

SIMILO

GYURUK ÚRA

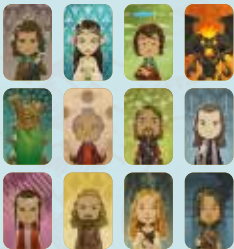
A JÁTÉK CÉLJA

A mesélő utalásokat ad a megfejtőknek, hogy rávegye 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 beazonosítani a megfejtőknek.
3. Keverje meg a 12 kártyát, majd helyezze képpel felfelé fordítva egy 4x3-as rács alakzatba. Ez lesz a **tabló**.
4. Húzzon fel 5 kártyát a húzópakliból a kezébe. Ezek a **kezdőkártyái**, amelyekkel nyomra vezeti majd a megfejtőket.



A MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKSZABÁLY A REFLEXSHOP KFT. TULAJDONÁT KÉPZI, ENGEDÉLY NÉLKÜL NEM MÁSOLHATÓ, SOKSZOROSÍTHATÓ ÉS TERJESZTHETŐ SEM ONLINE, SEM NYOMTATOTT FORMÁBAN.

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 rávegye 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.



ARWEN



GALADRIEL



SZARUMÁN

PÉLDA: A titkos kártya **ARWEN**. A mesélő kijátszhatja **GALADRIELT** egy **MEGTARTÓ** utalásként, hogy a megfejtők **MEGTARTSÁK** a tünde, nőnemű vagy koronát hordó szereplőket. Ellenben kijátszhatja **SZARUMÁNT** egy **ELTÁVOLÍTÓ** utalásként, hogy a megfejtők **ELTÁVOLÍTSÁK** a mágusokat, a gonoszokat vagy az ősz szereplőket.

HOGYAN ADJON A MESÉLŐ UTALÁSOKAT?

A titkos kártyán lévő szereplő 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.



ARAGONNAL utalhat a harcosokra, főszerepet játszó vagy kardot hordó szereplőkre.



SZAURONNAL utalhat a gonoszokra, a maiákra vagy a piros hátterű kártyákra.



GOTHMOGGAL utalhat az orkokra, a pajzsot hordó vagy a fogukat kivillantó szereplőkre.



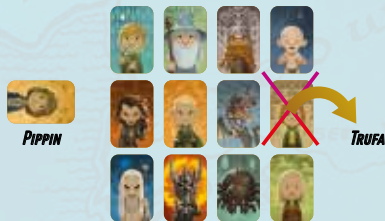
GANDALFFAL utalhat a szakállas vagy varázslatos szereplőkre, vagy a Gyűrű Szövetségének tagjaira.

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 **PIPPINT.** A megfejtők megvizsgálják és megvitatják a kártyákat. Úgy vélik, hogy egy férfi, hobbit, köpenyt hordó vagy hősies szereplőt kell eldobniuk. Úgy döntenek, hogy **TRUFÁT** dobják el, mert ő hasonlít leginkább Pippinhez.

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

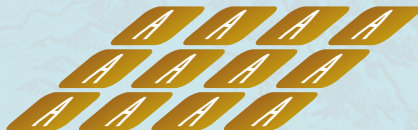
Ha több Similo paklitok van, akkor kombinálhattok két különbözőt egy színesebb játékmény érdekében.

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: A GYŰRŰK URA**) a tábló kialakítására. Ezután a titokpaklit a játék végéig nem kell többé használnia.
2. A mesélő használja az **UTALÁSPAKLIT** (a B pakli, pl. **SIMILO: HARRY POTTER**), 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

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



reflexshop



© NLP. THE LORD OF THE RINGS TRILLOGY and the names of the characters, items, events, and places therein are ™ of Middle-earth Enterprises, LLC under license to NLP. (s24)



HORRIBLE
GUILD

© 2019-2024 HORRIBLE GAMES.

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