

SIMILO

TÖRTÉNELEM

A JÁTÉK CÉLJA

A mesélő utalásokat ad a megfejtőknek, hogy rávegyesse őket a titkos kártya beazonosítására.

ELŐKÉSZÜLETEK

Nevezetek ki egy játékost **MESÉLŐNEK**. A többi játékos **MEGFEJTŐ** lesz. A mesélő:

1. Keverje meg a kártyákat és helyezze képpel lefelé fordítva maga elé. Ez lesz a **HÚZÓPAKLI**.
2. Húzzon fel 12 kártyát, és nézzen meg közülük 1-et. Ezt a **TITKOS KÁRTYÁT** kell beazonosítaniuk a megfejtőknek.
3. Keverje meg a 12 kártyát, majd helyezze képpel felfelé fordítva egy 4x3-as rács alakzatba. Ez lesz a tábló.
4. Húzzon fel 5 kártyát a húzópakliból a kezébe. Ezek a kezdőkártyái, amelyekkel nyomra vezetni majd a megfejtőket.



A JÁTÉK MENETE

A Similo egy kooperatív játék, amelyben **ÖSSZEDOLGOZTOK** azzal a közös céllal, hogy beazonosítsatok egy **TITKOS KÁRTYÁT**. A játék legfeljebb 5 fordulóból áll.

1. UTALÁS KIJÁTSZÁSA

A mesélő játsszon ki utalásként 1 kártyát a kezéből azzal a céllal, hogy rávegyesse a megfejtőket a titkos kártya beazonosítására. Kétféle utalás létezik:

ELTÁVOLÍTÓ - a **FEKVŐ POZÍCIÓBAN** kijátszott utalások valamiben hasonlítanak egy vagy több kártyához, amelyeket a megfejtőknek **EL KELL TÁVOLÍTANIUK**.

MEGTARTÓ - az **ÁLLÓ POZÍCIÓBAN** kijátszott utalások valamiben hasonlítanak egy vagy több kártyához, amelyeket a megfejtőknek **MEG KELL TARTANIUK**.

A mesélő helyezze az utalásként kijátszott kártyát a tábló mellé. Az utalásokat ne távolítsátok el a játék végéig.



MARY SHELLEY



VIRGINIA WOOLF



VINCENT VAN GOGH

PÉLDA: A titkos kártya **MARY SHELLEY**. A mesélő kijátszhatja **VIRGINIA WOOLFOT** egy **MEGTARTÓ** utalásként, hogy a megfejtők **MEGTARTSÁK** az angol, író, külbevalós vagy barna hajú személyeket. Ellenben kijátszhatja **VINCENT VAN GOGHOT** egy **ELTÁVOLÍTÓ** utalásként, hogy a megfejtők **ELTÁVOLÍTSÁK** a hímnemű, festő, szakállas vagy világos szemű személyeket.

HOGYAN ADJON A MESÉLŐ UTALÁSOKAT?

A titkos kártyán lévő személy és az eltávolító (vagy megtartó) utalásokon lévők közötti hasonlóságnak csak a mesélő fantáziája szab határt. A megfejtőkön múlik, hogy megértsék, mit próbál sugallni a mesélő.



MARIE CURIE-VEL utalhat a tudósokra, az európai vagy barna hajú személyekre.



KLEOPÁTRÁVAL utalhat országvezetőkre, ékszer hordó vagy sminket viselő személyekre.



KONFUCIUSSZAL utalhat filozófusokra, hosszú szakállú vagy ázsiai származású személyekre.



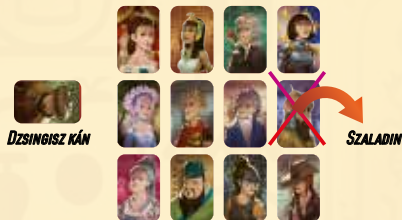
BOUDICÁVAL utalhat harcosokra, pajzsot hordó személyekre vagy sötét hátterű kártyákra.

A MESÉLŐ NEM BESZÉLHET, NEM GESZTIKULÁLHAT, ÉS SEMMILYEN MÁS MÓDSZERT SEM HASZNÁLHAT A MEGFEJTŐKKEL VALÓ KOMMUNIKÁCIÓRA: CSAK UTALÁSOKAT JÁTSZHAT KI AZ ASZTALRA. Közvetlenül az utalás kijátszása után a mesélő húzzon 1 kártyát a pakli tetejéről, hogy mindig 5 kártya legyen a kezében.

2. KÁRTYÁK ELDOBÁSA

A megfejtők ellenőrzik a kapott utalást, és vitassák meg, hogy az alapján **MELYIK KÁRTYÁ(KA)T DOBJÁK EL**.

FIGYELEM! Ha a megfejtők bármikor **ELDOBJÁK A TITKOS KÁRTYÁT**, akkor mind azonnal **VESZÍTETEK**.



PÉLDA: A mesélő **ELTÁVOLÍTÓ** utalásként játssza ki **Dzsingisz Kánt**. A megfejtők megvizsgálják és megvitatják a kártyákat. Úgy vélik, hogy egy fejedőt hordó katonai vezetőt vagy szakállas férfit kell eldobniuk. Úgy döntenek, hogy **SZALADINT** dobják el, mert ő hasonlít leginkább Dzsingisz kánhoz.

A megfejtők a forduló számának függvényében dobjanak el kártyá(ka)t:

FORDULÓ SZÁMA	1.	2.	3.	4.	5.
ELDOBANDÓ KÁRTYÁK SZÁMA	1 db	2 db	3 db	4 db	1 db

Ha a megfejtők **NEM** dobják el a titkos kártyát, akkor kezdjétek el a következő fordulót. **HA AZ 5. FORDULÓ VÉGÉRE MEGMARAD A TITKOS KÁRTYA, AKKOR MIND AZONNAL NYERTEK.**

JÁTÉK KÉT SIMILO PAKLIVAL

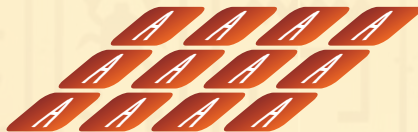
Ha több Similo paklitok van, akkor kombinálhattok két különbözőt egy színesebb játékmény érdekében.

Az egyik paklit használjátok **TITOKPAKLIKÉNT (A)**, a másikat pedig **UTALÁSPAKLIKÉNT (B)**.

SZABÁLYVÁLTOZTATÁSOK

Játsszatok az alapjáték szabályai alapján, figyelembe véve a következő változtatásokat:

1. A mesélő használjon 12 kártyát a **TITOKPAKLIBÓL** (az A pakli, pl. **SIMILO: TÖRTÉNELEM**) a tabló kialakítására. Ezután a titokpaklit a játék végéig nem kell többé használnia.
2. A mesélő használja az **UTALÁSPAKLIT** (a B pakli, pl. **SIMILO: MESÉK**), amikor utaláskártyát kell húznia (amikor felhúzza a kezdőkártyáit, és amikor pótolja a kártyákat a fordulók végén).



HALADÓ JÁTÉKMÓD

Ha tovább szeretnétek növelni a játék komplexitását, próbáljátok ki a **HALADÓ JÁTÉKMÓDOT**.

Játsszatok az alapjáték szabályai alapján egy változtatással: a mesélő **CSAK ELTÁVOLÍTÓ UTALÁSOKAT** játszhat ki.

IMPRESSZUM

JÁTÉKTERVEZŐK: Hjalmar Hach, Pierluca Zizzi, Martino Chiacchiera

ILLUSZTRÁTOR: Naïade

MŰVÉSZETI VEZETŐ: Lorenzo Silva

GRAFIKAI TERVEZÉS: Noa Vassalli, Rita Ottolini

SZABÁLYKÖNYV: Alessandro Pra', Laura Severino, Renato Sasdelli

SZERKESZTŐK: William Niebling, Alessandro Pra'

PROJEKTMENEDZSER: Andrea Lugli

GYÁRTÁSVEZETŐ: Ylenia D'Abundo

IMPORTÁLIA ÉS FORGALMAZZA: Reflexshop Kft.

1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.

Tel.: +36 1 / 773 3600

E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu

www.reflexshop.hu



HORRIBLE
GUILD

© 2019-2024 HORRIBLE GAMES.

HORRIBLE GUILD, SIMILO, and their logos
are trademarks of HORRIBLE GAMES s.r.l.

