

SPELREGELS

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

VOORBEREIDING

Kies een speler die de rol van **TIPGEVER** op zich neemt. De andere spelers zijn de **RADERS**. De tipgever doet daarna het volgende:

1. Hij schudt alle kaarten en legt die als **GEDEKTE STAPEL** op tafel.
2. Hij trekt 12 kaarten van de stapel en bekijkt er in het geheim 1 van. Dit is het **GEHEIME KARAKTER** dat door de raders moet worden gevonden!
3. Hij schudt de 12 kaarten in zijn hand en **LEGT DIE DAN OPEN OP TAFEL** in een blok van 4 bij 3.
4. 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 karakters door de raders.

1. EEN NIEUWE AANWIJZING SPELEN

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



ALBUS PERKAMENTUS



RON WEMEL



BELLATRIX VAN
DETTA

VOORBEELD: het geheime karakter is **ALBUS PERKAMENTUS**. Je zou **RON WEMEL** kunnen spelen om aan te geven dat de raders jonge karakters, studenten of leden van de familie Weasley moeten verwijderen. Of je kunt **BELLATRIX VAN DETTA** spelen om aan te geven dat de te verwijderen karakters vrouwelijk of kwaadaardig zijn, of niet op Hogwarts werken.

DE TIPGEVER MAG NIET PRATEN, GEEN GEBAREN MAKEN EN GEEN ANDERE MANIEREN GEBRUIKEN 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 KARAKTERS 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 KARAKTER VERWIJDEREN**, hebben alle spelers **DIRECT VERLOREN!**



VOORBEELD: de tipgever speelt **HERMELIEN GRIFFEL**. De raders bekijken de kaarten op tafel en overleggen. Ze denken dat de te verwijderen karakters vrouwelijk zijn, bij Griffoendor horen of een sterke band met Harry Potter hebben. Ze besluiten **GINNY WEMEL** te verwijderen, omdat die het meest met Hermione gemeen lijkt te hebben.

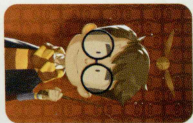
Het aantal te verwijderen kaarten varieert per ronde:

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

Toont **GEEN** van de door de raders verwijderde kaarten het geheime karakter, dan gaan de spelers verder naar de volgende ronde. **TOONT DE ALS LAATSTE OVERGEBLEVEN KAART HET GEHEIME KARAKTER, DAN WINNEN ALLE SPELERS!**

HOE GEEF JE AANWIJZINGEN?

De overeenkomsten tussen het karakter 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 **HARRY POTTER** spelen als je wilt dat de raders studenten, hoofdpersonen of karakters met een bril verwijderen.*



*Je kunt **MOLLY EN ARTHUR WEMEL** spelen als je wilt dat de raders ouders of kaarten met meer dan 1 karakter verwijderen.*



*Je kunt **DOBBOY** spelen als je wilt dat de raders niet-menselijke karakters, bijrollen of karakters zonder haar verwijderen.*



*Je kunt **MINERVA ANDERLING** spelen als je wilt dat de raders volwassenen, professoren of karakters met een hoed verwijderen.*

HOE COMBINEER IK VERSCHILLENDE VERSIES?

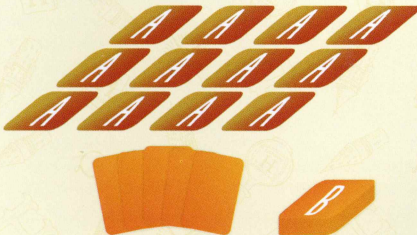
Er bestaan verschillende versies van SIMILO. Hebben de spelers er meer dan 1, dan kunnen ze **TWEE VERSCHILLENDE STAPELS KAARTEN** combineren om nieuwe en andere strategieën te creëren!

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) om het blok van 12 kaarten op te bouwen. Deze stapel is verder 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).



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 **HORIZONTAAL** of **VERTICAAL** spelen:

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

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

VOORBEELD: de tipgever moet de raders naar **SIRIUS ZWARTS** leiden. Hij zou **REMUS LUPUS** verticaal kunnen spelen om aan te geven dat de te verwijderen kaarten niet mannelijk zijn, geen snor hebben of geen lid zijn van de Orde van de Feniks.



© 2019-2024 Horrible Guild
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 en Martino Chiacchiera
Illustraties: Naiade
Vertaling & eindredactie:
999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden.
Made in China



WIZARDING WORLD characters, names and related indicia are © & TM Warner Bros. Entertainment Inc. Publishing Rights © JKR. (s24)

© 2019-2024 HORRIBLE GAMES.
HORRIBLE GUILD, SIMILO en hun logo's zijn handelsmerken van HORRIBLE GAMES s.r.l.

