

VERIFICA

Primo tentativo



Perfetto

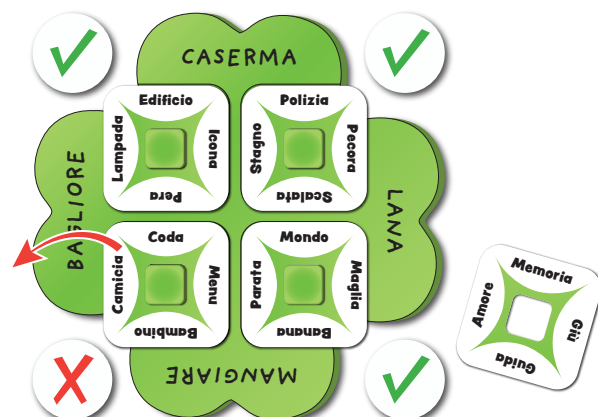
Tutte le Coppie sono state collocate sulla plancia Quadrifoglio correttamente: ottenete 1 punto per ogni carta e 2 punti extra per aver trovato tutte le Parole Chiave al primo tentativo! (Totale di 6 punti).



Errore

Almeno una Coppia è stata collocata sulla plancia Quadrifoglio non correttamente: lo Spettatore rimuove la carta (o le carte) non corretta senza dire nulla e la mette al centro del tavolo.

Gli altri giocatori possono fare un secondo e ultimo tentativo.



Secondo tentativo

Dopo che i giocatori si sono messi d'accordo sul nuovo collocamento della carta, lo Spettatore rimuove ogni carta non corretta e la mette al centro del tavolo. Ottenete 1 punto per ogni carta corretta (da 0 a 4 punti possibili).

Poi, lo Spettatore gira la sua plancia Quadrifoglio, scrive il numero di punti nel mezzo e scarta le 5 carte Parola Chiave che ha usato.

Il giocatore alla sua sinistra diventa il prossimo Spettatore e inizia una nuova fase Risoluzione.

5

FINE DELLA PARTITA

Dopo che ogni giocatore è stato lo Spettatore una volta, la partita termina.

Potete valutare le abilità deduttive della vostra squadra sommando i punti che avete tutti ottenuto e scrivendo il vostro punteggio nel Registro delle Leggende.

Riuscirete a battere il vostro punteggio più alto?

AGGIUNGERE UNA SFIDA

Una volta che avrete familiarizzato con il gioco, potete aggiungere una nuova sfida alle vostre partite aumentando il numero di carte Parola Chiave che aggiungete prima della fase Risoluzione.

In questo caso, mettetevi d'accordo sul numero di carte Parola Chiave da aggiungere. Questa quantità viene applicata a ogni giocatore durante la partita.



RICONOSCIMENTI

Design del Gioco: François Romain
Sviluppo: Cédric Caumont e Thomas Provoost
aka « Les Belges à Sombreros » e il Repos Production team
La lista completa dei riconoscimenti è disponibile su: soclover.rprod.com/credits

© REPOS PRODUCTION 2021. TUTTI I DIRITTI RISERVATI.
Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels • Belgium
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com
Questo prodotto può essere usato solo per intrattenimento privato.

Distribuito in Italia da:
Asmodee Italia Srl, viale della Resistenza 58, 42018 San Martino in Rio (RE) – Italia



6

François Romain



CONTENUTO

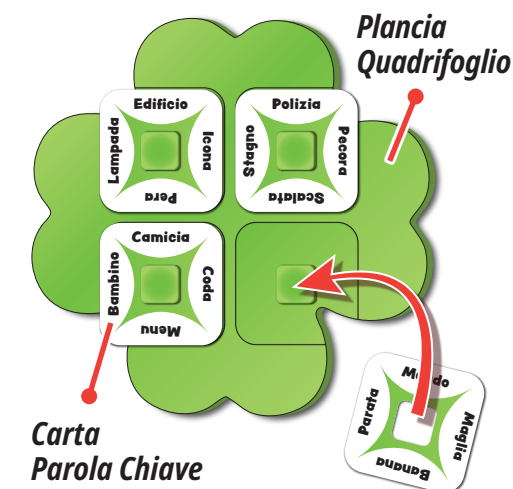
- 220 carte Parola Chiave
- 6 plance Quadrifoglio
- 6 pennarelli cancellabili
- 1 Registro delle Leggende
- Questo regolamento

So Clover! è un gioco collaborativo di associazione di parole. Giocate in squadra per battere il vostro punteggio più alto!

Pescate delle carte Parola Chiave e scrivete segretamente le loro **caratteristiche comuni** sulla vostra plancia Quadrifoglio; questi sono i vostri **Indizi**. Poi lavorate insieme per cercare di capire le Parole Chiave di ogni giocatore. Alla fine della partita, sommate il vostro punteggio in base a quante Parole Chiave avete trovato e scrivetelo nel Registro delle Leggende. Cercate di battere il vostro punteggio più alto a ogni partita!

PREPARAZIONE

1. Date una plancia Quadrifoglio e un pennarello a ogni giocatore.
2. Mescolate le carte Parola Chiave e formate un mazzo a faccia in giù a portata di mano di tutti i giocatori.
3. Ogni giocatore pesca 4 carte Parola Chiave e le colloca casualmente sugli spazi incavati della sua plancia Quadrifoglio. Assicuratevi che nessuno possa vedere le vostre carte.



1

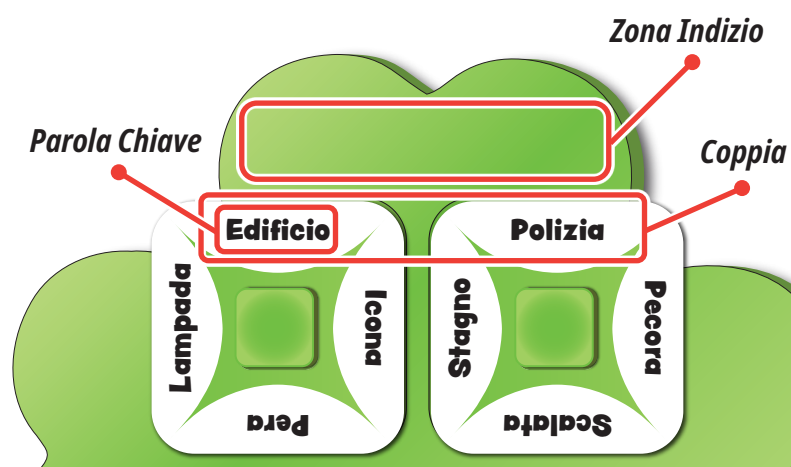
SVOLGIMENTO DEL GIOCO

La partita si svolge in due fasi:

1. Scegliere Indizi: fase individuale
2. Risoluzione: fase di gruppo

1. SCEGLIERE INDIZI

Contemporaneamente, tutti i giocatori prendono la propria plancia Quadrifoglio e guardano segretamente le 8 Parole Chiave che si trovano sui bordi esterni delle loro carte. Notare che ci sono **2 Parole Chiave** che formano una **Coppia** sotto ogni Zona Indizio sulla vostra plancia Quadrifoglio. Ci sono 4 Coppie sulla vostra plancia Quadrifoglio.



Per ognuna delle vostre 4 Coppie, pensate segretamente a un Indizio che legghi le 2 Parole Chiave insieme. Gli Indizi devono essere di una singola parola (le parole composte sono permesse) e possono essere un nome comune, un nome proprio, un acronimo, un numero o un'onomatopea.

Esempi: Coniglio, Mario, FBI, 13 e Bzzzz sono quindi degli Indizi validi.

Scrivete questa parola sulla Zona Indizio corrispondente della vostra plancia Quadrifoglio.

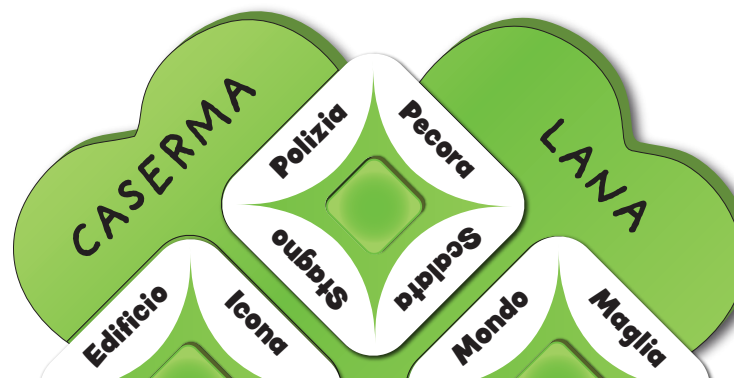
2

Indizi Non Validi

- Le vostre Parole Chiave o la loro traduzione in un'altra lingua.
Esempio: Amour non può essere usata per collegare "Amore" e "Francia".
- Una parola della stessa famiglia di una Parola Chiave (ovvero avente la stessa radice di una delle Parole Chiave).
Esempio: Principe non può essere usata per suggerire una Coppia con "Principessa" e "Castello".
- Parole inventate.
Esempio: Colazioccino non può essere usata per suggerire una coppia con "Tazza" e "Mattina".

Esempi

- Per la Coppia "Edificio" e "Polizia" potreste scrivere "Caserma" (l'edificio della Polizia) nella Zona Indizio corrispondente.
- Per la Coppia "Pecora" e "Maglia" potreste scrivere "Lana" (la lana delle pecore viene usata per fare i vestiti) nella Zona Indizio corrispondente.



NOTA: Alcuni collegamenti possono sembrare difficili, ma non preoccupatevi. Scrivete semplicemente la prima parola che vi viene in mente. Gli altri giocatori potrebbero sorprendervi con le loro ipotesi!

3

Dopo aver scritto i vostri 4 Indizi, rimuovete tutte le carte Parola Chiave dalla vostra plancia Quadrifoglio. Poi, senza guardarla, pescate **1 nuova carta** e mescolatela con le altre vostre 4 carte Parola Chiave. Mettete la vostra plancia Quadrifoglio davanti a voi e mettete le vostre 5 carte in cima a essa in un mazzo a faccia in giù.

Quando tutti hanno terminato questi passi, continuate con la fase Risoluzione.

2. RISOLUZIONE

Durante questa fase, scegliete il primo giocatore per fare da **Spettatore** mentre tutti gli altri giocatori guardano la propria plancia Quadrifoglio. Lo Spettatore **non può comunicare in alcun modo** durante questa fase. Ogni giocatore farà da Spettatore una volta in ogni partita.

Lo Spettatore colloca la propria plancia Quadrifoglio e le 5 carte Parola Chiave a faccia in su al centro del tavolo. Usando gli Indizi, gli **altri giocatori** lavorano **insieme** per capire le Coppie dello Spettatore e rimettere le carte negli spazi corretti sulla plancia Quadrifoglio.

Se si è in **disaccordo** sul dove dovrebbero andare le carte, il giocatore seduto alla sinistra dello Spettatore prende la decisione finale.

NOTA: Durante questa fase, sentitevi liberi di collocare le carte Parola Chiave sulla plancia Quadrifoglio per aiutarvi a visualizzare le possibili combinazioni e di spiegare i vostri ragionamenti per far sì che la vostra squadra raggiunga una decisione.

Quando i giocatori sono d'accordo sul collocamento delle carte sulla plancia Quadrifoglio, lo Spettatore **verifica** le Parole Chiave.

4