

# SIMILO

## ЗООПАРК

**Вычисли секретного персонажа!**

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.

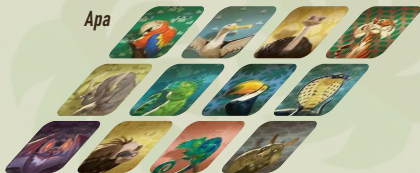
Очевидец не может говорить, жестикулировать или каким-либо иным образом общаться с угадывающими: он может только играть карты подсказок.

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.

**Ара**



**Колибри**



**Гиппопотам**

**Пример:** очевидец должен помочь угадывающим догадаться, что секретный персонаж — это ара. Он может сыграть карту «Колибри» вертикально, намекая на то, что секретный персонаж тоже птица, тоже живёт в тропиках или тоже имеет яркую окраску. Или он может сыграть карту «Гиппопотам» горизонтально, чтобы указать на различия: секретный персонаж не млекопитающее, не живёт в Африке и не обладает большими размерами.

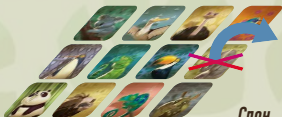
## 2. ОБСУЖДАЙТЕ ДОГАДКИ И УБИРАЙТЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

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.



Фламинго



Слон

**Пример:** очевидец играет карту «Фламинго» вертикально. Угадывающие смотрят на карты 12 персонажей и начинают обсуждение. Они считают, что секретный персонаж может быть птицей или обладать яркой окраской, и поэтому решают убрать из игры слона: по их мнению, у этого животного нет ничего общего с фламинго.

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: Зоопарк») 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: Животные»). 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).



*Лошадь*



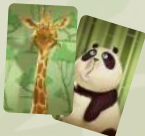
*Ящерица*



*Лама*

**Пример:** очевидец должен помочь угадывающим догадаться, что секретный персонаж — это лама. Он может сыграть карту «Лошадь» вертикально, намекая на то, что секретный персонаж тоже четвероногое животное, тоже млекопитающее и травоядное. Или он может сыграть карту «Ящерица» горизонтально, чтобы указать на различия: секретный персонаж не рептилия, не хищник и не маленькое животное.

А теперь устройте себе испытание и найдите, что общего у жирафа с пандой!



## 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:** Дарья Дунайцева  
**Переводчик:** Евгения Некрасова  
**Старший дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой  
**Дизайнер-верстальщик:** Екатерина Лыскова  
**Корректор:** Мария Шульгина  
Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2023 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.1



[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)

