

SIMILIX



Wiek: 4-12 lat



Liczba graczy: 2-5



Zawartość: 36 kart (2x 18 kart)



Cel gry: być pierwszym graczem, który znajdzie kartę z cieniami, która posiada ten sam przedmiot co karta z obrazkami.



Przygotowanie gry:

Podziel karty na 18 kart z cieniami i 18 kart z obrazkami; potasuj obie kupki. Rozłóż na stole 18 kart z cieniami obrazkami do góry. Karty z obrazkami ułóż zakryte na kupce obok.



Jak grać: Jeden z graczy, na przykład najstarszy, zostaje liderem gry. Ten gracz będzie odwracał karty z kupki w trakcie rozgrywki.

Kiedy wszyscy gracze są gotowi i skupieni, lider odkrywa pierwszą kartę z kupki kart z obrazkami, tak aby była widoczna dla wszystkich. Wszyscy gracze grają jednocześnie, patrząc na karty z cieniami na stole i próbując odnaleźć jedną, która pasuje do odkrytej karty z obrazkami. **Jest to karta, która posiada cienie identyczne jak obrazki na karcie obrazkowej.**



Pierwszy z graczy, który uważa że odnalazł właściwą kartę, kładzie na niej palec wskazujący i mówi "Similix!"

Inni gracze sprawdzają:

- jeśli gracz wybrał właściwą kartę, wygrywa kartę obrazkową i kładzie ją przed sobą. Karta z cieniami pozostaje na swoim miejscu. Rozpoczyna się nowa runda.
- Jeśli gracz się pomylił, runda trwa dalej bez jego udziału: inni gracze ponownie próbują znaleźć właściwą kartę z cieniami, a wykluczony gracz zostaje pozbawiony możliwości zdobycia karty. Gdy inny gracz znajdzie właściwą kartę, wygrywa kartę obrazkową i można rozpocząć kolejną rundę.

UWAGA: jeśli żaden z graczy nie zdoła znaleźć właściwej karty, kartę obrazkową należy włożyć zakrytą na dno kupki.

Nową rundę rozpoczyna lider gry, gdy wszyscy gracze są na to gotowi. Należy odwrócić nową kartę z kupki kart obrazkowych. Gra toczy się dopóki w kupce znajdują się karty obrazkowe.

UWAGA: karty z cieniami pozostają w jednym miejscu przez całą grę.

Ważne: każda karta obrazkowa posiada tylko jedną odpowiadającą jej kartę z cieniami.

Koniec gry: Gra kończy się, gdy wszystkie karty obrazkowe zostaną wygrane przez graczy: osoba, która posiada ich najwięcej zostaje zwycięzcą!

Wariant gry: zagrajcie na odwrót! Karty obrazkowe ułóżcie odkryte na stole, a karty z cieniami zakryte na kupce. Gra toczy się w ten sam sposób: gracze szukają na stole karty obrazkowej, która pasuje do odkrytej karty cieni.

Autorzy gry: Grégory Kirschbaum i Alex Sanders