

SIMILIX



Alter: 4–12 Jahre



Anzahl der Spieler: 2-5



Inhalt: 36 Karten (2 x 18 Karten)



Ziel des Spiels: Als Schnellster die Silhouettenkarte finden, die die gleichen Objekte wie die Bildkarte zeigt.



Spielvorbereitung:

Trennt die 18 Silhouettenkarten und die 18 Bildkarten voneinander und mischt beide Stapel. Breitet die 18 Silhouettenkarten aufgedeckt auf dem Tisch aus und legt anschließend die Bildkarten verdeckt als Stapel daneben.



Spielablauf: Ein Spieler, z. B. der älteste, wird zum Spielleiter bestimmt: Er dreht während des gesamten Spiels die Karten vom Stapel um.

Wenn alle Spieler bereit sind, dreht er die erste Karte vom „Bildkarten“-Stapel um, sodass alle Spieler sie gut sehen können.

Alle Spieler spielen gleichzeitig und schauen sich die Silhouettenkarten auf dem Tisch an, um diejenige Karte zu finden, die mit der aufgedeckten Bildkarte übereinstimmt:

d. h. die Karte, die die Silhouetten aller Objekte zeigt, die auf der Bildkarte zu sehen sind.

Der erste Spieler, der glaubt, die richtige Silhouettenkarte gefunden zu haben, legt seinen Zeigefinger auf die Karte und sagt „Similix!“ Die anderen Spieler überprüfen seine Auswahl:

- Zeigt der Spieler auf die richtige Karte, gewinnt er die Bildkarte und legt sie vor sich ab. Die Silhouettenkarte bleibt an ihrem Platz. Anschließend beginnt eine neue Runde.

- Hat sich der Spieler geirrt, geht die Runde ohne ihn weiter: Die anderen Spieler setzen die Suche nach der richtigen Silhouettenkarte fort. Sobald ein Spieler die richtige Silhouettenkarte findet, gewinnt er die Bildkarte. Eine neue Spielrunde beginnt.

Hinweis: Wenn sich alle Spieler irren, kommt die Bildkarte verdeckt unter den Bildkarten-Stapel.

Zu Beginn einer neuen Runde wartet der Spielleiter, bis alle bereit sind. Anschließend dreht er eine neue Karte vom Bildkartenstapel um ... und so weiter, bis alle Bildkarten von den Spielern gewonnen wurden.

Hinweis: Die Silhouettenkarten bleiben während des gesamten Spiels an ihrem Platz.

Wichtig: Jede Bildkarte entspricht nur einer einzigen Silhouettenkarte.

Ende des Spiels: Das Spiel endet, wenn sich keine Bildkarten mehr im Stapel befinden: Gewonnen hat der Spieler, der die meisten Bildkarten sammeln konnte!

Variante: Es wird andersherum gespielt! Die Bildkarten werden auf dem Tisch ausgebreitet und die Silhouettenkarten kommen als Stapel daneben. Der Spielablauf ist der gleiche: Die Spieler suchen auf dem Tisch nach der Bildkarte, die mit der umgedrehten Silhouettenkarte vom Stapel übereinstimmt.

Ein Spiel von Grégory Kirszbaum und Alex Sanders