

## 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.

# SIMILO

## WASSERTIERE

## 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.



## 1. HINWEISE AUSSPIELEN

Der Hinweisgeber spielt 1 Hinweis von der Hand aus, der angibt, welche Karten die Ratenden entfernen sollen. Es gibt zwei Hinweisarten:

### HINWEISE AUFS ENTFERNEN:

Hinweise, die **WAAGERECHT** ausgespielt werden, haben etwas gemeinsam mit einer oder mehreren Karten, die **ENTFERNT** werden sollen.

### HINWEISE AUFS BEHALTEN:

Hinweise, die **SENKRECHT** ausgespielt werden, haben etwas gemeinsam mit einer oder mehreren Karten, die **BEHALTEN** werden sollen.

Die Hinweise werden neben das Raster gelegt. Alle Hinweise bleiben bis zum Spielende liegen.



ORCA



DELFIN



DOKTORFISCH

**BEISPIEL:** Die Geheime Karte ist der ORCA. Du könntest den DELFIN senkrecht ausspielen, um die Ratenden dazu zu bringen, Tiere zu **BEHALTEN**, die Säugetiere oder Fleischfresser sind oder für ihre Intelligenz bekannt. Oder du könntest den DOKTORFISCH waagrecht ausspielen, damit die Ratenden Tiere **ENTFERNEN**, die Fische oder Pflanzenfresser sind oder auffällige Farben haben.

## HINWEISE GEBEN

Die Gemeinsamkeiten von Hinweisarten 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 den **BLAUWAL** ausspielen, falls du die Ratenden auf **Säugetiere**, Tiere die weite Strecken zurücklegen oder große Tiere hinweisen willst.



Du kannst den **SEEEGEL** ausspielen, falls du die Ratenden auf **Pflanzenfresser**, Tiere mit Stacheln oder Tiere, die nicht schwimmen können, hinweisen willst.



Du kannst den **NAUTILUS** ausspielen, falls du die Ratenden auf **Weichtiere**, Tiere mit einer Muschel oder Tiere, die als lebende Fossilien gelten, hinweisen willst.



Du kannst den **HUMMER** ausspielen, falls du die Ratenden auf **Krustentiere**, Tiere mit Zangen oder Tiere, die am Meeresboden leben, hinweisen willst.

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 KARTEN ENTFERNEN**, haben alle Spieler **SOFORT VERLOREN!**



*BEISPIEL: Der Hinweisgeber spielt den ZITTEAAL waagrecht aus. Die Ratenden schauen sich die Kartenauslage an und diskutieren. Sie vermuten der zu entfernende Charakter könnte ein Fisch sein, ein Fleischfresser oder im Süßwasser leben. Sie entfernen den WELS, da er am meisten mit dem Zitteraal 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 KARTEN ÜBRIG IST, HABEN ALLE SPIELER GEMEINSAM GEWONNEN!**

## 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: WILDE TIERE**). 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: WASSERTIERE**). Jedesmal, wenn du **HINWEISKARTEN ZIEHST** (egal, ob am Spielbeginn oder wenn du später Karten nachziehst) ziehst du sie von hier.



### SPIELVARIANTE FÜR FORTGESCHRITTENE

Falls ihr die Spielschwierigkeit weiter erhöhen wollt, könnt ihr diese **VARIANTE FÜR FORTGESCHRITTENE** ausprobieren.

Ihr spielt nach den üblichen Regeln mit einer Änderung: Der Hinweisgeber darf **NUR HINWEISE AUFS ENTFERNEN** geben.

## CREDITS

**GAME DESIGN:** Hjalmar Hach, Pierluca Zizzi, Martino Chiacchiera

**ARTWORK:** Naiade

**ART DIRECTION:** Lorenzo Silva

**GRAPHIC DESIGN:** Noa Vassalli, Rita Ottolini

**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

**ÜBERSETZUNG:** Michael Kröhnert

**REDAKTION:** Sabine Machaczek

**HERAUSGEBER:** Heiko Eller-Bilz

**BESONDERER DANK:** Sofia Reibel

© 2019-2026 HORRIBLE GAMES.

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

