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 közéjük 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. Ám ha sikerül minden kártyát eltávolítanak oly módon, hogy csak a titokzatos karakter marad 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 nyomok. A nyomozóknak rá kell jönniük, vajon mire is utalhat a nyomravezető!

*Példa: A nyomravezetőnek azt kell elérnie, hogy a nyomozók beazonosítsák **Sisi hercegnő** kártyáját. Kijátszhatja **I. Erzsébet királynő** kártyáját függőlegesen, ami jelentheti azt, hogy a titokzatos karakter nő, uralkodó, vagy európai. Vagy kijátszhatja **Vincent van Gogh** kártyáját vízszintesen, arra utalva, hogy a titokzatos karakter nem férfi, nem művész, vagy a színbe színe van világos.*

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.

*Példa: nyomravezető kijátszza **Kleopátrát** függőlegesen. A nyomozók megnézik az asztalon lévő kártyákat és megvitatják azokat. Úgy vélik, a titokzatos karakter lehet nő, illetve híres vagy nemes. Úgy döntenek, eltávolítják **Leonardo da Vinci** kártyát, mivel úgy tűnik, azzal semmilyen közös eleme nincs **Kleopátra** kártyájával.*

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: Történelem 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: Mesék 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 innen pótolhatja a kijátszott nyomkártyáit.

*Példa: A nyomravezetőnek el kell érnie, hogy a nyomozók beazonosítsák **William Shakespeare** kártyáját. Kijátszhatja **Pán Péter** kártyát függőlegesen, arra utalva, hogy a titokzatos karakter férfi, vagy barna haja vagy volt köze mágikus teremtményekhez, vagy Angliához kapcsolódik. Vagy kijátszhatja **Dorothy** kártyáját vízszintesen, azt sugallva, hogy a titokzatos karakter nem nő, nem fiatal, nem viselt hajszínt, vagy nem az Amerikai Egyesült Államokból származik.*

A JÁTÉK KÉSZÍTŐI

[illegible]