

ことばのクローバー!

内容物

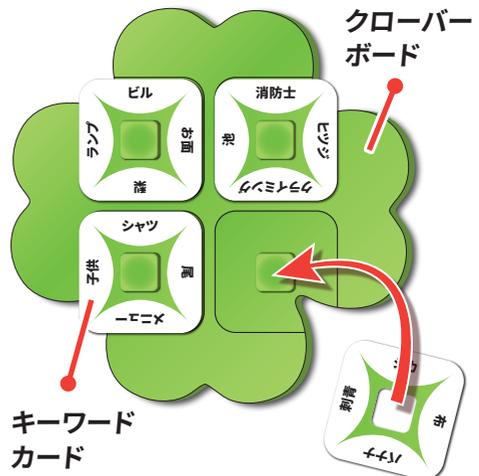
- キーワードカード 220枚
- クローバーボード 6枚
- マーカー 6本
- 伝説の記録用紙
- このルールブック

「ことばのクローバー」は協力型のワード連想ゲームです。
チームでプレイしてハイスコアを打ち立てましょう!

キーワードカードを引き、クローバーボードにキーワードに**共通する特徴**を他のプレイヤーに見られないように書きます。これはあなたが出す**ヒント**になります。次に、協力して各プレイヤーのキーワードを見つけます。ゲームの終了時に、見つけたキーワードの数に応じた得点を合計し、伝説の記録用紙に書き込みます。各ゲームで最高得点の更新を目指してください!

ゲームの準備

1. 各プレイヤーにクローバーボード1枚とマーカー1本ずつを渡します。
2. キーワードカードをシャッフルし、裏向きの山札にして全員が届く位置に配置します。
3. 全員キーワードカードを4枚ずつ引き、自分のクローバーボードのくぼみに**ランダム**に配置します。このとき、他のプレイヤーに見られないように注意してください。



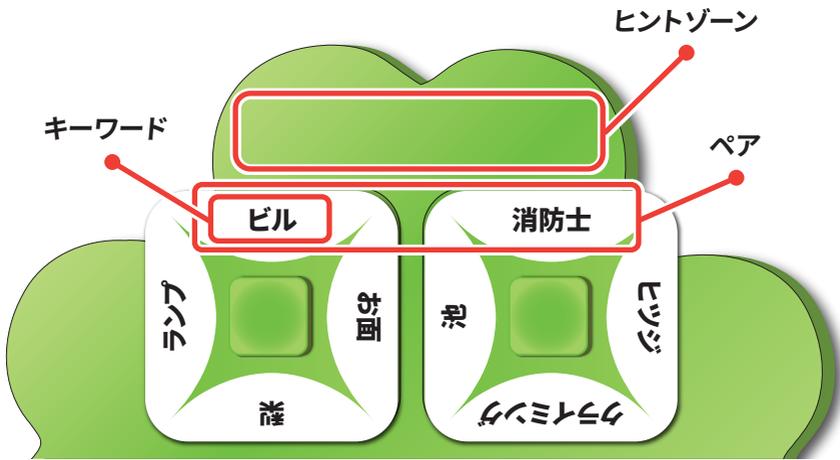
ゲームのプレイ

ゲームは2つのフェイズをプレイします。

1. ヒントを選ぶ：個人のフェイズ
2. 答え合わせ：チームのフェイズ

1. ヒントを選ぶ

プレイヤーは全員同時に、自分のクローバーボードを手に取り、他のプレイヤーに見られないように、配置されたカードの外側に位置する8つのキーワードを確認します。クローバーボードのヒントゾーンの下に2つのキーワードのペアがあることに注意してください。それぞれのクローバーボードに4つのペアができています。



4つのペアそれぞれについて、2つのキーワードを結び付けるヒントを密かに考えます。ヒントは1つの単語である必要があります(複合語は可)、一般名詞、固有名詞、略語、数字、擬音が使用できます。

例: ウサギ、クルーニー、FBI、13、ブーなどがヒントとして使用できます。

自分のクローバーボードのヒントゾーンに、対応するヒントを書きます。

不正なヒント

- キーワードを含む単語や、キーワードを他言語に訳しただけの単語。
例:「愛」と「イタリア」のヒントに「アモーレ」は使用できません。
- キーワードを男性形や女性形に変えただけの単語。
例:「プリンセス」と「家族」のペアのヒントに「プリンス」は使用できません。
- 造語。
例:「マグカップ」と「朝」のペアのヒントとして「オハコップ」は使用できません。

例

- 「ビル」と「消防士」のペアに対して、「はしご車」(ビルでの消火活動を連想)をヒントゾーンに書いた。
- 「ヒツジ」と「布」のペアに対して、「ウール」(羊の毛で作った服)をヒントゾーンに書いた。



アドバイス:時には難しいように見える組合せがあるかもしれませんが、心配しないでください。頭に浮かぶ最初の単語を書くだけです。他のプレイヤーたちはこれらのヒントであなたを驚かせるかもしれません!

4つのヒントを書き終えたら、自分のクローバーボードからキーワードカードすべてを外します。次に、新たにカード1枚を表面を見ずに引き、外した4枚のキーワードカードに加えてシャッフルします。自分のクローバーボードを自分の手前に裏向きに置き、5枚のカードを裏向きの山札にしてボードの上に置きます。

全員がこのステップを終えたら、答え合わせフェイズに進みます。

2. 答え合わせ

このフェイズでは最初の、立会人となるプレイヤーを選びます。他のプレイヤーは、立会人のクローバーボードを見て推理します。このフェイズでは、立会人はいかなる方法でも意思を伝えることができません。すべてのプレイヤーは、各ゲーム中に1回は立会人になります。

立会人となったプレイヤーは、自分のクローバーボードと5枚のカードをテーブル中央に表向きに置きます。他のプレイヤーは書かれているヒントを基に、協力して立会人のペアを推理し、クローバーボードの正しい位置にカードを戻します。

カードをどこに置くべきかについて意見の相違がある場合、立会人の左隣のプレイヤーが最終決定を下します。

アドバイス:このフェイズでは、クローバーボードにキーワードカードを自由に配置して、考えられる組み合わせを視覚化し、自分の根拠をチームの決定の手助けとなるように説明します。

プレイヤー全員がクローバーボードへのカードの配置に同意したら、立会人は配置されたキーワードを検証します。

検証

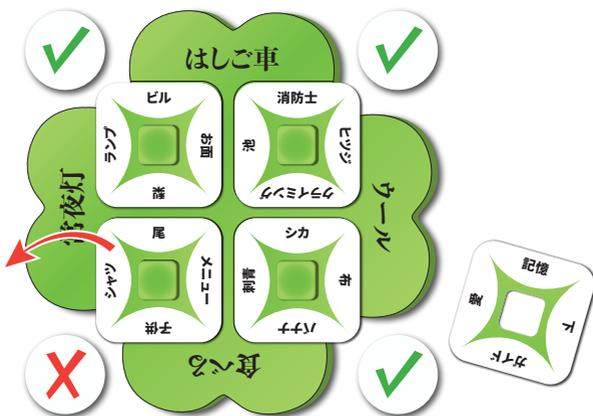
最初の試み

✓ パーフェクト

クローバーボードのすべてのペアに対して正しく配置されていた:カード1枚につき1点を獲得し、最初の試みですべてのキーワードを見つけたことで、追加の2点を獲得します!(合計6点)

✗ ミス

クローバーボードのペアに対して1枚以上のカードが間違っていて配置されていた:立会人は何も言わずに間違ったカードを取り除いてテーブルの中央に置きます。他のプレイヤーは、2度目の、そして最後の試みをします。



2度目の試み

プレイヤーが新たなカードの配置に同意した後、立会人は間違ったカードを取り除いてテーブル中央に置きます。正しいカード1枚につき1点を獲得します(0点~4点を獲得)。

その後、立会人はクローバーボードを裏返し、その中央に獲得した点数を書き込み、使用した5枚のキーワードカードは捨て札にします。

現在の立会人の左隣のプレイヤーが次の立会人となり、新たな答え合わせフェイズを開始します。

ゲームの終了

プレイヤー全員が1回ずつ立会人になったら、ゲームは終了です。

チームで獲得した点数を合計し、伝説の記録用紙にその点数を書き込むことで、チーム全体の推理力を評価します。

最高得点の更新はできましたか？

難易度のアップ

ゲームに熟達してきたら、答え合わせフェイズの前に加えるキーワードカードの枚数を増やすことで、ゲームの難易度を上げることができます。

この場合、追加で使用するカードの枚数は、全員合意の下で決めてください。ゲーム中は、プレイヤー全員が同じ枚数を追加します。



CREDITS

Designer: **François Romain**

Development: **Cédrick Caumont & Thomas Provoost**

aka « Les Belges à Sombremos » and the **Repos Production team**

Full credits at: soclover.rprod.com/credits

© REPOS PRODUCTION 2020. ALL RIGHTS RESERVED.

Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels • Belgium

+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

This material may only be used for private entertainment.

