

SIMILO

СКАЗКИ

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.



Белоснежка



Джинн

Пример: очевидец должен помочь угадывающим догадаться, что секретный персонаж — это Красная Шапочка. Он может сыграть карту «Белоснежка» вертикально, намекая на то, что секретный персонаж тоже девушка, у персонажа тоже тёмные волосы или на карте этого персонажа есть красный и зелёный цвета. Или он может сыграть карту «Джинн» горизонтально, чтобы указать на различия: секретный персонаж — человек, не мужчина, не выглядит физически внушительно или не использует магию.

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.



Белоснежка



Лиса и Кот

Пример: очевидец играет карту «Белоснежка» вертикально. Угадывающие смотрят на карты 12 персонажей и начинают обсуждение. Они считают, что секретный персонаж может быть девушкой с тёмными волосами, доброй принцессой или одним из героев сказок братьев Гримм, и поэтому решают убрать из игры Лису и Кота: по их мнению, у этих персонажей нет ничего общего с Белоснежкой.

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: Сказки») 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: Страшилки»). 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).



Одержимая кукла

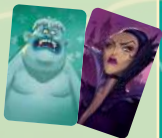


Безумный учёный



*Червонная
Королева*

Пример: очевидец должен помочь угадывающим догадаться, что секретный персонаж — это Червоная Королева (см. с. 7). Он может сыграть карту «Одержимая кукла» вертикально, намекая на то, что секретный персонаж тоже женщина, тоже коварный и злой. Или он может сыграть карту «Безумный учёный» горизонтально, чтобы указать на различия: секретный персонаж не мужчина, не безумен и не носит очки.



А теперь устройте себе испытание и найдите, что общего у Йети со Злой Королевой!

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры: Яльмар Хач, Пьерлука Дзидзи, Мартино Кьякьерра
Художник: Naïade
Арт-директор: Лоренцо Сильва
Дизайнеры: 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: 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.
© 2021 ООО «Мир Хобби».
Все права защищены.
Версия правил 1.1
hobbyworld.ru

**HOBBY
WORLD**
Играть интересно