SiMiLo

MYTHEN

FINDET DEN GEHEIMEN CHARAKTER!

SIMILO MYTHEN

SPIELREGEL

Similo ist ein kooperatives Spiel.
Alle Spieler versuchen gemeinsam, den geheimen Charakter mithilfe einer Reihe von Tipps zu erraten.

LOS GEHT'S!

Wählt oder bestimmt zufällig einen Spieler, der zum Tippgeber wird. Die anderen Spieler sind die Ratenden. Der Tippgeber mischt das Kartendeck und legt es verdeckt vor sich.

Dann muss der Tippgeber:

1. Genau 1 Karte ziehen, sie sich geheim ansehen und merken. Dies ist der **GEHEIME CHARAKTER**, den die Ratenden herausfinden müssen!
2. Weitere 11 Karten ziehen und zusammen mit dem geheimen Charakter mischen. Das sind die 12 Charaktere dieser Partie.
3. Diese 12 Charaktere offen in einem 4x3-Raster auslegen.
4. Schließlich noch 5 Karten vom Deck ziehen und auf die Hand nehmen. Das sind seine Start-Tipps.

SPIELRUNDEN

Das Spiel dauert 5 Runden; in jeder Runde spielt der Tippgeber 1 Tipp aus und die Ratenden werden 1 oder mehr Charaktere aus der Auslage entfernen. Sollten die Ratenden den geheimen Charakter entfernen, haben alle Spieler SOFORT VERLOREN. Sollte es ihnen jedoch gelingen, alle Karten außer dem geheimen Charakter zu entfernen, GEWINNEN ALLE SPIELER GEMEINSAM! ZUM SPIELABLAUF:

1 - NEUEN TIPP AUSSPIELEN

Der Tippgeber muss 1 Tipp aus seiner Hand ausspielen, damit die Ratenden den geheimen Charakter identifizieren können. Tipps können entweder hoch- oder querformatig ausgespielt werden:

HOCHFORMATIGE TIPPS - Charaktere auf hochformatig ausgelegten Tipps besitzen irgendeine GEMEINSAMKEIT mit dem geheimen Charakter.

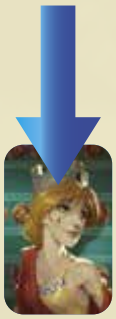
QUERFORMATIGE TIPPS - Charaktere auf querformatig ausgelegten Tipps besitzen irgendeinen UNTERSCHIED zum geheimen Charakter.

Der Tippgeber darf nichts sagen, nicht gestikulieren und keine sonstigen Hilfestellungen geben, er darf lediglich Karten ausspielen.

Direkt nach dem Ausspielen zieht der Tippgeber 1 Karte, um wieder 5 Handkarten zu haben.

Die bisher ausgespielten Tipps bleiben offen liegen, in jeder weiteren Runde kommt 1 neuer Tipp dazu. Alle Tipps bleiben bis zum Ende des Spiels relevant.

Welche Gemeinsamkeiten (oder Unterschiede) zwischen dem geheimen Charakter und den auf den Tipps abgebildeten Charakteren bestehen sollen, liegt ganz beim Tippgeber: es können physische Eigenschaften sein, Emotionen, Berufe, Gedankenspiele und so weiter. Es ist die Aufgabe der Ratenden, herauszufinden, was ihnen der Tippgeber wohl mitteilen möchte!



Tyche

Argus

Beispiel: *Der Tippgeber muss die Ratenden dazu bringen,* ***Hera*** *zu erraten. Er könnte* ***Tyche*** *hochformatig ausspielen, um darauf hinzuweisen, dass der geheime Charakter eine Frau, eine Göttin oder eine Schönheit ist. Er könnte z. B. auch* ***Argus*** *querformatig ausspielen, um zu zeigen, dass der geheime Charakter kein Mann oder Monster ist oder nicht bedrohlich wirkt.*

2 - BERATUNG UND CHARAKTERE WEGNEHMEN

Die Ratenden müssen jetzt den (hoch- oder querformatig) ausgespielten Tipp prüfen und sich beratschlagen, um daraufhin Karten zu entfernen, die sie NICHT für den geheimen Charakter halten.

In der ersten Runde müssen die Ratenden mithilfe des gegebenen Tipps 1 Karte der 12 ausliegenden entfernen, von der sie glauben, dass es sich NICHT um den geheimen Charakter handelt.

ARTEMIS

ACHILLES

BEISPIEL: *Der Tippgeber spielt* ***ARTEMIS*** *hochformatig aus. Die Ratenden sehen sich die ausliegenden Karten an und beraten sich. Sie denken, der geheime Charakter könnte weiblich sein, eine Göttin, vielleicht eine Waffe haben oder grün dargestellt sein. Sie beschließen,* ***ACHILLES*** *zu entfernen, weil diese Karte offenbar keine Gemeinsamkeiten mit Artemis hat.*

Sollte der entfernte Charakter NICHT der geheime Charakter sein, beginnt die nächste Runde: Der Tippgeber spielt 1 weiteren Tipp aus. Die Ratenden müssen **2 Charaktere in der 2. Runde** entfernen, **3 in der 3.** und **4 in der 4.** In der **5. Runde sind nur noch 2 Charaktere übrig**. Nachdem der 5. Tipp ausgespielt wurde, müssen die Ratenden 1 der 2 verbliebenen Charaktere entfernen. Sollte der dann ausliegende Charakter der geheime Charakter sein, haben alle Spieler gewonnen!

Sollten die Ratenden zu einem beliebigen Zeitpunkt des Spiels den geheimen Charakter entfernen, haben alle Spieler ***SOFORT VERLOREN!***

UNTERSCHIEDLICHE KARTENDECKS KOMBINIEREN

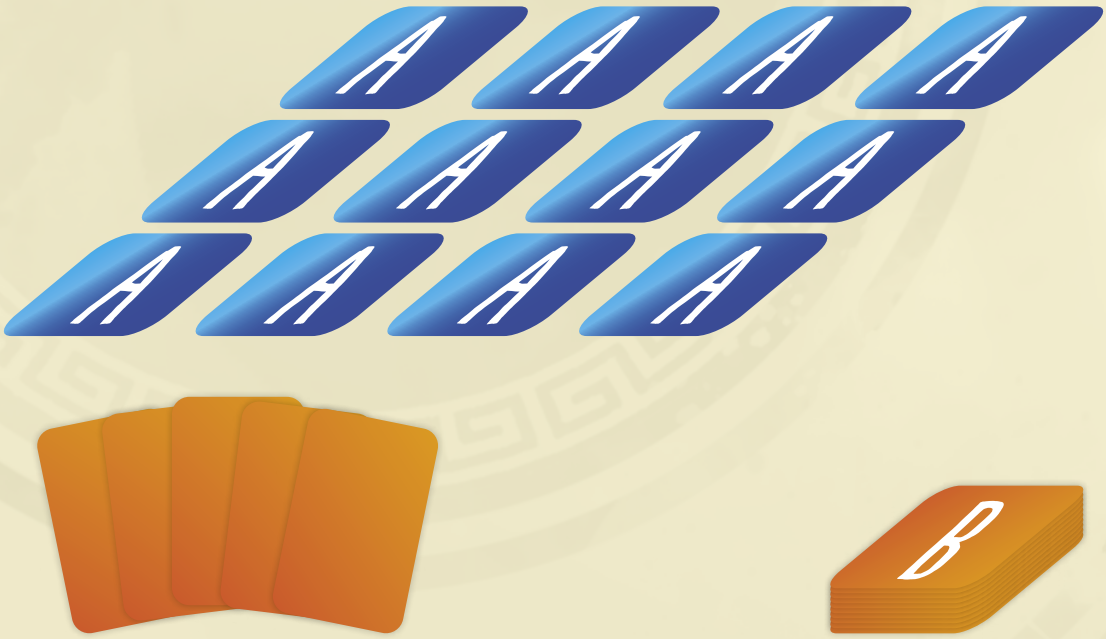
Es gibt verschiedene Versionen von SIMILO! Wenn ihr mehr als eins besitzt, könnt ihr zwei unterschiedliche Decks kombinieren, um neue, interessante Strategien auszuprobieren!

Nehmt einfach 2 Versionen von SIMILO und nutzt eine als Charakterdeck (A) und die andere als Tippdeck (B).

SPIELAUFBAU

Der Tippgeber zieht 1 Karte aus dem Charakterdeck (A, beispielsweise SIMILO: Märchen) und sieht sie sich geheim an. Sie ist der geheime Charakter. Danach zieht er weitere 11 Karten aus dem Charakterdeck, mischt alle 12 Karten und legt sie offen im 4x3-Raster in die Mitte. Das sind die 12 Charaktere dieser Partie.

Schließlich zieht der Tippgeber 5 Karten vom Tippdeck (B, beispielsweise SIMILO: Geschichte). Das sind seine Start-Tipps.



SPIELRUNDEN

Es gelten die Regeln des normalen Spiels mit 1 Deck, mit einer Ausnahme: der Tippgeber darf nur die Karten des Tippdecks (B) benutzen, um Tipps zu geben und Karten nachzuziehen.

MARY SHELLY

KONFUZIUS

ECHIDNA

BEISPIEL: *Der Tippgeber muss die Ratenden dazu bringen,* ***ECHIDNA*** *zu erraten. Er könnte* ***MARY SHELLEY*** *hochformatig ausspielen, um anzudeuten, dass der geheime Charakter eine Frau ist oder etwas mit Monstern zu tun hat. Oder er könnte* ***KONFUZIUS*** *quer ausspielen, um darauf hinzuweisen, dass der geheime Charakter kein Mann ist und nicht friedvoll.*

Versucht doch mal als kleine Übung herauszubekommen, was Kleopatra mit Jason gemeinsam hat!