



SADRŽAJ

- 220 karata sa rečima
- 6 tabli u obliku deteline
- 6 piši - briši markera
- 1 Lista rezultata
- 1 pravila

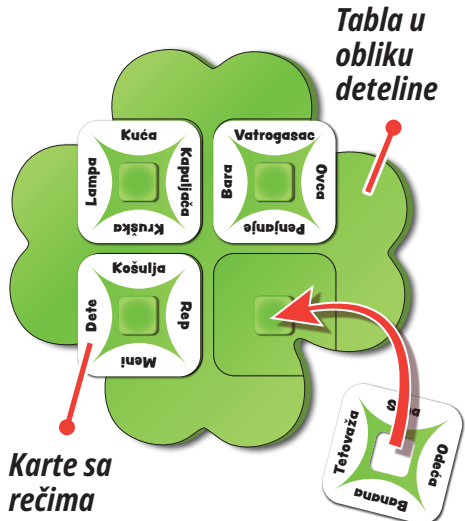
So Clover! je kooperativna igra asocijacija.

Svi igrači čine jedan tim i pokušavaju da postignu što bolji rezultat!

Izvucite karte sa rečima i tajno zapišite **asocijacije** na svaki **par reči** koji se nalaze na spoljnim ivicama listova vaše deteline. Zatim zajedno pokušajte da otkrijete parove reči svakog igrača. Na kraju igre, izračunajte svoj rezultat na osnovu broja parova koji ste pronašli i zapišite ga u Listu rezultata. Pokušajte da popravite svoj rezultat iz partije u partiju!

POSTAVKA IGRE

1. Svaki igrač dobija tablu i marker.
2. Promešajte karte sa rečima i postavite ih u špil, **licem prema dole**, nadohvat ruke svim igračima.
3. Svaki igrač povlači **četiri karte sa rečima** i **nasumično** ih postavlja u udubljenja na svojoj tabli. Ostali igrači **ne smeju da vide** vaše karte.



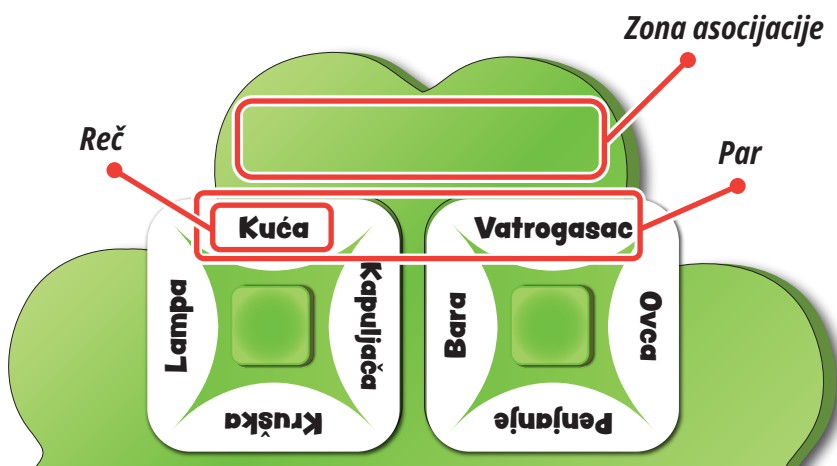
TOK IGRE

Igra se odvija u dve faze:

1. Pisanje asocijacija - individualna faza.
2. Traženje rešenja - timska faza.

1. PISANJE ASOCIJACIJA

Svi igrači istovremeno uzimaju svoju tablu i u tajnosti gledaju osam reči koje se nalaze uz **spoljne** ivice njihovih karata. **Dve reči** koje se nalaze na jednom listu deteline čine **par**, tako da postoji četiri para reči na vašoj tabli.



Za svaki od vaša četiri para **smislite asocijaciju koja povezuje te dve reči**. Asocijacije moraju da budu **jedna reč** (složenice su dozvoljene) i mogu da budu zajednička imenica, vlastita imenica, skraćenica, broj ili onomatopeja.

Primeri: Zec, Đuričko, SBB, 13 i Bzzzz su validne asocijacije.

Napišite tu reč u odgovarajuću **zonu asocijacije** na vašoj tabli.

Nevažeće asocijacije

- Asocijacija ne može da bude nijedna od vaših reči niti njen prevod na neki drugi jezik.

Primer: Amur ne može da se koristi za povezivanje reči „Ljubav“ i „Francuska“.

- Asocijacija ne može da bude reč sa istim korenom kao neka vaša reč.

Primer: Princ ne može da se koristi za povezivanje reči „Princeza“ i „Brat“.

- Asocijacija ne može da bude izmišljena reč.

Primer: Groznopasno ne može da se koristi za povezivanje reči „Ružno“ i „Strah“.

Primeri

- Za par „Kuća“ i „Vatrogasac“ možete kao asocijaciju da napišete „Stanica“ (vatrogasna kuća).
- Za par „Ovca“ i „Odeća“ možete kao asocijaciju da napišete „Vuna“ (ovčija vuna se koristi za pravljenje odeće).



SAVET: Možda će vam se činiti da je nemoguće da spojite određene parove, ali ne brinite. Jednostavno napišite prvu reč koja vam padne na pamet. Ostali igrači bi mogli da vas iznenade svojim odgovorom!

Nakon što napišete svoje **četiri asocijacije**, uklonite sve karte sa rečima sa table. Zatim, nasumično izvucite **jednu novu kartu** sa rečima i pomešajte je sa vaše četiri karte. Spustite svoju tablu ispred sebe i stavite pet karata sa rečima pored nje, na gomilu, licem prema dole.

Kada svi igrači završe ove korake, pređite na fazu Traženje rešenja.

2. TRAŽENJE REŠENJA

Tokom ove faze, izaberite igrača koji će prvi da bude **Posmatrač**. Posmatrač **ne sme da komunicira** sa ostalim igračima ni na koji način tokom ove faze. Svaki igrač će biti Posmatrač jednom tokom partije.

Posmatrač postavlja svoju tablu i pet karata sa rečima, licem prema gore, na sredinu stola. Koristeći asocijacije, ostali igrači **zajedno pokušavaju** da otkriju parove reči Posmatrača i da postave karte u tačna udubljenja na njegovoj tabli.

Ako postoji neslaganje oko postavljanja karata, igrač koji sedi levo od Posmatrača donosi konačnu odluku.

SAVET: Tokom ove faze, možete da postavite karte sa rečima na tablu, što će vam pomoći da vizualizujete moguće kombinacije i obrazložite svoje ideje ostalim igračima.

Kada se igrači dogovore oko postavljanja karata na tablu, Posmatrač **potvrđuje** tačno povezane parove.

POTVRĐIVANJE

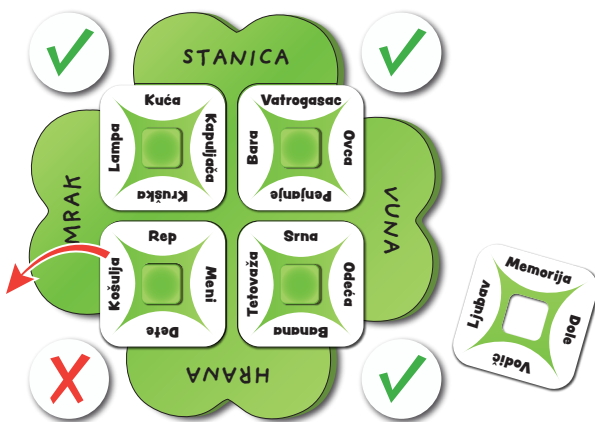
Prvi pokušaj

✓ **Savršeno**

Svi parovi su tačno povezani: Dobijate jedan poen po karti i dodatna dva poena jer ste pronašli sve parove iz prvog pokušaja! *Ukupno šest poena.*

✗ **Greška**

Najmanje jedan par je pogrešno povezan: Posmatrač uklanja karte koje su pogrešno postavljene, bez ikakvih komentara, i stavlja ih na sredinu stola. Ostali igrači imaju drugi i poslednji pokušaj.



Drugi pokušaj

Nakon što se igrači dogovore o novom postavljanju karata, Posmatrač uklanja bilo koju pogrešno postavljenu kartu ili karte i stavlja ih na sredinu stola. Dobijate jedan poen za svaku tačno postavljenu kartu (*od 0 do 4 moguća poena*).

Zatim, Posmatrač okreće svoju tablu, upisuje broj poena u sredinu i odbacuje pet karata sa rečima koje je koristio.

Igrač sa njegove leve strane postaje sledeći Posmatrač i počinje nova faza Traženje rešenja.

KRAJ IGRE

Igra se završava nakon što je svaki igrač jednom bio Posmatrač.

Možete da proverite koliko je vaš tim bio uspešan u odnosu na prethodne partije tako što ćete sabrane poene upisati u Listu rezultata.

Da li ste uspeali da popravite svoj najbolji rezultat?

DODATNI IZAZOV

Kada se upoznate sa igrom, možete da dodate novi izazov tako što ćete povećati broj karata sa rečima koji se dodaje u fazi Traženja rešenja.

U tom slučaju, dogovorite se o broju karata sa rečima koje ćete dodati. Taj broj se primenjuje na svakog igrača tokom igre.



ZASLUGE

Autor igre: **François Romain**

Razvoj igre: **Cédric Caumont i Thomas Provoost**

aka « Les Belges à Sombremos » i tim kompanije **Repos Production**

Kompletne zasluge na: www.rprod.com/en/so-clover/credits

© REPOS PRODUCTION 2020. ALL RIGHTS RESERVED.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels – Belgium

+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

Ova igra može da se koristi samo za ličnu zabavu.

