

PRAVIDLA

Similo je kooperativní hra: všichni hráči se společně snaží najít tajnou postavu za pomoci několika nápověd.

PŘIPRAVIT!

Vyberte nebo náhodně zvolte jednoho hráče, který bude **NAPOVÍDAČEM**. Ostatní hráči budou **HLEDAČI**. Napovídač zamíchá karty a položí je lícem dolů na stůl.

Potom musí Napovídač:

1. Dobrat 1 kartu a tajně se na ni podívat. Tato karta bude **TAJNOU POSTAVOU**, kterou musí Hledači najít.
2. Dobrat dalších 11 karet a zamíchat je spolu s tajnou postavou. Těchto 12 postav bude použito při hře.
3. Rozložit 12 postav lícem nahoru na stůl a utvořit mřížku o rozměrech 4 × 3 karty.
4. Nakonec si Napovídač dobere do ruky 5 karet z balíčku. Tyto karty představují jeho počáteční možnosti nápověd.



PŘUBĚH HRY

Hraje se na 5 kol. Během každého kola zahraje Napovídač 1 nápovědu, načez Hledači odstraní z mřížky jednu či více postav. Pokud Hledači odstraní tajnou postavu, všichni hráči **OKAMŽITĚ PROHRÁVÁJÍ**. Pokud se jim podaří odstranit všechny karty kromě tajné postavy, pak **VŠICHNI HRÁČI ZVÍTĚZILI!** A teď se podíváme, jak hra probíhá!

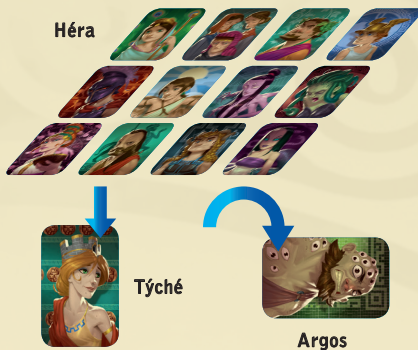
1. ZAHRÁNÍ NÁPOVĚDY

Napovídač musí zahrát z ruky 1 nápovědu, která pomůže Hledačům správně určit tajnou postavu. Nápovědy lze zahrát vsvisle nebo vodorovně:

SVISLÉ NÁPOVĚDY – postavy na nápovědách zahraniých vsvisle mají vždy něco **SPOLEČNÉHO** s tajnou postavou.

VODOROVNÉ NÁPOVĚDY – postavy na nápovědách zahraniých vodorovně se vždy v něčem **LIŠÍ** od tajné postavy.

- 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.
- Zahrané nápovědy se po konci kola neodstraňují, pouze k nim na začátku dalšího kola přibude nová nápověda. Všechny nápovědy platí až do konce hry.
- Spojitosti (či odlišnosti) mezi tajnou postavou a postavami na nápovědách jsou omezeny čistě představivostí Napovídače. Může jít o fyzické detaily, emoce, profese, myšlenky a tak dále... je na Hledačích, aby pochopili, co se jim Napovídač pokouší naznačit.



PŘÍKLAD: Napovídač se snaží Hledače dovést k **HÉŘE**. Může vsvisle zahrát **TYCHÉ**, aby naznačil, že tajná postava je žena, bohyň nebo že je půvabná. Nebo může zahrát **ARGA** vodorovně, aby napověděl, že tajná postava není muž, není příšera nebo že nevypadá hrozně.

2. DISKUSE A ODSTRANĚNÍ POSTAV

Hledači si teď musí pečlivě prohlédnout a prodiskutovat zahrnanou nápovědu (svislou nebo vodorovnou) a následně odstranit postavy, o nichž se domnívají, že **NEJSOU** tajná postava.

Na základě informací od Napovídače musí Hledači v prvním kole odstranit jednu kartu – z celkových dvanácti – o které se domnívají, že **NENÍ** tajná postava.



Artemis



Achilles

PŘÍKLAD: Napovídač zahrál **ARTEMIDU** vsvisle. Hledači se na kartu podívali a začali se dohadovat. Domnívají se, že tajná postava by mohla být žena, bohyň, může mít zbraň nebo něco společného se zelenou barvou. Rozhodli se odstranit kartu **ACHILLA**, protože zdánlivě nemá nic společného s **ARTEMIDOU**.

Pokud Hledači odstraní kartu, na které **NENÍ** tajná postava, pokračují do dalšího kola a Napovídač zahraje další nápovědu. Hledači musí v druhém kole odstranit 2 postavy, ve třetím 3 postavy a ve čtvrtém 4 postavy. V pátém kole zůstane na stole ležet jen 2 postavy. Po zahrání páté nápovědy musí Hledači odstranit jednu ze dvou zbývajících postav. **POKUD ZŮSTANE NA STOLE LEŽET POUZE TAJNÁ POSTAVA, VŠICHNI HRÁČI ZVÍTĚZILI!**

POZNÁMKA: Pokud Hledači kdykoli v průběhu hry odstraní tajnou postavu, všichni hráči **OKAMŽITĚ PROHRÁVÁJÍ!**

JAK HRÁT S VÍCE BALÍČKY

Věděli jste, že existují různé verze hry **SIMILO**? Pokud máte více balíčků, můžete dva z nich zkombinovat a vytvořit tak nové, zajímavé strategie!

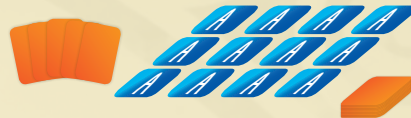
Jednoduše si zvolte dva balíčky hry **SIMILO** a jeden z nich použijte jako balíček postav (A) a druhý jako balíček nápověd (B).



PŘÍPRAVA HRY

Napovídač si dobere jednu kartu z balíčku postav (balíček A, například **SIMILO: Baje**) a tajně se na ni podívá. Tato karta bude tajnou postavou. Potom si dobere dalších 11 karet z balíčku postav, zamíchá je společně s tajnou postavou a rozloží je lícem nahoru na stůl do mřížky o rozměrech 4 × 3 karty. Těchto 12 postav bude použito při hře.

Nakonec si Napovídač dobere do ruky 5 karet z balíčku nápověd (balíček B, například **SIMILO: Historie**). Ty tvoří jeho počáteční možnosti nápověd.



PŘUBĚH HRY

Platí stejná pravidla jako při běžné hře s jedním balíčkem, až na výjimku, že Napovídač smí ke hraní a dobírání karet použít pouze balíček nápověd (B).



Mary Shelleyová



Konfucius



Echidna

PŘÍKLAD: Napovídač se snaží dovést Hledače k **ECHIDNĚ**. Může vsvisle zahrát **MARY SHELLEYOVOU**, aby naznačil, že tajná postava je žena nebo má něco společného s monstry. Nebo může naopak zahrát **KONFUCIA** vodorovně, aby napověděl, že tajná postava není muž a není mírumilovná.

A teď schválně: Dokážete najít spojitost mezi Kleopatrou a Iásónem?

CZ překlad: Ondřej Polák
DPT CZ verze: Jiří Trojánek

AUTOŘI

Návrh hry: Hjalmar Hach, Pierluca Zizzi, Martino Chiacchiera
Ilustrace: Naïade • Výtvarný návrh: Lorenzo Silva • Grafický design: Noa Vassalli, Rita Ottolini • Text pravidel: Alessandro Pra', Laura Severino • Úprava: William Niebling, Alessandro Pra' • Korektura: William Niebling • Vedoucí projektu: Laura Severino • Vedoucí výroby: Flavio Mortarino

PODĚKOVÁNÍ SI ZASLOUŽÍ:

Valentina Salimbeni, Renato Sasdelli, Eric Lang, Andrea Chiarvesio, Valentina Adduci, Armin Silva, Francesca Cerutti, Teodor Francesco Maria Hach, Martina Marinoni, Giulio Panfilo Vassalli, Heiko Eller-Bilz, David Preti, Andrea Marinetti, Federico Corbetta, Paolo Tajé, Pietro Righi Riva, Lucaricci, Alexandra Zanasi, Fabio Leva, Alessio „Valhalla“ Vallese, Alessio Lana, Fabio Cambiaghi, Paoletta Mogliotti, Franchino Barone, Giuliano Acquati, Andrea „Sganazzium“ Bianchin, Mauro Marinetti, Marco Brera, Alessandro Adduci, Anna Chiara Ogliaari a řada dalších!



PRAVIDLÁ

Similo je kooperatívna hra: všetci hráči sa spoločne snažia nájsť tajnú postavu pomocou niekoľkých pomôcok.

PRIPRAVIŤ!

Vyberte alebo náhodne zvolte jedného hráča, ktorý bude **NAŠEPKÁVAČOM**. Ostatní hráči budú **HLADAČI**. Našepkávač zamieša karty a položí ich lícom dole na stôl. Potom musí Našepkávač:

1. Pribrať 1 kartu a tajne sa na ňu pozrieť. Táto karta bude **TAJNOU POSTAVOU**, ktorú musia Hľadači nájsť.
2. Pribrať ďalších 11 kariet a zamiešať ich spolu s tajnou postavou. Týchto 12 postáv bude použitých v hre.
3. Rozložiť 12 postáv lícom hore na stôl a utvoriť mriežku s rozmermi 4 × 3 karty.
4. Nakoniec si Našepkávač priberie do ruky 5 kariet z balíčka. Tieto karty predstavujú jeho počiatočné možnosti pomôcok.



PRIEBEH HRY

Hrá sa 5 kôl. Počas každého kola zahrá Našepkávač 1 pomôcku, načo Hľadači odstránia z mriežky jednu či viac postáv. Pokiaľ Hľadači odstránia tajnú postavu, všetci hráči **OKAMŽITE PREHRÁVAJÚ**. Pokiaľ sa im podarí odstrániť všetky karty okrem tajnej postavy, **VŠETCI HRÁČI ZVÍTAZILI!** A teraz sa pozrieme, ako hra prebieha!

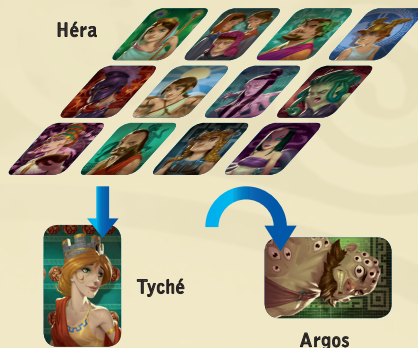
1. ZAHŔANIE POMÔCKY

Našepkávač musí zahráť z ruky 1 pomôcku, ktorá pomôže Hľadačovi správne určiť tajnú postavu. Pomôcky je možné zahráť zvisle alebo vodorovne:

ZVISLÉ POMÔCKY – postavy na pomôckach zahrnutých zvisle majú vždy niečo **SPOLOČNÉ** s tajnou postavou.

VODOROVNÉ POMÔCKY – postavy na pomôckach zahrnutých vodorovne sa vždy v niečom **LÍŠIA** od tajnej postavy.

- Našepkávač nesmie hovoriť, gestikulovať či akokoľvek inak komunikovať s Hľadačmi. Smie len vykladať pomôcky na stôl.
- Okamžite po zahrnutí pomôcky si Našepkávač priberie 1 kartu z balíčka, aby mal v ruke vždy 5 kariet.
- Zahraté pomôcky sa na konci kola neodstraňujú, k nim len na začiatku ďalšieho kola pribudne nová pomôcka. Všetky pomôcky platia až do konca hry.
- Súvislosti (či odlišnosti) medzi tajnou postavou a postavami na pomôckach sú obmedzené čisto predstavivosťou Našepkávača. Môžu to byť fyzické detaily, emócie, profesia, myšlienky, a tak ďalej... Je na Hľadačoch, aby pochopili, čo sa im Našepkávač pokúša naznačiť.



PRÍKLAD: Našepkávač sa snaží Hľadačov doviest k **HÉRE**. Môže zvisle zahráť **TYCHÉ**, aby naznačil, že tajná postava je žena, bohyňa alebo, že je pôvabná. Alebo môže zahráť **ARGA** vodorovne, aby naznačil, že tajná postava nie je muž, nie je príšera alebo, že nevyzerá hrozivo.

2. DISKUSIA A ODSTRÁNENIE POSTÁV

Hľadači si teraz musia starostlivo prezrieť a prediskutovať zahrnutú pomôcku (zvislú alebo vodorovnú), a následne odstrániť postavu, o ktorých sa domnievajú, že **NIE SÚ** tajná postava.

Na základe informácií od Našepkávača musia Hľadači v prvom kole odstrániť jednu kartu - z celkových dvanástich - o ktorej si myslia, že **NIE JE** tajná postava.



Artemis



Achilles

PRÍKLAD: Našepkávač zahrál **ARTEMIS** zvisle. Hľadači sa na kartu pozreli a začali sa dohadovať. Domnievajú sa, že tajná postava by mohla byť žena, bohyňa, môže mať zbraň alebo niečo spoločné so zelenou farbou. Rozhodli sa odstrániť kartu **ACHILLA**, pretože zdanlivo nemá nič spoločné s **ARTEMIS**.

Pokiaľ Hľadači odstránili kartu, na ktorej **NIE JE** tajná postava, pokračujú do ďalšieho kola a Našepkávač zahrá ďalšiu pomôcku. Hľadači musia v druhom kole odstrániť 2 postavy, v treťom 3 postavy a v štvrtom 4 postavy. V piatom kole zostanú na stole ležať len 2 postavy. Po zahrnutí piatej pomôcky musia Hľadači odstrániť jednu z dvoch zostávajúcich postáv. **POKIAĽ ZOSTANE NA STOLE LEŽAŤ LEN TAJNÁ POSTAVA, VŠETCI HRÁČI ZVÍTAZILI!**

POZNÁMKA: Pokiaľ Hľadači keďkoľvek v priebehu hry odstránia tajnú postavu, všetci hráči **OKAMŽITE PREHRÁVAJÚ!**

AKO HRÁŤ S VIACERÝMI BALÍČKAMI

Vedel ste, že existujú rôzne verzie hry **SIMILO**? Pokiaľ máte viac balíčkov, môžete dva z nich skombinovať a vytvoriť tak nové, zaujímavé stratégie!

Jednoducho si zvolíte dva balíčky hry **SIMILO** a jeden z nich použijete ako balíček postáv (A) a druhý ako balíček pomôcok (B).



PRÍPRAVA HRY

Našepkávač si priberie jednu kartu z balíčka postáv (balíček A, napríklad **SIMILO: Bájé**) a tajne sa na ňu pozrie. Táto karta bude tajnou postavou. Potom si doberie ďalších 11 kariet z balíčka postáv, zamieša ich spoločne s tajnou postavou a rozloží ich lícom hore na stôl do mriežky s rozmermi 4 x 3 karty. Týchto 12 postáv bude použitých v hre.

Nakoniec si Našepkávač priberie do ruky 5 kariet z balíčka pomôcok (balíček B, napríklad **SIMILO: História**). Tie tvoria jeho počiatočné možnosti pomôcok.



PRIEBEH HRY

Platia rovnaké pravidlá ako v bežnej hre s jedným balíčkom, až na výnimku, že Našepkávač smie na hranie a priberanie kariet použiť len balíček pomôcok (B).



Mary Shelleyová



Konfucius



Echidna

PRÍKLAD: Našepkávač sa snaží doviest Hľadačov k **ECHIDNE**. Môže zvisle zahráť **MARY SHELLEYOVU**, aby naznačil, že tajná postava je žena alebo má niečo spoločné s príšerami. Alebo môže naopak zahráť **KONFUCIA** vodorovne, aby naznačil, že tajná postava nie je muž a nie je mierumilovná.

A teraz schválne: Dokážete nájsť súvislosť medzi Kleopatrou a lasónom?

SK preklad: Erika Voleková
DPT SK verzie: Jiří Trojáněk

AUTORI

Návrh hry: Hjalmar Hach, Pierluca Zizzi, Martino Chiaccchiera
Ilustrácie: Naïade • Výtvarný návrh: Lorenzo Silva •
Grafický design: Noa Vassalli, Rita Ottolini • Text pravidiel: Alessandro Pra', Laura Severino • Úprava: William Niebling, Alessandro Pra' • Korektúra: William Niebling • Vedúci projektu: Laura Severino • Vedúci výroby: Flavio Mortarino

POĎAKOVANIE SI ZASLŮŽIA:

Valentina Salimbeni, Renato Sasdelli, Eric Lang, Andrea Chiarvesio, Valentina Adduci, Armin Silva, Francesca Cerutti, Teodor Francesco Maria Hach, Martina Marinoni, Giulio Panfilo Vassalli, Heiko Eller-Bilz, David Preti, Andrea Marinetti, Federico Corbetta, Paolo Tajé, Pietro Righi Riva, Luccaricci, Alexandra Zanasi, Fabio Leva, Alessio „Valhalla“ Vallese, Alessio Lana, Fabio Cambiaghi, Paoletta Mogliotti, Franchino Barone, Giuliano Acquati, Andrea „Sgananzium“ Bianchin, Mauro Marinetti, Marco Brera, Alessandro Adduci, Anna Chiara Ogliaeri a mnohí ďalší!

