SIMILO
ANIMALES SALVAJES

REGLAS

Similo es un juego cooperativo donde todos los jugadores trabajan juntos para descubrir al Personaje secreto mediante una serie de pistas.

¡PREPÁRATE!

Decide o elige al azar quién será el Encargado de las pistas. Los demás jugadores serán los Buscadores. El Encargado de las pistas baraja el mazo de cartas y lo coloca sobre la mesa, boca abajo.

A continuación, el Encargado de las pistas debe:

1. Robar 1 carta y mirarla en secreto. ¡El Personaje de esa carta será el **Personaje secreto** que los Buscadores deberán descubrir!
2. Robar 11 cartas más y barajarlas junto con la carta del Personaje secreto. Estas 12 cartas serán los Personajes que participarán en la partida.
3. Colocar las 12 cartas sobre la mesa, boca arriba, formando una cuadrícula de 4x3.
4. Finalmente, el Encargado de las pistas roba una mano de 5 cartas del mazo para formar su mano inicial de cartas de Pista.

RONDAS DE JUEGO

La partida se juega en cinco rondas. En cada una de las rondas, el Encargado de las pistas jugará 1 carta de Pista y, a continuación, los Buscadores retirarán uno o más Personajes de la mesa. Si los Buscadores retiran al Personaje secreto, los jugadores **pierden inmediatamente la partida**. Si, por el contrario, los Buscadores consiguen retirar todos los Personajes excepto al Personaje secreto, **¡los jugadores ganan la partida!** ¡Veamos cómo se juega!

1 - JUGAR UNA PISTA NUEVA

El Encargado de las pistas debe jugar 1 carta de Pista de su mano para ayudar a los Buscadores a identificar quién es el Personaje secreto. Las cartas de Pista se pueden jugar en posición vertical u horizontal:

Posición vertical - los Personajes que aparecen en las cartas de Pista jugadas en posición vertical tienen uno o más rasgos en COMÚN con respecto al Personaje secreto.

Posición horizontal - los Personajes que aparecen en las cartas de Pista jugadas en posición horizontal tienen uno o más rasgos DIFERENTES con respecto al Personaje secreto.

El Encargado de las pistas no puede hablar, hacer gestos ni usar ningún otro método para comunicarse con los Buscadores. Solo puede jugar cartas de Pista sobre la mesa.

Después de jugar 1 carta de Pista, el Encargado de las pistas roba 1 nueva carta del mazo de Pistas.

Las cartas de Pista jugadas no se retiran al final de la ronda, ya que todas esas cartas siguen siendo válidas hasta el final de la partida. Durante la partida se irán añadiendo nuevas cartas de Pista al inicio de cada ronda.

Las similitudes o diferencias entre el Personaje secreto y los Personajes que aparecen en las cartas de Pista solo estarán limitadas por la imaginación del Encargado de las pistas y se pueden basar tanto en detalles físicos o de comportamiento, lugares donde viven, historias por las que son conocidos... ¡Es tarea de los Buscadores intentar entender qué está sugiriendo el Encargado de las pistas con cada nueva pista!

Colibrí

Hipopótamo

Ejemplo: *el Encargado de las pistas debe conseguir que los Buscadores descubran que el Personaje secreto es el* ***Guacamayo****. Podría jugar el* ***Colibrí*** *en posición vertical para sugerir que el Personaje secreto es un ave, que vive en zonas tropicales o que se trata de un animal con muchos colores. Por otro lado, también podría jugar el* ***Hipopótamo*** *en posición horizontal para dar a entender que el Personaje secreto no es un mamífero, no es un animal grande o que no vive en África.*

2 - DEBATIR Y RETIRAR PERSONAJES

Los Buscadores, llegados a este paso, deberían estudiar la carta de Pista que se acaba de jugar (en posición vertical u horizontal) y debatir entre ellos con el objetivo de llegar a un acuerdo acerca de retirar aquellos Personajes que crean que NO son el Personaje secreto.

En la primera ronda, los Buscadores deben retirar 1 carta de las 12 que se encuentran sobre la mesa y que piensen que NO es el Personaje secreto haciendo uso de la información proporcionada por el Encargado de las pistas.

Flamenco

Elefante

Ejemplo: *el Encargado de las pistas juega el* ***Flamenco*** *en posición vertical. Los Buscadores miran las 12 cartas de la mesa y empiezan a debatir. Creen que el Personaje secreto podría ser un ave o un animal bastante colorido. Deciden retirar la carta del* ***Elefante*** *ya que no parece tener nada en común con el* ***Flamenco****.*

Si el Personaje que han retirado los Buscadores NO era el Personaje secreto, se juega una nueva ronda y el Encargado de las pistas juega otra carta de Pista. Los Buscadores deberán retirar 2 Personajes en la segunda ronda, 3 Personajes en la tercera y 4 Personajes en la cuarta. Para la quinta ronda solo quedarán 2 Personajes. Después de que se haya jugado la quinta carta de Pista, los Buscadores deberán retirar 1 de los 2 Personajes que quedan. Si el Personaje que queda en la mesa es el Personaje secreto, ¡todos los jugadores ganan!

Ten en cuenta que, si los Buscadores retiran al Personaje secreto en cualquier momento de la partida, ¡todos los jugadores ***pierden inmediatamente****!*

CÓMO JUGAR CON MAZOS DE CARTAS DISTINTOS

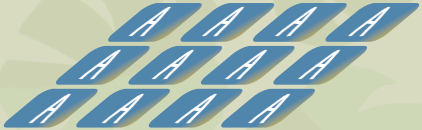
¡*Similo* cuenta con versiones diferentes! Si tienes más de una, ¡puedes combinar dos mazos de cartas distintos para jugar partidas con estrategias interesantes y completamente nuevas!

Elije dos versiones de *Similo* y usa una de ellas como mazo de Personajes (A) y la otra como mazo de Pistas (B).

PREPARACIÓN

El Encargado de las pistas roba 1 carta del mazo de Personajes (el mazo A, en el que hay, por ejemplo, Personajes de *Similo: Animales salvajes*) y la mira en secreto. Ese será el Personaje secreto. A continuación, roba 11 cartas del mazo de Personajes, las baraja con el Personaje secreto, y las reparte sobre la mesa, boca arriba, formando una cuadrícula de 4x3. Estos serán los 12 Personajes que participarán en la partida.

Finalmente, el Encargado de las pistas roba una mano de 5 cartas del mazo de Pistas (el mazo B, en el que hay, por ejemplo, Personajes de *Similo: Animales*). Esa será su mano inicial de cartas de Pista.



RONDAS DE JUEGO

Sigue las mismas reglas que se usan para una partida normal con un solo mazo, con la única excepción de que el Encargado de las pistas solo podrá usar cartas de Pista del mazo de Pistas (B) para proporcionar pistas y robar cartas.

Caballo

Lagarto

Llama

Ejemplo: *el Encargado de las pistas debe guiar a los Buscadores para encontrar a la* ***Llama****, que es el Personaje secreto de esta partida. Podría jugar el* ***Caballo*** *en posición vertical para dar a entender que el Personaje secreto es un cuadrúpedo, mamífero y herbívoro. Por otro lado, podría jugar el* ***Lagarto*** *en posición horizontal para indicar que el Personaje secreto no es un reptil, que no es carnívoro o que no se trata de un animal pequeño.*

¡Ahora te desafío a que trates de dar con las pistas que relacionen al Castor con el Camaleón!

CRÉDITOS

Diseño: Hjalmar Hach, Pierluca Zizzi, Martino Chiacchiera
Ilustraciones: Naïade • **Dirección artística:** Lorenzo Silva
Diseño gráfico: Noa Vassalli, Rita Ottolini
Reglamento: Alessandro Pra', Laura Severino, Renato Sasdelli
Edición: William Niebling, Alessandro Pra' • **Revisión:** William Niebling
Traducción: Moisés Busanya • **Revisión:** Natalia Martínez Villarán
Dirección del proyecto: Laura Severino • **Dirección de la producción:** Flavio Mortarino

HORRIBLE GUILD