



INNIHALD

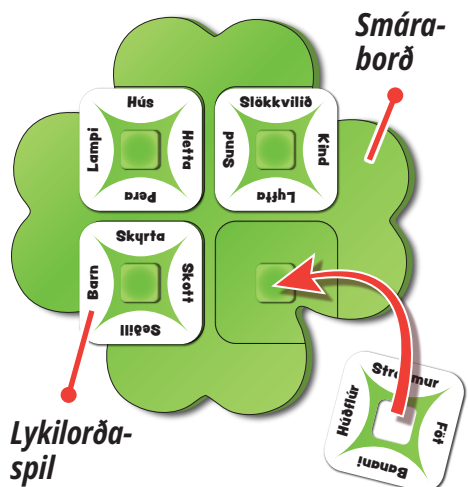
- 220 lykilorðaspil
- 6 smáborð
- 6 útstrokanlegir tússpennar
- 1 stigatafla
- Þessar leikreglur

So Clover! er samvinnu-og orðatengslaspil.
Spilið sem lið og bætið stigaskorið ykkar!

Dragið lykilorðaspil og skrifið niður **orð sem tengir þau** með leynd á smáborðið ykkar; þetta eru **vísbendingarnar** ykkar. Vinnið síðan saman að því að finna út lykilorð hvers leikmanns. Í lok leiks leggið þið saman stigin ykkar eftir því hve mörg lykilorð ykkur tókst að finna og skrifið stigafjöldann á stigatöfluna. Reynið að slá stigametið ykkar í hverjum leik!

UNDIRBÚNINGUR

1. Gefið hverjum leikmanni smáborð og tússpenna.
2. Stokkið lykilorðaspilin og myndið bunka með framhliðina **niður þar sem** allir leikmenn ná til.
3. Allir draga **4 lykilorðaspil** og leggja þau af **handahófi** í hólfin á smáborðunum sínum. Gætið þess að leikmenn **sjái ekki** spil hvers annars.



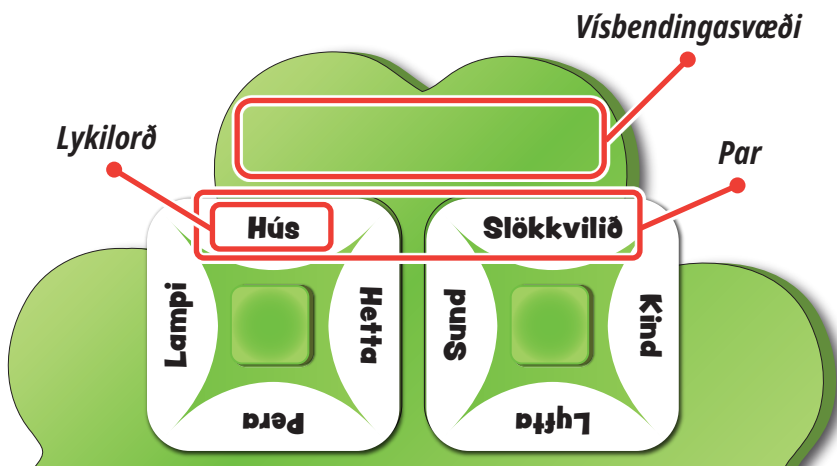
GANGUR LEIKSINS

Spilað er í tveimur skrefum:

1. Velja vísbendingar: einstaklingsskref.
2. Úrlausn: liðaskref.

1. VELJA VÍSBENDINGAR

Allir leikmenn taka smáaborðin sín samtímis og skoða í leynd lykilorðin 8 sem eru á ytri köntum spilanna. Athugið að 2 lykilorðanna mynda **par** fyrir neðan hvert vísbendingasvæði á smáaborðinu. Það eru 4 pör á smáaborði hvers leikmanns.



Fyrir hvert paranna 4, þarf hver leikmaður að hugsa í hljóði upp vísbendingu sem tengir saman lykilorðin 2. Vísbendingar verða að vera stakt orð (samsett orð eru leyfileg) og geta verið nafnorð, sérnöfn, skammstöfun, tala eða hljóðlíking.

Dæmi: Kanína, Clooney, FBI, 13 og Bzzzzz eru því gildar vísbendingar.

Hver leikmaður skrifar orðið á viðeigandi vísbendingasvæði á smáaborðinu sínu.

Ógildar vísbendingar

- Bæði lykilorðin og þýðing þeirra yfir á önnur tungumál.

Dæmi: Ekki má nota Amour til að tengja „Ást“ og „Frakkland“.

- Orð sem eru skyld lykilorðinu.

Dæmi: Ekki má nota Prins til að gefa vísbendingu fyrir parið „Prinsessa“ og „Fjölskylda“.

- Uppskálduð orð.

Dæmi: Ekki má nota snemmmál til að gefa vísbendingu fyrir parið „Kanna“ og „Morgunn“.

Dæmi

- Fyrir parið „Hús“ og „Slökkvilið“ væri hægt að skrifa „Stöð“ (hús slökkviliðsins) á viðeigandi vísbendingasvæði.
- Fyrir parið „Kind“ og „Föt“ væri hægt að skrifa „Ull“ (ull kindarinnar er notuð í föt) á viðeigandi vísbendingasvæði.



RÁÐ: Sumar tengingar gætu virst erfiðar en engar áhyggjur. Skrifið bara niður fyrsta orðið sem kemur upp í hugann. Hinir leikmennirnir gætu komið á óvart með ágiskunum sínum!

Þegar hver og einn er búinn að skrifa **4 vísbendingar**, tekur hver leikmaður öll lykilorðaspilin af smáraborðinu sínu. Síðan, án þess að líta á það, dregur hann **1 nýtt spil** og stokkar saman við hin 4 lykilorðaspilin. Hann setur smáraborðið fyrir framan sig og leggur spilin 5 ofan á það í bunka með framhliðina niður.

Þegar allir hafa lokið þessu skrefi er haldið áfram í úrlausnarskrefið.

2. ÚRLAUSN

Í þessu skrefi, veljið þið fyrsta leikmanninn sem verður **áhorfandi** á meðan hinir leikmennirnir skoða smáraborðið hans. Áhorfandinn **má ekki eiga nein samskipti** við hina í þessu skrefi. Hver leikmaður verður einu sinni áhorfandi í hverjum leik.

Áhorfandinn leggur smáraborðið sitt og lykilorðaspilin 5 á mitt borðið með framhliðina upp. Með hjálp vísbendinganna, vinna **hinir leikmennirnir saman** að því að finna út pör áhorfandans og raða spilunum aftur í rétt hólf á smáraborðinu.

Ef ekki allir eru sammála um hvar spilin eiga að fara, tekur leikmaðurinn **vinstra megin** við áhorfandann lokaákvörðun.

RÁÐ: Í þessu skrefi er ykkur frjálst að setja lykilorðaspilin á smáraborðið til að gefa hjálplega mynd af mögulegum samsetningum og útskýra rök ykkar til að hjálpa liðinu að komast að niðurstöðu.

Þegar leikmenn ná sátt um uppröðun spila á smáraborðinu, **staðfestir** áhorfandinn lykilorðin.

STAÐFESTING

Fyrsta tilraun



Fullkomið

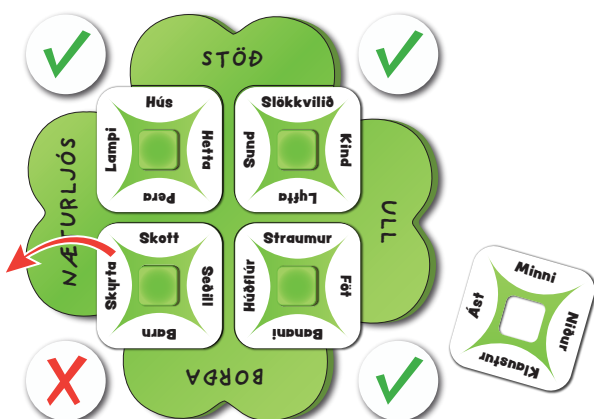
Öllum þörum er raðað rétt á smáraborðið: þið fáið **1 stig** fyrir hvert spil og **2 stig** aukalega fyrir að finna öll lykilorðin í fyrstu tilraun! (6 stig alls).



Villa

A.m.k. einu pari er vitlaust raðað: áhorfandinn fjarlægir ranga/röngu spilið/spilin orðalaust og setur á mitt borðið.

Hinir leikmennirnir mega gera **aðra lokatilraun**.



Önnur tilraun

Þegar leikmennirnir hafa komið sér saman um nýja spilauppröðun, fjarlægir áhorfandinn öll vitlaus spil og setur á mitt borðið. **Fyrir hvert rétt spil fæst 1 stig (0 til 4 stig möguleg).**

Síðan flettir áhorfandinn við smáraborðinu sínu, skrifar stigafjöldann í miðjuna og hendir lykilorðaspilunum 5 sem hann notaði.

Leikmaðurinn vinstra megin við hann verður næsti áhorfandi og nýtt úrlausnarskref hefst.

LEIKSLOK

Þegar hver leikmaður hefur einu sinni leikið áhorfandann, lýkur leiknum.

Þið getið lagt mat á ályktunarhæfileika liðsins með því að leggja saman öll stigin sem þið fenguð og skrifa stigafjöldann á stigatöfluna.

Getið þið bætt eigið stigamet?

FREKARI ÁSKORUN

Þegar þið hafið lært á spilið, er hægt að gera það meira krefjandi með því að auka fjölda lykilorðaspila sem notuð eru í úrlausnarskrefinu.

Í því tilfelli, sammælist þið um þann fjölda lykilorðaspila sem bæta á við. Þessi fjöldi á við alla leikmenn á meðan á leik stendur.



TEYMIÐ

Hönnuður: François Romain

Vörubróun: Cédric Caumont & Thomas Provoost

aka „Les Belges à Sombremos“ og Repos Production teymið

Allt teymið: soclover.rprod.com/credits

© REPOS PRODUCTION 2020. ALLUR RÉTTUR ÁSKILINN.

Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussel • Belgía

+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

Þessi vara er aðeins ætluð til einkanota.

