

SIMILO

WIJL DIEREN

SPELREGELS

Similo is een coöperatief spel. Alle spelers werken met elkaar samen om met een serie aanwijzingen het geheime dier te ontmaskeren.

VOORBEREIDING

Kies een speler die de rol van **TIPGEVER** op zich neemt. De andere spelers zijn de **RADERS**. De tipgever schudt de kaarten en legt de stapel gedekt op tafel. De tipgever doet daarna het volgende:

1. Hij trekt 1 kaart en bekijkt deze in het geheim. De kaart toont het **GEHEIME DIER** dat door de raders moet worden gevonden.
2. Hij trekt nog 11 kaarten en schudt deze samen met het geheime dier. Hij legt de 12 dieren open op tafel en vormt daarmee een blok van 4 bij 3.
3. Hij trekt 5 kaarten van de stapel. Dit is zijn starthand met aanwijzingen.



SPELVERLOOP

Het spel duurt maximaal 5 rondes. Elke ronde bestaat uit 2 fasen: het spelen van een nieuwe aanwijzing door de tipgever en het verwijderen van dieren door de raders.

1. EEN NIEUWE AANWIJZING SPELEN

De tipgever moet 1 aanwijzing uit zijn hand spelen om de raders te helpen het geheime dier te vinden. Hij moet de aanwijzing **HORIZONTAAL** open naast het blok van 4 bij 3 leggen. Elke gespeelde aanwijzing heeft iets **GEMEEN** met 1 of meer dieren waarvan de tipgever wil dat de raders die **VERWIJDEREN**.



PANDA



LEGUAAN



GIER

VOORBEELD: het geheime dier is de **PANDA**. Je zou de **LEGUAAN** kunnen spelen om aan te geven dat de dieren die de raders moeten verwijderen reptielen of groen zijn, gele ogen hebben of in Amerika leven. Of je kunt de **GIER** spelen om te tonen dat de dieren die ze moeten verwijderen vogels of vleeseters zijn of een gele achtergrond hebben.

DE TIPGEVER MAG NIET PRATEN, GEEN GEBAREN MAKEN EN GEEN ANDERE MANIEREN GEBUIKEN OM MET DE RADERS TE COMMUNICEREN: HIJ MAG UITSLUITEND AANWIJZINGEN SPELEN.

Direct na het spelen van een aanwijzing trekt de tipgever 1 kaart om zijn hand tot 5 aan te vullen.

2. DISCUSSIËREN EN DIEREN VERWIJDEREN

De raders moeten nu de gespeelde aanwijzing analyseren en bepalen **WELKE KAARTEN ZE WILLEN VERWIJDEREN**. **LET OP!** Als de raders op welk moment dan ook **HET GEHEIME DIER VERWIJDEREN**, hebben alle spelers **DIRECT VERLOREN!**



LEEUEW



TIJGER

VOORBEELD: de tipgever speelt de **LEEUEW**. De raders bekijken de kaarten op tafel en overleggen. Ze denken dat de te verwijderen kaarten zoogdieren of vleeseters zijn, snorharen hebben of ronde oren hebben. Ze besluiten de **TIJGER** te verwijderen omdat deze kaart het meest met de leeuw gemeen lijkt te hebben.

Het aantal te verwijderen kaarten varieert per ronde:

RONDE	1	2	3	4	5
AANTAL TE VERWIJDEREN KAARTEN	1	2	3	4	1

Toont de door de raders verwijderde kaart **NIET** het geheime dier, dan gaan de spelers verder naar de volgende ronde. **TOONT DE ALS LAATSTE OVERGEBLEVEN KAART HET GEHEIME DIER, DAN WINNEN ALLE SPELERS!**

HOE GEEF JE AANWIJZINGEN?

De overeenkomsten tussen het dier op de aanwijzing en die op de te verwijderen kaarten worden uitsluitend bepaald door de verbeelding van de tipgever. Het is aan de raders om te begrijpen waar de tipgever naar verwijst!



Je kunt de ZEBRA spelen als je wilt dat de raders zoogdieren, planteneters of dieren met strepen verwijderen.



Je kunt de KOLIBRIE spelen als je wilt dat de raders vogels, kleine dieren of dieren met bonte kleuren verwijderen.



Je kunt de KROKODIL spelen als je wilt dat de raders reptielen, vleeseters of dieren met scherpe tanden verwijderen.



Je kunt de PINGUÏN spelen als je wilt dat de raders dieren die kunnen zwemmen of kaarten met een blauwe achtergrond verwijderen.

HOE COMBINEER IK VERSCHILLENDE VERSIES?

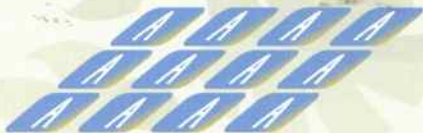
Er bestaan verschillende versies van SIMILO. Hebben de spelers er meer dan 1, dan kunnen ze **TWEE VERSCHILLENDE STAPELS KAARTEN** combineren om nieuwe en andere strategieën te creëren!

Kies 2 versies om mee te spelen. Gebruik er 1 als **STAPEL KARAKTERS (A)** en 1 als **STAPEL AANWIJZINGEN (B)**.

SPELREGELWIJZIGINGEN

De gebruikelijke spelregels zijn van kracht, maar pas de volgende wijzigingen toe:

1. Gebruik de **STAPEL KARAKTERS** (stapel A, bijvoorbeeld: **SIMILO: WILDE DIEREN**) om het blok van 12 kaarten op te bouwen. Deze stapel is daarna de rest van het spel niet meer nodig.
2. De tipgever moet altijd **AANWIJZINGEN TREKKEN** (zowel aan het begin van het spel als bij het aanvullen van zijn hand) van de **STAPEL AANWIJZINGEN** (stapel B, bijvoorbeeld: **SIMILO: DIEREN**).



VARIANT VOOR GEVORDERDEN

De **VARIANT VOOR GEVORDERDEN** dwingt de spelers om complexere redenties te volgen, maar het wordt ook eenvoudiger om te winnen.

De spelregels van deze variant zijn gelijk aan die van het basisspel met 1 uitzondering: de tipgever mag zijn aanwijzing nu **HORIZONTAAL** of **VERTICAAL** spelen:

HORIZONTALE AANWIJZING - Het dier op de aanwijzing heeft iets **GEMEEN** met dat op 1 of meer te verwijderen kaarten.

VERTICALE AANWIJZING - Het dier op de aanwijzing heeft iets dat **VERSCHILT** van dat op 1 of meer te verwijderen kaarten.

VOORBEELD: de tipgever moet de raders naar het geheime dier ARA leiden. Hij zou de KOLIBRIE verticaal kunnen spelen om aan te geven dat de te verwijderen dieren geen vogels zijn en niet al te klein zijn.



© 2019-2023 Horrible Guild
HORRIBLE GUILD, SIMILO en hun logo's zijn handelsmerken van HORRIBLE GAMES s.r.l.
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl

Klantenservice: 0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice
Auteurs: Hjalmar Hach, Pierluca Zizzi, Martino Chiacchiera
Illustraties: Naiade
Vertaling & eindredactie: 999 Games b.v.
Alle rechten voorbehouden.
Made in China