

# PRÁVIDLA

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

## 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 podívá. 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  $4 \times 3$  karty.
4. Nakonec si Napovídač dobere do ruky 5 karet z balíčku. Tyto karty představují jeho počáteční možnosti nápoděv.



## PRŮBĚH HRY

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

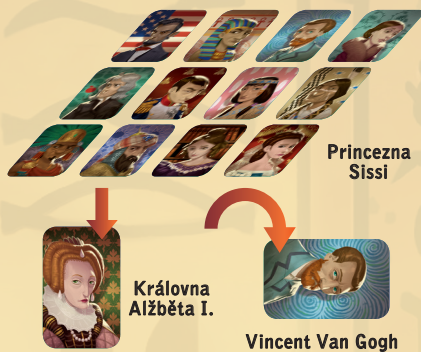
## 1. ZAHRÁNÍ NÁPODĚVY

Napovídač musí zahrát z ruky 1 nápoděvu, která pomůže Hledačům správně určit tajnou postavu. Nápoděvy lze zahrát svísele nebo vodorovně:

**SVÍSELNÉ NÁPODĚVY** – postavy na nápoděvách zahrnutých svísele mají vždy něco **SPOLEČNÉHO** s tajnou postavou.

**VODOROVNÉ NÁPODĚVY** – postavy na nápoděvách zahrnutých vodorovně se vždy v něčem **LIŠÍ** od tajné postavy.

- Napovídač nesmí mluvit, gestikulovat či jakkoli jinak komunikovat s Hledači. Smí pouze hrát nápoděvy na stůl.
- Okamžitě po zahrnutí nápoděvy si Napovídač dobere 1 kartu z balíčku, aby měl v ruce vždy 5 karet.
- Zahraté nápoděvy se po konci kola neodstraňují, pouze k nim na začátku dalšího kola přibude nová nápoděva. Všechny nápoděvy platí až do konce hry.
- Spojitosti (či odlišnosti) mezi tajnou postavou a postavami na nápoděvách jsou omezeny čistě představitelstvem 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 **PRINCEZNE SISSI**. Může svísele zahrát **KRÁLOVNU ALŽBĚTU I.**, aby naznačil, že tajná postava je žena, vladárka nebo Evropanka. Nebo může naopak zahrát **VINCENTA VAN GOGHA** vodorovně, aby napověděl, že tajná postava není muž, není umělec nebo že nemá světlé oči.

## 2. DISKUSE A ODSTRANĚNÍ POSTAV

Hledači si teď musí pečlivě prohlédnout a prodiskutovat zahrnanou nápoděvu (svíslou 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.



Kleopatra



Leonardo da Vinci

**PŘÍKLAD:** Napovídač zahrál **KLEOPATRU** svísele. Hledači se na kartu podívali a začali se dohadovat. Domnívají se, že tajná postava by mohla být žena, mít tmavé vlasy nebo vzešený původ. Rozhodli se odstranit kartu **LEONARDA DA VINCIHO**, protože zdlánlivě nemá nic společného s **KLEOPATROU**.

Pokud Hledači odstranili kartu, na které **NENÍ** tajná postava, pokračují do dalšího kola a Napovídač zahráje další nápoděvu. Hledači musí v druhém kole odstranit 2 postavy, ve třetím 3 postavy a ve čtvrtém 4 postavy. V pátém kole zůstane na stole ležet jen 2 postavy. Po zahrnutí páté nápoděvy 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 PROHRÁVÁJÍ!**

## 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 nápoděv (B).

## PŘÍPRAVA HRY

Napovídač si dobere jednu kartu z balíčku postav (balíček A, například **SIMILO: Historie**) 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  $4 \times 3$  karty. Těchto 12 postav bude použito při hře.

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



## PRŮBĚH HRY

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



Petar Pan



Dorotka



William Shakespeare

**PŘÍKLAD:** Napovídač se snaží dovést Hledače k **WILLIAMU SHAKESPEAROVI**. Může svísele zahrát **PETRA PANA**, aby naznačil, že tajná postava je muž, má hnědé vlasy, spojitosti s kouzelnými bytostmi nebo něco společného s Anglií. Nebo může naopak zahrát **DOROTKU** vodorovně, aby napověděl, že tajná postava není žena, není mladá, nemá zrzavé vlasy nebo že není ze Spojených států amerických.

A teď schválně: Dokážete najít spojitost mezi Plecháčem a Mary Shelleyovou?

CZ překlad: Ondřej Poláček  
DPT CZ verze: Jiří Troják

## AUTORI

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

## PODĚKOVÁNÍ SI ZASLOUŽÍ:

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 Rigli Riva, Lucaricci, Alexandra Zanasi, Fabio Leva, Alessio „Valhalla“ Vallese, Alessio Lana, Fabio Cambiaghi, Paoletta Mogliotti, Franchino Barone, Giuliano Acquati, Andrea „Sgananzium“ Bianchin, Mauro Marinetti, Marco Brera, Alessandro Adduci, Anna Chiara Ogliari a řada dalších!

# SIMILO HISTORIE





# 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. Pribrať 1 kartu a tajne sa na ňu pozrieť. Táto karta bude **TAJNOU POSTAVOU**, ktorú musia Hľadači nájsť.
2. Pribrať ďalších 11 kariet a zamiešať ich spolu s tajnou postavou. Týchto 12 postáv bude použitých v hre.
3. Rozložiť 12 postáv lícom hore na stôl a utvoriť mriežku s rozmermi 4 x 3 karty.
4. Nakoniec si Našepkávač priberie 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**. Pokiaľ sa im podarí odstrániť všetky karty okrem tajnej postavy, **VŠETCI HRÁČI ZVÍTAZILI!** A teraz sa pozrieme, ako hra prebieha!

### 1. ZAHNANIE POMÔCKY

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

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

**VODOROVNÉ POMÔCKY** – postavy na pomôckach 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 priberie 1 kartu z balíčka, aby mal v ruke vždy 5 kariet.
- Zahraté pomôcky sa na konci kola neodstraňujú, k nim len na začiatku ďalšieho kola pribudne nová pomôcka. Všetky pomôcky platia až do konca hry.
- Súvislosti (či odlišnosti) medzi tajnou postavou a postavami na pomôckach sú obmedzené čisto predstavivosťou Našepkávača. Môžu to byť fyzické detaily, emócie, profesia, myšlienky, a tak ďalej... Je na Hľadačoch, aby pochopili, čo sa im Našepkávač pokúša naznačiť.



Princezná Sissi



Kráľovná Alžbeta I.



Vincent van Gogh

**PRÍKLAD:** Našepkávač sa snaží Hľadačov doviesť k **PRINCEZNEJ SISSI**. Môže zvisle zahráť **KRÁĽOVNÚ ALŽBETU I.**, aby naznačil, že tajná postava je žena, vladárka alebo Európanka. Alebo môže naopak zahráť **VINCENTA VAN GOGHA** vodorovne, aby našepkal, že tajná postava nie je muž, nie je umelec alebo, že nemá svetlé oči.

### 2. DISKUSIA A ODSTRÁNENIE POSTÁV

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

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



Kleopatra



Leonardo da Vinci

**PRÍKLAD:** Našepkávač zahrá **KLEOPATRU** zvisle. Hľadači sa na kartu pozreli a začali sa dohadovať. Domnievajú sa, že tajná postava by mohla byť žena, mať tmavé vlasy alebo vnešeň pôvod. Rozhodli sa odstrániť kartu **LEONARDA DA VINCIHO**, pretože zdanlivo nemá nič spoločné s **KLEOPATROU**.

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 ZVÍTAZILI!**

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

### AKO HRÁŤ S VIACERÝMI BALÍČKAMI

Vedeli 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 priberie jednu kartu z balíčka postáv (balíček A, napríklad **SIMILO: História**) a tajne sa na ňu pozrie. Táto karta bude tajnou postavou. Potom si doberie 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 priberie do ruky 5 kariet z balíčka pomôcok (balíček B, napríklad **SIMILO: Rozprávky**). 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).



Petar Pan



Dorotka



William Shakespeare

**PRÍKLAD:** Našepkávač sa snaží doviesť Hľadača k **WILLIAMOVI SHAKESPEAROVI**. Môže zvisle zahráť **PETRA PANA**, aby naznačil, že tajná postava je muž, má hnedé vlasy, spojitost s kúzelnými bytosťami alebo niečo spoločné s Angličkom. Alebo môže naopak zahráť **DOROTKU** vodorovne, aby našepkal, že tajná postava nie je žena, nie je mladá, nemá rýšavé vlasy alebo, že nie je zo Spojených štátov amerických.

A teraz schválne: Dokážete nájsť súvislosť medzi Plecháčom a Mary Shelleyovou?

SK preklad: Erika Voleková  
DPT SK verzie: Jiří 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 Nieblina, Alessandro Pra' • Korektúra: William Nieblin • Vedúci projektu: Laura Severino • Vedúci výroby: Flavio Mortarino

## POĎAKOVANIE SI ZASLŮŽIA:

Valentina Salimbeni, Renato Sasdelli, Eric Lang, Andrea Chiarvesio, Valentina Adduci, Armin Silva, Francesco 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 Cangiagli, Paolotta Mogliotti, Franchino Barone, Giuliano Acquati, Andrea „Sgananzium“ Bianchin, Mauro Marinetti, Marco Brera, Alessandro Adduci, Anna Chiara Ogliari a mnohí ďalší!

