

# SIMILO MESÉLŐ

## 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.



HAMUPIPŐKE



ALICE



DZSINN

**PÉLDA:** A titkos kártya **HAMUPIPŐKE**. A mesélő kijátszhatja **ALICE-T** egy **MEGTARTÓ** utalásként, hogy a megfejtők **MEGTARTSÁK** a fiatal, szőke, kék szemű vagy kék ruhát hordó szereplőket. Ellenben kijátszhatja a **DZSINNT** egy **ELTÁVOLÍTÓ** utalásként, hogy a megfejtők **ELTÁVOLÍTSÁK** a hímnemű, nem emberi, fizikailag nem vonzó vagy varázslatos szereplőket.

## HOGYAN ADJON A MESÉLŐ UTALÁSOKAT?

A titkos kártyán lévő karakter 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.



A **HÓFEHÉRKÉVEL** utalhat a fiatal, főszerepet játszó vagy fekete hajú szereplőkre.



A **VIGYOR KANDÚRRAL** utalhat az állatokra, mellékszerepet játszó vagy mosolygó szereplőkre.



A **TENGERI BOSZORKÁNNYAL** utalhat a felnőtt, gonosz vagy éles fogú szereplőkre.



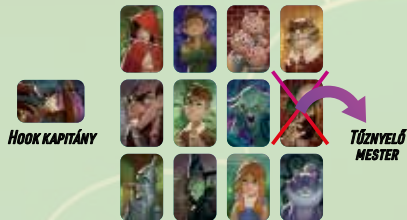
A **HERCEGGEL** utalhat hős vagy nemes szereplőkre vagy kék hátterű kártyákra.

**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 **VESZÍTÉTEK.**



**PÉLDA:** A mesélő **ELTÁVOLÍTÓ** utalásként játssza ki **HOOK KAPITÁNYT.** A megfejtők megvizsgálják és megvitatják a kártyákat. Úgy vélik, hogy egy himnemű, kalapot hordó, gonosz vagy szakállas szereplőt kell eldobniuk. Úgy döntenek, hogy a **TŰZNYELŐ MESTERT** dobják el, mert ő hasonlít leginkább Hook kapitányhoz.

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: MESÉK**) a tabló kialakítására. Ezután a titokpaklit a játék végéig nem kell többé használnia.
2. A mesélő használja az **UTALÁSPAKLIT** (a B pakli, pl. **SIMILO: TÖRTÉNELEM**), 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](mailto:ugyfelszolgalat@reflexshop.hu)

[www.reflexshop.hu](http://www.reflexshop.hu)



HORRIBLE  
GUILD

© 2019-2024 HORRIBLE GAMES.

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

