

SiMILO

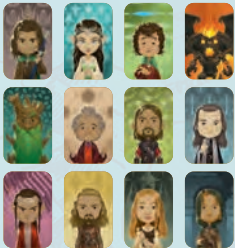
SPIELÜBERBLICK

Similo ist ein kooperatives Spiel: Alle Spieler **VERSUCHEN GEMEINSAM**, die **GEHEIME KARTE** zu finden. Einer oder eine kennt diese und spielt als Hinweisgeber Karten aus, die den anderen Hinweise geben. Das Spiel hat 5 Runden.

LOS GEHT'S!

Bestimmt einen Spieler zum **HINWEISGEBER**. Alle anderen sind **RATENDE**. Als Hinweisgeber machst du Folgendes:

1. Mische die Karten und lege sie als verdeckten **STAPEL** bereit.
2. Ziehe 12 Karten vom Stapel und schau dir 1 davon geheim an. Diese **GEHEIME KARTE** müssen die Ratenden finden!
3. Mische die 12 Karten. Dann **LEGE SIE OFFEN IN EINEM 4 x 3 RASTER AUS**.
4. Ziehe 5 Karten vom Stapel als Handkarten. Das sind die Karten, die du als **HINWEISE** ausspielen kannst.



DER HERR DER RINGE

1. HINWEISE AUSSPIELEN

Der Hinweisgeber spielt 1 Hinweis von der Hand aus, der angibt, welche Karten die Ratenden entfernen sollen. Hinweise müssen **HORIZONTAL** neben das Raster gelegt werden.

Alle Hinweise bleiben bis zum Spielende liegen.

Der Charakter, der auf der Hinweiskarte abgebildet ist, sollte eine **GEMEINSAMKEIT** mit einer oder mehreren Karten haben, welche die Ratenden **ENTFERNEN** sollen.



FRODO BEUTLIN



ÉOWYN



SARUMAN

BEISPIEL: Die Geheime Karte ist **FRODO BEUTLIN**. Du könntest **ÉOWYN** ausspielen, um die Ratenden dazu zu bringen, Charaktere zu entfernen, die menschlich sind, weiblich oder einen grauen Hintergrund haben. Oder du könntest **SARUMAN** ausspielen, damit die Ratenden jemanden entfernen, der zaubern kann, ein negativer Charakter ist oder weiße Haare hat.

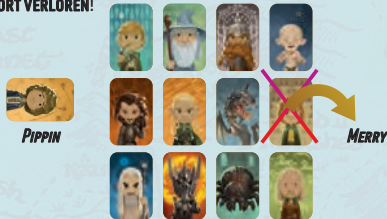
DER HINWEISGEBER DARF NUR KARTEN AUSSPIELEN, JEDOCH KEINE HINWEISE DURCH WORTE, GESTEN ODER SONSTIGES GEBEN.

Direkt nach dem Spielen eines Hinweises, zieht der Hinweisgeber 1 Karte nach, sodass er wieder **5 HANDKARTEN** hat.

2. RATEN

Die Ratenden schauen sich die Hinweise an und diskutieren auf Grundlage der gegebenen Hinweise, **WELCHE KARTEN SIE ENTFERNEN** wollen.

ACHTUNG! Falls die Ratenden zu einem beliebigen Punkt im Spiel **DIE GEHEIME KARTE ENTFERNEN**, haben alle Spieler **SOFORT VERLOREN!**



BEISPIEL: Der Hinweisgeber spielt **PIPPIN** aus. Die Ratenden schauen sich die Kartenauslage an und diskutieren. Sie vermuten der zu entfernende Charakter könnte männlich sein, ein Hobbit, einen Umhang tragen oder ein guter Charakter sein. Sie entfernen **MERRY**, da er am meisten mit Pippin gemeinsam zu haben scheint.

Die Anzahl der Karten, die ihr entfernen müsst, ändert sich von Runde zu Runde:

RUNDE	1	2	3	4	5
ANZAHL DER ZU ENTFERNENDEN KARTEN	1	2	3	4	1

Falls **KEINE** der entfernten Karten die Geheime Karte ist, geht es mit der nächsten Runde weiter. **FALLS AM ENDE DER 5. RUNDE NUR NOCH DIE GEHEIME KARTE ÜBRIG IST, HABEN ALLE SPIELER GEMEINSAM GEWONNEN!**

HINWEISE GEBEN

Die Gemeinsamkeiten von Hinweiskarten und Karten in der Auslage sind so vielfältig wie die Ideen des Hinweisgebers ... es ist die Aufgabe der Ratenden zu verstehen, was der Hinweisgeber andeuten will!



Du kannst **ARAGORN** ausspielen, falls du willst, dass die Ratenden Hauptcharaktere, Krieger oder Charaktere mit Schwert entfernen.



Du kannst **GOTHMOG** ausspielen, falls du willst, dass die Ratenden Orks, Gerüstete oder Charaktere, bei denen man die Zähne sieht, entfernen.



Du kannst **SAURON** ausspielen, falls du willst, dass die Ratenden Bösewichte, Maia oder Karten mit rotem Hintergrund entfernen.



Du kannst **GANDALF** ausspielen, falls du willst, dass die Ratenden Charaktere mit Bart, mit magischen Kräften oder Mitglieder der Gemeinschaft des Rings entfernen.

UNTERSCHIEDLICHE KARTENDECKS KOMBINIEREN

Es gibt verschiedene Versionen von Similo! Besitzt ihr mehr als eine, könnt ihr **ZWEI UNTERSCHIEDLICHE DECKS KOMBINIEREN**, um neue, interessante Strategien auszuprobieren!

WAS ÄNDERT SICH DURCHS KOMBINIEREN?

Nehmt einfach 2 Versionen von Similo und befolgt die normalen Spielregeln mit den folgenden Änderungen für den Hinweisgeber:

1. Mische eine Version von Similo als **CHARAKTERDECK** (Deck A, zum Beispiel: **SIMILO: HARRY POTTER**). Die 12 Karten fürs **ERSTELLEN DER AUSLAGE** ziehst du von hier. Danach wird dieses Deck nicht mehr gebraucht.
2. Mische eine Version von Similo als **HINWEISDECK** (Deck B, zum Beispiel: **SIMILO: FANTASTISCHE TIERWESEN UND WO SIE ZU FINDEN SIND**). Jedesmal, wenn du **HINWEISKARTEN** ziehst (egal, ob am Spielbeginn oder wenn du später Karten nachziehst) ziehst du sie von hier.



SPIELVARIANTE FÜR FORTGESCHRITTENE

Diese **SPIELVARIANTE** verlangt von euch etwas mehr mitdenken, macht es aber auch etwas einfacher zu gewinnen.

Ihr fügt eine einzige Spielregel hinzu: Der Hinweisgeber darf Hinweise jetzt **HORIZONTAL** oder **VERTIKAL** ausspielen.

HORIZONTAL: Hinweise, die horizontal (querformatig) ausgespielt werden, haben - wie bisher - etwas **GEMEINSAM** mit einer oder mehreren Karten, die entfernt werden sollen.

VERTIKAL: Hinweise, die vertikal (hochformatig) ausgespielt werden, sind **UNTERSCHIEDLICH** zu einer oder mehreren Karten, die entfernt werden sollen.

BEISPIEL: Die gesuchte Karte, die am Ende übrig bleiben soll, ist **ARWEN**. Der Hinweisgeber könnte **GALADRIEL** vertikal ausspielen, um anzudeuten, dass keine Elben entfernt werden sollen, niemand mit blauem Hintergrund oder einer Kopfbedeckung.

CREDITS

GAME DESIGN: Hjalmar Hach, Pierluca Zizzi, Martino Chiacchiera - **ARTWORK:** Naiade
ART DIRECTION: Lorenzo Silva - **GRAPHIC DESIGN:** Noa Vassalli
RULEBOOK: Alessandro Pra', Laura Severino, Renato Sasdelli
EDITING: William Niebling, Alessandro Pra' - **PROOFREADING:** William Niebling
PROJECT MANAGER: Andrea Lugli - **PRODUCTION MANAGER:** Ylenia D'Abundo

DEUTSCHE AUSGABE

REDAKTION: Sabine Machaczek - **HERAUSGEBER:** Heiko Eller-Bitz
BESONDERER DANK: Frank Nauerz, Sören Textor



© NLP, THE LORD OF THE RINGS TRILOGY and the names of the characters, items, events, and places therein are ™ of Middle-earth Enterprises, LLC under license to NLP. (s23)



© New Line Productions Inc. All rights reserved. THE LORD OF THE RINGS TRILOGY and all names of the characters, items, events, and places therein are ™ of Middle-earth Enterprises, LLC under license to New Line Productions, Inc. (s23)

© 2019-2023 HORRIBLE GAMES.

HORRIBLE GUILD, SIMILO, and their logos are trademarks of HORRIBLE GAMES S.r.L.

