

SIMILO ÁLLATOK

A JÁTÉK SZABÁLYAI

A Similo egy kooperatív játék, ahol a játékosok különféle nyomok felhasználásával igyekeznek beazonosítani egy titokzatos karaktert.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI

Válasszatok egy játékost, aki a nyomravezető lesz, míg a többiek lesznek a nyomozók. A nyomravezető megkeveri a kártyákat és képpel lefelé maga elé helyezi a paklit.

Ezután a nyomravezetőnek a következőket kell tennie:

1. Húz 1 kártyát és a többiek elől elrejtve megnézi azt. Ezt a **TITOKZATOS KARAKTERT** kell megtalálniuk a többieknek.
2. Húz további 11 kártyát és közülük keveri a titokzatos karaktert, így összesen 12 karakter lesz játékban.
3. Elhelyezi a 12 karaktert az asztalon egy 4x3-as alakzatban (lásd az alábbi képen).
4. Végül a nyomravezető húz 5 kártyát a pakliból a kezébe. Ezek lesznek a kezdőlapjai.



A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

A játék 5 körön keresztül zajlik. A nyomravezető minden körben kijátszhat 1 nyomot, majd a nyomozók eltávolítanak egy vagy több karaktert az asztalról. Amennyiben a nyomozók eltávolítják a titokzatos karaktert, akkor minden játékos **AZONNAL VESZÍT**. Am ha sikerül minden kártyát eltávolítaniuk oly módon, hogy csak a titokzatos karakter maradjon az asztalon, akkor **MINDENKI NYER!**

1 - NYOM KIJÁTSZÁSA

A nyomravezetőnek ki kell játszania 1 nyomot a kezében tartott kártyák közül, hogy segítsen a nyomozóknak beazonosítani a titokzatos karaktert. A nyomokat függőlegesen vagy vízszintesen is ki lehet játszani:

FÜGGŐLEGES NYOMOK - az így kijátszott karakterek valamiben **HASONLÓAK** a titokzatos karakterhez.

VÍZSZINTES NYOMOK - az így kijátszott karakterek valamiben **ELTÉRŐEK** a titokzatos karaktertől.

A nyomravezető nem beszélhet, nem gesztikulálhat, illetve más módon sem kommunikálhat a nyomozókkal: kizárólag csak nyomokat játszhat ki az asztalra.

Amint kijátszott 1 nyomot, a nyomravezető húz 1 kártyát, hogy ismét 5 lap legyen a kezében.

A kijátszott nyomok az asztalon maradnak egy-egy kör vége után is egészen a játék végéig, majd minden új kör elején egy további nyom kerül hozzáadásra.

A titokzatos karakter és a nyomokon látható karakterek közötti hasonlóságok (és eltérések) meghatározása csak a nyomravezető fantáziáján múlik: fizikai tulajdonságok, érzelmek, foglalkozások, gondolatok stb. mind-mind lehetnek ilyenek. A nyomozóknak rá kell jönniük, vajon mire is utalhat a nyomravezető!



LÓ



HARKÁLY

PÉLDA: A nyomravezetőnek azt kell elérnie, hogy a nyomozók beazonosítsák a **TEHÉN** kártyáját. Kijátszhatja a **LÓ** kártyáját függőlegesen, ami jelentheti azt, hogy a titokzatos karakter emlős, növényevő, vagy nagyméretű négylábú. Vagy kijátszhatja a **HARKÁLY** kártyáját vízszintesen, arra utalva, hogy a titokzatos karakter nem apró állatka, nem madár vagy éppen nem a fán él.

2 - KARAKTEREK MEGVITATÁSA ÉS ELTÁVOLÍTÁSA

A nyomozók ezután elemzik a kijátszott nyomot és megvitatják, mely kártyákat távolítsák el, melyekről úgy vélik, hogy azok **NEM** lehetnek a titokzatos karakter kártyája.

Az első körben a nyomozóknak el kell távolítaniuk 1 kártyát a 12-ből, melyről döntöttek, hogy nem lehet a titokzatos karakter.



SZAMÁR



PÉLDA: A nyomravezető kijátssza a **SZAMÁRAT** függőlegesen. A nyomozók megnézik az asztalon lévő kártyákat és megvitatják azokat. Úgy vélik, a titokzatos karakter lehet emlős, vagy hosszú pofija van, vagy épp egy haszonállat. Úgy döntenek, eltávolítják a **SÓLYOM** kártyát, mivel úgy tűnik, azzal semmilyen közös eleme nincs a **SZAMÁR** kártyájának.

Amennyiben a nyomozók **NEM** a titokzatos karaktert távolították el, következik az új kör, ahol a nyomravezető újabb nyomot ad. A 2. körben a nyomozóknak már 2 karaktert kell eltávolítaniuk, míg a 3. körben 3-at, a 4. körben 4-et. Az 5. körben már csak 2 karakter marad majd, melyek közül az 5. nyom megadása után a nyomozóknak el kell távolítaniuk az egyiket. Ha a MEGMARADT KÁRTYA A TITOKZATOS KARAKTER, AKKOR MINDEN JÁTÉKOS KÖZÖSEN MEGNYERI A JÁTÉKOT!

Ne feledd, ha a nyomozók a játék során bármikor is eltávolítják a titokzatos karaktert, akkor közösen mindenki AZONNAL VESZÍT!

HOGYAN JÁTSZHATSZ MÁS PAKLIKKAL?

A SIMILO játéknak számos változata van. Amennyiben több, mint eggyel is rendelkezel, kombinálhatod azok paklijait, hogy új és érdekes stratégiákat próbálhass ki!

Az egyik SIMILO paklit használd karakterpaklinak (A), míg a másikat a nyomok paklijának (B)!

ELŐKÉSZÍTÉS TÖBB PAKLI HASZNÁLATA ESETÉN

A nyomravezető húz egy kártyát a karakterpakliból (A pakli, mely az alábbi példában a SIMILO: Állatok pakli lesz) és titokban megnézi azt. Ez a kártya lesz a titokzatos karakter. Ezután húz további 11 kártyát a karakterpakliból és közéjük keveri a megnézett kártyát és elrendezi őket egy 4x3-as alakzatban képpel felfelé.

Végül a nyomravezető húz 5 kártyát a nyomok paklijából (B pakli, mely az alábbi példában: SIMILO: Történelem lesz). Ezek lesznek a nyomravezető kezdőlapjai.



A JÁTÉK MENETE

A játék egyetlen kivétellel az alapváltozat szabályait követi, mivel a nyomravezető csak a nyomok paklijából (B pakliból) húzhat nyomokat és csak onnan pótolhatja a kijátszott nyomkártyáit.



KIRKÉ



MEDÚZA



PÉLDA: A nyomravezetőnek el kell érnie, hogy a nyomozók beazonosítsák a **DISZNÓ** kártyáját. Kijátszhatja a **KIRKÉ** kártyát függőlegesen, arra utalva, hogy a titokzatos karakternek van valamilyen köze a malacokhoz (Kirké arról ismert, hogy Odüsszeusz társait malacokká változtatta). Vagy kijátszhatja **MEDÚZÁT** vízszintesen, azt sugallva, hogy a titokzatos karakternek nincs köze a kigyókhoz vagy hullálkhöz.



A JÁTÉK KÉSZÍTŐI

JÁTÉKTERVEZŐK: Hjalmer Hach, Pierluca Zizzi, Martino Chiacchiera
MŰVÉSZETI TERVEK: Naiade • **MŰVÉSZETI VEZETŐ:** Lorenzo Silva
GRAFIKAI TERVEZÉS: Noa Vassalli, Rita Ottolini • **SIKÁLYKÖNYV:** Alessandro Pra', Laura Severino, Renato Sasdelli • **SZERKESZTŐK:** William Niebling, Alessandro Pra'
LEKTOR: William Niebling • **PROJEKTMENEDZSER:** Laura Severino
GYÁRTÁSEZETŐ: Flavio Mortarino
A MAGYAR VÁLTOZAT MUNKATÁRSAI:
FELELŐS KIADÓ: Tórnay Róbert • **KÉSZÍTETTE:** Buda-Ádám Krisztina
FORDÍTÁS: Donaberge Attila