RÈGLES DU JEU

Similo est un jeu coopératif : tous les joueurs cherchent à identifier l'animal secret à l'aide d'une série d'indices.

PRÉPARATION

Choisissez un joueur (ou déterminez-le au hasard) qui sera le narrateur. Lui seul connaîtra la carte que les autres joueurs s'efforceront de deviner. Le narrateur mélange les cartes pour former une pioche, face cachée.

Ensuite, le narrateur doit :

1. Piocher la première carte et la consulter secrètement. C'est l'animal secret que les autres joueurs doivent trouver !

2. Piocher 11 cartes supplémentaires, y ajouter celle de l'animal secret, puis mélanger. Il y a donc 12 animaux en jeu.

3. Placer les 12 animaux sur la table, face visible, pour former une grille de 4 x 3.

4. Enfin, le narrateur tire 5 cartes de la pioche pour former sa main de départ : ce sont les indices qu'il pourra donner.



TOUR DE JEU

Chaque partie se joue en 5 tours ; lors de chaque tour, le narrateur joue 1 indice de sa main, puis les autres joueurs retirent un ou plusieurs animaux de la grille. S'ils retirent l'animal secret, le groupe perd immédiatement la partie. S'il ne reste que l'animal secret sur la table à la fin du 5e tour, tout le monde gagne !

1 - JOUER UN NOUVEL INDICE

Le narrateur doit jouer 1 indice de sa main pour aider les joueurs à identifier l'animal secret. Un indice peut être joué horizontalement ou verticalement :

VERTICALEMENT - les animaux joués verticalement ont quelque chose en commun avec l'animal secret.

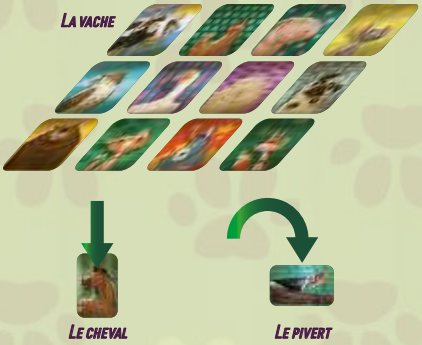
HORIZONTALEMENT - les animaux joués horizontalement ont quelque chose qui les oppose à l'animal secret.

Le narrateur ne doit pas parler, ni faire de gestes, ni chercher à communiquer de quelque manière que ce soit ; il ne peut que jouer des indices.

Après avoir posé un indice, le narrateur reprend une carte dans la pioche pour avoir toujours 5 cartes en main.

Les indices joués ne sont pas retirés et un nouvel indice y est ajouté à chaque tour. Tout indice est valable jusqu'à la fin du jeu.

Les similitudes (ou différences) entre l'animal secret et les animaux des cartes Indice sont limitées uniquement par l'imagination du narrateur : détails physiques, origine, régime alimentaire, etc.
C'est aux autres joueurs de comprendre ce que le narrateur essaye de suggérer !



EXEMPLE : *l'animal secret est* ***LA VACHE****. Le narrateur peut jouer* ***LE CHEVAL*** *verticalement pour faire deviner que l'animal secret est un mammifère, un herbivore ou un grand quadrupède. Il peut aussi jouer* ***LE PIVERT*** *horizontalement, pour indiquer que l'animal secret n'est pas un oiseau, n'est pas un petit animal, ou ne vit pas sur les arbres.*

2 - DISCUTER ET RETIRER DES ANIMAUX

Les joueurs analysent maintenant l'indice fourni par le narrateur et discutent entre eux pour retirer du jeu les cartes qui ne correspondent pas à l'animal secret.

Lors du premier tour, en s'appuyant sur l'unique indice fourni par le narrateur, les joueurs doivent retirer une seule carte du jeu, dont ils sont convaincus qu'elle ne correspond pas à l'animal secret.



ÂNE



LE FAUCON

EXEMPLE : *le narrateur a joué* ***L'ÂNE*** *verticalement. Les joueurs regardent les cartes de la grille et discutent. Ils déduisent que l'animal secret pourrait être un mammifère, avoir un long visage ou être un animal de la ferme.* ***LE FAUCON*** *ne remplit aucune de ces conditions, les joueurs décident donc de retirer cette carte.*

Si la carte retirée par les joueurs n'est pas l'animal secret, alors on passe au tour suivant. Le narrateur joue un nouvel indice. Les joueurs doivent retirer 2 cartes au 2e tour, 3 cartes au 3e tour, et 4 cartes au 4e tour. Lorsque le dernier indice est joué, il ne reste plus que deux cartes sur la table : les joueurs doivent en retirer une des deux. Si le dernier animal en jeu est l'animal secret, tous les joueurs (et le narrateur) ont gagné !

Notez que si les joueurs retirent l'animal secret du jeu, la partie est immédiatement perdue pour tous !

JOUER AVEC PLUSIEURS PAQUETS

Il existe plusieurs versions de Similo ! Si vous avez plusieurs paquets, vous pouvez combiner deux jeux différents pour créer de nouvelles stratégies !

Choisissez deux versions de Similo et utilisez-en une comme pioche de personnages ou d'animaux (A) et l'autre comme pioche d'indices (B).

PRÉPARATION

Le narrateur tire une carte de la pioche (paquet A, par exemple Similo : Animaux) et la regarde : c'est l'animal secret. Il prend ensuite 11 cartes dans cette même pioche, y glisse l'animal secret, mélange le tout et place les cartes en grille de 4 x 3 comme d'habitude.

Ensuite, le narrateur prend 5 cartes dans la pioche d'indices (paquet B, par exemple Similo : Histoire) pour former sa main de départ : ce sont les indices qu'il pourra donner.







TOUR DE JEU

Vous jouez avec les mêmes règles que pour une partie classique, mais le narrateur peut uniquement utiliser les cartes du paquet B comme indices.



CIRCÉ



MÉDUSE



LE COCHON

EXEMPLE : *l'animal secret est* ***LE COCHON****. Le narrateur peut jouer Circé verticalement, pour indiquer que ce personnage a un rapport avec* ***LE COCHON*** *(elle est célèbre pour avoir transformé l'équipage de l'Odysseus en porcs). Il peut aussi jouer Méduse horizontalement pour indiquer que l'animal secret n'a rien à voir avec les serpents ou les reptiles en général.*

À vous de jouer : quels liens voyez-vous entre ***ARGOS*** *et* ***LE MOUTON*** *?*



HORRIBLE GUILD

© 2020 HORRIBLE GUILD.
HORRIBLE GUILD, SIMILO, and their logos are trademarks of HORRIBLE GUILD.

Hjalmar Hach, Pierluca Zizzi, Martino Chiacchiera

Naïade

Adaptation et distribution françaises :

GIGAMIC

ZAL Les Garennes
F62930 WIMEREUX - France
www.gigamic.com

Données et adresse à conserver. 12-2020