

So Clover!



INHOUD

- 220 kaarten met trefwoorden
- 6 klaverblad spelborden
- 6 uitwisbare stiften
- 1 scorelijst
- spelregels

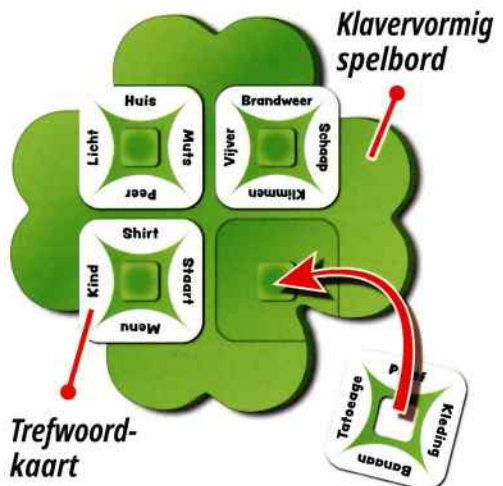
So Clover! is een coöperatief spel dat draait om woordassociatie. Speel samen als een team en behaal de hoogste score!

Trek kaarten en noteer op jouw bord de **gemeenschappelijke kenmerken** tussen de trefwoorden op jouw kaarten; dit zijn jouw **aanwijzingen**. Werk vervolgens samen om de trefwoorden van elke speler te achterhalen. Aan het einde van het spel score je punten voor het aantal trefwoorden dat jullie gevonden hebben en noteer je jullie score op de scorelijst.

Probeer bij ieder spel jullie hoogste score te verbeteren!

VOORBEREIDING

1. Geef elke speler een spelbord en een stift.
2. Schud de kaarten en vorm hiermee een **gedekte** stapel binnen bereik van alle spelers.
3. Iedere speler trekt 4 kaarten en plaatst deze **willekeurig** op de daarvoor bestemde posities van hun bord. Zorg dat **niemand** jouw kaarten kan zien.



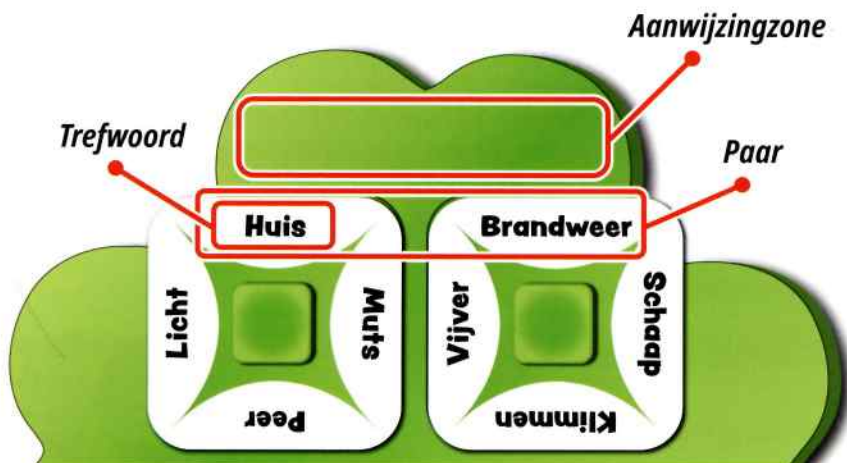
SPEL VERLOOP

Het spel wordt gespeeld in twee fases:

1. **Aanwijzingsfase:** dit is een individuele fase.
2. **Besluitfase:** dit is een teamfase.

1. AANWIJZINGENFASE

Alle spelers pakken tegelijkertijd hun spelborden en kijken in het geheim naar de 8 trefwoorden op de **buitenrand** van hun kaarten. De **2 trefwoorden** die naast elkaar staan vormen een **paar** onder elke aanwijzingzone van jouw bord. Er zijn 4 paren zichtbaar op jouw bord.



Voor elk van de 4 paren bedenk je in het geheim een **aanwijzing** die de 2 trefwoorden met elkaar verbindt. Aanwijzingen moeten bestaan uit een **enkel woord** (samengestelde woorden zijn toegestaan) en kan een zelfstandig naamwoord, eigen naam, acroniem, getal of onomatopée zijn.

Voorbeelden: Konijn, Clooney, FBI, 13 en Bzzzz zijn geldige aanwijzingen.

Schrijf jouw aanwijzing op de betreffende **aanwijzingzone** van jouw bord.

Ongeldige aanwijzingen

- Gebruik niet jouw eigen trefwoorden of de vertaling ervan in een andere taal.
Voorbeeld: Amour mag niet gebruikt worden als aanwijzing voor het paar "Liefde" en "Frankrijk".
- Een woord uit dezelfde familie als het trefwoord.
Voorbeeld: Prins mag niet gebruikt worden als aanwijzing voor het paar "Prinses" en "Familie".
- Verzonnen woorden.
Voorbeeld: Cuppajo mag niet gebruikt worden als aanwijzing voor het paar "Mok" and "Ochtend".

Voorbeelden

- Voor het paar "Huis" en "Brandweer" zou je "Kazerne" (het huis van de brandweer) kunnen noteren in de betreffende aanwijzingzone.
- Voor het paar "Schaap" en "Kleding" zou je "Wol" (wollen kleding is gemaakt van schapenwol) kunnen noteren in de betreffende aanwijzingzone.



ADVIES: Bepaalde trefwoorden lijken wellicht soms lastig om te verbinden, maar maak je geen zorgen. Noteer gewoon het eerste woord dat in je opkomt. Andere spelers zullen je verbazen met hun creatieve denkwijze!

Nadat je **4 aanwijzingen** genoteerd hebt, verwijder je alle kaarten van jouw bord. Trek vervolgens – zonder deze te bekijken – **1 nieuwe kaart** en schud deze samen met jouw 4 kaarten. Leg jouw bord voor je neer en leg jouw 5 kaarten in een gedekte stapel er bovenop.

Zodra iedere speler dit gedaan heeft, gaat het spel verder met de besluitfase.

2. BESLUITFASE

Tijdens deze fase wordt er een speler gekozen die als eerste als **Toeschouwer** zal fungeren terwijl de overige spelers zijn bord bekijken. Deze Toeschouwer **mag op geen enkele manier communiceren** tijdens deze fase. Tijdens het spel zal elke speler een keer de rol van Toeschouwer op zich nemen.

De Toeschouwer legt zijn bord met zijn 5 kaarten open in het midden van de tafel. Met behulp van de aanwijzingen moeten de **andere spelers samenwerken** om de juiste trefwoord-paren te achterhalen en daarmee de kaarten weer op de juiste posities op het bord te leggen.

Is er **onenigheid** over de positie van de kaarten, dan neemt de speler **links van de Toeschouwer** de eindbeslissing.

ADVIES: Tijdens deze fase mag je gerust de kaarten op het bord leggen om mogelijke combinaties te visualiseren en jouw gedachten uit te leggen, om zodoende als team tot een beslissing te komen.

Zodra de spelers het eens zijn over de posities van de kaarten op het bord, zal de Toeschouwer de trefwoorden **controleren**.

CONTROLE

Eerste poging



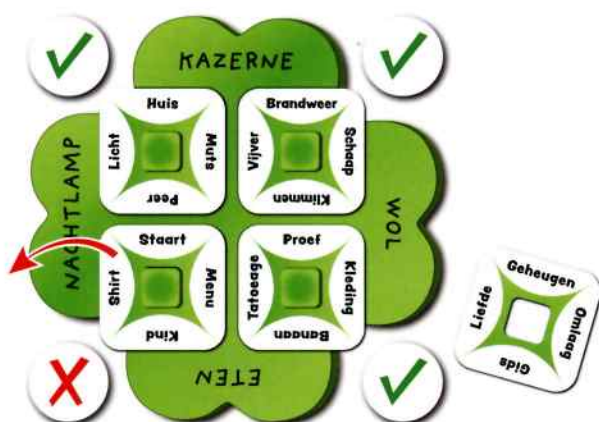
Goed

Alle kaarten liggen op de juiste posities op het bord: scoor **1 punt per kaart** en **2 extra punten** voor het succesvol achterhalen van alle trefwoorden tijdens de eerste poging! (in totaal 6 punten).



Fout

Minstens 1 paar is verkeerd op het bord gelegd: de Toeschouwer verwijdt de foutief geplaatste kaart(en) zonder iets te zeggen en legt deze in het midden van de tafel. De overige spelers krijgen een **tweede en laatste poging**.



Tweede poging

Nadat de spelers het eens zijn over het opnieuw plaatsen van de kaarten, verwijdt de Toeschouwer de verkeerd geplaatste kaart(en) en legt deze in het midden van de tafel. Scoor **1 punt per goedgeplaatste kaart** (0 tot 4 punten).

De Toeschouwer draait zijn bord om, noteert het aantal behaalde punten erop en leg de 5 gebruikte kaarten af.

De speler aan zijn linkerkant wordt nu de nieuwe Toeschouwer en een nieuwe besluitfase gaat van start.

EINDE VAN HET SPEL

Nadat elke speler de Toeschouwer is geweest, is het spel ten einde.

Bepaal de prestaties van jouw team door alle punten bij elkaar op te tellen en noteer jouw score op de scorelijst.

Lukt het jouw team om de hoogste score te behalen?

EXTRA UITDAGING

Zodra je bekend bent met het spel kun je een extra uitdaging aan het spel toevoegen door een verhoging van het aantal kaarten dat je toevoegt voorafgaand aan de besluitfase.

Bepaal het aantal kaarten dat je wil toevoegen. Dit aantal geldt voor iedere speler tijdens het spel.



CREDITS

Auteur: François Romain

Ontwikkeling: Cédric Caumont & Thomas Provoost

aka « Les Belges à Sombremos » en het Repos Production team

Voor alle credits, zie: soclover.rprod.com/credits

© REPOS PRODUCTION 2020. ALL RIGHTS RESERVED.

Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussel • België

+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

De inhoud van dit spel mag alleen gebruikt worden voor privégebruik.

