

SiMiLO

SPROOKJES

SPELREGELS

Similo is een coöperatief spel. Alle spelers werken met elkaar samen om met een serie aanwijzingen het geheime karakter te ontmaskeren.

VOORBEREIDING

Kies een speler die de rol van tipgever op zich neemt. De andere spelers zijn de raders. De tipgever schudt de kaarten en legt de stapel gedekt op tafel.

De tipgever doet daarna het volgende:

1. Hij trekt 1 kaart en bekijkt deze in het geheim. De kaart toont het **GEHEIME KARAKTER** dat door de raders moet worden gevonden.
2. Hij trekt nog 11 kaarten en schudt deze samen met het geheime karakter. Dit zijn de 12 karakters in dit spel.
3. Hij legt de 12 karakters open op tafel en vormt daarmee een blok van 4 bij 3.
4. Tot slot trekt hij 5 kaarten van de stapel. Dit is zijn starthand met aanwijzingen.



KORT SPELOVERZICHT

Elke ronde speelt de tipgever 1 aanwijzing, waarna de raders één of meer karakters uit het blok verwijderen. Verwijderen de raders het geheime karakter, dan hebben alle spelers **DIRECT VERLOREN**. Slagen ze erin om alle kaarten te verwijderen met uitzondering van het geheime karakter, dan hebben **ALLE SPELERS GEWONNEN!**

SPELVERLOOP

Het spel duurt maximaal 5 rondes. Elke ronde bestaat uit 2 fasen: Het spelen van een nieuwe aanwijzing door de tipgever en het verwijderen van karakters door de raders.

1 - EEN NIEUWE AANWIJZING SPELEN

De tipgever moet 1 aanwijzing uit zijn hand spelen om de raders te helpen het geheime karakter te vinden. Hij mag de aanwijzing verticaal of horizontaal spelen:

VERTICALE AANWIJZING - het karakter op de aanwijzing heeft iets met het geheime karakter **GEMEEN**.

HORIZONTALE AANWIJZING - het karakter op de aanwijzing heeft iets dat van het geheime karakter **VERSCHILT**.

De tipgever mag niet praten, geen gebaren maken en geen andere manieren gebruiken om met de raders te communiceren: hij mag uitsluitend aanwijzingen op tafel spelen.

Direct na het spelen van een aanwijzing trekt de tipgever 1 kaart om zijn hand tot 5 aan te vullen.

Gespeelde aanwijzingen blijven tot het einde van het spel op tafel liggen. Zo komt er dus elke ronde één bij.

OPMERKING: de overeenkomsten (of verschillen) tussen het geheime karakter en de karakters op de aanwijzingen worden uitsluitend bepaald door de verbeelding van de tipgever. Dit zouden fysieke kenmerken, emoties, beroepen, ideologieën, enzovoort, kunnen zijn. Het is aan de raders om te begrijpen waar de tipgever naar verwijst!



SNEEUWWITJE



GEEST

VOORBEELD: de tipgever moet de raders naar het geheime karakter **ROODKAPJE** leiden. Hij zou **SNEEUWWITJE** verticaal kunnen spelen om aan te geven dat het geheime karakter een meisje is, donker haar heeft of dat het iets met de kleuren rood of groen te maken heeft. Of hij zou **GEEST** horizontaal kunnen spelen om aan te geven dat het geheime karakter menselijk is, niet mannelijk, fysiek geen indruk maakt of geen magie gebruikt.

2 - DISCUSSIËREN EN KARAKTERS VERWIJDEREN

De raders moeten nu de gespeelde (horizontale of verticale) aanwijzing analyseren en met elkaar overleggen welke kaarten ze willen verwijderen omdat ze denken dat deze NIET het gezochte karakter zijn. In de eerste ronde moeten de raders op basis van de door de tipgever gegeven informatie 1 kaart, waarvan ze denken dat het NIET het geheime karakter is, uit het blok van 12 verwijderen.



SNEEUWWITJE



**DE VOS
EN DE KAT**

***VOORBEELD:** de tipgever speelt **SNEEUWWITJE** verticaal. De raders bekijken de kaarten op tafel en starten het overleg. Ze denken dat het geheime karakter vrouwelijk is, donker haar heeft, een karakter uit een sprookje van Grimm is of een goede prinses is. Ze besluiten **DE VOS EN DE KAT** te verwijderen, omdat die kaart niets met **SNEEUWWITJE** gemeen lijkt te hebben.*

Toont de door de raders verwijderde kaart NIET het geheime karakter, dan gaan de spelers verder naar de volgende ronde en de tipgever speelt een nieuwe aanwijzing. In de tweede ronde moeten de raders **2 KAARTEN** verwijderen, in de derde ronde **3** en in de vierde ronde **4**. Aan het begin van de vijfde ronde liggen dan nog 2 karakters open. Na de vijfde aanwijzing moeten de raders 1 van de 2 overgebleven karakters verwijderen. Toont de als laatste overgebleven kaart het geheime karakter, dan winnen alle spelers!

***OPMERKING:** als de raders op welk moment dan ook het geheime karakter verwijderen, dan hebben alle spelers direct verloren!*

HOE COMBINEER JE VERSCHILLENDE VERSIES?

Er bestaan verschillende versies van SIMILO. Hebben de spelers er meer dan 1, dan kunnen ze die combineren om nieuwe en andere strategieën te creëren!

Kies twee versies om mee te spelen. Gebruik er 1 als stapel karakters (A) en 1 als stapel aanwijzingen (B).

VOORBEREIDING

De tipgever trekt 1 kaart van de stapel karakters (stapel A, bijvoorbeeld SIMILO: Sprookjes) en bekijkt deze in het geheim. De kaart toont het geheime karakter. Hij trekt nog 11 kaarten en schudt deze samen met het geheime karakter. Hij legt de 12 karakters open op tafel en vormt daarmee een blok van 4 bij 3.

Tot slot trekt hij 5 kaarten van de stapel aanwijzingen (stapel B, bijvoorbeeld SIMILO: Historie). Dit is zijn starthand met aanwijzingen.



SPELVERLOOP

De spelregels van het spel met 1 stapel zijn van kracht. Het enige verschil bestaat eruit dat de tipgever uitsluitend kaarten van de stapel aanwijzingen (B) mag gebruiken om aanwijzingen te geven en zijn hand aan te vullen.



KONINGIN ELIZABETH I



CONFUCIUS



VOORBEELD: de tipgever moet de raders naar de **HARTENKONINGIN** leiden. Hij zou **KONINGIN ELIZABETH I** verticaal kunnen spelen om aan te geven dat het geheime karakter een vrouw is, een koningin is, een majestueus kapsel heeft, machtig is of iets met Engeland te maken heeft. Of hij zou **CONFUCIUS** horizontaal kunnen spelen om aan te geven dat het geheime karakter geen man is, niet vreedzaam is, geen cultureel figuur is of geen karakter uit een oostelijke cultuur is.

Daag jezelf uit en vind de juiste aanwijzingen om Cleopatra aan De boze koningin te linken!

