

## SPIELREGEL

Similo ist ein kooperatives Spiel. Alle Spieler versuchen gemeinsam, den geheimen Charakter mithilfe einer Reihe von Tipps zu erraten.

## LOS GEHT'S!

Wählt oder bestimmt zufällig einen Spieler, der zum Tippgeber wird. Die anderen Spieler sind die Ratenden. Der Tippgeber mischt das Kartendeck und legt es verdeckt vor sich.

Dann muss der Tippgeber:

1. Genau 1 Karte ziehen, sie sich geheim ansehen und merken. Dies ist der **GEHEIME CHARAKTER**, den die Ratenden herausfinden müssen!
2. Weitere 11 Karten ziehen und zusammen mit dem geheimen Charakter mischen. Das sind die 12 Charaktere dieser Partie.
3. Diese 12 Charaktere offen in einem 4x3-Raster auslegen.



4. Schließlich noch 5 Karten vom Deck ziehen und auf die Hand nehmen. Das sind seine Start-Tipps.

1

## SPIELRUNDEN

Das Spiel dauert 5 Runden. In jeder Runde spielt der Tippgeber 1 Tipp aus und die Ratenden werden 1 oder mehr Charaktere aus der Auslage entfernen. Sollten die Ratenden den geheimen Charakter entfernen, haben alle Spieler sofort verloren. Sollte es ihnen jedoch gelingen, alle Karten außer dem geheimen Charakter zu entfernen, **GEWINNEN ALLE SPIELER GEMEINSAM!**

## 1 - NEUEN TIPP AUSSPIELEN

Der Tippgeber muss 1 Tipp aus seiner Hand ausspielen, damit die Ratenden den geheimen Charakter identifizieren können. Tipps können entweder hoch- oder querformatig ausgespielt werden:

## - HOCHFORMATIGE TIPPS

Charaktere auf hochformatig ausgelegten Tipps haben irgendeine **GEMEINSAMKEIT** mit dem geheimen Charakter.

## - QUERFORMATIGE TIPPS

Charaktere auf querformatig ausgelegten Tipps haben irgendeinen **UNTERSCHIED** zum geheimen Charakter.

Der Tippgeber darf nichts sagen, nicht gestikulieren und keine sonstigen Hilfestellungen geben, er darf lediglich Karten ausspielen.

Direkt nach dem Ausspielen zieht der Tippgeber 1 Karte, um wieder 5 Handkarten zu haben.

Die bisher ausgespielten Tipps bleiben offen liegen, in jeder weiteren Runde kommt 1 neuer Tipp dazu. Alle Tipps bleiben bis zum Ende des Spiels relevant.

2

Welche Gemeinsamkeiten (oder Unterschiede) zwischen dem geheimen Charakter und den auf den Tipps abgebildeten Charakteren bestehen sollen, liegt ganz beim Tippgeber: Dies können typische Merkmale oder Verhaltensweisen sein, Herkunftsorte, Geschichten, in denen sie vorkommen, und so weiter. Es ist die Aufgabe der Ratenden, herauszufinden, was ihnen der Tippgeber wohl mitteilen möchte!

RUBEUS  
HAGRID

ALBUS DUMBLEDORE



BELLATRIX LESTRANGE

**BEISPIEL:** Der Tippgeber muss die Ratenden dazu bringen, **RUBEUS HAGRID** zu erraten. Er könnte **ALBUS DUMBLEDORE** hochformatig ausspielen, um darauf hinzuweisen, dass der geheime Charakter einen Bart hat, in Hogwarts arbeitet, oder Harry Potter in vielen Situationen hilft. Oder er könnte **BELLATRIX LESTRANGE** querformatig ausspielen, um zu zeigen, dass der geheime Charakter ein positiver Charakter ist, nicht weiblich oder besonders groß ist.

3

## 2 - BERATUNG UND CHARAKTERE WEGNEHMEN

Die Ratenden müssen jetzt den (hoch- oder querformatig) ausgespielten Tipp prüfen und sich beratschlagen, um daraufhin Karten zu entfernen, die sie NICHT für den geheimen Charakter halten.

In der ersten Runde müssen die Ratenden mithilfe des gegebenen Tipps 1 Karte der 12 ausliegenden entfernen, von der sie glauben, dass es sich NICHT um den geheimen Charakter handelt.



ALBUS DUMBLEDORE



LORD  
VOLDEMORT

**BEISPIEL:** Der Tippgeber spielt ALBUS DUMBLEDORE hochformatig aus. Die Ratenden schauen sich die ausliegenden Karten an und beginnen zu diskutieren. Sie glauben, der geheime Charakter könnte ein Lehrer sein, einen Bart haben oder ein guter Charakter sein. Sie beschließen daher, LORD VOLDEMORT zu entfernen, da er nichts mit ALBUS DUMBLEDORE gemeinsam zu haben scheint.

Sollte der entfernte Charakter NICHT der geheime Charakter sein, beginnt die nächste Runde: Der Tippgeber spielt 1 weiteren Tipp aus. Die Ratenden müssen 2 Charaktere in der 2. Runde entfernen, 3 in der 3. und 4 in der 4. In der 5. Runde sind nur noch 2 Charaktere übrig. Nachdem der 5. Tipp ausgespielt wurde, müssen die Ratenden 1 der 2 verbliebenen Charaktere entfernen. SOLLTE DER LETZTE AUSLIEGENDE CHARAKTER DER GEHEIME CHARAKTER SEIN, HABEN ALLE SPIELER GEWONNEN!

Sollten die Ratenden zu einem beliebigen Zeitpunkt des Spiels den geheimen Charakter entfernen, haben alle Spieler SOFORT VERLOREN!

4

## UNTERSCHIEDLICHE KARTENDECKS KOMBINIEREN

Es gibt verschiedene Versionen von SIMILO! Wenn ihr mehr als eine besitzt, könnt ihr zwei unterschiedliche Decks kombinieren, um neue, interessante Strategien auszuprobieren!

Nehmt einfach 2 Versionen von SIMILO und nutzt eine als Charakterdeck (A) und die andere als Tippdeck (B).

### SPIELAUFBAU

Der Tippgeber zieht 1 Karte aus dem Charakterdeck (A) und sieht sie sich geheim an. Sie ist der geheime Charakter. Danach zieht er weitere 11 Karten aus dem Charakterdeck, mischt alle 12 Karten und legt sie offen im 4x3-Raster in die Mitte. Das sind die 12 Charaktere dieser Partie.

Schließlich zieht der Tippgeber 5 Karten vom Tippdeck (B). Das sind seine Start-Tipps.



5

## SPIELRUNDEN

Es gelten die Regeln des normalen Spiels mit 1 Deck, mit einer Ausnahme: der Tippgeber darf nur die Karten des Tippdecks (B) benutzen, um Tipps zu geben und Karten nachzuziehen.



GEMEINSAMKEIT MIT



UNTERSCHIED VON



### CREDITS

AUTOREN: Hjalmar Hach, Pierluca Zizzi,  
Martino Chiacchiera

ILLUSTRATIONEN: Naïade

KÜNSTLERISCHE LEITUNG: Lorenzo Silva

GRAFIK-DESIGN: Noa Vassalli

SPIELREGEL: Alessandro Pra', Andrea Lugli

REDAKTION: Alessandro Pra', M.A. Silleni

PROJEKTLEITUNG: Andrea Lugli

PRODUKTIONSLEITUNG: Flavio Mortarino

### DEUTSCHSPRACHIGE AUSGABE

ÜBERSETZUNG: Michael Kröhnert

REDAKTION: Sabine Machaczek

HERAUSGEBER: Heiko Eller-Bitz

BESONDERER DANK: Karin Müller, Jannes Rupp



HORRIBLE  
GUILD

© 2022 HORRIBLE GUILD.  
HORRIBLE GUILD, SIMILO, and their logos  
are trademarks of HORRIBLE GUILD.



WIZARDING  
WORLD

WIZARDING WORLD characters, names and related indicia are © &  
TM Warner Bros. Entertainment Inc. Publishing Rights © JKR. (s22)

6

