WIZARDING WORLD | Harry Potter

SIMILO

RÈGLES DU JEU

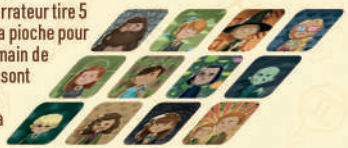
Similo est un jeu coopératif : tous les joueurs cherchent à identifier le personnage secret à l'aide d'une série d'indices.

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 **le personnage secret** que les autres joueurs doivent trouver !
2. Piocher 11 cartes supplémentaires, y ajouter le personnage secret, et mélanger l'ensemble. Il y a donc 12 personnages en jeu.
3. Placer les 12 personnages 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 personnages de la grille. S'ils retirent le personnage secret, le groupe **perd immédiatement** la partie. S'il ne reste que le personnage 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 le personnage secret. Un indice peut être joué horizontalement ou verticalement :

VERTICALEMENT - les personnages joués verticalement ont quelque chose en commun avec le personnage secret.

HORIZONTALEMENT - les personnages joués horizontalement ont quelque chose qui les oppose au personnage 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 le personnage secret et les personnages des cartes Indice sont limitées uniquement par l'imagination du narrateur : détails physiques, émotions, métier, idées, etc.

C'est aux autres joueurs de comprendre ce que le narrateur essaye de suggérer !



EXEMPLE: *Le narrateur doit mener les autres joueurs à identifier* ***RUBEUS HAGRID****. Il pourrait jouer* ***ALBUS DUMBLEDORE*** *verticalement, pour impliquer que le personnage secret a une barbe, travaille à Poudlard, ou aide Harry dans de nombreuses situations. Ou, il pourrait jouer* ***BELLATRIX LESTRANGE*** *horizontalement pour montrer que le personnage secret est un personnage gentil, n'est pas une femme, ou est physiquement imposant.*

2 - DISCUTER ET RETIRER DES PERSONNAGES

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



***EXEMPLE** : Le narrateur joue **ALBUS DUMBLEDORE** verticalement. Les autres joueurs observent les cartes sur la table et commencent à discuter. Ils pensent que le personnage secret pourrait être un professeur, avoir une barbe, ou être un personnage gentil. Ils décident de retirer **LORD VOLDEMORT**, puisque cette carte semble n'avoir rien en commun avec **ALBUS DUMBLEDORE**.*

Si la carte retirée par les joueurs n'est PAS le personnage 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 personnage en jeu est le personnage secret, tous les joueurs (et le narrateur) ont gagné !**

Notez que si les joueurs retirent le personnage 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 (A) et l'autre comme pioche d'indices (B).

PRÉPARATION

Le narrateur tire une carte de la pioche de personnages (paquet A) et la regarde : c'est le personnage secret. Il prend ensuite 11 cartes dans cette même pioche, y glisse le personnage secret, mélange le tout et place les cartes en grille de 4x3 comme d'habitude.

Ensuite, le narrateur prend 5 cartes dans la pioche d'indices (paquet B) 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.



CRÉDITS

AUTEURS : Hjalmar Hach, Pierluca Zizzi, Martino Chiacchiera
ILLUSTRATIONS : Naïade
DIRECTEUR ARTISTIQUE : Lorenzo Silva
DESIGN GRAPHIQUE : Noa Vassalli
LIVRE DE RÈGLES : Alessandro Pra', Andrea Lugli
ÉDITION : William Niebling, Alessandro Pra'
CHEF DE PROJET : Andrea Lugli
DIRECTEUR DE PRODUCTION : Flavio Mortarino

© 2022 HORRIBLE GUILD. HORRIBLE GUILD, SIMILO, and their logos are trademarks of HORRIBLE GUILD.

Adaptation et distribution françaises :
ZAL Les Garennes
F62930 WIMEREUX - France
www.gigamic.com

WIZARDING WORLD characters, names and related indicia are © & TM Warner Bros. Entertainment Inc. Publishing Rights © JKR. (s22)

Données et adresse à conserver. 10-2021

