

SÍMILo

OBJETIVO

El Encargado de las pistas sugiere cartas para que los Buscadores encuentren al Personaje secreto.

¡PREPÁRATE!

Decide o elige al azar quién será el **ENCARGADO DE LAS PISTAS**. Los demás jugadores serán los **BUSCADORES**. El Encargado de las pistas debe:

1. Barajar el mazo de cartas y colocarlo sobre la mesa, boca abajo. Ese será el **MAZO DE PISTAS**.
2. Robar 12 cartas del mazo y mirar 1 de ellas en secreto. ¡El Personaje de esa carta será el **PERSONAJE SECRETO** que los Buscadores deberán descubrir!
3. Barajar las 12 cartas y **PONERLAS SOBRE LA MESA**, bocarriba, formando una cuadrícula de 4x3.
4. Robar una mano inicial de 5 cartas del mazo. Esas cartas serán las **CARTAS DE PISTA** que podrá jugar.



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

CÓMO JUGAR

Similo es un juego cooperativo donde todos los jugadores **TRABAJAN JUNTOS** para descubrir al **PERSONAJE SECRETO** mediante una serie de pistas. La partida se juega en cinco rondas.

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. Existen dos tipos de Pistas:

ELIMINAR - carta jugada **HORIZONTALMENTE**; este tipo de Pista tiene algo en común con una o más cartas que los Buscadores deben **ELIMINAR**.

CONSERVAR - carta jugada **VERTICALMENTE**; este tipo de Pista tiene algo en común con una o más cartas que los Buscadores deben **CONSERVAR**.

La carta de Pista debe jugarse al lado de las cartas de la cuadrícula. No retires las cartas de Pista hasta el final de la partida.



ARWEN



GALADRIEL



SARUMAN

EJEMPLO: el Encargado de las pistas debe conseguir que los Buscadores descubran que el Personaje secreto es **ARWEN**. Podría jugar a **GALADRIEL** como Pista del tipo Conservar (es decir, en posición vertical) para sugerir que los Personajes a **CONSERVAR** deben ser Elfos, de aspecto femenino, o que llevan una diadema. Por otro lado, también podría jugar a **SARUMAN** como Pista del tipo Eliminar (es decir, en posición horizontal) para dar a entender que los Personajes que se **ELIMINAN** deben ser magos, personajes malvados, o que tienen el pelo blanco.

CÓMO JUGAR PISTAS

Las similitudes entre los Personajes representados en las Pistas y los de las cartas que hay que eliminar (o conservar) se basan en la imaginación del Encargado de las pistas... ¡dependerá de los Buscadores entender lo que el Encargado de las pistas está intentando dar a entender!



Puedes jugar a **ARAGORN** para señalar a guerreros, a personajes principales de la saga, o a portadores de espada.



Puedes jugar a **SAURON** para señalar a villanos, a Maia, o cartas con un fondo de color rojo.



Puedes jugar a **GOTHMOG** para señalar a orcos, a personajes con armadura, o a personajes a los que se les vean los dientes.



Puedes jugar a **GANDALF** para señalar a barbudos, a gente con poderes mágicos, o a un miembro de la Comunidad del Anillo.

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 para **VOLVER A TENER 5 CARTAS EN SU MANO**.

2. DEBATIR Y ELIMINAR 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 **ELIMINAR AQUELLOS PERSONAJES** que crean que NO son el Personaje secreto.

¡ATENCIÓN! Si en cualquier momento de la partida los Buscadores **ELIMINAN AL PERSONAJE SECRETO**, ¡todo el mundo **PIERDE INMEDIATAMENTE!**



EJEMPLO: el Encargado de las pistas juega a **PIPPIN** como **PISTA DEL TIPO ELIMINAR** (posición horizontal). Los Buscadores miran las cartas de la mesa y empiezan a debatir. Crean que los personajes que se pueden eliminar podrían ser de aspecto masculino, ser un hobbit, vestir una capa, o ser un personaje heroico. Deciden retirar la carta de **MERRY**, puesto que parece ser el Personaje que más tiene en común con Pippin.

El número de cartas que se eliminan varía de ronda a ronda:

RONDA	1	2	3	4	5
Nº DE CARTAS QUE ELIMINAR	1	2	3	4	1

Si **NINGUNO** de los Personajes que han retirado los Buscadores era el Personaje secreto, se juega una nueva ronda. **SI AL FINAL DE LA QUINTA RONDA EL PERSONAJE QUE QUEDA EN LA MESA ES EL PERSONAJE SECRETO, ¡TODO EL MUNDO GANA LA PARTIDA!**

CÓMO JUGAR CON MAZOS DE CARTAS DISTINTOS

¡Similo cuenta con versiones diferentes! Si tienes más de una copia, ¡puedes combinar **DOS MAZOS DE CARTAS DISTINTOS** para jugar partidas con nuevas e interesantes estrategias!

Elije dos versiones de Similo y usa una de ellas como **MAZO DE PERSONAJES (A)** y la otra como **MAZO DE PISTAS (B)**.

CAMBIO EN LAS REGLAS

Para jugar con 2 mazos distintos, sigue las reglas del juego pero con los siguientes cambios:

1. Cuando el Encargado de las pistas robe las 12 cartas, deberá usar las cartas del **MAZO DE PERSONAJES A** (en el que, por ejemplo, hay Personajes de **SIMILO: ANIMALES FANTÁSTICOS**). A partir de ese momento ya no se necesitará más el mazo de Personajes (A).
2. Siempre que necesite robar **CARTAS DE PISTA**, ya sea durante la preparación de la partida o en el momento de completar la mano de cartas, el Encargado de las pistas deberá hacerlo del **MAZO DE PISTAS (B)** (en el que, por ejemplo, hay Personajes de **SIMILO: HARRY POTTER**).



VARIANTE DE PARTIDAS AVANZADAS

Si quieres aumentar aún más la dificultad de tus partidas a **Similo**, ¡prueba a jugar con la **VARIANTE DE PARTIDAS AVANZADAS!**

Esta variante se juega con las mismas reglas que una partida normal, pero con una excepción: el Encargado de las pistas solo puede jugar **PISTAS DEL TIPO ELIMINAR**.

CRÉDITOS

DISEÑO: Hjalmar Hach, Pierluca Zizzi, Martino Chiacchiera

ILUSTRACIONES: Naïade

DIRECCIÓN ARTÍSTICA: Lorenzo Silva

DISEÑO GRÁFICO: Noa Vassalli

REGLAMENTO: Alessandro Pra', Laura Severino, Renato Sasdelli

EDICIÓN: William Niebling, Alessandro Pra'

REVISIÓN: William Niebling

TRADUCCIÓN: Moisés Busanya

REVISIÓN AL ESPAÑOL: Joaquín C. Martín-Rayó

DIRECCIÓN DEL PROYECTO: Andrea Lugli

DIRECCIÓN DE LA PRODUCCIÓN: Ylenia D'Abundo



© 2019-2024 HORRIBLE GAMES.

HORRIBLE GUILD, SIMILO y sus logotipos son marcas comerciales de HORRIBLE GAMES s.r.l.



© New Line Productions Inc. All rights reserved. THE LORD OF THE RINGS TRILOGY and all names of the characters, items, events, and places therein are ™ of Middle-earth Enterprises, LLC under license to New Line Productions, Inc. (s24)