SIMILO CONTES

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

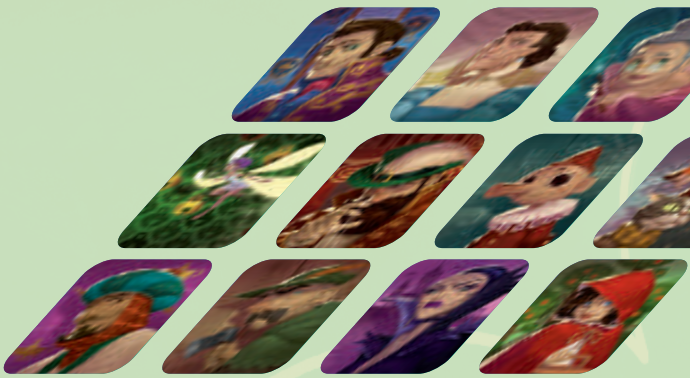
Le narrateur doit jouer 1 indice de sa main pour aider les joueurs à identifier le personnage secret. Un indice peut être joué horizontalement ou verticalement :

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 !



Le Petit Chaperon Rouge



Blanche-Neige



Le Génie

Exemple : le personnage secret est le Petit Chaperon Rouge. Le narrateur peut jouer Blanche-Neige verticalement pour faire deviner que le personnage secret est une fille, a les cheveux bruns, ou que l'on retrouve du rouge et du vert sur sa carte. Il peut aussi jouer le Génie horizontalement, pour indiquer que le personnage secret est humain, n'est pas un homme, n'est pas costaud, ou n'utilise pas de magie.

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.



Blanche-Neige



Le Renard et le Chat

Exemple : le narrateur a joué Blanche-Neige verticalement. Les joueurs regardent les cartes de la grille et discutent. Ils déduisent que le personnage secret pourrait être une femme, avoir les cheveux bruns, être un personnage de Grimm, ou être une princesse. Le Renard et le Chat ne remplissent aucune de ces conditions, les joueurs décident donc de retirer cette carte.

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 !

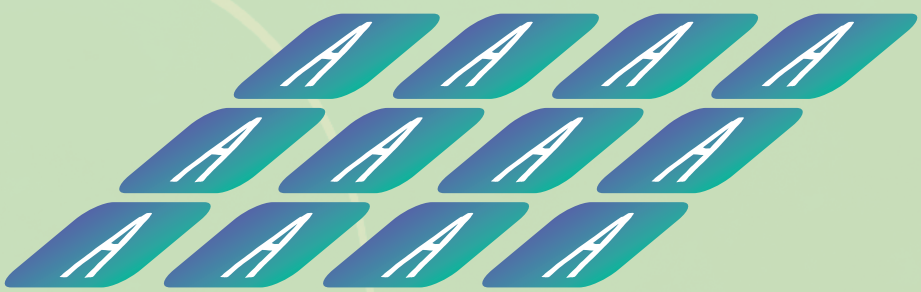
Notez que si les joueurs retirent le personnage secret du jeu, la partie est immédiatement perdue pour tous !

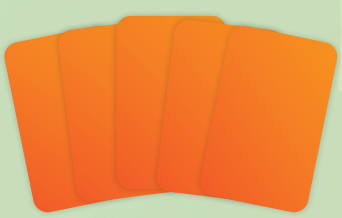
JOUER AVEC PLUSIEURS PAQUETS

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, par exemple *Similo : Contes*) 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, 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.



Elizabeth I re



Confucius



La Reine de Cœur

Exemple : le personnage secret est la Reine de Cœur. Le narrateur peut jouer Elizabeth Ire verticalement, pour indiquer que le personnage secret est une femme, est une reine, a une coiffure de majesté, est puissante, ou a quelque chose à voir avec l'Angleterre. Il peut aussi jouer Confucius horizontalement pour indiquer que le personnage secret n'est pas un homme, n'est pas pacifique, n'est pas une icône culturelle, ou n'est pas un personnage d'Extrême-Orient.

À vous de jouer : quels liens voyez-vous entre Cléopâtre et la Méchante Reine ?



CRÉDITS

AUTEURS : Hjalmar Hach, Pierluca Zizzi, Martino Chiacchiera
ILLUSTRATIONS : Naïade
DIRECTION ARTISTIQUE : Lorenzo Silva
CONCEPTION GRAPHIQUE : Noa Vassalli, Rita Ottolini
RÉDACTION : Alessandro Pra', Laura Severino
ÉDITION : William Niebling, Alessandro Pra'
RELECTURE : William Niebling
CHEF DE PROJET : Laura Severino
RESPONSABLE PRODUCTION : Flavio Mortarino
TRADUCTION : Antoine Prono (Transludis)

REMERCIEMENTS

Valentina Salimbeni, Renato Sasdelli, Eric Lang, Andrea Chiarvesio, Valentina Adduci, Armin Silva, Francesca Cerutti, Teodor Francesco Maria Hach, Martina Marinoni, Giulio Panfilo Vassalli, Heiko Eller-Bilz, David Preti, Andrea Marinetti, Federico Corbetta, Paolo Tajé, Pietro Righi Riva, Lucaricci, Alexandra Zanasi, Fabio Leva, Alessio "Valhalla" Vallese, Alessio Lana, Fabio Cambiaghi, Paoletta Mogliotti, Franchino Barone, Giuliano Acquati, Andrea "Sgananzium" Bianchin, Mauro Marinetti, Marco Brera, Alessandro Adduci, Anna Chiara Ogliari, et bien plus encore !

HORRIBLE GUILD

© 2019 HORRIBLE GUILD. HORRIBLE GUILD, SIMILO, and their logos are trademarks of HORRIBLE GUILD.

Adaptation et distribution françaises :

GIGAMIC

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