

So Kleever!



SPIELMATERIAL

- 220 Stichwortkarten
- 6 abwischbare Kleeblatt-Tafeln
- 6 Stifte
- 1 Punkteliste
- diese Spielanleitung

So Kleever! ist ein kooperatives Wortassoziationsspiel.

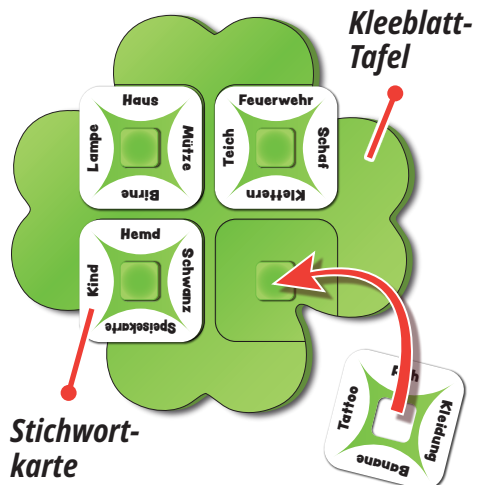
Spielt gemeinsam im Team und versucht, euren Punkterekord zu schlagen!

Jeder zieht Stichwortkarten und schreibt ihre **Gemeinsamkeiten** verdeckt auf die eigene Kleeblatt-Tafel; diese Wörter sind eure **Hinweise**. Dann versucht ihr gemeinsam herauszufinden, welche Stichwörter die jeweils anderen haben. Für richtig erratene Stichwortkarten gibt es Punkte, die ihr am Spielende zusammenzählt und in die Punkteliste einträgt.

Könn't ihr euren Punkterekord aus der letzten Partie schlagen?

VORBEREITUNG

1. Nehmt euch jeweils 1 Kleeblatt-Tafel und 1 Stift.
2. Mischt die Stichwortkarten und legt sie als **verdeckten** Stapel in Reichweite aller bereit.
3. Zieht jeweils 4 **Stichwortkarten** und steckt sie **zufällig** auf die Plätze eurer Kleeblatt-Tafeln. Passt auf, dass **niemand** anderes eure Stichwortkarten sehen kann.



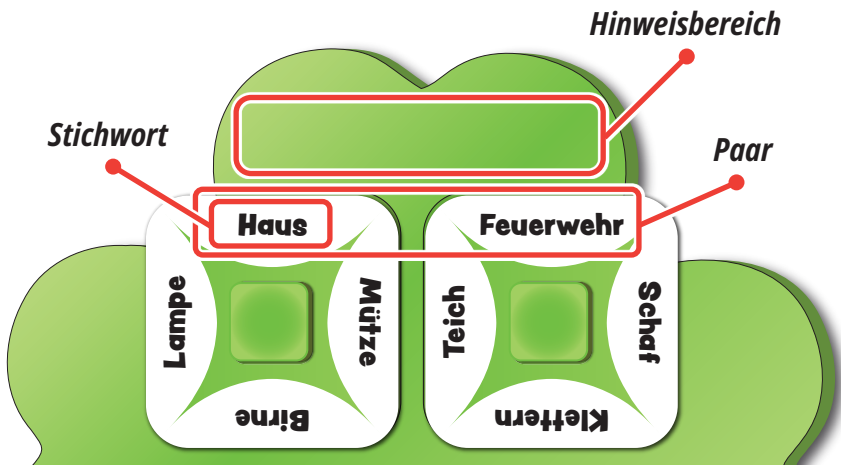
SPIELABLAUF

Eine Partie verläuft über 2 Phasen:

1. Hinweise notieren: einzeln für sich.
2. Raten und auflösen: gemeinsam im Team.

1. HINWEISE NOTIEREN

Nehmt alle gleichzeitig eure Kleeblatt-Tafeln in die Hand und seht euch im Geheimen die **äußeren 8 Stichwörter** an. Jede der vier Seiten einer Kleeblatt-Tafel zeigt **2 Stichwörter**, die zusammen ein **Paar** bilden. Insgesamt zeigt jede Kleeblatt-Tafel also 4 Paare. Darüber ist jeweils Platz für einen Hinweis.



Nun überlegt sich jeder für die eigenen vier Paare je **einen Hinweis**, der die **beiden Stichwörter verbindet**. Ein Hinweis muss ein **einzelnes Wort** sein (zusammengesetzte Wörter sind erlaubt). Es darf ein Nomen, Eigenname, Akronym, eine Zahl oder ein lautmalerisches Wort sein.

Beispiel: Kapitänsmütze, Clooney, FBI, 13 und Bzzzz sind gültige Hinweise.

Schreibt eure Hinweise in die **Hinweisbereiche** eurer Kleeblatt-Tafeln.

Ungültige Hinweise

- Ein Hinweis darf keines der Stichwörter sein und keine Übersetzung davon.
Beispiel: „Amour“ ist nicht als Hinweis für „Liebe“ und „Frankreich“ erlaubt.
- Ein Hinweis darf nicht denselben Wortstamm haben wie ein Stichwort.
Beispiel: „Prinz“ ist nicht als Hinweis für „Prinzessin“ und „Familie“ erlaubt.
- Ein Hinweis darf kein erfundenes Wort sein.
Beispiel: „Frühstückspott“ ist nicht als Hinweis für „Tasse“ und „Morgen“ erlaubt.

Beispiele

- Für das Paar „Haus“ und „Feuerwehr“ dürftet ihr „Wache“ in den Hinweisbereich darüber schreiben (das Gebäude der Feuerwehr).
- Für das Paar „Schaf“ und „Kleidung“ dürftet ihr „Wolle“ in den Hinweisbereich darüber schreiben (aus Schafswolle wird Kleidung hergestellt).



TIPP: Manchmal ist es schwierig, zwei Stichwörter zu verbinden – aber keine Sorge. Schreibt einfach das Erste auf, was euch einfällt. Ihr werdet überrascht sein, wie oft die anderen richtig raten!

Wer seine **4 Hinweise** aufgeschrieben hat, nimmt alle Stichwortkarten von der eigenen Kleeblatt-Tafel, zieht **1 neue Stichwortkarte** vom Stapel und mischt sie (ohne sie sich anzusehen) zu den 4 Stichwortkarten. Zuletzt legt man die Kleeblatt-Tafel vor sich ab und die 5 Stichwortkarten als verdeckten Stapel darauf.

Sobald jeder mit diesen Schritten fertig ist, geht es weiter mit dem Raten und der Auflösung.

2. RATEN UND AUFLÖSEN

Bestimmt, wer als Erstes die Rolle des **Fragezeichens** übernimmt. Das Fragezeichen darf **in keiner Weise kommunizieren**, während ihr anderen euch seine Kleeblatt-Tafel ansieht und ratet. Ihr seid alle ein Mal das Fragezeichen.

Das Fragezeichen legt seine Kleeblatt-Tafel und seine 5 Stichwortkarten offen in die Tischmitte. Mithilfe der Hinweise versucht **ihr anderen gemeinsam** herauszufinden, welche Paare das Fragezeichen mit seinen Hinweisen beschrieben hat, und die richtigen Stichwortkarten auf der Kleeblatt-Tafel richtig anzuordnen.

Seid ihr euch uneinig, wie die Karten angeordnet werden sollen, hat die Person **links vom Fragezeichen** das letzte Wort.

TIPP: Ihr dürft in dieser Phase die Stichwortkarten nehmen und ausprobieren, wie sie auf der Kleeblatt-Tafel angeordnet werden könnten. So habt ihr mögliche Kombinationen besser vor Augen und könnt euch einfacher entscheiden.

Sobald ihr euch entschieden und die Karten fertig angeordnet habt, **überprüft** das Fragezeichen die Paare.

PAARE ÜBERPRÜFEN

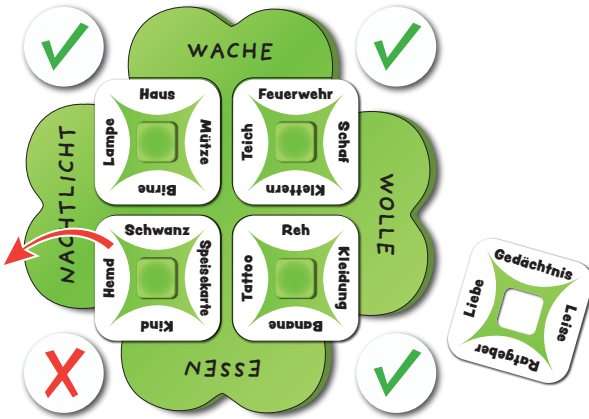
Erster Versuch

✓ **Alles richtig**

Alle Paare auf der Kleeblatt-Tafel stimmen: Ihr erhaltet **1 Punkt pro Karte** und **2 Bonuspunkte**, weil ihr beim ersten Versuch alles richtig habt! (6 Punkte insgesamt.)

✗ **Fehler**

Mindestens 1 Paar auf der Kleeblatt-Tafel ist falsch: Das Fragezeichen entfernt alle falsch angeordneten Karten (ohne etwas zu sagen) und legt sie in die Tischmitte. Ihr anderen habt nun einen **zweiten, letzten Versuch**.



Zweiter Versuch

Sobald ihr euch entschieden und die Karten neu angeordnet habt, entfernt das Fragezeichen alle falsch angeordneten Karten und legt sie in die Tischmitte. Ihr erhaltet **1 Punkt pro richtig angeordneter Karte**. (0 bis 4 Punkte.)

Anschließend dreht das Fragezeichen seine Kleeblatt-Tafel um, schreibt die Punktzahl in die Mitte und entfernt seine 5 Stichwortkarten aus dem Spiel.

Wer links vom Fragezeichen sitzt, ist als Nächstes das Fragezeichen. Ihr anderen ratet wie zuvor beschrieben.

ENDE DER PARTIE

Nachdem ihr alle ein Mal das Fragezeichen wart, endet die Partie.

Seht nach, wie gut ihr als Team geraten habt: Zählt alle eure Punkte zusammen und tragt sie in die Punkteliste ein.

Habt ihr es geschafft, euren Punkterekord zu schlagen?

EINE GRÖßERE HERAUSFORDERUNG

Sobald ihr das Spiel besser kennt, könnt ihr es kniffliger machen: Mischt am Ende der Hinweisphase einfach mehr Stichwortkarten zu den eigenen 4 Stichwortkarten dazu.

Einigt euch darauf, wie viele zusätzliche Stichwortkarten ihr dazumischen möchtet. Diese Anzahl gilt dann für euch alle.



CREDITS

Autor: François Romain

Entwicklung: Cédric Caumont & Thomas Provoost

aka « Les Belges à Sombremos » und das Team von Repos Production

Vollständige Credits und Danksagungen gibt es unter: soclover.rprod.com/credits

© REPOS PRODUCTION 2021. ALL RIGHTS RESERVED.

Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brüssel – Belgien

+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

Die Inhalte dieses Spiels dürfen nur zu rein privaten Zwecken verwendet werden.

