François Romain

So Clover!

MATÉRIEL

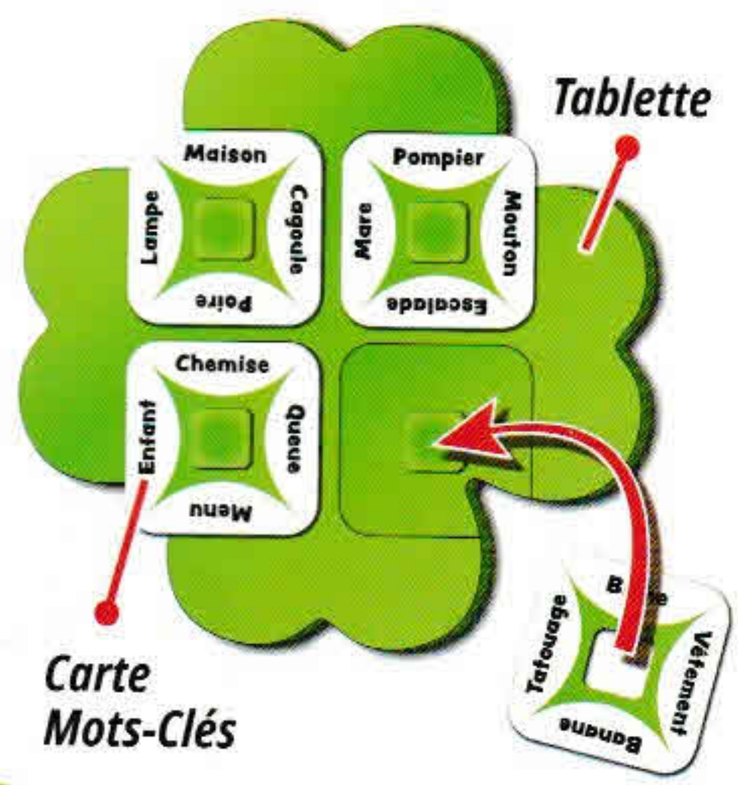
- 220 cartes Mots-Clés
- 6 tablettes
- 6 feutres effaçables
- 1 Tableau des Légendes
- Ce livret de règles

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.



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. RÉSOLUTION

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.

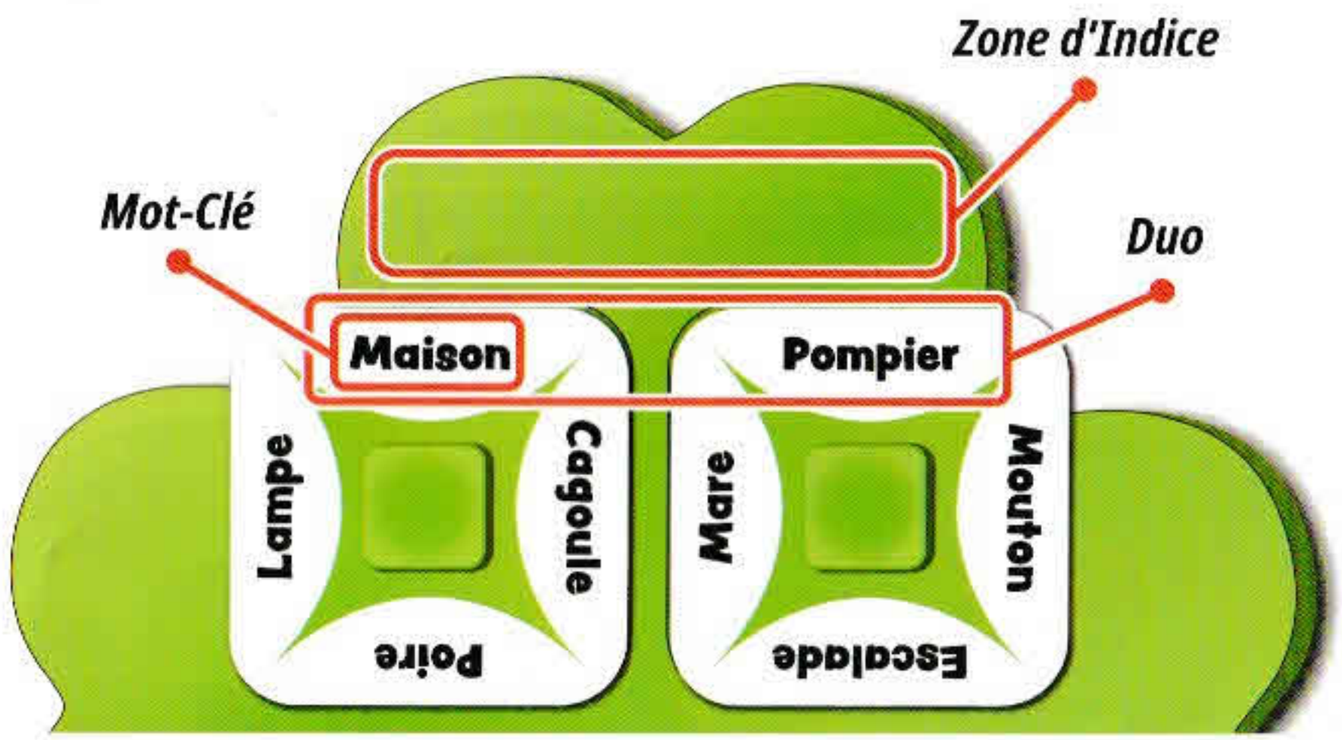
DÉROULEMENT DE LA PARTIE

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.

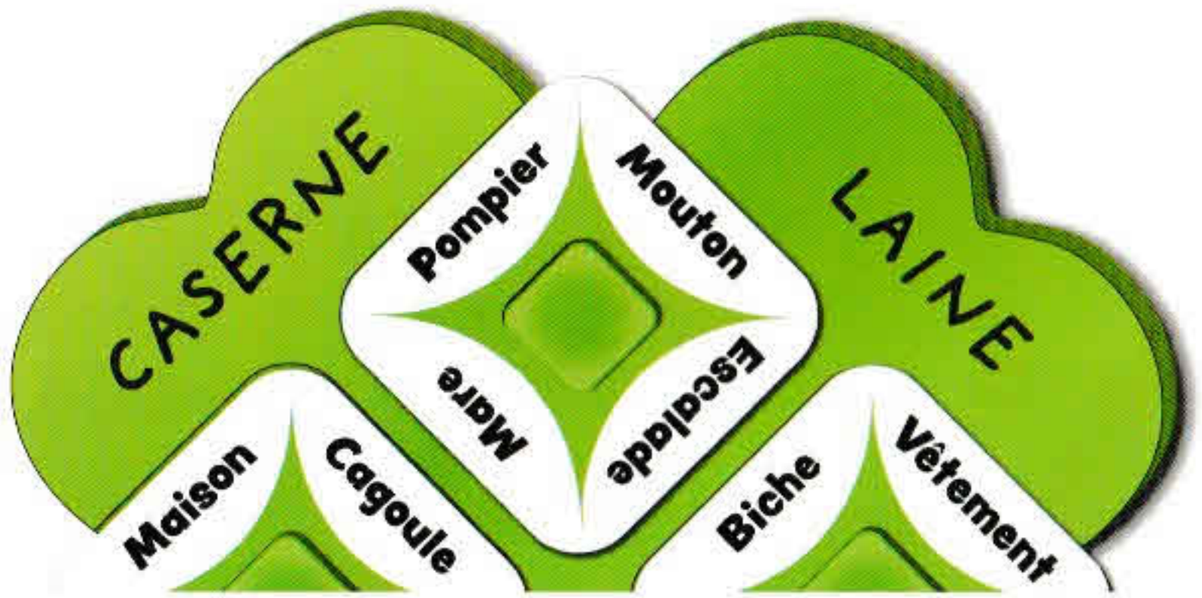
Inscrivez-le sur la **Zone d'Indice** correspondante de votre tablette.

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.

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 : **Cédrick Caumont** & **Thomas Provoost**
aka « Les Belges à Sombreros » 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.