

Règles de So Clover

Comment jouer à So Clover

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Faire deviner à vos coéquipiers l'ordre des mots cachés sur votre trèfle grâce à des indices malins.
- **Mécanique principale** : Jeu coopératif d'association d'idées et de déduction en simultané.
- **Condition de victoire** : Obtenir le meilleur score collectif possible en retrouvant un maximum de mots correctement placés.

Installez-vous confortablement, préparez un bon café et laissez-moi vous présenter l'un des jeux coopératifs les plus malins de ces dernières années. **So Clover** est un jeu où tout le monde joue ensemble contre le jeu lui-même. Pas de perdant isolé, pas de compétition : juste du cerveau collectif et des fous rires garantis. Comptez environ 30 minutes par partie, de 3 à 6 joueurs, dès 10 ans.

Le matériel et la mise en place

Avant de commencer, sortez tout le contenu de la boîte. Vous allez trouver des **plaquettes trèfle** (une par joueur), des **cartes mots** avec quatre mots par carte (un sur chaque bord), un **feutre effaçable** pour chaque joueur et un sablier optionnel pour mettre un peu de pression.

Préparation de chaque joueur

Chacun prend une **plaquette trèfle**, un feutre et pioche **4 cartes mots**. Ces cartes vont se glisser dans les quatre pétales du trèfle. L'astuce du jeu : chaque pétale affiche donc deux mots côte à côte (ceux de deux cartes voisines). Votre mission ? Écrire un seul mot indice par pétale

qui relie ces deux mots voisins.

Un exemple pour bien comprendre

Si deux mots voisins sont « LUNE » et « FROMAGE », vous pourriez écrire « GRUYÈRE » ou « CAMEMBERT » comme indice. Logique, non ? Petit avertissement bienveillant : évitez les indices trop vagues comme « chose » ou « truc », vos coéquipiers vous maudiront gentiment.

Déroulement d'une manche

Une partie se joue en plusieurs manches, chacun y passe à son tour comme capitaine. Mais attention, la phase d'écriture et de devinette se fait en simultané pour toute la table, pas chacun son tour comme dans un jeu classique.

Phase 1, l'écriture des indices

Tous les joueurs écrivent simultanément leurs **4 indices** sur leur trèfle, un par pétale. Vous disposez d'autant de temps que nécessaire, mais vous pouvez utiliser le sablier pour corser l'affaire. Règles d'or à respecter pour les indices :

- Un seul mot par pétale, jamais plusieurs.
- Pas de nom propre, pas de marque, pas de mot inventé.
- Impossible d'utiliser un mot déjà présent sur vos cartes mots ou un mot de la même famille.
- Pas d'onomatopées, pas d'abréviations.

Petite astuce stratégique : visez des indices qui n'évoquent QUE les deux mots voisins concernés, et pas les autres mots du trèfle. Sinon vos amis vont se perdre.

Phase 2, la devinette collective

Quand tout le monde a terminé, le premier joueur retire ses 4 cartes mots de son trèfle. Il garde seulement les indices visibles sur les pétales. Puis il mélange ses 4 cartes et y ajoute **2 cartes supplémentaires** piochées au hasard. Au total, 6 cartes sont posées devant les autres joueurs,

dans le désordre.

Les coéquipiers doivent alors débattre, discuter, argumenter pour reconstituer le trèfle d'origine : identifier les 4 bonnes cartes parmi les 6, et surtout les placer dans le bon ordre et la bonne orientation. Le joueur-capitaine reste muet comme une carpe pendant cette phase, interdiction formelle de donner le moindre indice supplémentaire.

[IMAGE_MATERIEL]

Le décompte des points

Une fois que l'équipe pense avoir trouvé la bonne combinaison, le capitaine révèle la solution. On compte alors les **mots correctement placés** (bonne carte, bon pétale, bonne orientation). Chaque mot bien positionné rapporte 1 point à l'équipe.

Mots correctement placés	Résultat de la manche
4 sur 4	Sans faute, performance parfaite
3 sur 4	Excellent résultat
2 sur 4	Honorable, à améliorer
1 sur 4	Il va falloir affûter les indices
0 sur 4	Aïe, on recommence

On additionne les points de chaque joueur-capitaine au fil des manches pour obtenir le score collectif final. Chacun passe une fois en tant que capitaine, puis on compare le total au tableau de performance fourni dans la règle (de « apprentis » à « maîtres du trèfle »).

Astuces pour grimper au classement

Pour maximiser vos chances, pensez à varier les niveaux de vos indices : un indice très précis pour deux mots difficiles à relier, un indice plus large pour deux mots évidents. Évitez aussi les pièges comme utiliser un synonyme trop proche d'un autre mot du trèfle, c'est le meilleur moyen de semer la confusion.

Variantes et modes de difficulté

Pour pimenter vos parties, vous pouvez imposer le sablier, interdire les indices en lien avec la

nourriture ou les couleurs, ou encore jouer en mode expert où chaque mal placé fait perdre un point. Si vous aimez l'ambiance coopérative, jetez aussi un œil aux règles de [Top ten](#) ou aux règles du [Time's up](#), dans un registre similaire d'associations d'idées.

[IMAGE_FIN]

Nos conseils pour une partie réussie

So Clover brille par sa simplicité, mais certaines bonnes habitudes font toute la différence.

Prenez le temps d'observer vos quatre cartes avant d'écrire : parfois, un mot inattendu dans un pétale lointain peut créer de la confusion avec votre indice. Pensez global, pas seulement pétale par pétale.

Communiquez beaucoup pendant la phase de devinette. C'est un jeu coopératif, donc les débats passionnés entre joueurs font partie du plaisir. Celui qui pense avoir compris doit convaincre les autres, et parfois une intuition d'un joueur plus silencieux débloque toute la situation.

Enfin, ne vous découragez pas si vos premières parties sont difficiles. Trouver le bon niveau d'indice demande un peu d'entraînement, et chaque groupe développe ses propres références culturelles. Si vous accrochez à ce style, les règles de [Mots-Garous](#) et les règles du [Pictionary](#) devraient aussi vous séduire. Bon jeu et que votre trèfle vous porte chance !