VERIFICACIÓN

Primer intento

✓ **Perfecto**

Todas las Parejas están correctamente colocadas sobre el Trébol: se suma **1 punto por cada carta** y **2 puntos adicionales** por haber acertado todas las Palabras a la primera *(6 puntos en total)*.

✗ **Error**

Al menos una Pareja no está correctamente colocada sobre el Trébol:
el Espectador retira las cartas que no estén correctamente colocadas sin decir nada y las coloca en el centro de la mesa.
El resto del equipo tendrá un **segundo y último intento**.

Segundo intento

Cuando todo el equipo esté de acuerdo con la nueva distribución de las cartas, el Espectador retira las cartas que no estén correctamente colocadas y las coloca en el centro de la mesa. Se suma **1 punto por cada carta correctamente colocada** *(entre 0 y 4 puntos en total)*.

A continuación, el Espectador da la vuelta a su Trébol, escribe en el centro la puntuación obtenida y descarta las 5 cartas que ha utilizado.

La persona que se encuentre a su izquierda será el Espectador de la siguiente fase de Resolución, que comienza ahora.

FIN DE LA PARTIDA

La partida termina cuando todo el mundo haya sido Espectador una vez.

Si quieres llevar un registro de cómo evoluciona la capacidad de deducción de tu equipo, puedes sumar todos los puntos que hayáis obtenido y anotar el total en el Registro de hitos.

¿Conseguiréis batir vuestros propios récords?

MÁS DIFÍCIL

Cuando te familiarices con el juego, puedes incrementar la dificultad de la partida aumentando el número de cartas de Palabra que se añaden antes de la fase de Resolución.

Si quieres hacerlo, decide con tu equipo cuántas cartas de Palabra añadiréis. Todo el mundo tendrá que añadir ese número de cartas durante esta partida.

CRÉDITOS
Diseño: **François Romain**
Desarrollo: **Cédrick Caumont** y **Thomas Provoost**
aka « Les Belges à Sombreros » y el **equipo de Repos Production**
Créditos online: **soclover.rprod.com/credits**

© REPOS PRODUCTION 2020. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.
Repos Production SRL • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruselas – Bélgica
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com
Este material solo puede usarse con fines de entretenimiento personal.

COLORBLIND FRIENDLY

François Romain

So Clover!

CONTENIDO

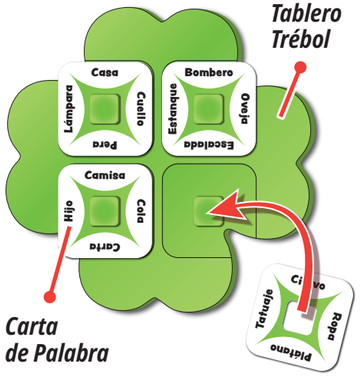
- 220 cartas de Palabra
- 6 tableros Trébol
- 6 marcadores borrables
- 1 Registro de hitos
- Este reglamento

So Clover! es un juego cooperativo de asociación de palabras.
Colaborad en equipo para batir vuestros propios récords.

Robad cartas de Palabra y, sin que nadie lo vea, escribid en vuestro tablero Trébol **algo que tengan en común**. Esas serán vuestras **Pistas**. Luego, colaborad en equipo para intentar adivinar qué Palabras tiene cada jugador. Al final de la partida, sumad todas las puntuaciones según el número de Palabras que hayáis adivinado y anotad el total en el Registro de hitos.
¡Intentad superar vuestro propio récord en cada partida!

PREPARACIÓN

1. Cada jugador recibe un tablero Trébol y un marcador.
2. Baraja las cartas de Palabra, forma con ellas un mazo y colócalo **bocabajo** al alcance de todos los jugadores.
3. Todo el mundo roba **4 cartas de Palabra** y las coloca **aleatoriamente** en los espacios de su Trébol. Asegúrate de que **nadie** vea tus cartas.



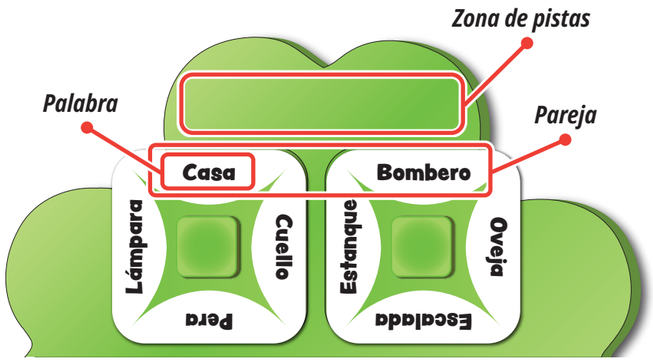
DESARROLLO DE LA PARTIDA

La partida se desarrolla en **dos fases**:

1. **Elegir las pistas**: fase individual.
2. **Resolución**: fase de equipo.

1. ELEGIR LAS PISTAS

Todo el mundo toma sus Tréboles a la vez y, en secreto, mira las 8 Palabras que quedan en los bordes **exteriores** de sus cartas. Como verás, justo debajo de cada Zona de pistas de tu Trébol hay **2 Palabras** que forman una **Pareja**. Hay un total de 4 Parejas en tu Trébol.



Para cada una de las 4 Parejas, deberás pensar, sin hablar con nadie, una **Pista que relacione las dos Palabras que la forman**. La Pista debe ser **una sola palabra** (puede ser compuesta). Se permiten nombres comunes, nombres propios, acrónimos, números y onomatopeyas.
Ejemplos: "Conejo", "Clooney", "FBI", "13" y "Pum" serían Pistas válidas.

Escribe cada Pista en la **Zona de pistas** de tu Trébol correspondiente.

Pistas no permitidas

- Ninguna de tus Palabras ni sus traducciones a otros idiomas.
  Ejemplo: "Amour" no puede utilizarse para relacionar "Amor" y "Francia".
- Ninguna palabra que pertenezca a la misma familia que tu Palabra.
  Ejemplo: "Príncipe" no puede utilizarse para relacionar "Princesa" y "Familia".
- Palabras inventadas.
  Ejemplo: "Cafemprano" no puede utilizarse para relacionar "Taza" y "Mañana".

Ejemplos

- *Para la Pareja "Casa" y "Bombero" podrías escribir "Estación" (es la casa del cuerpo de bomberos) en la Zona de pistas correspondiente.*
- *Para la pareja "Oveja" y "Ropa" podrías escribir "Lana" (la lana de oveja se utiliza para hacer ropa) en la Zona de pistas correspondiente.*

CONSEJO: Aunque algunas relaciones puedan parecer difíciles, no te preocupes. Escribe la primera palabra que te venga a la mente. ¡Las ocurrencias de tu equipo te sorprenderán!

Cuando hayas escrito las **4 Pistas**, retira todas las cartas de Palabra de tu Trébol. Después, roba **1 nueva carta** y, sin mirarla, barájala junto con tus otras 4 cartas de Palabra. Forma un mazo con tus 5 cartas y colócalo bocabajo sobre tu Trébol, delante de ti.

Cuando todo el mundo haya terminado estos pasos, continúa con la fase de Resolución.

2. RESOLUCIÓN

En esta fase, la persona elegida comenzará jugando como **Espectador** mientras el resto analiza su Trébol. El Espectador **no puede comunicarse de ninguna manera** durante esta fase. Todo el mundo será Espectador una vez en cada partida.

El Espectador coloca su Trébol y sus 5 cartas bocarriba en el centro de la mesa. Con ayuda de las Pistas, **el resto del equipo** tendrá que **cooperar** para intentar adivinar las Parejas del Espectador y volver a colocar cada carta en el espacio correspondiente al Trébol.

Si no se llega a un acuerdo respecto a la posición de alguna carta, la persona que se encuentre **a la izquierda del Espectador** tomará la decisión final.

CONSEJO: En esta fase es posible colocar las cartas en el Trébol de manera provisional para poder visualizar posibles combinaciones y explicar tus argumentos al resto del equipo de manera que sea más fácil tomar una decisión.

Cuando el equipo esté de acuerdo con la posición de las cartas sobre el Trébol, el Espectador **verificará** sus Palabras.