

ПРАВИЛА ГРИ

Сіміло — це кооперативна гра: всі гравці діють спільно, щоб ідентифікувати таємного персонажа за допомогою низки підказок.

ПРИГОТУЙТЕСЯ!

Оберіть випадковим чином одного гравця. Він стане Віщуном і даватиме підказки. Всі інші гравці будуть відгадувати. Віщун перетасовує колоду та розміщує її долілиць на столі. **Потім Віщун повинен:**

1. Взяти одну карту та потай її роздивитись. На ній буде таємний персонаж, якого мають вирахувати інші гравці.
2. Взяти ще 11 карт та перетасувати їх із першою. Це будуть 12 персонажів, задіяних у цій партії.
3. Розмістити 12 персонажів на столі горілиць, утворивши прямокутник 4 на 3.
4. Зрештою Віщун має взяти 5 карт із колоди. Це буде його стартова рука з підказками.



1

СІМІЛО ТВАРИНИ

ПЕРЕБІГ РАУНДІВ

Гра триває 5 раундів; протягом кожного раунду Віщун розігруватиме 1 підказку, після чого інші гравці мають скинути одну або декілька карт персонажів зі столу. Якщо вони приберуть таємного персонажа — одразу програють. Якщо вони приберуть усі карти, окрім таємного персонажа, то всі гравці переможуть.

1. РОЗІГРАШ НОВОЇ ПІДКАЗКИ

Віщун має зіграти 1 підказку зі своєї руки, щоб допомогти гравцям вирахувати таємного персонажа. Карта може бути викладена вертикально чи горизонтально.

ВЕРТИКАЛЬНА ПІДКАЗКА — персонаж на карті, викладеній вертикально, має щось спільне із таємним персонажем.

ГОРИЗОНТАЛЬНА ПІДКАЗКА — персонаж на карті, викладеній горизонтально, має щось відмінне із таємним персонажем.

Віщун не може розмовляти, жестикулювати, або використовувати інші методи комунікації. Він може тільки викладати карти-підказки на стіл.

Одразу після розіграшу підказки Віщун добирає 1 карту, щоб у нього в руці було 5 карт.

Підказки не скидаються наприкінці раунду, нова підказка додається до них на початку кожного раунду. Всі вони лишаються чинними до кінця гри.

2

Спільне (або відмінне) між таємним персонажем та персонажами на картах-підказках обмежується лише фантазією Віщуна: фізичні або поведінкові риси, місця проживання, історії про них... гравцям доведеться постаратися, щоб зрозуміти, що саме Віщун намагається повідомити.



КОРОВА



КІНЬ



ДЯТЛА

Приклад: Віщун має допомогти гравцям вирахувати **корову**. Він може зіграти **коня** вертикально, щоб натякнути, що це ссавець, травоїдний або велика чотиринога тварина. Або може зіграти **дятла** горизонтально, щоб вказати на те, що це не птах, не маленька тварина і вона не живе на деревах.

3

2. ОБГОВОРЕННЯ ТА СКИДАННЯ ПЕРСОНАЖІВ

Гравці мають аналізувати підказки, що були викладені (горизонтально або вертикально), та обговорювати їх, щоб прибрати ті карти, які, на їхню думку, НЕ є таємним персонажем.

Протягом I раунду, використовуючи інформацію, отриману від Віщуна, гравці мають скинути 1 карту із 12, яка, на їхню думку, НЕ є таємним персонажем.



ВІСЛЮК



Приклад: Віщун розіграв віслюка вертикально. Гравці подивилися на карти на столі й розпочали обговорення. Вони думають, що таємний персонаж має бути свавцем, з довгою мордою та бути свійською твариною. Вони вирішують скинути **яструба**, адже він не має нічого спільного з **віслюком**.

Якщо персонаж, якого скинули гравці, НЕ є таємним персонажем, розпочинається новий раунд і Віщун викладає іншу підказку. Гравці мають скинути 2-х персонажів у II раунді, 3-х у III і 4-х у IV відповідно. У V раунді залишиться лише 2 персонажі. Після того, як 5-ту підказку буде зіграно, гравці мають скинути одного з двох персонажів. Якщо персонаж, який лишився, був таємним персонажем — усі гравці перемогли!

Зауважте, якщо гравці скинуть таємного персонажа в будь-який момент гри, то вони миттєво програють.

4

ЯК ГРАТИ РІЗНИМИ КОЛОДАМИ КАРТ?

Існує багато різних версій Сіміло! Якщо ви маєте більше однієї, то можете поєднувати різні колоди карт, щоб випробувати нові цікаві стратегії!

Просто оберіть 2 версії Сіміло та використайте одну як колоду персонажів (А), а іншу як колоду підказок (Б).

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Віщун бере одну карту з колоди персонажів (колода А, наприклад, Сіміло: Тварини) та дивиться на неї. Це таємний персонаж. Потім він бере ще 11 карт із цієї ж колоди, перетасовує їх разом із першою та розкладає на столі прямокутником 3 на 4. Це 12 персонажів, задіяних у цій партії.

Після цього Віщун бере 5 карт із колоди підказок (колода Б, наприклад, Сіміло: Міфи). Це буде його стартова рука підказок.



5

ПЕРЕБІГ РАУНДІВ

Дотримуйтеся тих самих правил, що й у звичайній грі з однією колодою карт, окрім того, що Віщун може використовувати тільки карти з колоди підказок (Б), щоб зіграти підказку та поповнити руку.



ЦИРЦЕЯ



МЕДУЗА



Приклад: Віщун має допомогти гравцям вирахувати свиню. Він може зіграти Цирцею вертикально, щоб натякнути, що таємний персонаж має щось спільне зі свинями (вона відома тим, що перетворила супутників Одиссея на свиней). Або він може зіграти Медузу горизонтально, щоб показати, що таємний персонаж не має нічого спільного зі зміями чи рептиліями.

ВИПРОБУЙТЕ СЕБЕ ТА ЗНАЙДІТЬ ПІДКАЗКИ, ЩО ОБ'ЄДНУЮТЬ АРГОСА ТА ВІВЦЮ!

НАД ГРОВО ПРАЦЮВАЛИ:

Розробка гри: Яльмар Хач, П'єрлука Зіцци, Мартіно К'яччієра

Ілюстрації: Naïade • Художній керівник: Лоренцо Сільва

Графічний дизайн: Ноа Вассаллі, Ріта Оттолліні

Правила: Алессандро Пра', Лаура Северіно, Ренато Сасделлі

Монтаж: Вільям Ніблінг, Алессандро Пра' • Коректура: Вільям Ніблінг

Керівник проєкту: Лаура Северіно • Керівник виробництва: Флавіо МОРТАРИНО



6