

# PRAVIDLA

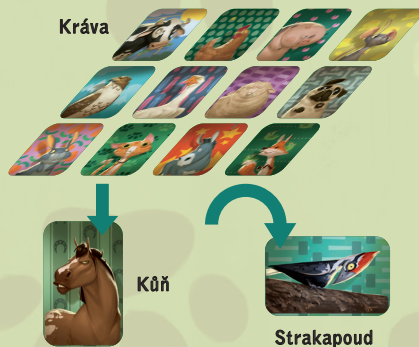
Similo je kooperativní hra: všichni hráči se společně snaží najít tajnou postavu za pomoci několika nápověd.

## PŘIPRAVIT!

Vyberte nebo náhodně zvolte jednoho hráče, který bude **NAPOVÍDAČEM**. Ostatní hráči budou **HLEDAČI**. Napovídáče zamíchá karty a položí je lícem dolů na stůl.

Potom musí Napovídáče:

1. Dobrat 1 kartu a tajně se na ni podívat. Tato karta bude **TAJNOU POSTAVOU**, kterou musí Hledači najít.
2. Dobrat dalších 11 karet a zamíchat je spolu s tajnou postavou. Těchto 12 postav bude použito při hře.
3. Rozložit 12 postav lícem nahoru na stůl a vytvořit mřížku o rozměrech 4 × 3 karty.
4. Nakonec si Napovídáče dobere do ruky 5 karet z balíčku. Tyto karty představují jeho počáteční možnosti nápověd.



**PŘÍKLAD:** Napovídáče se snaží Hledače dovést ke **KRÁVĚ**. Může vsvisle zahrát **KONĚ**, aby naznačil, že tajná postava je savec, býložravec nebo velký čtyřnožec. Nebo může naopak zahrát vodorovně **STRAKAPOUVA**, aby napověděl, že tajná postava není pták, malý tvor, či že nežije na stromech.

## 2. DISKUSE A ODSTRANĚNÍ POSTAV

Hledači si teď musí pečlivě prohlédnout a prodiskutovat zahraniou nápovědu (vsvislou nebo vodorovnou) a následně odstranit postavy, o nichž se domnívají, že **NEJSOU** tajná postava.

Na základě informací od Napovídáče musí Hledači v prvním kole odstranit jednu kartu – z celkových dvaceti –, o které se domnívají, že **NEJÍ** tajná postava.



Osel



Jestřáb

**PŘÍKLAD:** Napovídáče zahrál **OSLA** vsvisle. Hledači se na kartu podívali a začali se dohadovat. Domnívají se, že tajná postava by mohla být savec, mít dlouhou hlavu nebo žít na farmě. Rozhodli se odstranit **JESTŘÁBA**, protože zďánlivě nemá s **OSLEM** nic společného.

Pokud Hledači odstraní kartu, na které **NEJÍ** tajná postava, pokračují do dalšího kola a Napovídáče zahrraje další nápovědu. Hledači musí v druhém kole odstranit 2 postavy, ve třetím 3 postavy a ve čtvrtém 4 postavy. V pátém kole zůstanou na stole ležet jen 2 postavy. Po zahrání páté nápovědy musí Hledači odstranit jednu ze dvou zbývajících postav. **POKUD ZŮSTANE NA STOLE LEŽET POUZE TAJNÁ POSTAVA, VŠICHNI HRÁČI ZVÍTĚZILI!**

**POZNÁMKA:** Pokud Hledači kdykoli v průběhu hry odstraní tajnou postavu, všichni hráči **OKAMŽITĚ PROHRÁVAJÍ!**

## JAK HRÁT S VÍCE BALÍČKY

Věděli jste, že existují různé verze hry **SIMILO**? Pokud máte více balíčků, můžete dva z nich zkombinovat a vytvořit tak nově, zajímavé strategie!

Jednoduše si zvolte dva balíčky hry **SIMILO** a jeden z nich použijte jako balíček postav (A) a druhý jako balíček nápověd (B).

## PŘÍPRAVA HRY

Napovídáče si dobere jednu kartu z balíčku postav (balíček A, například **SIMILO: ZVÍRATA**) a tajně se na ni podívá. Tato karta bude tajnou postavou. Potom si dobere dalších 11 karet z balíčku postav, zamíchá je společně s tajnou postavou a rozloží je lícem nahoru na stůl do mřížky o rozměrech 4 × 3 karty. Těchto 12 postav bude použito při hře.

Nakonec si Napovídáče dobere do ruky 5 karet z balíčku nápověd (balíček B, například **SIMILO: BAJE**). Ty tvoří jeho počáteční možnosti nápověd.



## PRŮBĚH HRY

Platí stejná pravidla jako při běžné hře s jedním balíčkem až na výjimku, že Napovídáče smí ke hraní a dobírání karet použít pouze balíček nápověd (B).



Kirké



Prase



Medúza

**PŘÍKLAD:** Napovídáče se snaží dovést Hledače k **PRASETI**. Může vsvisle zahrát **KIRKĚ**, aby naznačil, že tajná postava má něco společného s prasaty (je slavná, protože proměnila Odysseovu posádku v prasata). Nebo může naopak zahrát vodorovně **MEDÚZU** aby napověděl, že tajná postava nemá nic společného s hady nebo plazy.

A teď schválně: Dokážete najít spojitost mezi Argem a ovci?



Český překlad: Ondřej Polák

a David Rozsival

Produkce české verze: David Rozsival

DTP české verze: Jiří Trojáněk

## AUTOŘI

Návrh hry: Hjalmar Hach, Pierluca Zizzi, Martino Chiacchiera  
Ilustrace: Naiade • Výtvarný návrh: Lorenzo Silva • Grafický design: Noa Vassalli, Rita Ottolini • Text pravidel: Alessandro Pra', Laura Severino • Úprava: William Niebling, Alessandro Pra' • Korektura: William Niebling • Vedoucí projektu: Laura Severino • Vedoucí výroby: Flavio Mortarino

## PODĚKOVÁNÍ SI ZASLUŽILI:

Valentina Salimbeni, Renato Sadedelli, Eric Lang, Andrea Chiarvesio, Valentina Adduci, Armin Silva, Francesca Cerutti, Teodor Francesco Maria Hach, Martina Marinoni, Giulio Panfio Vassalli, Heiko Eller-Bilz, David Preti, Andrea Marinetti, Federico Corbetta, Paolo Tajé, Pietro Righi Riva, Lucaricci, Alexandra Zanasi, Fabio Leva, Alessio „Valhalla“ Vallese, Alessio Lana, Fabio Cambiaghi, Paoletta Mogliotti, Franchino Barone, Giuliano Acquati, Andrea „Sgananzium“ Bianchini, Mauro Marinetti, Marco Brera, Alessandro Adduci, Anna Chiara Ogliari a řada dalších!

Albi



## PRŮBĚH HRY

Hraje se na 5 kol. Během každého kola zahraje Napovídáče 1 nápovědu, načež Hledači odstraní z mřížky jednu či více postav. Pokud Hledači odstraní tajnou postavu, všichni hráči **OKAMŽITĚ PROHRÁVAJÍ**. Pokud se jim podaří odstranit všechny karty kromě tajné postavy, pak **VŠICHNI HRÁČI ZVÍTĚZILI!** A teď se podíváme, jak hra probíhá!

## 1. ZAHRÁNÍ NÁPŮVĚDY

Napovídáče musí zahrát z ruky 1 nápovědu, která pomůže Hledačům správně určit tajnou postavu. Nápovědy lze zahrát vsvisle nebo vodorovně:

**SVISLE NÁPŮVĚDY** – postavy na nápovědách zahraniých vsvisle mají vždy něco **SPOLEČNÉHO** s tajnou postavou.

**VODOROVNÉ NÁPŮVĚDY** – postavy na nápovědách zahraniých vodorovně se vždy v něčem **LIŠÍ** od tajné postavy.

- Napovídáče nesmí mluvit, gestikulovat či jakkoli jinak komunikovat s Hledači. Smí pouze hrát nápovědy na stůl.
- Okamžitě po zahrání nápovědy si Napovídáče dobere 1 kartu z balíčku, aby měl v ruce vždy 5 karet.
- Zahrané nápovědy se po konci kola neodstraňují, pouze k nim na začátku dalšího kola přibude nová nápověda. Všechny nápovědy platí až do konce hry.
- Spojitosti (či odlišnosti) mezi tajnou postavou a postavami na nápovědách jsou omezeny čistě představivostí Napovídáče. Může jít o fyzické detaily, emoce, profese, myšlenky a tak dále – je na Hledačích, aby pochopili, co se jim Napovídáče pokouší naznačit.



# PRAVIDLÁ

Similo je kooperatívna hra: všetci hráči sa spoločne snažia nájsť tajnú postavu pomocou niekoľkých pomôcok.

## PRIPRAVIŤ!

Vyberte alebo náhodne zvolte jedného hráča, ktorý bude **NAŠEPKÁVAČOM**. Ostatní hráči budú **HĽADAČI**. Našepkávač zamieša karty a položí ich lícom dole na stôl. Potom musí Našepkávač:

1. Zobrať 1 kartu a tajne sa na ňu pozrieť. Táto karta bude **TAJNOU POSTAVOU**, ktorú musia Hľadači nájsť.
2. Zobrať ďalších 11 kariet a zamiešať ich spolu s tajnou postavou. Týchto 12 postáv bude použitých v hre.
3. Rozložíť 12 postáv lícom hore na stôl a utvoríť mriežku s rozmermi 4 x 3 karty.
4. Nakoniec si Našepkávač vezme do ruky 5 kariet z balíčka. Tieto karty predstavujú jeho počiatočné možnosti pomôcok.



Krava



Kôň



Ďateľ

**PRÍKLAD:** Našepkávač sa snaží doviesť Hľadačov ku **KRAVE**. Môže zvisle zahrať **KOŇA**, aby naznačil, že tajná postava je cicavec, bylinožravec alebo veľký štvornožec. Alebo môže naopak zahrať vodorovne **ĎATEĽA**, aby napovedal, že tajná postava nie je vták, máť tvor alebo že nežije na strome.

## 2. DISKUSIA A ODSTRÁNENIE POSTÁV

Hľadači si teraz musia starostlivo prezrieť a prediskutovať zahrnutú pomôcku (zvislú alebo vodorovnú) a následne odstrániť postavy, o ktorých sa domnievajú, že **NIE SÚ** tajná postava.

Na základe informácií od Našepkávača musia Hľadači v prvom kole odstrániť jednu kartu c z celkových dvadsiach – o ktorej si myslia, že **NIE JE** tajná postava.



Osol



Jastrab

**PRÍKLAD:** Našepkávač zahral **OSLA** zvisle. Hľadači sa pozreli na karty a začali sa dohadovať. Domnievajú sa, že tajná postava by mohla byť cicavec, mať podlhovastú hlavu alebo žiť na farme. Rozhodli sa odstrániť **JASTRABA**, lebo zdanlivo nemá s **OSLOM** nič spoločné.

Pokiaľ Hľadači odstránili kartu, na ktorej **NIE JE** tajná postava, pokračujú do ďalšieho kola a Našepkávač zahrá ďalšiu pomôcku. Hľadači musia v druhom kole odstrániť 2 postavy, v treťom 3 postavy a v štvrtom 4 postavy. V piatom kole zostanú na stole ležať len 2 postavy. Po zahrnutí piatej pomôcky musia Hľadači odstrániť jednu z dvoch zostávajúcich postáv. **POKIAĽ ZOSTANE NA STOLE LEŽAŤ LEN TAJNÁ POSTAVA, VŠETCI HRÁČI ZVÝTAZILI!**

**POZNÁMKA:** Pokiaľ Hľadači kedykoľvek v priebehu hry odstraňujú tajnú postavu, všetci hráči **OKAMŽITE PREHRÁVAJÚ!**

## AKO HRAŤ S VIACERÝMI BALÍČKAMI

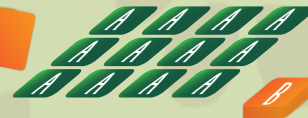
Vedel ste, že existujú rôzne verzie hry **SIMILO**? Pokiaľ máte viac balíčkov, môžete dva z nich skombinovať a vytvoriť tak nové, zaujímavé stratégie!

Jednoducho si zvolíte dva balíčky hry **SIMILO** a jeden z nich použijete ako balíček postáv (A) a druhý ako balíček pomôcok (B).

## PRÍPRAVA HRY

Našepkávač si zoberie jednu kartu z balíčka postáv (balíček A, napríklad **SIMILO: ZVIERATA**) a tajne sa na ňu pozrie. Táto karta bude tajnou postavou. Potom zoberie ďalších 11 kariet z balíčka postáv, zamieša ich spoločne s tajnou postavou a rozloží ich lícom hore na stôl do mriežky s rozmermi 4 x 3 karty. Týchto 12 postáv bude použitých v hre.

Nakoniec si Našepkávač vezme do ruky 5 kariet z balíčka pomôcok (balíček B, napríklad **SIMILO: BAJE**). Tie tvoria jeho počiatočné možnosti pomôcok.



## PRIEBEH HRY

Platia rovnaké pravidlá ako v bežnej hre s jedným balíčkom, až na výnimku, že Našepkávač smie na hranie a pribieranie kariet použiť len balíček pomôcok (B).



Kirké



Prasa



Medúza

**PRÍKLAD:** Našepkávač sa snaží doviesť Hľadačov k **PRASATU**. Môže zvisle zahrať **KIRKÉ**, aby naznačil, že tajná postava má niečo spoločné s prasatami (je slávna, lebo premenila Odysseovu posádku na prasce). Alebo môže naopak zahrať vodorovne **MEDÚZU**, aby napovedal, že tajná postava nemá nič spoločné s hadmi alebo plazmi.

A teraz sa ukáže! Dokážete nájsť spojitosť medzi Argom a ovcou?



Slovenský preklad: Erika Voleková  
Grafická úprava slovenskej verzie: Jirí Trojáněk

## AUTORI

Návrh hry: Hjalmar Hach, Pierluca Zizzi, Martino Chiacchiera  
Ilustrácie: Naiade • Výtvarný návrh: Lorenzo Silva • Grafický design: Noa Vassalli, Rita Ottolini • Text pravidiel: Alessandro Pra', Laura Severino • Úprava: William Niebling, Alessandro Pra' • Korektúra: William Niebling • Vedúci projektu: Laura Severino • Vedúci výroby: Flavio Mortarino

## POĎAKOVANIE SI ZASLUŽIA:

Valentina Salimbeni, Renato Sasdelli, Eric Lang, Andrea Chiarvesio, Valentina Adduci, Armin Silva, Francesca Cerutti, Teodor Francesco Maria Hach, Martina Marinoni, Giulio Panfilo Vassalli, Heiko Eller-Bilz, David Preti, Andrea Marinetti, Federico Corbetta, Paolo Tajé, Pietro Righi Riva, Lucaricci, Alexandra Zanasi, Fabio Leva, Alessio „Valhalla“ Vallese, Alessio Lana, Fabio Cangiari, Paolotta Mogliotti, Franchino Barone, Giuliano Acquati, Andrea „Sgananzium“ Bianchin, Mauro Marinetti, Marco Brera, Alessandro Adduci, Anna Chiara Ogliari

a mnohí ďalší!

Albi

## PRIEBEH HRY

Hrá sa 5 kôl. Počas každého kola zahrá Našepkávač 1 pomôcku, načo Hľadači odstránia z mriežky jednu či viac postáv. Pokiaľ Hľadači odstránia tajnú postavu, všetci hráči **OKAMŽITE PREHRÁVAJÚ**. Ak sa im podarí odstrániť všetky karty okrem tajnej postavy, **VŠETCI HRÁČI ZVÝTAZILI!** A teraz sa pozrieme, ako hra prebieha!

## 1. ZAHNANIE POMÔCKY

Našepkávač musí zahrať z ruky 1 pomôcku, ktorá pomôže Hľadačom správne určiť tajnú postavu. Pomôcky je možné zahrať zvisle alebo vodorovne:

**ZVISLÉ POMÔCKY** – postavy na pomôčkach zahrnutých zvisle majú vždy niečo **SPOLOČNÉ** s tajnou postavou.

**VODOROVNÉ POMÔCKY** – postavy na pomôčkach zahrnutých vodorovne sa vždy v niečom **LÍŠIA** od tajnej postavy.

- Našepkávač nesmie hovoriť, gestikulovať či akokoľvek inak komunikovať s Hľadačmi. Smie len vykladať pomôcky na stôl.
- Okamžite po zahrnutí pomôcky si Našepkávač zoberie 1 kartu z balíčka, aby mal v ruke vždy 5 kariet.
- Zahrnuté pomôcky sa na konci kola neodstraňujú, len k nim na začiatku ďalšieho kola prídudne nová pomôcka. Všetky pomôcky platia až do konca hry.
- Podobnosti (či odlišnosti) medzi tajnou postavou a postavami na pomôčkach sú obmedzené výlučne predstavivosťou Našepkávača. Môžu to byť fyzické detaily, emócie, profesia, myšlienky, a tak ďalej... Záleží na Hľadačoch, aby pochopili, čo sa im Našepkávač pokúša naznačiť.