

SiMiLo

ЖИВОТНЫЕ

Вычисли секретного персонажа!

ПРАВИЛА ИГРЫ

Similo — это кооперативная игра. Все участники действуют сообща, чтобы вычислить секретного персонажа с помощью подсказок.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выберите или определите случайным образом одного игрока, который возьмёт на себя роль очевидца. Остальные игроки становятся угадывающими. Очевидец перемешивает колоду карт и кладёт её лицевой стороной вниз.

Затем очевидец должен:

1. Взять 1 карту и посмотреть на неё, не показывая остальным игрокам. На этой карте изображён секретный персонаж, которого должны вычислить угадывающие.
2. Взять закрытую ещё 11 карт и перемешать их вместе с картой секретного персонажа. Это будут 12 персонажей игры.

3. Выложить карты этих 12 персонажей лицевой стороной вверх: в сетку 3 на 4 карты.



4. Взять на руку 5 карт из колоды. Это карты подсказок, доступные в начале игры.

ХОД ИГРЫ

Игра длится 5 раундов. В каждом раунде очевидец играет с руки 1 карту подсказки, а затем угадывающие убирают из сетки одного или нескольких персонажей игры. Если угадывающие убрали секретного персонажа, все игроки **немедленно проигрывают**. Если угадывающие убрали все карты персонажей, кроме секретного, **все игроки побеждают**.

1. ПОЛУЧАЙТЕ ПОДСКАЗКИ

Очевидец должен сыграть с руки 1 карту подсказки, чтобы помочь угадывающим вычислить секретного персонажа. Карты подсказок можно играть вертикально или горизонтально.

Вертикальная подсказка: у персонажа на карте подсказки, сыгранной вертикально, есть что-то **общее** с секретным персонажем.

Горизонтальная подсказка: персонаж на карте подсказки, сыгранной горизонтально, чем-то **отличается** от секретного персонажа.

Очевидец не может говорить, жестикулировать или каким-либо иным образом общаться с угадывающими: он может только играть карты подсказок.

Сразу после того, как очевидец сыграл карту подсказки, он берёт 1 новую карту из колоды, чтобы у него на руке снова стало 5 карт.

Сыгранные карты подсказок не убираются из игры в конце раунда, а в начале каждого следующего раунда к ним добавляется новая карта подсказки. Все подсказки доступны до конца игры.

Сходства (или различия) между секретным персонажем и персонажами на картах подсказок могут быть любыми и касаться самых разных аспектов: внешнего вида, деталей поведения и образа жизни, места обитания или происхождения, а также связанных с персонажами историй и фактов. Ограничение только одно: фантазия игрока-очевидца! Задача угадывающих — понять, на какую мысль их пытается навести очевидец.

Корова



Лошадь



Дятел

Пример: очевидец должен помочь угадывающим догадаться, что секретный персонаж — это корова. Он может сыграть карту «Лошадь» вертикально, намекая на то, что секретный персонаж тоже млекопитающее, тоже травоядное или тоже большое четвероногое животное. Или он может сыграть карту «Дятел» горизонтально, чтобы указать на различия: секретный персонаж не птица, не маленькое животное и не живёт на деревьях.

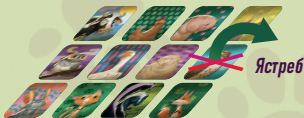
2. ОБСУЖДАЙТЕ ДОГАДКИ И УБИРАЙТЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Угадывающие должны проанализировать полученные подсказки (горизонтальные или вертикальные) и совместно решить, какой из 12 персонажей точно не является секретным персонажем и его необходимо убрать из игры.

В 1-м раунде на основе подсказки, полученной от очевидца, угадывающие должны убрать из игры 1 из 12 персонажей, который, по их мнению, не является секретным.



Осёл



Ястреб

Пример: очевидец играет карту «Осёл» вертикально. Угадывающие смотрят на карты 12 персонажей и начинают обсуждение. Они считают, что секретный персонаж может быть млекопитающим сельскохозяйственным животным с длинной мордой, и поэтому решают убрать из игры ястреба: по их мнению, у этого персонажа нет ничего общего с ослом.

Если персонаж, которого угадывающие убрали из игры, не является секретным персонажем, игра продолжается: начинается 2-й раунд и очевидец играет новую карту подсказки.

Во 2-м раунде угадывающие должны убрать из игры 2 персонажей, в 3-м раунде — 3 персонажей, в 4-м раунде — 4 персонажей. В 5-м раунде, таким образом, останутся только 2 персонажа из 12. В 5-м раунде угадывающие должны убрать из игры 1 из 2 оставшихся персонажей. Если последний оставшийся персонаж — секретный, то **все игроки побеждают!**

Важно: если в любой момент в ходе игры угадывающие убрали секретного персонажа, все игроки **немедленно проигрывают!**

ИГРА С РАЗНЫМИ КОЛОДАМИ КАРТ

Разные версии Similo можно объединять: перемешайте две колоды карт из различных наборов, чтобы играть стало ещё интереснее!

Выберите две версии Similo и используйте одну из них как колоду персонажей (А), а вторую — как колоду подсказок (Б).

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Очевидец берёт 1 карту из колоды персонажей (колода А, например, «Similo: Животные») и смотрит на неё, не показывая остальным игрокам. На этой карте изображён секретный персонаж. Затем очевидец берёт взакрытую ещё 11 карт из колоды персонажей, перемешивает их вместе с картой секретного персонажа и выкладывает на столе лицевой стороной вверх: в сетку 3 на 4 карты. Это будут 12 персонажей игры.

Наконец, очевидец берёт на руку 5 карт из колоды подсказок (колода Б, например, «Similo: Мифы»). Это карты подсказок, доступные в начале игры.



ХОД ИГРЫ

Следуйте тем же правилам, что и в обычной игре с одной колодой. Единственное изменение: очевидец может играть подсказки и брать карты на руку только из колоды подсказок (Б).



Цирцея



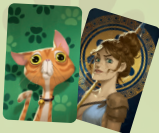
Медуза



Свинья

Пример: очевидец должен помочь угадывающим догадаться, что секретный персонаж — это свинья. Он может сыграть карту «Цирцея» вертикально, намекая на то, что секретный персонаж тоже имеет что-то общее со свиньями — ведь Цирцея превратила команду Одиссея в свиней. Или он может сыграть карту «Медуза» горизонтально, чтобы указать на различия: секретный персонаж не имеет ничего общего со змеями или рептилиями.

А теперь устройте себе испытание и найдите, что общего у кошки с амазонкой!



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры: Яльмар Хач, Пьерлука

Дзидзи, Мартино Кьякьерра

Художник: Naiade

Арт-директор: Лоренцо Сильва

Дизайнер: Ноа Вассалли, Рита Оттолини

Редактор: Алессандро Праи,

Ренато Сасделли, Уильям Ниблинг

Руководитель проекта: Лаура Северино

Производство: Флавио Мортарино

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента:

Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор:

Дарья Дунайцева

Переводчик: Евгения Некрасова

Старший дизайнер-верстальщик:

Иван Суховей

Дизайнер-верстальщик: Дмитрий Ворон

Корректор: Мария Шульгина

Директор по развитию бизнеса:

Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру

и желаете, чтобы она была издана,

пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается
Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил,
компонентов и иллюстраций игры
без разрешения правообладателя
запрещены.

© 2022 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.1



HORRIBLE
GUILD

hobbyworld.ru



Играть интересно