

SIMIL



JURASSIC WORLD

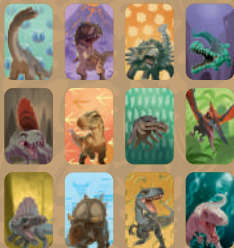
BUT DU JEU

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 **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 personnes à trouver la carte secrète. Il y a deux types d'Indices :

INDICES POUR ÉLIMINER

Cartes jouées **horizontalement** ; ces Indices ont quelque chose en commun avec une ou plusieurs cartes que les joueurs **doivent éliminer**.

INDICES POUR GARDER

Cartes jouées **verticalement** ; ces Indices ont quelque chose de similaire avec une ou plusieurs cartes que les joueurs **doivent garder**.

Les Indices doivent être posés à côté de la grille de cartes sur la table. Tous les Indices restent en jeu jusqu'à la fin de la partie.



GIGANOTOSAURUS



TYRANNOSAURUS REX



BARBARIDACTYLUS

EXEMPLE: la carte secrète est le **GIGANOTOSAURUS**. Vous pourriez jouer le **TYRANNOSAURUS REX** comme Indice pour Garder, pour suggérer aux joueurs que les dinosaures à garder sont carnivores, ont vécu au Crétacé supérieur, ou sont bipèdes. Ou vous pourriez aussi jouer le **BARBARIDACTYLUS** comme Indice pour Éliminer, pour indiquer que les dinosaures à supprimer sont piscivores, sont des reptiles volants ou des dinosaures de taille moyenne.

DONNER DES INDICES

Les similitudes entre les personnages représentés sur les Indices et ceux des cartes à éliminer (ou à garder) 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 le **DUNKLEOSTEUS** si vous voulez orienter les autres joueurs vers les piscivores, les dinosaures de grande taille ou vers les cartes avec un arrière-plan vert.



Vous pouvez jouer le **COMPSOGNATHUS** si vous voulez orienter les autres joueurs vers les bipèdes, les dinosaures de petite taille ou qui vivaient au Jurassique supérieur.



Vous pouvez jouer l'**INDORAPTOR** si vous voulez orienter les autres joueurs vers les hybrides, vers les carnivores ou vers les dinosaures qui apparaissent dans le film « Jurassic World : Fallen Kingdom ».



Vous pouvez jouer le **STEGOSAURUS** si vous voulez orienter les autres joueurs vers les herbivores, les quadrupèdes ou vers les cartes avec un lieu emblématique en arrière-plan.

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 éliminer, en utilisant les informations fournies par le Narrateur.

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



EXEMPLE : le Narrateur joue le **PACHYCEPHALOSAURUS** comme Indice pour Éliminer. Les autres joueurs observent les cartes sur la table et commencent à discuter. Ils pensent que le dinosaure à éliminer pourrait être bipède, avoir vécu au Crétacé supérieur, ou avoir des pointes sur la tête. Ils décident de retirer le **STYGILOCH**, puisque cette carte semble avoir le plus de points communs avec le **PACHYCEPHALOSAURUS**.

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 !

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 : JURASSIC WORLD.**) 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 : LES ANIMAUX FANTASTIQUES**).



VARIANTE AVANCÉE

Si vous voulez augmenter la difficulté du jeu, essayez de jouer avec la variante avancée !

Cette variante se joue comme le jeu de base à une exception près : quand le Narrateur joue un Indice, ce ne peut être qu'un Indice pour Éliminer.

AUTEURS : Hjalmar Hach, Pierluca Zizzi, Martino Chiacchiera

ILLUSTRATIONS : Naïade

ILLUSTRATIONS ADDITIONNELLES : Nick Miles

DIRECTION ARTISTIQUE : Lorenzo Silva

CONCEPTION GRAPHIQUE : Lucas S. Kowal, Annachiara Rossi

RÉDACTION : Alessandro Pra', Andrea Lugli

RELECTURE VO : William Niebling

CHARGÉ DE PROJET : Andrea Lugli

CHARGÉE DE FABRICATION : Ylenia D'Abundo



Données et adresse à conserver. 06-2024

Adaptation et distribution françaises :



© 2019-2024 HORRIBLE GAMES.

HORRIBLE GUILD, SIMILO, and their logos are trademarks of HORRIBLE GAMES s.r.l.



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



© Universal City Studios LLC and
Ambin Entertainment, Inc.
All Rights Reserved.
WWW.JURASSICWORLD.COM