

## PRÁVIDLA

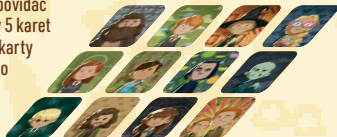
Similo je kooperativní hra: všichni hráči se společně snaží najít tajnou postavu za pomoci několika nápověd.

### PŘIPRAVIT!

Vyberte nebo náhodně zvolte jednoho hráče, který bude **NAPOVIĐAČEM**. Ostatní hráči budou **HLEDAČI**. Napoviďač zamíchá karty a položí je lícem dolů na stůl.

Potom musí Napoviďač:

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 vytvořit mřížku o rozměrech 4 × 3 karty.
4. Nakonec si Napoviďač dobere do ruky 5 karet z balíčku. Tyto karty představují jeho počáteční možnosti nápověd.



### PRŮBĚH HRY

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

#### 1 - ZAHŘÁNÍ NÁPOVĚDY

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

**SVÍSLÉ NÁPOVĚDY** - postavy na nápovědách zahráných svíslé mají vždy něco **SPOLEČNÉHO** s tajnou postavou.

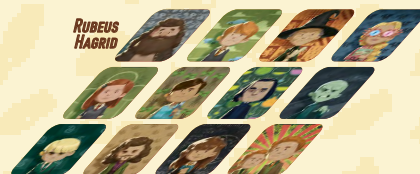
**VODOROVNÉ NÁPOVĚDY** - postavy na nápovědách zahráných vodorovně se vždy v něčem **LÍŠÍ** od tajné postavy.

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

Okamžitě po zahrání nápovědy si Napoviďač 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.

Spojitosti (či odlišnosti) mezi tajnou postavou a postavami na nápovědách jsou omezeny čistě představitivostí Napoviďače. Může jít o fyzické detaily, emoce, profese, myšlenky a tak dále..., Je na Hledačích, aby pochopili, co se jim Napoviďač pokouší naznačit.



ALBUS BRUMBÁL



BELLATRIX LESTRANGEOVÁ

**PŘÍKLAD:** Napoviďač se snaží Hledače dovést k **RUBEUSU HAGRIDOVI**. Může svíslé zahrát **ALBUSE BRUMBÁLA**, aby naznačil, že tajná postava má rovněž plnovous, pracuje v Bradavicích nebo je nějak nápomocná Harrymu. Nebo může naopak zahrát **BELLATRIX LESTRANGEOVU** vodorovně, aby napověděl, že tajná postava je kladná, není ženského pohlaví nebo není drobné postavy.

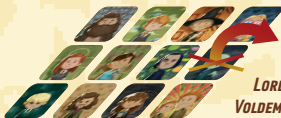
#### 2 - DISKUZE A ODSTRANĚNÍ POSTAV

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

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



ALBUS BRUMBÁL



LORD VOLDEMORT

**PŘÍKLAD:** Napoviďač zahrál **ALBUSE BRUMBÁLA** svíslé. Hledači se na kartu podívali a začali se dohadovat. Domnívají se, že tajná postava by mohla být kladná, mohl by to být profesor nebo mít vousy. Rozhodli se odstranit kartu **LORDA VOLDEMORTA**, protože zdánlivě nemá nic společného s **ALBUSEM BRUMBÁLEM**.

Pokud Hledači odstraní kartu, na které **NENÍ** tajná postava, pokračují do dalšího kola a Napoviďač 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 ZVÍTĚZILÍ!**

**POZNÁMKA:** Pokud Hledači kdykoli v průběhu hry odstraní tajnou postavu, všichni hráči **OKAMŽITĚ PROHRAVAJÍ!**

## JAK HRÁT S VÍCE BALÍČKY

Věděli jste, že existují různé verze hry **SIMILO**? Pokud máte více balíčků, můžete vta 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

Napoviďač si dobere jednu kartu z balíčku postav (balíček A, například **SIMILO: Harry Potter**) 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 × 3 karty. Těchto 12 postav bude použito při hře.

Nakonec si Napoviďač dobere do ruky 5 karet z balíčku nápověd (balíček B, například **SIMILO: Fantastická zvířata**). Ty tvoří jeho počáteční možnosti nápověd.



### PRŮBĚH HRY

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



PODOBŇNÁ KARTA



ODLIŠNÁ KARTA



KARTA TAJNĚ POSTAVY

### AUTOŘI

Návrh hry: Hjalmar Hach, Pierluca Zizzi, Martino Chiacchiera  
 Ilustrace: Naide  
 Výtvarný návrh: Lorenzo Silva  
 Grafický design: Noa Vassalli

Text pravidel: Alessandro Pra', Andrea Lugli  
 Úprava: Alessandro Pra', Maria-Angela Silleni  
 Korektura: William Niebling  
 Vedoucí projektu: Andrea Lugli  
 Vedoucí výroby: Flavio Mortarino

CZ překlad: Tereza Pádecká  
 DTP CZ verze: Petra Hochmannová



## PRÁVIDLÁ

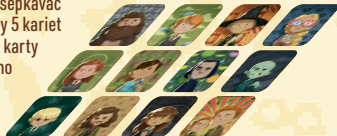
Similo je kooperatívna hra: všetci hráči sa spoločne snažia nájsť tajnú postavu pomocou niekoľkých pomôcok.

### PRIPRAVIŤ!

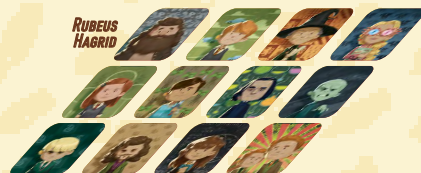
Vyberte alebo náhodne zvolte jedného hráča, ktorý bude **NAŠEPKÁVAČOM**. Ostatní hráči budú **HĽADAČI**. Našepkávač zamieša karty a položí ich lícom dole na stôl.

Potom musí Našepkávač:

1. Pribrať 1 kartu a tajne sa na ňu pozrieť. Táto karta bude **TAJNOU POSTAVOU**, ktorú musia Hľadači nájsť.
2. Pribrať ďalších 11 kariet a zamiešať ich spolu s tajnou postavou. Týchto 12 postáv bude použitých v hre.
3. Rozložiť 12 postáv lícom hore na stôl a utvoriť mriežku s rozmermi 4 x 3 karty.
4. Nakoniec si Našepkávač priberie do ruky 5 kariet z balíčka. Tieto karty predstavujú jeho počiatočné možnosti pomôcok.



Súvislosti (či odlišnosti) medzi tajnou postavou a postavami na pomôckach sú obmedzené čisto predstavivosťou Našepkávača. Môžu to byť fyzické detaily, emócie, profesia, myšlienky, a tak ďalej... Je na Hľadačoch, aby pochopili, čo sa im Našepkávač snaží naznačiť!



ALBUS DUMBLEDORE



BELLATRIX LESTRANGEOVÁ

**PRÍKLAD:** Našepkávač sa snaží doviesť hľadačov k **RUBEUSOVI HAGRIDOVI**. Môže zvisle zahrať **ALBUS DUMBLEDORE**, aby naznačil, že tajná postava má bradu, pracuje na Rokforte alebo často pomáha Harrymu Potterovi. Alebo môže vodorovne zahrať **BELLATRIX LESTRANGEOVÚ**, aby našepkal, že tajná postava je kladná postava, nie je ženského pohlavia alebo nie je útleho vzhľadu.

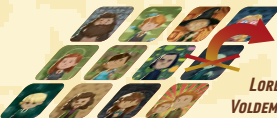
## 2 - DISKUSIA A ODSTRÁNENIE POSTÁV

Hľadači si teraz musia starostlivo prezrieť a prediskutovať zahraničnú postavu (zvislú alebo vodorovnú), a nasledovne odstrániť postavu, o ktorých sa domnievajú, že **NIE SÚ** tajná postava.

Na základe informácií od Našepkávača musia Hľadači v prvom kole odstrániť jednu kartu - z celkových dvanástich - o ktorej si myslia, že **NIE JE** tajná postava.



ALBUS DUMBLEDORE



LORD VOLDEMORT

**PRÍKLAD:** Našepkávač zvisle zahrá **ALBUS DUMBLEDORE**. Hľadači sa pozrú na karty na stole a začínajú sa dohadovať. Myslia si, že tajná postava by mohol byť nejaký učiteľ, mohla by mať bradu alebo môže ísť o kladnú postavu. Rozhodnú sa odstrániť **LORDA VOLDEMORTA**, pretože sa zdá, že s **ALBUSOM DUMBLEDOROM** nemá nič spoločné.

Pokiaľ Hľadači odstránili kartu, na ktorej **NIE JE** tajná postava, pokračujú do ďalšieho kola a Našepkávač zahrá ďalšiu pomôcku. Hľadači musia v druhom kole odstrániť 2 postavy, v treťom 3 postavy a v štvrtom 4 postavy. V piatom kole zostanú na stole ležať len 2 postavy. Po zahraničnej piatej pomôcku musia Hľadači odstrániť jednu z dvoch zostávajúcich postáv. **POKIAĽ ZOSTANE NA STOLE LEŽAŤ LEN TAJNÁ POSTAVA, VŠETCI HRÁČI ZVÍTAZILI!**

**POZNÁMKA:** Pokiaľ Hľadači kedykoľvek v priebehu hry odstránia tajnú postavu, všetci hráči **OKAMŽITE PREHRAVÁJÚ!**

## AKO HRAŤ S VIACERÝMI BALÍČKAMI

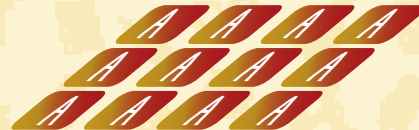
Vedel ste, že existujú rôzne verzie hry **SIMILO**? Pokiaľ máte viac balíčkov, môžete dva z nich skombinovať a vytvoriť tak nové, zaujímavé stratégie!

Jednoducho si zvolíte dva balíčky hry **SIMILO** a jeden z nich použijete ako balíček postáv (A) a druhý ako balíček pomôcok (B).

### PRÍPRAVA HRY

Našepkávač si priberie jednu kartu z balíčka postáv (balíček A, napríklad **SIMILO: Harry Potter**) a tajne sa na ňu pozrie. Táto karta bude tajnou postavou. Potom si doberie ďalších 11 kariet z balíčka postáv, zamieša ich spoločne s tajnou postavou a rozloží ich lícom hore na stôl do mriežky s rozmermi 4 x 3 karty. Týchto 12 postáv bude použitých v hre.

Nakoniec si Našepkávač priberie do ruky 5 kariet z balíčka pomôcok (balíček B, napríklad **SIMILO: Fantastické zvery**). Tie tvoria jeho počiatočné možnosti pomôcok.



### PRÍBEH HRY

Platia rovnaké pravidlá ako v bežnej hre s jedným balíčkom, až na výnimku, že Našepkávač smie na hranie a priberanie kariet použiť len balíček pomôcok (B).



PODOBNE AKO



ROZDIELNE OD



KARTA TAJNEJ POSTAVY

SK preklad: Dominika Malenová  
DTP SK verzie: Petra Hochmannová

### AUTORI

Návrh hry: Hjalmar Hach, Pierluca Zizzi, Martino Chiacchiera  
Ilustrácie: Naide  
Výtvarný návrh: Lorenzo Silva  
Grafický design: Noa Vassalli

Text pravidiel: Alessandro Pra', Andrea Lugli  
Úprava: Alessandro Pra', Maria-Angela Silleni  
Korektúra: William Niebling  
Vedúci projekt: Andrea Lugli  
Vedúci výroby: Flavio Mortarino



© 2022 HORRIBLE GUILD.  
HORRIBLE GUILD, SIMILO a príslušné logá sú ochranné známky HORRIBLE GUILD.



WIZARDING WORLD postavy, mená a ich iniciály sú © & TM Warner Bros. Entertainment Inc. Vydavateľská práva © JKR. (s22)

