

SIMILO STRAŠIDLA

PRAVIDLA

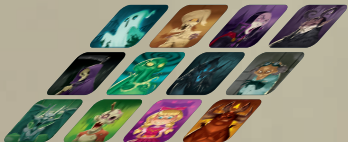
Similo je kooperativní hra: všichni hráči se společně snaží najít tajnou postavu za pomoci několika nápověd.

PŘIPRAVIT!

Vyberte, nebo náhodně zvolte, jednoho hráče, který bude Napovídačem. Ostatní hráči budou Hledači. Napovídač zamíchá karty a položí je lícem dolů na stůl.

Potom musí Napovídač:

1. Dobrat 1 kartu a tajně se na ni podívat. Tato karta bude **TAJNOU POSTAVOU**, kterou musí Hledači najít.
2. Dobrat dalších 11 karet a zamíchat je spolu s tajnou postavou. Těchto 12 postav bude použito při hře.
3. Rozložit 12 postav lícem nahoru na stůl a utvořit mřížku o rozměrech 4 x 3 karty.
4. Nakonec si Napovídač dobere do ruky 5 karet z balíčku. Tyto karty představují jeho počáteční možnosti nápověd.



1

PRŮBĚH HRY

Hraje se na 5 kol. Během každého kola zahraje Napovídač 1 nápovědu, načež Hledači odstraní z mřížky jednu či více postav. Pokud Hledači odstraní tajnou postavu, všichni hráči **OKAMŽITĚ PROHRÁVAJÍ**. Pokud se jim podaří odstranit všechny karty kromě tajné postavy, pak **VŠICHNI HRÁČI ZVÍTĚZILI!** A teď se podíváme, jak hra probíhá!

1 – ZAHRÁNÍ NÁPOVĚDY

Napovídač musí zahrát z ruky 1 nápovědu, která pomůže Hledačům správně určit tajnou postavu. Nápovědy lze zahrát svisle nebo vodorovně:

SVISLÉ NÁPOVĚDY – postavy na nápovědách zahráných svisle mají vždy něco **SPOLEČNÉHO** s tajnou postavou.

VODOROVNÉ NÁPOVĚDY – postavy na nápovědách zahráných vodorovně se vždy v něčem **LÍŠÍ** od tajné postavy.

Napovídač nesmí mluvit, gestikulovat, či jakkoli jinak komunikovat s Hledači. Smí pouze hrát nápovědy na stůl.

Okamžitě po zahrání nápovědy si Napovídač dobere 1 kartu z balíčku, aby měl v ruce vždy 5 karet.

Zahrané nápovědy se po konci kola neodstraňují, pouze k nim na začátku dalšího kola přibude nová nápověda. Všechny nápovědy platí až do konce hry.

2

Spojitosti (či odlišnosti) mezi tajnou postavou a postavami na nápovědách jsou omezeny čistě představivostí Napovídače. Může jít o fyzické detaily, emoce, profese, myšlenky a tak dále... je na Hledačích, aby pochopili, co se jim Napovídač pokouší naznačit!



DUCH



BÁNSÍ



ZLÝ KLAUN

PŘÍKLAD: Napovídač se snaží Hledače dovést k **DUCHOVI**. Může svisle zahrát **BÁNSÍ** vaby naznačit, že tajná postava je ze stejné rodiny nemrtvých, je průhledná a straší vše živé. Nebo může naopak zahrát **ZLÉHO KLAUNA** vodorovně, aby napověděl, že tajná postava není živá, nemá vlasy nebo není barevná.

3

2 – DISKUSE A ODSTRANĚNÍ POSTAV

Hledači si teď musí pečlivě prohlédnout a prodiskutovat zahranou nápovědu (svislou nebo vodorovnou), a následně odstranit postavy, o nichž se domnívají, že NEJSOU tajná postava.

Na základě informací od Napovídače musí Hledači v prvním kole odstranit jednu kartu – z celkových dvanácti – o které se domnívají, že NENÍ tajná postava.



JÚREI



ŠÍLENÝ
VĚDEC

PŘÍKLAD: Napovídač zahrál JÚREI visle. Hledači se na kartu podívali a začali se dohadovat. Domnívají se, že tajná postava by mohla být žena, mít tmavé vlasy nebo být mrtvá. Rozhodli se odstranit kartu ŠÍLENÉHO VĚDCE, protože zdánlivě nemá nic společného s JÚREI.

Pokud Hledači odstranili kartu, na které NENÍ tajná postava, pokračují do dalšího kola a Napovídač zahraje další nápovědu. Hledači musí v druhém kole odstranit 2 postavy, ve třetím 3 postavy a ve čtvrtém 4 postavy. V pátém kole zůstanou na stole ležet jen 2 postavy. Po zahrání páté nápovědy musí Hledači odstranit jednu ze dvou zbývajících postav. POKUD ZŮSTANE NA STOLE LEŽET POUZE TAJNÁ POSTAVA, VŠICHNI HRÁČI ZVÍTĚZILI!

Poznámka: Pokud Hledači kdykoli v průběhu hry odstraní tajnou postavu, všichni hráči OKAMŽITĚ PROHRÁVÁJÍ!

4

JAK HRÁT S VÍCE BALÍČKY

Věděli jste, že existují různé verze hry SIMILO? Pokud máte více balíčků, můžete dva z nich zkombinovat a vytvořit tak nové, zajímavé strategie!

Jednoduše si zvolte dva balíčky hry SIMILO a jeden z nich použijte jako balíček postav (A) a druhý jako balíček nápověd (B).

PŘÍPRAVA HRY

Napovídač si dobere jednu kartu z balíčku postav (balíček A, například SIMILO: Strašidla) a tajně se na ni podívá. Tato karta bude tajnou postavou. Potom si dobere dalších 11 karet z balíčku postav, zamíchá je společně s tajnou postavou a rozloží je lícem nahoru na stůl do mřížky o rozměrech 4 x 3 karty. Těchto 12 postav bude použito při hře.

Nakonec si Napovídač doberu do ruky 5 karet z balíčku nápověd (balíček B, například SIMILO: Safari). Ty tvoří jeho počáteční možnosti nápověd.



5

PRŮBĚH HRY

Platí stejná pravidla jako při běžné hře s jedním balíčkem, až na výjimku, že Napovídač smí ke hraní a dobírání karet použít pouze balíček nápověd (B).



GORILA



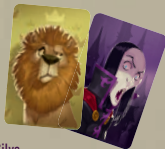
KOLIBŘÍK



YETI

PŘÍKLAD: Napovídač se snaží dovést Hledače k YETIMU. Může visle zahrát GORILU aby naznačil, že tajná postava je chlupatá, velká, živá nebo má podobnou postavu. Nebo může naopak zahrát KOLIBŘÍKA vodorovně, aby napověděl, že tajná postava není malá, nemá křídla, nebo že není barevná.

A teď schválně: Dokážete najít spojitost mezi LVEM a UPÍREM?



AUTOŘI

NÁVRH HRY: Hjalmar Hach, Pierluca Zizzi, Martino Chiocchiera

ILUSTRACE: Naïade • **VÝTVARNÝ NÁVRH:** Lorenzo Silva

GRAFICKÝ DESIGN: Noa Vassalli, Rita Ottolini

TEXT PRAVIDEL: Alessandro Pra', Laura Severino, Renato Sasdelli

ÚPRAVA: William Niebling, Alessandro Pra' • **KOREKTURA:** William Niebling

VEDOUcí PROJEKTU: Laura Severino • **VEDOUcí VÝROBY:** Flavio Mortarino

6