

SIMILO



JURASSIC WORLD

SPELREGELS

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

VOORBEREIDING

Kies een speler die de rol van **TIPGEVER** op zich neemt. De andere spelers zijn de **RADERS**. De tipgever doet daarna het volgende:

1. Hij schudt alle kaarten en legt die als **GEDEKTE STAPEL** op tafel.
2. Hij trekt 12 kaarten van de stapel en bekijkt er in het geheim 1 van. Dit is de **GEHEIME KAART** die door de raders moet worden gevonden!
3. Hij schudt de 12 kaarten in zijn hand en **LEGT DIE DAN OPEN OP TAFEL** in een blok van 4 bij 3.
4. Hij trekt 5 kaarten van de stapel. Dit is zijn starthand met **AANWIJZINGEN**.



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 kaarten door de raders.

1. EEN NIEUWE AANWIJZING SPELEN

De tipgever moet 1 aanwijzing uit zijn hand spelen om de raders te helpen de geheime kaart te vinden. Er zijn 2 soorten aanwijzingen:

VERWIJDERAANWIJZING - Hij speelt de aanwijzing **HORIZONTAAL**; Deze aanwijzing heeft iets gemeen met 1 of meer kaarten waarvan de tipgever wil dat de raders die **VERWIJDEREN**.

BEHOUDAANWIJZING - Hij speelt de aanwijzing **VERTICAAL**; Deze aanwijzing heeft iets gemeen met 1 of meer kaarten waarvan de tipgever wil dat de raders die **BEHOUDEN**.

Leg aanwijzingen naast het blok met kaarten. Alle aanwijzingen blijven tot het einde van het spel liggen.



GIGANOTOSAURUS



TYRANNOSAURUS REX



BARBARIDACTYLUS

VOORBEELD: de geheime kaart is de **GIGANOTOSAURUS**. Je kunt de **TYRANNOSAURUS REX** als behoudaanwijzing spelen om aan te geven dat de raders dinosaurussen moeten behouden die vleeseters of tweebeinig zijn, of tijdens het Laat-Krijt leefden. Of je kunt de **BARBARIDACTYLUS** als verwijderaanwijzing spelen om aan te geven dat de te verwijderen dinosaurussen viseters, vliegende reptielen of middelgroot zijn.

HOE GEEF JE AANWIJZINGEN?

De overeenkomsten tussen de dinosaurussen op de aanwijzing en die op de te verwijderen (of te behouden) kaarten worden uitsluitend bepaald door de verbeelding van de tipgever. Het is aan de raders om te begrijpen waar de tipgever naar verwijst!



Je kunt de **DUNKLEOSTEUS** spelen als je de raders naar viseters, grote dieren of kaarten met een groene achtergrond wilt sturen.



Je kunt de **COMPSOGNATHUS** spelen als je de raders naar tweebeinigen, dieren die tijdens het Laat-Jura leefden of kleine dinosaurussen wilt sturen.



Je kunt de **INDORAPTOR** spelen als je de raders naar kruisingsen, vleeseters of dinosaurussen die in de film "Jurassic World: Fallen Kingdom" voorkomen, wilt sturen.



Je kunt de **STEGOSAURUS** spelen als je de raders naar plantenetters, vierbeinigen of kaarten met een herkenbare plaats op de achtergrond wilt sturen.

DE TIPGEVER MAG NIET PRATEN, GEEN GEBAREN MAKEN EN GEEN ANDERE MANIEREN GEBRUIKEN OM MET DE RADERS TE COMMUNICEREN: HIJ MAG UITSLUITEND AANWIJZINGEN SPELEN.

Direct na het spelen van een aanwijzing trekt de tipgever 1 kaart OM ZIJN HAND TOT 5 AAN TE VULLEN.

2. DISCUSSIËREN EN DINOSAURUSSEN VERWIJDEREN

De raders moeten nu de gespeelde aanwijzing analyseren en bepalen **WELKE KAARTEN ZE WILLEN VERWIJDEREN. LET OP!** Als de raders op welk moment dan ook **DE GEHEIME KAART VERWIJDEREN**, hebben alle spelers **DIRECT VERLOREN!**



VOORBEELD: de tipgever speelt de **PACHYCEPHALOSAURUS** als **VERWIJDERAANWIJZING**. De raders bekijken de kaarten op tafel en overleggen. Ze denken dat de te verwijderen dinosaurussen tweebeinig kunnen zijn, tijdens het Laat-Krijt leefden of spiezen op hun kop hebben. Ze besluiten om de **STYRIMOLOCH** te verwijderen omdat die het meeste met de **PACHYCEPHALOSAURUS** gemeen lijkt te hebben.

Het aantal te verwijderen kaarten varieert per ronde:

Ronde	1	2	3	4	5
Aantal te verwijderen kaarten	1	2	3	4	1

Toont **GEEN** van de door de raders verwijderde kaarten de geheime kaart, dan gaan de spelers verder naar de volgende ronde. **TOONT DE ALS LAATSTE OVERGEBLEVEN KAART DE GEHEIME KAART, DAN WINNEN ALLE SPELERS!**

HOE COMBINEER IK VERSCHILLENDE VERSIES?

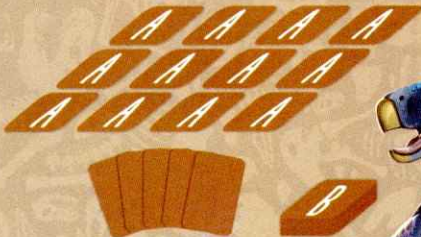
Er bestaan verschillende versies van SIMILO. Hebben de spelers er meer dan 1, dan kunnen ze **TWEE VERSCHILLENDE STAPELS KAARTEN** combineren om nieuwe en andere strategieën te creëren!

Kies 2 versies om mee te spelen. Gebruik er 1 als **STAPEL KARAKTERS (A)** en 1 als **STAPEL AANWIJZINGEN (B)**.

SPELREGELWIJZIGINGEN

De gebruikelijke spelregels zijn van kracht, maar pas de volgende wijzigingen toe:

1. Gebruik de **STAPEL KARAKTERS** (stapel A, bijvoorbeeld: **SIMILO: JURASSIC WORLD**) om het blok van 12 kaarten op te bouwen. Deze stapel is daarna de rest van het spel niet meer nodig.
2. De tipgever moet altijd **AANWIJZINGEN TREKKEN** (zowel aan het begin van het spel als bij het aanvullen van zijn hand) van de **STAPEL AANWIJZINGEN** (stapel B, bijvoorbeeld: **SIMILO: WILDE DIEREN**).



VARIANT VOOR GEVORDERDEN

Met deze **VARIANT** kun je de moeilijkheidsgraad van het spel nog verder verhogen.

Alle spelregels van het basisspel blijven van kracht, maar de tipgever mag bij het geven van aanwijzingen uitsluitend **VERWIJDERAANWIJZINGEN** spelen.



© 2019-2024 Horrible Guild
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice:
0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

Auteurs: Hjalmar Hach, Pierluca Zizzi en Martino Chiacchiera
Illustraties: Naiade
Vertaling & eindredactie:
999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden.
Made in China

© 2019-2024 HORRIBLE GAMES.
HORRIBLE GUILD, SIMILO en hun logo's zijn handelsmerken van HORRIBLE GAMES s.r.l.



© Universal City Studios LLC and
Amblin Entertainment, Inc.
All Rights Reserved.
WWW.JURASSICWORLD.COM

