

SiMiLo

СТРАШИЛКИ

Вычисли секретного персонажа!

ПРАВИЛА ИГРЫ

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

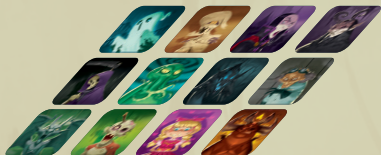
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

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 в 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.

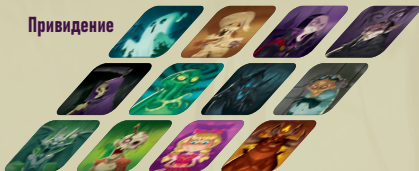
Очевидец не может говорить, жестикулировать или каким-либо иным образом общаться с угадывающими: он может только играть карты подсказок.

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.

Привидение



Банши



Злой клоун

Пример: очевидец должен помочь угадывающим догадаться, что секретный персонаж — это привидение. Он может сыграть карту «Банши» вертикально, намекая на то, что секретный персонаж тоже дух, тоже воет и рыдает или у него тоже открыт рот. Или он может сыграть карту «Злой клоун» горизонтально, чтобы указать на различия: секретный персонаж неярко одет, он придуман не в современности или он не человек.

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.



Юрэй



Безумный
учёный

Пример: очевидец играет карту «Юрэй» вертикально.

Угадывающие смотрят на карты 12 персонажей и начинают обсуждение. Они считают, что секретный персонаж может быть духом или чудовищем, которое жаждет мести, и поэтому решают убрать из игры Безумного учёного: по их мнению, у этого персонажа нет ничего общего с Юрэй.

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!**

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры: Яльмар Хач, Пьерлука

Дзидзи, Мартино Кьякьерра

Художник: Naïade

Арт-директор: Лоренцо Сильва

Дизайнер: Ноа Вассалли,

Рита Оттолини

Редакторы: 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 и переводчик:

Дарья Дунайцева

Старший дизайнер-верстальщик:

Иван Суховей

Дизайнер-верстальщик: Дарья Великсар

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.

© 2021 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru

