

Spojitosti (či odlišnosti) mezi tajnou postavou a postavami na nápovědách jsou omezeny čistě představivostí Napovídače. Může jít o fyzické detaily, emoce, profese, myšlenky a tak dále... Je na Hledáčích, aby pochopili, co se jim Napovídač pokouší naznačit.

PRÁVIDLA

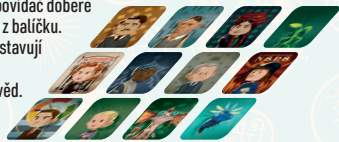
Simlo je kooperativní hra: všichni hráči se společně snaží najít tajnou postavu za pomoci několika nápověd.

PŘIPRAVIT!

Vyberte nebo náhodně zvolte jednoho hráče, který bude **NAPOVÍDAČEM**. Ostatní hráči budou **HLEDAČI**. Napovídač zamíchá karty a položí je lícem dolů na stůl.

Potom musí Napovídač:

1. Dobrat 1 kartu a tajně se na ni podívat. Tato karta bude **TAJNOU POSTAVOU**, kterou musí Hledači najít.
2. Dobrat dalších 11 karet a zamíchat je spolu s tajnou postavou. Těchto 12 postav bude použito při hře.
3. Rozložit 12 postav lícem nahoru na stůl a utvořit mřížku o rozměrech 4 × 3 karty.
4. Nakonec si Napovídač dobere do ruky 5 karet z balíčku. Tyto karty představují jeho počáteční možnosti nápověd.



PRŮBĚH HRY

Hraje se na 5 kol. Během každého kola zahraje Napovídač 1 nápovědu, načež Hledači odstraní z mřížky jednu či více postav. Pokud Hledači odstraní tajnou postavu, všichni hráči **OKAMŽITĚ PROHRAVAJÍ**. Pokud se jim podaří odstranit všechny karty kromě tajné postavy, pak **VŠICHNI HRÁČI ZVÍTĚZILÍ!** A teď se podíváme, jak hra probíhá!

1 - ZAHŘÁNÍ NÁPOVĚDY

Napovídač musí zahrát z ruky 1 nápovědu, která pomůže Hledáčům správně určit tajnou postavu. Nápovědy lze zahrát svisle nebo vodorovně:

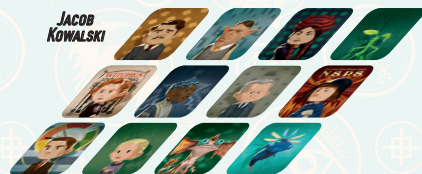
SVISLÉ NÁPOVĚDY – postavy na nápovědách zahráných svisle mají vždy něco **SPOLEČNÉHO** s tajnou postavou.

VODOROVNĚ NÁPOVĚDY – postavy na nápovědách zahráných vodorovně se vždy v něčem **LÍŠÍ** od tajné postavy.

Napovídač nesmí mluvit, gestikulovat či jakkoli jinak komunikovat s Hledáči. Smí pouze hrát nápovědy na stůl.

Okamžitě po zahrání nápovědy si Napovídač dobere 1 kartu z balíčku, aby měl v ruce vždy 5 karet.

Zahrané nápovědy se po konci kola neodstraňují, pouze k nim na začátku dalšího kola přibude nová nápověda. Všechny nápovědy platí až do konce hry.

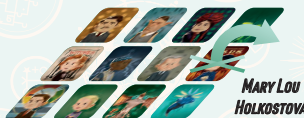
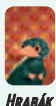


PŘÍKLAD: Napovídač se snaží Hledače dovést k **JACOBU KOWALSKÉMU**. Může svisle zahrát **HRBOUN**, aby naznačil, že tajná postava má něco společného s **MLOKEM SCAMANDEREM**, byla pokousána **HRBOUNEM** nebo že je kladná. Nebo může naopak zahrát **PERCIVALA GRAVESE** vodorovně, aby napověděl, že tajná postava je **NEČAR**, nemá negativní karmu nebo že nemá šedivé vlasy.

2 - DISKUZE A ODSTRANĚNÍ POSTAV

Hledači si teď musí pečlivě prohlédnout a prodiskutovat zahraniou nápovědu (svislu nebo vodorovnou) a následně odstranit postavy, o nichž se domnívají, že **NEJSOU** tajná postava.

Na základě informací od Napovídače musí Hledači v prvním kole odstranit jednu kartu – z celkových dvanácti – o které se domnívají, že to **NENÍ** tajná postava.



PŘÍKLAD: Napovídač zahrál **HRABÁKA** svisle. Hledači se na kartu podívali a začali se dohadovat. Domnívají se, že tajná postava by mohla patřit do kouzelnického světa, že je kladná nebo že se přátelí s **MLOKEM SCAMANDEREM**. Rozhodli se odstranit kartu **MARY LOU HOLKOSTOVÉ**, protože zdánlivě nemá nic společného s **HRABÁKEM**.

Pokud Hledači odstraní kartu, na které **NENÍ** tajná postava, pokračují do dalšího kola a Napovídač zahraje další nápovědu. Hledači musí v druhém kole odstranit 2 postavy, ve třetím 3 postavy a ve čtvrtém 4 postavy. V pátém kole zůstanou na stole ležet jen 2 postavy. Po zahrání páté nápovědy musí Hledači odstranit jednu z dvou zbývajících postav. **POKUD ZŮSTANE NA STOLE LEŽET TAJNÁ POSTAVA, VŠICHNI HRÁČI ZVÍTĚZILÍ!**

POZNÁMKA: Pokud Hledači kdykoli v průběhu hry odstraní tajnou postavu, všichni hráči **OKAMŽITĚ PROHRAVAJÍ!**

JAK HRÁT S VÍCE BALÍČKY

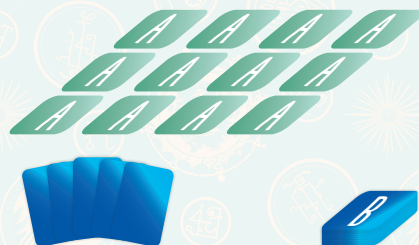
Věděli jste, že existují různé verze hry SIMLO? Pokud máte více balíčků, můžete dva z nich zkombinovat a vytvořit tak nové, zajímavé strategie!

Jednoduše si zvolte dva balíčky hry SIMLO a jeden z nich použijte jako balíček postavy (A) a druhý jako balíček nápověd (B).

PŘÍPRAVA HRY

Napovídač si dobere jednu kartu z balíčku postav (balíček A, například **SIMLO: Fantastická zvířata**) a tajně se na ni podívá. Tato karta bude tajnou postavou. Potom si dobere dalších 11 karet z balíčku postav, zamíchá je společně s tajnou postavou a rozloží je lícem nahoru na stůl do mřížky o rozměrech 4 × 3 karty. Těchto 12 postav bude použito při hře.

Nakonec si Napovídač dobere do ruky 5 karet z balíčku nápověd (balíček B, například **SIMLO: Harry Potter**). Ty tvoří jeho počáteční možnosti nápověd.



PRŮBĚH HRY

Platí stejná pravidla jako při běžné hře s jedním balíčkem, až na výjimku, že Napovídač smí ke hrání a dobírání karet použít pouze balíček nápověd (B).



CZ překlad: Tereza Pádecká
DTP CZ verze: Petra Hochmannová

AUŘI

Návrh hry: Hjalmar Hach, Pierluca Zizzi,
Martino Chiacchiera
Ilustrace: Naiade
Výtvarný návrh: Lorenzo Silva
Grafický design: Noa Vassalli

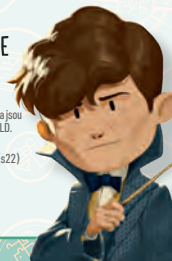
Text pravidel: Alessandro Pra', Andrea Lugli
Úprava: Alessandro Pra'
Korektura: William Niebling
Vedoucí projektu: Andrea Lugli



**HORRIBLE
GUILD**

© 2022 HORRIBLE GUILD.
HORRIBLE GUILD, SIMLO a průběžné logo jsou
ochrannými známkami HORRIBLE GUILD.

WIZARDING WORLD postavy, jména a jejich iniciály © &
TM Warner Bros. Entertainment Inc. Vydavatelská práva © JKR. (s22)



Súvislosti (či odlišnosti) medzi tajnou postavou a postavami na pomôckach sú obmedzené čisto predstavivosťou Našepkávaca. Môžu to byť fyzické detaily, emócie, profesia, myšlienky, a tak ďalej... Je na Hľadačoch, aby pochopili, čo sa im Našepkávaca snaží naznačiť.

PRÁVIDLÁ

Simlo je kooperatívna hra: všetci hráči sa spoločne snažia nájsť tajnú postavu pomocou niekoľkých pomôcok.

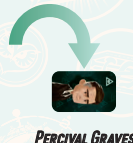
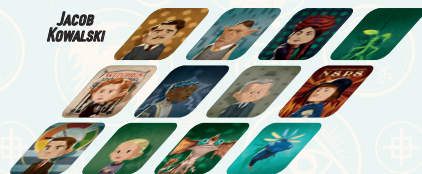
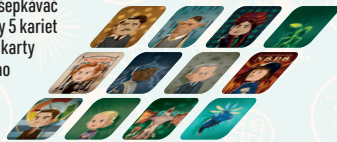
PRIPRÁVIŤ!

Vyberte alebo náhodne zvolte jedného hráča, ktorý bude **NAŠEPKÁVACOM**. Ostatní hráči budú **HĽADAČI**. Našepkávaca zamieša karty.

Potom musí Našepkávaca:

1. Pribrať 1 kartu a tajne sa na ňu pozrieť. Táto karta bude **TAJNOU POSTAVOU**, ktorú musia Hľadači nájsť.
2. Pribrať ďalších 11 kariet a zamiešať ich spolu s tajnou postavou. Týchto 12 postáv bude použitých v hre.
3. Rozložiť 12 postáv lícom hore na stôl a utvoriť mriežku s rozmermi 4 x 3 karty.

4. Nakoniec si Našepkávaca priberie do ruky 5 kariet z balíčka. Tieto karty predstavujú jeho počiatočné možnosti pomôcok.



PRÍKLAD: Našepkávaca sa snaží doviesť hľadačov k **JACOBOVI KOWALSKÉMU**. Môže zvisle zahrať murltapa, aby naznačil, že tajná postava má niečo spoločné s **MLOKOM SCAMANDEROM**, uhryzol ju **MURLTAP** alebo ide o kladnú postavu. Alebo môže vodorovne zahrať **PERCIVALA GRAVESA**, aby našepkal, že tajná postava je **NOMÁG**, nie je záporná postava alebo nemá šedivé vlasy.

PRIEBEH HRY

Hrá sa na 5 kôl. Počas každého kola zahrá Našepkávaca 1 pomôcku, načo Hľadači odstránia z mriežky jednu či viac postáv. Pokiaľ Hľadači odstránia tajnú postavu, všetci hráči **OKAMŽITE PREHRAVAJÚ**. Pokiaľ sa im podarí odstrániť všetky karty okrem tajnej postavy, **VŠETCI HRÁČI ZVÍTAZILI!** A teraz sa pozrieme, ako hra prebieha!

1 - ZAHŔANIE POMÔCKY

Našepkávaca musí zahrať z ruky 1 pomôcku, ktorá pomôže Hľadačom správne určiť tajnú postavu. Pomôcky je možné zahrať zvisle alebo vodorovne:

ZVISLÉ POMÔCKY - postavy na pomôckach zahraniých zvisle majú vždy niečo **SPOLOČNÉ** s tajnou postavou.

VODOROVNÉ POMÔCKY - postavy na pomôckach zahraniých vodorovne sa vždy v niečom **LÍŠIA** od tajnej postavy.

Našepkávaca nesmie hovoriť, gestikulovať či akokoľvek inak komunikovať s Hľadačmi. Smie len vykladať pomôcky na stôl.

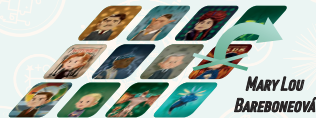
Okamžite po zahranií pomôcky si Našepkávaca priberie 1 kartu z balíčka, aby mal v ruke vždy 5 kariet.

Zahrané pomôcky sa na konci kola neodstraňujú, len k nim na začiatku ďalšieho kola pribudne nová pomôcka. Všetky pomôcky platia až do konca hry.

2 - DISKUSIA A ODSTRÁNENIE POSTÁV

Hľadači si teraz musia starostlivo prezrieť a prediskutovať zahranú pomôcku (zvislú alebo vodorovnú) a následne odstrániť postavy, o ktorých sa domnievajú, že **NIE SÚ** tajná postava.

Na základe informácií od Našepkávaca musia Hľadači v prvom kole odstrániť jednu kartu - z celkových dvanástich - o ktorej si myslia, že **NIE JE** tajná postava.



PRÍKLAD: Našepkávaca zahrá zvisle **ŇUCHÁČA**. Hľadači sa pozrú na karty na stole a začnú sa dohadovať. Myslia si, že tajná postava by mohla patriť do čarodějnického sveta, mohla by byť kladnou postavou alebo sa priateľil s **MLOKOM SCAMANDEROM**. Rozhodnú sa odstrániť **MARY LOU BAREBONEOVÚ**, pretože sa zdá, že s **ŇUCHÁČOM** nemá nič spoločné.

Pokiaľ Hľadači odstránili kartu, na ktorej **NIE JE** tajná postava, pokračujú do ďalšieho kola a Našepkávaca zahrá ďalšiu pomôcku. Hľadači musia v druhom kole odstrániť 2 postavy, v treťom 3 postavy a v štvrtom 4 postavy. V piatom kole zostanú na stole ležať len 2 postavy. Po zahranií piatej pomôcky musia Hľadači odstrániť jednu z dvoch zostávajúcich postáv. **POKIAĽ ZOSTANE NA STOLE LEŽAŤ LEN TAJNÁ POSTAVA, VŠETCI HRÁČI ZVÍTAZILI!**

POZNÁMKA: Pokiaľ Hľadači kedkoľvek v priebehu hry odstránia tajnú postavu, všetci hráči **OKAMŽITE PREHRAVAJÚ!**

AKO HRÁŤ S VIACERÝMI BALÍČKAMI

vedeli ste, že existujú rôzne verzie hry **SIMLO**? Pokiaľ máte viac balíčkov, môžete dva z nich skombinovať a vytvoriť tak nové, zaujímavé stratégie!

Jednoducho si zvolíte dva balíčky hry **SIMLO** a jeden z nich použijete ako balíček postáv (A) a druhý ako balíček pomôcok (B).

PRIPRÁVA HRY

Našepkávaca si priberie jednu kartu z balíčka postáv (balíček A, napríklad **SIMLO: Fantastické zvieratá**) a tajne sa na ňu pozrie. Táto karta bude tajnou postavou. Potom si doberie ďalších 11 kariet z balíčka postáv, zamieša ich spoločne s tajnou postavou a rozloží ich lícom hore na stôl do mriežky s rozmermi 4 x 3 karty. Týchto 12 postáv bude použitých v hre.

Nakoniec si Našepkávaca priberie do ruky 5 kariet z balíčka pomôcok (balíček B, napríklad **SIMLO: Harry Potter**). Tie tvoria jeho počiatočné možnosti pomôcok.



PRIEBEH HRY

Platia rovnaké pravidlá ako v bežnej hre s jedným balíčkom, až na výnimku, že Našepkávaca smie na hranie a priberanie kariet použiť len balíček pomôcok (B).



SK preklad: Dominika Malenová
DTP SK verzie: Petra Hochmannová

AUTORI

Návrh hry: Hjalmar Hach, Pierluca Zizzi, Martino Chiacchiera
Ilustrácie: Naiade
Výtvarný návrh: Lorenzo Silva
Grafický design: Noa Vassalli

Text pravidiel: Alessandro Pra', Andrea Lugli
Úprava: Alessandro Pra'
Korektúra: William Niebling
Vedúci projekt: Andrea Lugli



© 2022 HORRIBLE GUILD.
HORRIBLE GUILD, SIMLO a príslušné logá sú ochranné známky HORRIBLE GUILD.



WIZARDING WORLD postavy, mená a ich iniciály sú © & TM Warner Bros. Entertainment Inc. Vydavateľské práva © JKR. (s22)

