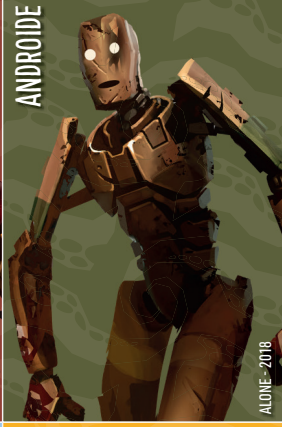






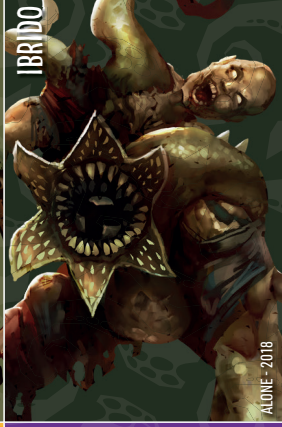
CARLOS TORRES

ALONE - 2018



ANDROIDE

ALONE - 2018



IBRIDO

ALONE - 2018



ALBUS LUDENTE

POZIONI ESPLOSIVE - 2015



GRAVITTINA PRECISETTI

POZIONI ESPLOSIVE - IL QUINTO INGREDIENTE - 2017



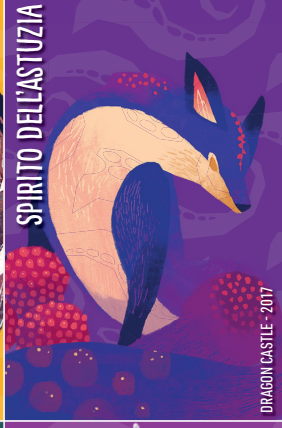
GEDEONE PERFETTIN

POZIONI ESPLOSIVE - IL QUINTO INGREDIENTE - 2017



SPIRITO DELLA BELLEZZA

DRAGON CASTLE - 2017



SPIRITO DELL'ASTUZIA

DRAGON CASTLE - 2017



DRAGO DELLA RETTITUDINE

DRAGON CASTLE - 2017



BARONESSA STRAMMONIO

IN ALTO I CALICI - 2016



DAVID CONIO

UNICORN FEVER - 2020



STREGA YUDUÙ

UNICORN FEVER - 2020



DUKE RODOLFO

UNICORN FEVER - 2020



GATTARA MATTÀ

DUNGEON FIGHTER - 2011



RE COBRA

IN ALTO I CALICI - 2016



VAMPIRA

CO-MIX - 2014



SUPEREROE

CO-MIX - 2014



ROBOTTINO

STEAMPARK - 2013



GOBLIN IN FABULA

DUNGEON FIGHTER - 2011



RE DELLE MUMMIE

DUNGEON FIGHTER - 2011



L'ALTO COMANDANTE

THE KING'S DILEMMA - 2019



TRAVEN MILNER

THE KING'S DILEMMA - 2019



LA SIGNORA DELLE GILDE

THE KING'S DILEMMA - 2019



TREMERE

VAMPIRE THE MASQUERADE - VENDETTA - 2020



GANGREL

VAMPIRE THE MASQUERADE - VENDETTA - 2020

Nel file pdf trovate una versione speciale di Similo che Horrible Guilds ha realizzato per i lettori di ioGioco! Metterete alla prova la vostra creatività, cimentandovi con una serie di venticinque personaggi molto noti a chi frequenta l'universo del tentacolo verde..

Ecco le REGOLE per giocare.

Similo è un gioco cooperativo, tutti i giocatori collaborano per identificare il Personaggio Segreto usando una serie di Indizi.

#### PREPARATEVI

Scegliete o sorteggiate un giocatore come Suggestore. Gli altri giocatori saranno gli Interpreti. Il Suggestore mescola il mazzo e lo posiziona a faccia in giù sul tavolo.

Dopodichè il Suggestore deve:

1. Pescare una carta e guardarla segretamente. Questo sarà il PERSONAGGIO SEGRETO che gli interpreti devono trovare;
2. Pescare altre 11 carte e mescolarle assieme al personaggio Segreto. Questi saranno i 12 Personaggi di questa partita;
3. Posizionare i 12 personaggi sul tavolo, a faccia in su, creando una griglia 4 x 3;
4. Infine pescare una mano di 5 carte dal mazzo. Questa sarà la sua mano iniziale di Indizi.



1

#### SVOLGIMENTO

La partita dura 5 round; durante ogni round il Suggestore giocherà 1 Indizio, quindi gli Interpreti rimuoveranno 1 o più personaggi dalla griglia. Se gli Interpreti rimuovono il Personaggio Segreto, tutti i giocatori **PERDONO IMMEDIATAMENTE**. Se invece riescono a rimuovere tutte le carte ad eccezione del Personaggio Segreto, **TUTTI I GIOCATORI VINCONO!** Vediamo come si gioca!

#### 1 - GIOCARE UN NUOVO INDIZIO

Il Suggestore deve giocare 1 Indizio dalla propria mano per aiutare gli Interpreti a identificare il Personaggio Segreto. Gli Indizi possono essere giocati in verticale o in orizzontale:

**INDIZI VERTICALI** - i personaggi raffigurati su Indizi giocati in verticale hanno qualcosa di **SIMILE** al Personaggio Segreto;

**INDIZI ORIZZONTALI** - i personaggi raffigurati su Indizi giocati in orizzontale hanno qualcosa di **DIVERSO** dal Personaggio Segreto.

Il Suggestore non può parlare, mimare, né usare altri metodi per comunicare con gli Interpreti: può solo giocare Indizi sul tavolo.

Subito dopo aver giocato un Indizio, il Suggestore pesca 1 carta per riportare la propria mano a 5 carte.

Gli Indizi giocati non vengono rimossi alla fine del round e un nuovo Indizio verrà aggiunto all'inizio di ogni round. Rimarranno tutti validi fino alla fine della partita.

2

Le somiglianze (o le differenze) tra il Personaggio Segreto e quelli raffigurati sugli Indizi a cui il Suggestore può riferirsi hanno come solo limite la sua fantasia: dettagli fisici, emozioni, professioni, idee, e così via... Starà agli Interpreti intuire ciò che il Suggestore sta cercando di fargli capire tramite i suoi Indizi!



Il Re Cobra

Tremere

*ESEMPIO: Il Suggestore deve fare identificare agli Interpreti Il Re delle Mummie. Potrebbe giocare Il Re Cobra in verticale, per suggerire che il Personaggio Segreto porta una corona, oppure potrebbe giocare Tremere in orizzontale, per suggerire che il Personaggio Segreto non è un vampiro.*

3

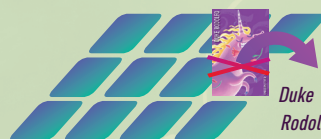
#### 2 - DISCUTERE E RIMUOVERE PERSONAGGI

Gli Interpreti devono ora analizzare l'Indizio che è stato giocato (in orizzontale o in verticale) e discutere per rimuovere carte che secondo loro **NON** sono il Personaggio Segreto.

Durante il primo round, gli Interpreti devono rimuovere 1 carta - delle 12 disponibili - che pensano **NON** sia il Personaggio Segreto, usando l'informazione che ha dato loro il Suggestore.



Il Re Cobra



Duke Rodolfo

*ESEMPIO: Il Suggestore gioca Il Re Cobra in verticale. Gli Interpreti guardano le carte sul tavolo e iniziano a discutere. Pensano che il Personaggio Segreto possa portare un copricapo, essere un maschio, avere la barba, o impugnare un oggetto. Decidono di rimuovere Duke Rodolfo, perché pensano che questa carta non abbia nulla in comune con Il Re Cobra.*

Se il Personaggio rimosso dagli Interpreti **NON** è il Personaggio Segreto, si prosegue con il prossimo round e il Suggestore gioca un altro Indizio. Gli Interpreti devono rimuovere 2 Personaggi al 2° round, 3 Personaggi al 3°, e 4 Personaggi al 4°. All'inizio del 5° round, rimarranno solo 2 Personaggi. Dopo che il quinto Indizio è stato giocato, gli Interpreti devono rimuovere 1 dei 2 Personaggi rimanenti. SE L'ULTIMO PERSONAGGIO RIMASTO È IL PERSONAGGIO SEGRETO, TUTTI I GIOCATORI VINCONO!

*Nota: se a un qualsiasi punto della partita gli Interpreti rimuovono il Personaggio Segreto, tutti i giocatori **PERDONO IMMEDIATAMENTE!***

4