WIZARDING WORLD | Harry Potter

SIMILO

REGRAS

Similo é um jogo cooperativo: todos os jogadores trabalham juntos para identificar o Personagem Secreto usando uma série de Dicas.

PREPAREM-SE!

Selecionem aleatoriamente ou escolham um jogador para ser o Informante. Os outros jogadores serão os Adivinhadores. O Informante embaralha o baralho e o coloca virado para baixo na mesa.

Então, o Informante deve:

1. Comprar 1 carta e olhá-la secretamente. Esse será o **PERSONAGEM SECRETO** que deve ser encontrado pelos Adivinhadores!
2. Comprar mais 11 cartas e embaralhar o Personagem Secreto com elas. Esses serão os 12 Personagens desta partida.
3. Colocar os 12 Personagens na mesa, virados para cima, criando uma grade 4x3.
4. Por fim, o Informante compra uma mão de 5 cartas do baralho. Essa será a sua mão inicial de Dicas.

RODADAS DA PARTIDA

A partida é jogada durante 5 rodadas; durante cada rodada, o Informante jogará 1 Dica, então os Adivinhadores removerão um ou mais Personagens da grade. Se os Adivinhadores removerem o Personagem Secreto, todos os jogadores PERDEM IMEDIATAMENTE. Se ao invés disso eles conseguirem remover todas as cartas, exceto o Personagem Secreto, TODOS OS JOGADORES VENCEM!

Vamos ver como se joga:

1 - JOGAR UMA NOVA DICA

O Informante deve jogar 1 Dica de sua mão para ajudar os Adivinhadores a identificar o Personagem Secreto. As Dicas podem ser jogadas na vertical ou na horizontal:

DICAS VERTICAIS - Personagens nas Dicas jogadas verticalmente tem algo SIMILAR ao Personagem Secreto.

DICAS HORIZONTAIS - Personagens nas Dicas jogadas horizontalmente tem algo DIFERENTE do Personagem Secreto.

O Informante não pode falar, fazer gestos, e nem usar qualquer outro método para comunicar-se com os Adivinhadores: só pode jogar Dicas na mesa.

Logo após jogar uma Dica, o Informante compra 1 carta para repor sua mão para 5 cartas.

As Dicas que foram jogadas não são removidas no fim da rodada, e uma nova Dica será adicionada no começo de cada rodada. Todas elas permanecem válidas até o fim da partida.

As similaridades (ou diferenças) entre o Personagem Secreto e os personagens mostrados nas Dicas são limitadas apenas pela imaginação do Informante: detalhes físicos ou comportamentais, lugares onde vivem, histórias pelas quais são conhecidos... caberá aos Adivinhadores entender o que o Informante está tentando sugerir!

EXEMPLO: *O Informante deve fazer os Adivinhadores identificarem* ***RÚBEO HAGRID****. Ele pode jogar* ***ALVO DUMBLEDORE*** *verticalmente, para sugerir que o Personagem Secreto tem barba, trabalha na Escola de Hogwarts ou ajuda Harry Potter em muitas situações. Ou, ele pode jogar* ***BELATRIZ LESTRANGE*** *horizontalmente, para indicar que o Personagem Secreto é um personagem positivo, não é uma mulher, ou é fisicamente imponente.*

2 - DEBATER E REMOVER PERSONAGENS

Os Adivinhadores devem agora analisar a Dica que foi jogada (horizontalmente ou verticalmente) e debater para remover as cartas que eles acreditam NÃO serem o Personagem Secreto.

Durante a primeira rodada, os Adivinhadores devem remover 1 carta – dentre as 12 cartas da grade – que eles acreditam NÃO ser o Personagem Secreto, usando a informação que o Informante forneceu para eles.

ALVO DUMBLEDORE

LORD VOLDEMORT

EXEMPLO: *O Informante joga* ***ALVO DUMBLEDORE*** *verticalmente. Os Adivinhadores olham as cartas na mesa e começam a debater. Eles acham que o Personagem Secreto pode ser um professor, ter barba ou ser um personagem positivo. Eles decidem remover* ***LORD VOLDEMORT****, uma vez que essa carta parece não ter nada em comum com* ***ALVO DUMBLEDORE****.*

Se o Personagem removido pelos Adivinhadores NÃO for o Personagem Secreto, eles seguem para a próxima rodada e o Informante joga outra Dica. Os Adivinhadores devem remover 2 Personagens na 2ª rodada, 3 Personagens na 3ª, e 4 Personagens na 4ª. Para a 5ª rodada, restarão apenas 2 Personagens. Após a quinta Dica ser jogada, os Adivinhadores devem remover 1 dos 2 Personagens restantes. SE O ÚLTIMO PERSONAGEM RESTANTE FOR O PERSONAGEM SECRETO, TODOS OS JOGADORES VENCEM!

ATENÇÃO: *Se os Adivinhadores removerem o Personagem Secreto a qualquer momento durante o jogo, todos os jogadores* PERDEM IMEDIATAMENTE*!*

COMO JOGAR COM BARALHOS DIFERENTES

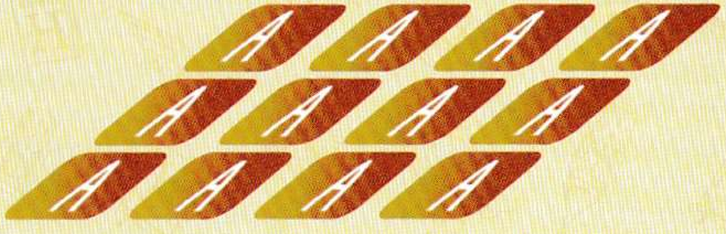
Existem várias versões de SIMILO! Se você tiver mais de uma, você pode combinar dois baralhos diferentes para criar novas e interessantes estratégias!

Apenas escolha duas versões de SIMILO e use uma como o Baralho de Personagens (A) e a outra como o Baralho de Dicas (B).

PREPARAÇÃO

O Informante compra uma carta do Baralho de Personagens (baralho A) e a olha secretamente. Então ele compra mais 11 cartas do Baralho de Personagens, embaralha essas cartas juntas, e coloca todas elas sobre a mesa, viradas para cima, criando uma grade 4x3. Esses serão os 12 personagens desta partida.

Por fim, o Informante compra 5 cartas do Baralho de Dicas (baralho B). Essa será sua mão inicial de Dicas.



RODADAS DA PARTIDA

Siga as mesmas regras normais usadas nas partidas com um baralho, com a única exceção de que o Informante só pode usar cartas do Baralho de Dicas (B) para jogar Dicas e repor sua mão de cartas.

SEMELHANTE À

DIFERENTE DA

CARTA SECRETA

CRÉDITOS

Design do Jogo: Hjalmar Hach, Pierluca Zizzi, Martino Chiacchiera
Arte: Naïade
Direção de Arte: Lorenzo Silva
Design Gráfico: Noa Vassalli
Manual: Alessandro Pra', Andrea Lugli
Edição: Alessandro Pra'
Revisão: William Niebling
Gerente de Projeto: Andrea Lugli
Tradução: Tatiane Cappelari
Revisão: Pedro Vinicius

© 2022 HORRIBLE GUILD.
HORRIBLE GUILD, SIMILO, e seus logos são marca registrada de HORRIBLE GUILD.

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