SIMILO
Divy světa

CÍL HRY

Napovídač dává nápovědy Hledačům, kteří se snaží společně najít tajný div světa na kartě.

PŘIPRAVIT!

Vyberte jednoho hráče, který bude **NAPOVÍDAČEM**. Ostatní hráči budou **HLEDAČI**. Napovídač potom:

1. Zamíchá karty a vytvoří tak **DOBÍRACÍ BALÍČEK**, který položí lícem dolů na stůl.
2. Táhne si 12 karet z balíčku a tajně se na 1 z nich podívá. Tato karta se stává **TAJNOU KARTOU**, kterou musí Hledači najít.
3. Zamíchá všech 12 karet a **ROZLOŽÍ JE LÍCEM NAHORU** do mřížky o rozměrech 4 × 3 karty.
4. Dobere do ruky 5 karet z balíčku. Tyto karty představují jeho počáteční možnosti **NÁPOVĚD**.





JAK HRÁT

Similo je kooperativní hra, kdy hráči **SPOLUPRACUJÍ**, aby společně objevili **TAJNOU KARTU** pomocí nápověd. Hraje se celkem na 5 kol.

1. HRANÍ NÁPOVĚD

Napovídač musí zahrát z ruky 1 nápovědu, která pomůže Hledačům správně určit tajnou kartu. Ve hře jsou 2 typy nápověd:

ODSTRANĚNÍ KARTY – Napovídač zahrál kartu nápovědy **VODOROVNĚ**. Taková karta říká, že má něco společného s kartou nebo kartami, které Hledači musí **ODSTRANIT** ze hry.

PONECHÁNÍ KARTY – Napovídač zahrál kartu nápovědy **SVISLE**. Taková karta říká, že má něco společného s kartou nebo kartami, které Hledači musí **PONECHAT** ve hře.



KOLOSEUM



PETRA



SOCHA SVOBODY

*Příklad: Tajná karta je **KOLOSEUM**. Můžete zahrát kartu **PETRA** jako nápovědu k ponechání, abyste naznačili, že by Hledači měli na stole **ZANECHAT** karty budov, staveb z kamene nebo těch, které patří mezi nových sedm divů světa. Můžete také zahrát kartu **SOCHA SVOBODY** jako nápovědu k odstranění, abyste naznačili, že je potřeba **ODSTRANIT** karty soch, staveb z kovu nebo staveb postavených v moderní době.*

DÁVÁNÍ NÁPOVĚD

Podobnosti mezi divy světa na kartách nápověd a na kartách k odstranění závisí jen a pouze na představivosti Napovídače... Úkolem Hledačů je uhodnout, co se jim Napovídač přesně snaží naznačit!



*Můžete zahrát **EIFFELOVU VĚŽ**, abyste naznačili, že je třeba hledat kovovou stavbu, moderní budovu nebo kartu s noční oblohou na pozadí.*



*Můžete zahrát **VELKOU PYRAMIDU V GÍZE**, abyste naznačili, že je třeba hledat hrobku, africkou pamětihodnost nebo jeden ze sedmi divů starověkého světa.*



*Můžete zahrát **BOROBUDUR**, abyste naznačili, že je třeba hledat buddhistickou pamětihodnost, stupňovitou budovu nebo poutní místo.*



*Můžete zahrát **HRAD HIMEDŽI**, abyste naznačili, že je třeba hledat pevnost, obrannou stavbu nebo budovu spojovanou se šlechtou.*

NAPOVÍDAČ NESMÍ MLUVIT, GESTIKULOVAT ČI JAKKOLI JINAK KOMUNIKOVAT S HLEDAČI. SMÍ POUZE HRÁT NÁPOVĚDY NA STŮL.

Okamžitě po zahrání nápovědy si Napovídač **DOBERE** 1 kartu z balíčku, aby měl v ruce vždy **5 KARET**.

2. HÁDÁNÍ

Hledači teď musí pečlivě prodiskutovat, kterou kartu **ODSTRANIT** na základě nápovědy od Napovídače.

POZOR! Pokud Hledači kdykoli v průběhu hry **ODSTRANÍ TAJNOU KARTU**, všichni hráči **OKAMŽITĚ PROHRÁVAJÍ**!



PŘÍKLAD: *Napovídač zahrál* ***TÁDŽ MAHAL*** *jako nápovědu k* ***ODSTRANĚNÍ KARTY****. Hledači se na kartu podívali a začali diskutovat. Domnívají se, že by mohli odstranit karty významných hrobek nebo budov vystavených z bílého kamene. Odstraní proto tedy kartu* ***MAUZOLEUM V HALIKARNASSU****, která má s Tádž Mahalem zdánlivě nejvíce společného.*

Počet karet k odstranění se liší na základě herního kola následovně:

KOLO	1	2	3	4	5
POČET KARET K ODSTRANĚNÍ	1	2	3	4	1

Pokud Hledači odstranili kartu, která **NENÍ** tajnou kartou, pokračují do dalšího kola a Napovídač zahraje další nápovědu. **POKUD NA KONCI HRY ZŮSTANE NA STOLE LEŽET POUZE TAJNÁ KARTA, HRÁČI ZVÍTĚZILI!**

JAK HRÁT S VÍCE BALÍČKY

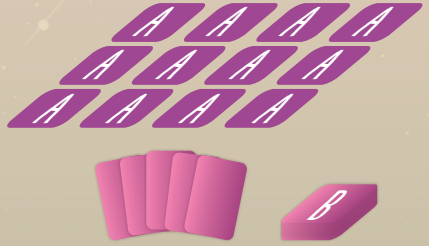
Karetních her SIMILO je celá řada! Pokud máte více balíčků, můžete **DVA Z NICH** zkombinovat a vytvořit nové zajímavé strategie!

Jednoduše si zvolte dva balíčky hry SIMILO, jeden z nich použijte jako **HÁDACÍ BALÍČEK (A)** a druhý jako **DOBÍRACÍ BALÍČEK (B)**.

ZMĚNY V PRAVIDLECH

Ke hraní hry se 2 balíčky se řiďte původními pravidly s těmito změnami:

1. K výběru 12 karet použijte **HÁDACÍ BALÍČEK** (A) (například **SIMILO: HISTORIE**). Se zbytkem karet z tohoto balíčku už hrát nebudete.
2. K výběru karet nápověd (5 karet do ruky na začátku hry a následné **DOBÍRÁNÍ**) použijte **DOBÍRACÍ BALÍČEK** (B) (například **SIMILO: DIVY SVĚTA**).



POKROČILÁ VARIANTA

Pokud si chcete hru trochu zkomplikovat, zkuste si ji zahrát ve variantě **PRO POKROČILÉ**!

Tato varianta hry se hraje podobně jako ta základní, s tím rozdílem, že Napovídač smí hrát pouze karty nápověd k **ODSTRANĚNÍ** karet na stole.

AUTOŘI

NÁVRH HRY: Hjalmar Hach, Pierluca Zizzi, Martino Chiacchiera
ILUSTRACE: Naïade
VÝTVARNÝ NÁVRH: Lorenzo Silva
GRAFICKÝ DESIGN: Noa Vassalli, Rita Ottolini, Annachiara Rossi
TEXT PRAVIDEL: Alessandro Pra', Laura Severino, Renato Sasdelli
ÚPRAVA: William Niebling, Alessandro Pra'
KOREKTURA: William Niebling
VEDOUCÍ PROJEKTU: Lorenzo Silva
TÝM HORRIBLE GUILD: Davide Amici, Federico Corbetta Caci, Ilaria Ceci, Ylenia D'Abundo, Federico "Toy" Dossi, Giulia Monte, Camilla Muschio

Vedoucí produkce CZ/SK verze: Marek Vejborný
Překlad: Tereza Pádecká (CZ); Dominika Štefunková (SK)
Korektura: Lukáš Sábo (CZ); Erika Voleková (SK)
DTP: Petra Hochmannová

© 2019-2026 HORRIBLE GAMES.
HORRIBLE GUILD, SIMILO, and their logos are trademarks of HORRIBLE GAMES s.r.l.

SIMILO
Divy sveta

CIEĽ HRY

Našepkávač dáva pomôcky Hľadačom, ktorí sa spoločne snažia nájsť div sveta na karte.

PRIPRAVIŤ!

Vyberte jedného hráča, ktorý bude **NAČEPKÁVAČOM**. Ostatní hráči sú **HĽADAČI**. Našepkávač potom:

1. Zamieša karty a vytvorí tak **DOBERACÍ BALÍČEK**, ktorý položí lícom dole na stôl.
2. Doberie 12 kariet z balíčka a tajne sa na 1 z nich pozrie. Táto karta sa stáva **TAJNOU KARTOU**, ktorú musia Hľadači nájsť.
3. Zamieša všetkých 12 kariet a **VYLOŽÍ ICH LÍCOM NAHOR** do mriežky s rozmermi 4 × 3 karty.
4. Doberie do ruky 5 kariet z balíčka. Tieto karty predstavujú jeho počiatočné možnosti **POMÔCOK**.



AKO HRAŤ

Similo je kooperatívna hra, v ktorej hráči **SPOLUPRACUJÚ**, aby spoločne odhalili **TAJNÚ KARTU** prostredníctvom pomôcok. Hrá sa celkovo 5 kôl.

1. HRANIE POMÔCOK

Našepkávač musí zahrať z ruky 1 pomôcku, ktorá pomôže Hľadačom správne určiť tajnú kartu. Existujú 2 druhy pomôcok:

ODSTRÁNENIE KARTY - pomôcka zahraná **VODOROVNE**. Takáto karta naznačuje, že má niečo spoločné s kartou alebo kartami, ktoré majú Hľadači **ODSTRÁNIŤ** z hry.

PONECHANIE KARTY - pomôcka zahraná **ZVISLO**. Takáto karta naznačuje, že má niečo spoločné s kartou alebo kartami, ktoré majú Hľadači **PONECHAŤ** v hre.



KOLOSEUM



PETRA



SOCHA SLOBODY

*Príklad: Tajnou kartou je **KOLOSEUM**. Môžete zahrať zvislo kartu **PETRA**, aby ste naznačili, že Hľadači by mali **NECHAŤ** v hre karty budov, kamenných stavieb alebo tých, ktoré patria medzi sedem nových divov sveta. Môžete tiež zahrať vodorovne kartu **SOCHA SLOBODY**, aby ste naznačili, že je potrebné odstrániť karty sôch, kovových stavieb alebo stavieb postavených v modernej dobe.*

DÁVANIE POMÔCOK

Podobnosti medzi divmi sveta na kartách na ponechanie a na kartách na odstránenie závisia len a len od predstavivosti Našepkávača... Úlohou Hľadačov je uhádnuť, čo sa im Našepkávač snaží naznačiť!



*Môžete zahrať **EIFFELOVU VEŽU**, aby ste naznačili, že je potrebné hľadať kovovú stavbu, modernú budovu alebo kartu s nočnou oblohou v pozadí.*



*Môžete zahrať **VEĽKÚ PYRAMÍDU V GÍZE**, aby ste naznačili, že je potrebné hľadať hrobku, africkú pamiatku alebo jeden zo siedmich divov starovekého sveta.*



*Môžete zahrať **BOROBUDUR**, aby ste naznačili, že je potrebné hľadať budhistickú pamiatku, stupňovitú budovu alebo pútnické miesto.*



*Môžete zahrať **HRAD HIMEDŽI**, aby ste naznačili, že je potrebné hľadať pevnosť, obrannú stavbu alebo budovu spojenú so šľachtou.*

NAŠEPKÁVAČ NESMIE HOVORIŤ, GESTIKULOVAŤ ČI AKOKOĽVEK INAK KOMUNIKOVAŤ S HĽADAČMI. SMIE IBA VYKLADAŤ KARTY S POMÔCKAMI NA STÔL.

Okamžite po zahraní pomôcky si Našepkávač **DOBERIE** 1 kartu z balíčka, aby mal v ruke vždy **5 KARIET**.

2. HÁDANIE

Hľadači teraz musia starostlivo prediskutovať, ktorú kartu **ODSTRÁNIŤ** na základe pomôcky od Našepkávača.

POZOR! Ak Hľadači kedykoľvek v priebehu hry **ODSTRÁNIA TAJNÚ KARTU**, všetci hráči **OKAMŽITE PREHRÁVAJÚ**!



PRÍKLAD: *Našepkávač zahral* ***Tádž Mahal*** *ako pomôcku na* ***odstránenie karty****. Hľadači sa na kartu pozreli a začali diskutovať. Domnievajú sa, že by mohli odstrániť karty významných hrobiek alebo budov postavených z bieleho kameňa. Odstránia preto kartu* ***Mauzóleum v Halikarnasse****, ktorá má s Tádž Mahalom zdanlivo najviac spoločného.*

Počet kariet na odstránenie sa líši na základe herného kola takto:

Kolo	1	2	3	4	5
Počet kariet na odstránenie	1	2	3	4	1

Ak Hľadači odstránili kartu, ktorá **NIE JE** tajnou kartou, pokračujú do ďalšieho kola a Našepkávač zahrá ďalšiu pomôcku. **Ak na konci hry zostane na stole ležať iba tajná karta, hráči zvíťazili!**

AKO HRAŤ S VIACERÝMI BALÍČKAMI

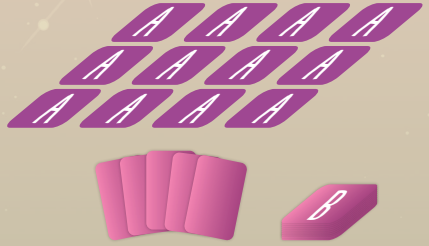
Kartových hier SIMILO je celý rad! Ak máte viac balíčkov, môžete **DVA Z NICH** skombinovať a vytvoriť nové, zaujímavé stratégie!

Jednoducho si zvoľte dva balíčky hry SIMILO, jeden z nich použite ako **HÁDACÍ BALÍČEK (A)** a druhý ako **BALÍČEK POMÔCOK (B)**.

ZMENY V PRAVIDLÁCH

Na hranie hry s 2 balíčkami sa riaďte pôvodnými pravidlami s týmito zmenami:

1. Na výber 12 kariet použite **HÁDACÍ BALÍČEK** (A) (napríklad **SIMILO: HISTÓRIA**). So zvyškom kariet z tohto balíčka už hrať nebudete.
2. Na výber kariet pomôcok (5 kariet do ruky na začiatku hry a následné **DOBERANIE**) použite **BALÍČEK POMÔCOK** (B) (napríklad **SIMILO: DIVY SVETA**).



POKROČILÝ VARIANT

Ak si chcete zvýšiť náročnosť hry, vyskúšajte tento **POKROČILÝ** variant!

Hru hrajte podľa obvyklých pravidiel, ale s jednou výnimkou – Našepkávač smie hrať iba karty s pomôckou na **ODSTRÁNENIE** kariet na stole.

AUTORI

NÁVRH HRY: Hjalmar Hach, Pierluca Zizzi, Martino Chiacchiera
ILUSTRÁCIE: Naïade
VÝTVARNÝ NÁVRH: Lorenzo Silva
GRAFICKÝ DIZAJN: Noa Vassalli, Rita Ottolini, Annachiara Rossi
TEXT PRAVIDIEL: Alessandro Pra', Laura Severino, Renato Sasdelli
ÚPRAVA: William Niebling, Alessandro Pra'
KOREKTÚRA: William Niebling
VEDÚCI PROJEKTU: Lorenzo Silva
TÍM HORRIBLE GUILD: Davide Amici, Federico Corbetta Caci, Ilaria Ceci, Ylenia D'Abundo, Federico "Toy" Dossi, Giulia Monte, Camilla Muschio

Vedúci produkcie CZ/SK verzie: Marek Vejborný
Preklad: Tereza Pádecká (CZ); Dominika Štefunková (SK)
Korektúra: Lukáš Sábo (CZ); Erika Voleková (SK)
DTP: Petra Hochmannová

© 2019-2026 HORRIBLE GAMES.
HORRIBLE GUILD, SIMILO, and their logos are trademarks of HORRIBLE GAMES s.r.l.