrire « Laine » (la laine des moutons est utilisée pour fabriquer des vêtements) dans la Zone d'Indice correspondante.



CONSEIL : Certaines associations peuvent paraître difficiles, mais ne vous inquiétez pas. Inscrivez simplement le premier mot qui vous vient à l'esprit, les autres joueurs pourront certainement vous surprendre par leurs déductions.

Lorsque vous avez inscrit vos **4 Indices**, retirez toutes les cartes Mots-Clés de votre tablette. Piochez ensuite **1 nouvelle carte**, sans la regarder, et mélangez-la avec vos 4 cartes Mots-Clés. Posez enfin votre tablette devant vous et placez vos 5 cartes en une pile, face cachée, sur celle-ci.

Lorsque tous les joueurs ont fait de même, passez à la phase de Résolution.

2. RÉOLUTION

Pour cette phase de jeu, désignez un premier joueur qui devient alors le **Spectateur** pendant que les autres joueurs examinent sa tablette. Le Spectateur **ne peut communiquer d'aucune manière** pendant cette phase de jeu. Chaque joueur deviendra Spectateur une seule fois pendant la partie.

Le Spectateur place sa tablette et ses 5 cartes Mots-Clés, face visible, au centre de la table. Les **autres joueurs** se concertent pour retrouver **ensemble**, grâce aux Indices, les Duos du Spectateur et replacer correctement les cartes sur sa tablette.

En cas de désaccord sur le placement des cartes, c'est le joueur situé à **gauche du Spectateur** qui tranche et prend la décision finale.

***CONSEIL** : Pendant cette phase, n'hésitez pas à placer les cartes Mots-Clés sur la tablette pour mieux visualiser les solutions proposées, et à expliquer vos raisonnements pour vous aider dans votre réflexion collective.*

Lorsque les joueurs se sont décidés sur le placement des cartes sur la tablette, le Spectateur **vérifie** les Mots-Clés proposés.



VÉRIFICATION

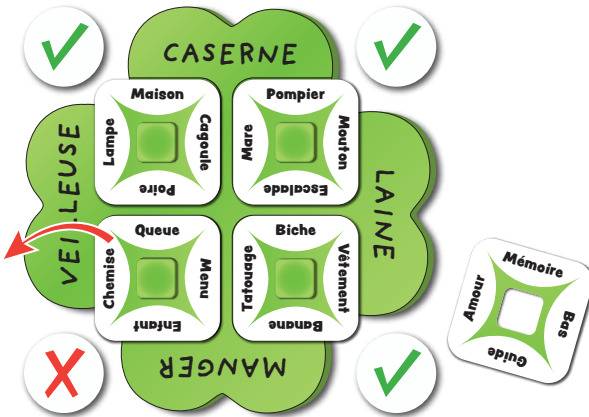
Première tentative

✓ Parfait

Tous les Duos sont correctement placés sur la tablette : vous gagnez **1 point par carte** correctement placée et un **bonus de 2 points** pour avoir trouvé tous les Mots-Clés dès la première tentative ! (*total de 6 points*).

✗ Erreur

Au moins un Duo est incorrect sur la tablette : le Spectateur retire, sans rien dire, la ou les cartes concernées et les remet au centre de la table. Les joueurs ont droit à une **seconde et dernière tentative**.



Seconde tentative

Lorsque les joueurs se sont décidés sur le nouveau placement des cartes, le Spectateur retire éventuellement la ou les cartes mal placées et les remet au centre de la table. Vous gagnez **1 point par carte** correctement placée (*de 0 à 4 points*).

Ensuite, le Spectateur retourne sa tablette et y inscrit, au centre, le nombre de points gagnés. Les 5 cartes Mots-Clés utilisées sont défaussées.

Le joueur suivant, dans le sens horaire, devient le nouveau Spectateur, et une nouvelle phase de Résolution commence.

FIN DE LA PARTIE

Lorsque tous les joueurs ont tenu le rôle de Spectateur, la partie prend fin.

Vous pouvez évaluer la qualité de déduction de votre équipe en additionnant les points que vous avez obtenus tous ensemble et inscrire votre score dans le Tableau des Légendes.

Arriverez-vous à battre votre record ?

AJOUTER DU CHALLENGE

Lorsque vous serez familiarisés avec le jeu, vous pourrez apporter un nouveau challenge à vos parties en augmentant le nombre de cartes Mots-Clés ajoutées avant la phase de Résolution.

Dans ce cas, décidez ensemble du nombre de cartes Mots-Clés à ajouter, et ce nombre est appliqué à tous les joueurs pour cette partie.



CRÉDITS

Auteur : François Romain

Développement : Cédric Caumont & Thomas Provoost
aka « Les Belges à Sombremos » et la team Repos Production

Crédits complets sur : soclover.rprod.com/credits

© REPOS PRODUCTION 2020. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruxelles • Belgique

+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement strictement personnel et privé.





CONTENTS

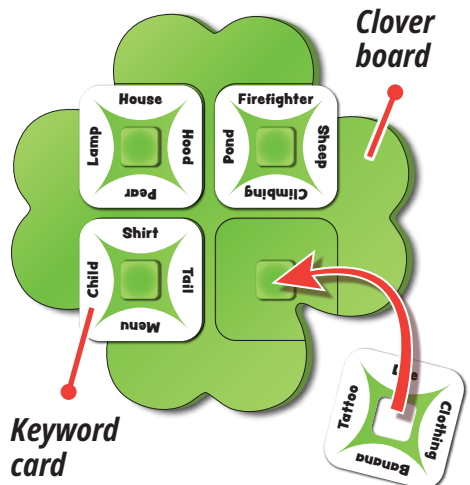
- 220 Keyword cards
- 6 Clover boards
- 6 erasable markers
- 1 Record of Legends
- This rulebook

So Clover! is a cooperative word-association game. Play as a team to beat your high score!

Draw Keyword cards and secretly write their **common features** on your Clover board; these are your **Clues**. Then work together to try to figure out each player's Keywords. At the end of the game, add up your score according to how many Keywords you found and write it in the Record of Legends. Try to beat your highest score each game!

SETUP

1. Give a Clover board and marker to each player.
2. Shuffle the Keyword cards and make a **face-down** deck within reach of everyone.
3. Everyone draws 4 Keyword cards and **randomly** places them on the recessed spots on their Clover board. Make sure **no one** can see your cards.



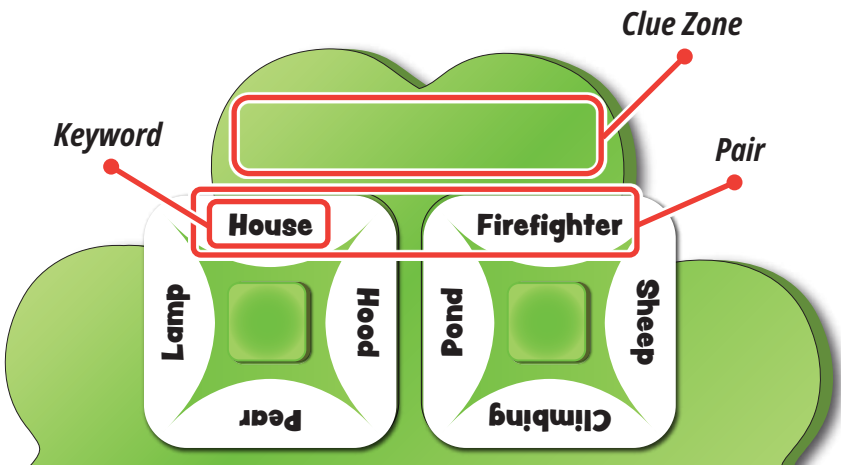
GAMEPLAY

The game plays over **two** phases:

1. **Choosing Clues:** individual phase.
2. **Resolution:** team phase.

1. CHOOSING CLUES

Simultaneously, all players picks up their Clover board and secretly looks at the 8 Keywords that are on the **outside** edges of their cards. Notice there are **2 Keywords** that form a **Pair** below each Clue Zone on your Clover board. There are 4 Pairs on your Clover board.



For each of your 4 Pairs, secretly think of a **Clue** that ties their 2 Keywords together. Clues must be a **single word** (compound words are allowed) and can be a common noun, proper noun, acronym, number or onomatopoeia.

Examples: Rabbit, Clooney, FBI, 13 and Bzzzz are therefore valid Clues.

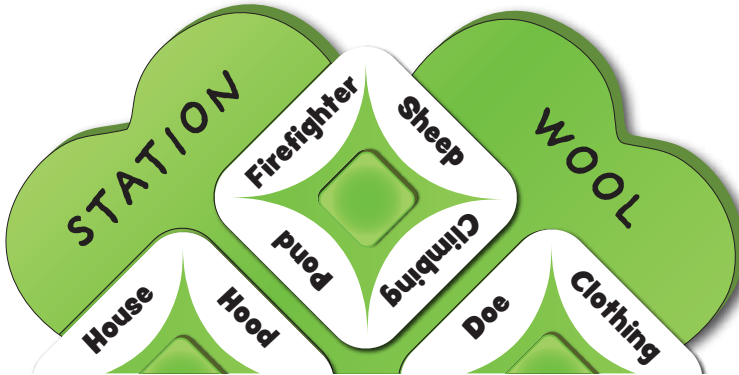
Write this word on the corresponding Clue Zone of your Clover board.

Invalid Clues

- Neither one of your Keywords or its translation into another language.
Example: Amour cannot be used to connect "Love" and "France".
- A word in the same family as a Keyword.
Example: Prince cannot be used to suggest a Pair with "Princess" and "Brother".
- Made-up words.
Example: Cuppajo cannot be used to suggest a Pair with "Mug" and "Morning".

Examples

- For the Pair "House" and "Firefighter", you could write "Station" (the fire department's house) in the corresponding Clue Zone.
- For the Pair "Sheep" and "Clothing", you could write "Wool" (sheep's wool is used to make clothes) in the corresponding Clue Zone.



ADVICE: Certain connections may seem difficult, but don't worry. Simply write the first word that pops into your head. Other players might surprise you with their guesses!

After you write your **4 Clues**, remove all of the Keyword cards from your Clover board. Then, without looking at it, draw **1 new card** and shuffle it with your other 4 Keyword cards. Put your Clover board down in front of you and put your 5 cards on top of it in a face-down pile.

When everyone has finished these steps, continue to the Resolution phase.

2. RESOLUTION

During this phase, choose the first player to be the **Spectator** while all other players look at their Clover board. The Spectator **cannot communicate in any way** during this phase. Every player will be the Spectator one time during each game.

The Spectator places their Clover board and 5 Keyword cards face up in the middle of the table. Using the Clues, the **other players** work **together** to figure out the Spectator's Pairs and put the cards back in the correct spaces on the Clover board.

If there is a disagreement on where cards should go, the player sitting **to the left of the Spectator** makes the final decision.

***ADVICE:** During this phase, feel free to place the Keyword cards on the Clover board to help visualize possible combinations and explain your reasoning to help your team reach a decision.*

When players agree on the placement of cards on the Clover board, the Spectator **verifies** the Keywords.



VERIFICATION

First attempt

✓ **Perfect**

All Pairs are placed on the Clover board correctly: gain 1 point per card and an extra 2 points for having found all the Keywords on the first try! (total 6 points).

✗ **Error**

At least one Pair is placed on the Clover board incorrectly: the Spectator removes the incorrect card(s) without saying anything and puts them in the middle of the table. The other players have a second and final attempt.



Second attempt

After the players agree on the new card placement, the Spectator removes any incorrect card(s) and puts them in the middle of the table. Gain 1 point per correct card (0 to 4 possible points).

Then, the Spectator turns over their Clover board, writes the number of points in the middle, and discards the 5 Keyword cards they used.

The player to their left becomes the next Spectator and a new Resolution phase begins.

END OF THE GAME

After every player has been the Spectator one time, the game ends.

You can evaluate your team's deduction skills by adding up the points you all gained and writing your score in the Record of Legends.

Will you be able to beat your high score?

ADD A CHALLENGE

Once you are familiar with the game, you can add a new challenge to your games by increasing the number of Keyword cards you add before the Resolution phase.

In this case, agree on the number of Keywords cards to add. This amount is applied to every player during the game.



CREDITS

Designer: **François Romain**

Development: **Cédrick Caumont & Thomas Provoost**

aka « Les Belges à Sombreros » and the **Repos Production team**

Full credits at: soclover.rprod.com/credits

© REPOS PRODUCTION 2020. ALL RIGHTS RESERVED.

Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels • Belgium

+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

This material may only be used for private entertainment.

