

# PRAVIDLA

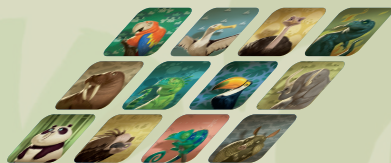
Similo je kooperativní hra: všichni hráči se společně snaží najít tajnou postavu za pomoci několika nápověd.

## PŘIPRAVIT!

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

Potom musí Napovídač:

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 utvořit mřížku o rozměrech 4 × 3 karty.
4. Nakonec si Napovídač dobere do ruky 5 karet z balíčku. Tyto karty představují jeho počáteční možnosti nápověd.



## PRŮBĚH HRY

Hraje se na 5 kol. Během každého kola zahraje Napovídač 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

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

**SVISLE NÁPŮVĚDY** – postavy na nápovědách zahrnutých svisle mají vždy něco **SPOLEČNÉHO** s tajnou postavou.

**VODOROVNĚ NÁPŮVĚDY** – postavy na nápovědách zahrnutých vodorovně se vždy v něčem **LÍŠÍ** od tajné postavy.

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

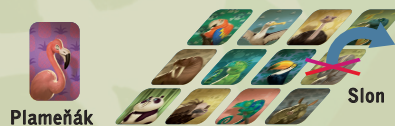


**PŘÍKLAD:** Napovídač se snaží Hledače dovést k **PAPOUŠKOVÍ ARA**. Může svisle zahrát **KOLIBŘÍKA**, aby naznačil, že tajná postava je pták, žije v tropech nebo že je hodně barevná. Nebo může naopak zahrát vodorovně **HROCHA**, aby napověděl, že tajná postava není savec, není moc velký nebo že nežije v Africe.

### 2. DISKUSE A ODSTRANĚNÍ POSTAV

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

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



**PŘÍKLAD:** Napovídač zahrál **PLAMEŇÁKA** svisle. Hledači se na kartu podívali a začali se dohadovat. Domnívají se, že tajná postava by mohla být pták nebo by mohla být výrazně barevná. Rozhodli se odstranit **SLONA**, protože zdnalivě nemá s **PLAMEŇÁKEM** nic společného.

Pokud Hledači odstraní kartu, na které **NENÍ** tajná postava, pokračují do dalšího kola a Napovídač zahraje 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 zahrnutí 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

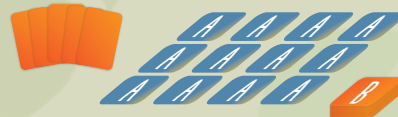
Věděli jste, že existují různé verze hry **SIMILO**? Pokud máte více balíčků, můžete dva z nich zkombinovat a vytvořit tak nové, zajímavé strategie!

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

## PŘÍPRAVA HRY

Napovídač si dobere jednu kartu z balíčku postav (balíček A, například **SIMILO: SAFARI**) 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 Napovídač dobere do ruky 5 karet z balíčku nápověd (balíček B, například **SIMILO: ZVÍRATA**). Ty tvoří jeho počáteční možnosti nápověd.



## PRŮBĚH HRY

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



Koň



Ještěrka



Lama

**PŘÍKLAD:** Napovídač se snaží dovést Hledače k **LAMĚ**. Může svisle zahrát **KOŇE**, aby naznačil, že tajná postava je čtyřnožec, savec nebo býložravec. Nebo může naopak zahrát vodorovně **JEŠTĚRKU**, aby napověděl, že tajná postava není plaz, masožravec ani malé zvíře.

A teď schválně! Dokážete najít spojitost mezi bobrem a chameleonem?

Český překlad: Ondřej Polák  
a David Rozsíval

Produkce české verze: David Rozsíval  
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 ZASLUŽÍ:

Valentina Salimbeni, Renato Sadedelli, 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“ Vallesse, Alessio Lana, Fabio Cambiaghi, Paoletta Mogliotti, Franchino Barone, Giuliano Acquati, Andrea „Sgananzium“ Bianchin, Mauro Marinetti, Marco Brera, Alessandro Adduci, Anna Chiara Ogliaeri a řada dalších!

Albi



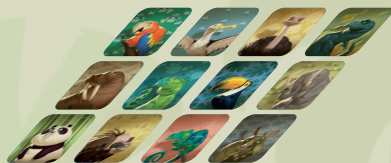
# PRAVIDLÁ

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

## PRIPRÁVIŤ!

Vyberte alebo náhodne zvoľte 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 × 3 karty.
4. Nakoniec si Našepkávač vezme do ruky 5 kariet z balíčka. Tieto karty predstavujú jeho počiatočné možnosti pomôcok.



## 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 ZVÍTAZILI!** A teraz sa pozrieme, ako hra prebieha!

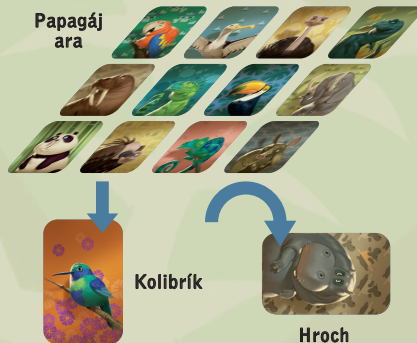
### 1. ZAHŔANIE POMÔČKY

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

**ZVISLÉ POMÔČKY** – postavy na pomôčkach zahraniých zvisle majú vždy niečo **SPOLOČNÉ** s tajnou postavou.

**VODOROVNÉ POMÔČKY** – postavy na pomôčkach zahraniých 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 zahranií pomôcky si Našepkávač zobere 1 kartu z balíčka, aby mal v ruke vždy 5 kariet.
- Zahrané pomôcky sa na konci kola neodstraňujú, len k nim na začiatku ďalšieho kola pribudne nová pomôčka. 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.



**PRIKLAD:** Našepkávač sa snaží doviesť Hľadačov k **PAPAGÁJOVI ARA**. Môže zvisle zahráť **KOLIBRÍKA**, aby naznačil, že tajná postava je vták, žije v trópoch alebo že je výrazne farebná. Alebo môže naopak zahráť vodorovne **HROCHA**, aby napovedal, že tajná postava nie je cicavec, nie je veľmi veľká alebo že nežije v Afrike.

### 2. DISKUSIA A ODSTRÁNENIE POSTÁV

Hľadači si teraz musia starostlivo prezrieť a prediskutovať zahraniú 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 prvej kole odstrániť jednu kartu – z celkových dvanástich – o ktorej si myslia, že **NIE JE** tajná postava.



**PRIKLAD:** Našepkávač zahráť **PLAMENIAKA** zvisle. Hľadači sa pozreli na karty a začali sa dohadovať. Domnievajú sa, že tajná postava by mohla byť vták alebo by mohla byť výrazne farebná. Rozhodli sa odstrániť **SLONA**, lebo zdanlivo nemá s **PLAMENIAKOM** 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 zahranií piatej pomôcky musia Hľadači odstrániť jednu z dvoch zostávajúcich postáv. **POKIAĽ ZOSTANE NA STOLE LEŽÁ LEN TAJNÁ POSTAVA, VŠETCI HRÁČI ZVÍTAZILI!**

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

### AKO HRÁŤ S VIACERÝMI BALÍČKAMI

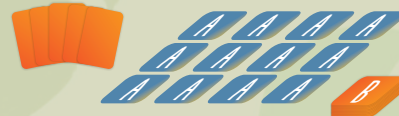
Vedel ste, že existujú rôzne verzie hry **SIMILO**? Pokiaľ máte viac balíčkov, môžete dva z nich skombinovať a vytvoriť tak nové, zaujímavé stratégie!

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

## PRIPRÁVA HRY

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

Nakoniec si Našepkávač vezme do ruky 5 kariet z balíčka pomôcok (balíček B, napríklad **SIMILO: ZVIERATA**). 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 priberanie kariet použiť len balíček pomôcok (B).



### Jašterica

**PRIKLAD:** Našepkávač sa snaží doviesť Hľadačov k **LAME**. Môže zvisle zahráť **KOŇA**, aby naznačil, že tajná postava je štvornožec, cicavec alebo bylinožravec. Alebo môže naopak zahráť vodorovne **JAŠTERICU**, aby napovedal, že tajná postava nie je plaz, mäsožravec ani malé zviera.

A teraz sa ukážte: Dokážete nájsť spojitosť medzi bobrom a chameleónom?

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



### AUTORI

Návrh hry: Hjalmar Hach, Pierluca Zizzi, Martino Chiacchiera  
Ilustrácie: Naiade • Výtvarný návrh: Lorenzo Silvia •  
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 ZASLŮŽIA:

Valentina Salimbeni, Renato Sadedelli, 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 Cambiaghi, Paoletta Mogliotti, Franchino Barone, Giuliano Acquati, Andrea „Sgananzium“ Bianchini, Mauro Marinetti, Marco Brera, Alessandro Adduci, Anna Chiara Ogliari a mnohí ďalší!