

SIMiLO

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX

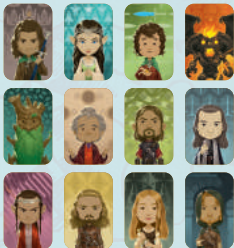
BUT DU JEU

Le narrateur joue des indices pour aider les autres joueurs à trouver la carte secrète.

MISE EN PLACE

Désignez une personne qui sera le **narrateur**. Les autres joueurs devront alors deviner la carte secrète. Le narrateur doit alors suivre ces instructions :

1. Mélangez toutes les cartes et placez-les face cachée sur la table pour former une pioche.
2. Prenez 12 cartes de la pioche et regardez secrètement l'une d'entre elles. Il s'agit de la **carte secrète** qui doit être trouvée par les autres joueurs !
3. Mélangez les 12 cartes dans votre main, puis étalez-les sur la table, face visible, en formant une grille de 4 x 3.
4. Tirez les 5 premières cartes de la pioche pour constituer votre main de départ. Ce sont les indices que vous pouvez donner.



DÉROULEMENT DU JEU

Similo est un jeu coopératif : tous les joueurs œuvrent ensemble pour identifier une carte secrète à l'aide d'une série d'indices. Le jeu se joue en 5 tours.

1. JOUER LES INDICES

Le narrateur joue un indice de sa main pour aider les autres joueurs à trouver la carte secrète. Les indices doivent être joués horizontalement, à côté des cartes de la grille. Les personnages représentés sur les indices doivent avoir quelque chose de similaire à une ou plusieurs cartes que le narrateur souhaite faire éliminer par les autres joueurs. Tous les indices resteront en jeu jusqu'à la fin de la partie.



FRODON SACQUET



ÉOWYN



SAROUMANE

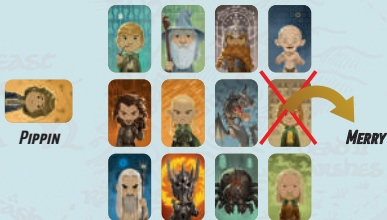
EXEMPLE : la carte secrète est **FRODON SACQUET**. Vous pouvez jouer **ÉOWYN**, pour suggérer aux joueurs que les personnages à éliminer sont des humains, des femmes ou avec un arrière-plan gris. Vous pouvez aussi jouer **SAROUMANE**, pour indiquer que les personnages à éliminer sont des sorciers, des personnages mauvais ou qu'ils ont des cheveux blancs.

Le narrateur ne peut pas parler, faire des gestes, ni utiliser aucune autre méthode pour communiquer avec les joueurs : il peut uniquement jouer des indices sur la table. Juste après avoir posé un indice, le narrateur pioche 1 carte pour en avoir de nouveau 5 en main.

2. DEVINER

Les joueurs analysent l'indice et discutent des cartes à retirer, en utilisant les informations fournies par le narrateur.

Attention ! Si les joueurs retirent la carte secrète à un moment du jeu, la partie est perdue immédiatement !



EXEMPLE : le narrateur joue **PIPPIN**. Les autres joueurs regardent les cartes sur la table et commencent à discuter. Ils pensent que les personnages à éliminer peuvent être de sexe masculin, être des hobbits, porter une cape ou être un personnage bon. Ils décident de retirer **MERRY**, car cette carte semble avoir le plus de points communs avec **PIPPIN**.

Le nombre de cartes à retirer varie d'un tour à l'autre :

TOUR	1	2	3	4	5
NOMBRE DE CARTES À RETIRER	1	2	3	4	1

Si aucune des cartes retirées par les joueurs n'est la carte secrète, vous pouvez commencer le tour suivant. Si la dernière carte qui reste à la fin du 5^e tour est la carte secrète, tous les joueurs gagnent !

DONNER DES INDICES

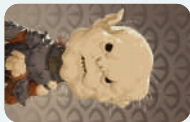
Les similitudes entre les personnages représentés sur les indices et ceux des cartes à retirer ne sont limitées que par l'imagination du narrateur... Ce sera aux joueurs de comprendre ce que le narrateur tente de suggérer !



*Vous pouvez jouer **ARAGORN** si vous voulez que les joueurs éliminent les guerriers, les personnages principaux ou les personnages portant une épée.*



*Vous pouvez jouer **SAURON** si vous voulez que les joueurs retirent les méchants, les Maiar ou les cartes avec un arrière-plan rouge.*



*Vous pouvez jouer **GOTHMOG** si vous voulez que les joueurs éliminent les Orques, les personnages portant une armure ou les personnages ayant des dents visibles.*



*Vous pouvez jouer **GANDALF** si vous voulez que les joueurs éliminent les personnages barbus, dotés de pouvoirs magiques ou membres de la Communauté de l'Anneau.*

COMMENT JOUER AVEC DIFFÉRENTS JEUX DE CARTES

Il existe différentes versions de Similo ! Si vous en avez plusieurs, vous pouvez combiner deux jeux de cartes différents et créer de nouvelles stratégies intéressantes !

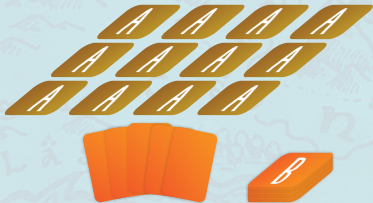
Il suffit de choisir deux versions de Similo et d'en utiliser une en tant que pioche de personnages (A) et l'autre en tant que pioche d'indices (B).

MODIFICATIONS DES RÈGLES

Pour jouer avec deux jeux de cartes Similo différents, suivez les règles du jeu de base en appliquant les changements suivants :

1. Lorsque vous prenez les 12 cartes à disposer sur la table, utilisez la pioche de personnages (deck A, par exemple : **SIMILO : LE SEIGNEUR DES ANNEAUX**). Après cela, cette pioche ne sera plus utilisée pour le reste de la partie.

2. Chaque fois que vous devez piocher une carte indice (soit lors de la formation votre main de départ ou lors du réapprovisionnement à la fin de chaque tour), utilisez toujours la pioche d'indices (deck B, par exemple : **SIMILO : HARRY POTTER**).



VARIANTE AVANCÉE

La variante avancée du jeu vous obligera à faire des raisonnements plus complexes, mais elle permet aussi de rendre les parties légèrement plus faciles à gagner.

Cette variante se déroule comme un jeu classique, à une exception près; lorsque le narrateur joue des cartes indices, il peut les jouer **horizontalement** ou **verticalement** :

INDICES À L'HORIZONTALE : les personnages sur les indices joués horizontalement ont quelque chose de similaire à une ou plusieurs cartes à retirer, comme d'habitude.

INDICES À LA VERTICALE : les personnages des indices joués verticalement ont quelque chose de différent avec une ou plusieurs cartes à retirer.

*EXEMPLE : le narrateur doit amener les joueurs à identifier **ARWEN**. Il peut jouer **GALADRIEL** à la verticale, pour signifier que les personnages à éliminer ne sont pas des elfes, n'ont pas un arrière-plan bleu ou ne portent rien sur la tête.*



Données et adresse
à conserver. 06-2023

AUTEURS : Hjalmar Hach, Pierluca Zizzi, Martino Chiacchiera - **ILLUSTRATIONS** : Naïade
DIRECTION ARTISTIQUE : Lorenzo Silva - **CONCEPTION GRAPHIQUE** : Noa Vassalli - **RÉDACTION** : Alessandro Pra', Laura Severino, Renato Sasdelli - **ÉDITION** : William Niebling, Alessandro Pra' - **RELECTURE VO** : William Niebling - **CHARGÉ DE PROJET** : Andrea Lugli - **CHARGÉ DE FABRICATION** : Ylenia D'Abundo



© NLP. LA TRILOGIE DU SEIGNEUR DES ANNEAUX et les noms des personnages, des éléments, des événements, et les endroits qui s'y trouvent sont la propriété de Middle-earth Enterprises, LLC sous licence pour NLP. (art. 23)



© 2019-2023 HORRIBLE GAMES. HORRIBLE GUILD, SIMLO, and their logos are trademarks of HORRIBLE GAMES s.r.l.

Adaptation et
distribution françaises :



ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux - FRANCE
www.gigamic.com



© New Line Productions Inc. Tous droits réservés. LA TRILOGIE DU SEIGNEUR DES ANNEAUX et tous les noms des personnages, objets, événements et lieux qui s'y trouvent sont la propriété de Middle-earth Enterprises, LLC sous licence de New Line Productions, Inc. art. 23)