



SIMILO PÁN PRSTENŮ

CÍL HRY

Napovídač dává nápovědy Hledačům, kteří se snaží společně najít tajnou postavu na kartě.

PŘIPRAVIT!

Vyberte jednoho hráče, který bude **NAPOVÍDAČEM**. Ostatní hráči budou **HLEDAČI**. Napovídač potom:

1. Zamíchá karty a vytvoří tak dobírací balíček, který položí lícem dolů na stůl.
2. Lízne si 12 karet z balíčku a tajně se na 1 z nich podívá. Tato karta se stává **TAJNOU KARTOU**, kterou musí Hledači najít.
3. Zamíchá všech 12 karet a rozloží je lícem nahoru do mřížky o rozměrech 4 × 3 karty.
4. Dobere do ruky 5 karet z balíčku. Tyto karty představují jeho počáteční možnosti **NÁPOVĚD**.



JAK HRÁT

SIMILO je kooperativní hra, kdy hráči spolupracují, aby společně objevili **TAJNOU KARTU** pomocí nápověd. Hraje se celkem na 5 kol.

1. HRANÍ NÁPOVĚD

Napovídač musí zahrát z ruky 1 nápovědu, která pomůže Hledačům správně určit tajnou kartu. Nápovědy musí hrát vodorovně a pokládat je vedle vyložených karet.

Karty nápověd musí mít něco **SPOLEČNÉHO** s jednou nebo více kartami, které Napovídač chce, aby Hledači **VYRADILI**.



FRODO PYTLÍK



ÉOWYN



SARUMAN

PŘÍKLAD: Tajnou kartou je **FRODO PYTLÍK**. Můžete zahrát kartu **ÉOWYN**, abyste ukázali, že by Hledači měli odstranit kartu ženy, válečnicka nebo někoho s dlouhými vlasy. Můžete také zahrát kartu **SARUMANA**, abyste ukázali, že je potřeba odstranit všechny záporné postavy, někoho s dlouhými vousy nebo postavy ovládající magii.

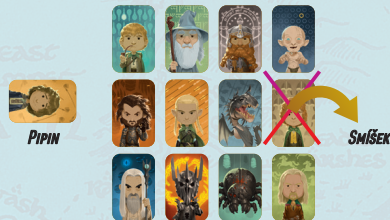
NAPOVÍDAČ NESMÍ MLUVIT, GESTIKULOVAT ČI JAKKOLI JINAK KOMUNIKOVAT S HLEDAČI. SMÍ POUZE HRÁT NÁPOVĚDY NA STŮL.

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

2. HÁDÁNÍ

Hledači teď musí pečlivě prodiskutovat, kterou kartu **ODSTRANIT** na základě nápovědy od Napovídače.

POZOR! POKUD HLEDAČI KDYKOLI V PRŮBĚHU HRY ODSTRANÍ TAJNOU KARTU, VŠICHNI HRÁČI OKAMŽITĚ PROHRÁVAJÍ!



PŘÍKLAD: **NAPOVÍDAČ** zahrál **PIPINA**. **HLEDAČI** se na kartu podívali a začali diskutovat. **DOMNÍVAJÍ SE**, že by mohli odstranit kartu hobita nebo nějakou kladnou postavu. **ODSTRANÍ** tedy kartu **SMIŘKA**, který má s **PIPINEM** zdánlivě nejvíce společného.

Počet karet k odstranění se liší na základě herního kola následovně:

| KOLO | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|--------------------------|---|---|---|---|---|
| POČET KARET K ODSTRANĚNÍ | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 |

Pokud **HLEDAČI** odstranili kartu, která **NENÍ** tajnou kartou, pokračují do dalšího kola a **NAPOVÍDAČ** zahráje další nápovědu. Pokud na konci hry zůstane na stole ležet pouze tajná karta, hráči zvítězili!

DÁVÁNÍ NÁPOVĚD

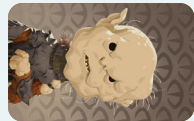
Podobnosti mezi postavami na kartách nápověd a na kartách k odstranění závisí jen a pouze na představivosti Napovídače... Úkolem Hledačů je uhodnout, co se jim Napovídač přesně snaží naznačit!



Můžete zahrát **ARAGORNA**, abyste naznačili, že je třeba odstranit válečníka, hlavní postavu nebo někoho s mečem.



Můžete zahrát **SAURONA**, abyste naznačili, že je třeba odstranit záporné postavy nebo karty s červeným pozadím.



Můžete zahrát **GOTHMOGA**, abyste naznačili, že je třeba odstranit skřety, postavy v brnění nebo postavy s viditelnými zuby.



Můžete zahrát **GANDALFA**, abyste naznačili, že je třeba odstranit postavy s plnovousem, s magickými schopnostmi nebo členy Společnosti Prstenu.

JAK HRÁT S VÍCE BALÍČKY

Karetních her **SIMILO** je celá řada! Pokud máte více balíčků, můžete dva z nich zkombinovat a vytvořit nové zajímavé strategie!

Jednoduše si zvolte dva balíčky hry **SIMILO**, jeden z nich použijte jako hádací balíček (A) a druhý jako dobírací balíček (B).

ZMĚNY V PRAVIDLECH

Ke hraní hry se 2 balíčky se řídíte původními pravidly s těmito změnami:

1. K výběru 12 karet použijte hádací balíček (A) (například **SIMILO: FANTASTICKÁ ZVÍŘATA**). Se zbytkem karet z tohoto balíčku už hrát nebudete.
2. K výběru karet nápověd (5 karet do ruky na začátku hry a následné dobírání) použijte dobírací balíček (B) (například **SIMILO: HARRY POTTER**).



POKROČILÁ VARIANTA

V pokročilé variantě této hry musíte zapojit pokročilé uvažování, které činí hru o něco složitější, ale zároveň i vyhratelnější.

Tato varianta se hraje podobně jako ta původní s tím rozdílem, že když Napovídač dává nápovědy, může karty pokládat jak **VODOROVNĚ**, tak **SVISLE**.

VODOROVNÉ NÁPOVĚDY - postavy na kartách nápověd zahranych tímto způsobem mají něco **SPOLEČNÉHO** s kartami k odstranění.

SVISLÉ NÁPOVĚDY - postavy na kartách nápověd zahranych tímto způsobem se od karet k odstranění v něčem **LIŠÍ**.

PŘÍKLAD: **NAPOVÍDAČ MUSÍ HLEDAČE DOVÉST KE KARTĚ ARWEN. MŮŽE SVISLE ZAHRÁT KARTU GALADRIEL, ABY UKÁZAL, ŽE KARTA K ODSTRANĚNÍ NEMÁ MODRÉ POZADÍ, NENÍ ELF NEBO NENOSÍ NIC NA HLAVĚ.**

ČESKÝ PŘEKLAD: ONDŘEJ POLÁK A DAVID ROZSÍVAL, ÚPRAVA PRAVIDEL: TEREZA PÁDECKÁ
PRODUKCE ČESKÉ VERZE: MAREK VEJBOURNÝ, DTP: PETRA HOCHMANNOVÁ

AUTOŘI

NÁVRH HRY: Hjalmar Hach, Pierluca Zizzi, Martino Chiacchiera - **ILUSTRACE:** Naiade
VÝTVARNÝ NÁVRH: Lorenzo Silva - **GRAFICKÝ DESIGN:** Noa Vassalli
TEXT PRAVIDEL: Alessandro Pra', Laura Severino, Renato Sasdelli
ÚPRAVA: William Niebling, Alessandro Pra' - **KOREKTURA:** William Niebling
VEDOUcí PROJEKTU: Andrea Lugli - **VEDOUcí VÝROBY:** Ylenia D'Abundo

THE
LORD
OF THE
RINGS

© NLP, THE LORD OF THE RINGS TRILOGY and the names of the characters, items, events, and places therein are ™ of Middle-earth Enterprises, LLC under license to NLP. (s23)

NEW LINE
CINEMA

© New Line Productions Inc. All rights reserved. THE LORD OF THE RINGS TRILOGY and all names of the characters, items, events, and places therein are ™ of Middle-earth Enterprises, LLC under license to New Line Productions, Inc. (s23)

© 2019-2023 HORRIBLE GAMES.

HORRIBLE GUILD, SIMILO a příslušná loga jsou ochrannými známkami HORRIBLE GAMES s.r.l.



HORRIBLE
GUILD