

Règles de Similo

Comment jouer à Similo

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Faire deviner un personnage secret à ses coéquipiers grâce à des indices visuels.
- **Mécanique principale** : Jeu de déduction coopératif où l'on associe des cartes similaires ou différentes au personnage mystère.
- **Condition de victoire** : Identifier le bon personnage parmi les 12 cartes de départ avant d'avoir éliminé la bonne réponse.

Installez-vous confortablement, Similo c'est le genre de petit jeu qui tient dans la poche mais qui offre des parties pleines de fous rires et de prises de tête (dans le bon sens !). Vous allez former une équipe soudée où l'un d'entre vous joue le rôle du **Narrateur**, et les autres celui des **Devineurs**. Et croyez-moi, ce n'est pas aussi simple qu'il y paraît.

Le matériel et la mise en place

Avant toute chose, voyons ce qu'il y a dans la boîte et comment préparer la table. C'est rapide, promis.

Ce que contient la boîte

Vous disposez d'un **deck de 30 cartes**, toutes identiques au recto (chaque carte représente un personnage selon le thème choisi : contes, animaux, histoire, mythes...). Il existe plein de versions, et bonne nouvelle : vous pouvez les mélanger entre elles pour corser le jeu.

Préparer la partie

Voici les étapes à suivre, dans l'ordre :

- Mélangez bien les 30 cartes.
- Le **Narrateur** pioche 12 cartes et les place face visible au centre de la table, disposées en grille de 4x3. C'est le **tableau de jeu**.
- Il pioche ensuite 5 cartes supplémentaires qu'il garde secrètement en main. Ce sera sa **main d'indices**.
- Parmi ces 5 cartes, le Narrateur en choisit une discrètement : c'est le **personnage secret** à faire deviner. Il la pose face cachée devant lui sans la montrer.

Petite astuce de départ : le Narrateur peut jeter un œil au tableau avant de choisir son personnage secret, pour anticiper les indices qu'il pourra donner. Malin, non ?

Déroulement d'une manche

Le jeu se joue en **5 tours**. À chaque tour, le Narrateur va donner un indice sous forme de carte, et les Devineurs vont devoir éliminer des personnages du tableau. Attention, c'est là que ça devient subtil !

Les indices du Narrateur

Le Narrateur joue une carte de sa main de deux façons possibles :

- **Carte posée verticalement** : le personnage de cette carte a quelque chose en **commun** avec le personnage secret (apparence, métier, époque, trait de caractère...).
- **Carte posée horizontalement** : le personnage de cette carte est **différent** du personnage secret sur un point important.

Et voilà le piège : le Narrateur n'a absolument pas le droit de parler, d'expliquer, de faire des mimiques ou de donner le moindre signe. Zéro. Rien. Nada. Il pose juste sa carte, c'est tout.

La réaction des Devineurs

Les Devineurs discutent entre eux (le Narrateur se tait et savoure son café), puis ils doivent

éliminer un certain nombre de cartes du tableau selon le tour en cours. Les cartes éliminées sont simplement retournées face cachée ou retirées.

Après chaque tour, le Narrateur pioche une nouvelle carte pour reconstituer sa main à 4 cartes (puis 3, 2, 1 au fil des tours).

[IMAGE_MATERIEL]

Le nombre d'éliminations par tour

Voici le tableau à garder sous les yeux pour savoir combien de cartes éliminer à chaque manche. C'est la mécanique centrale du jeu.

Tour	Cartes à éliminer	Cartes restantes sur la table
Tour 1	1 carte	11
Tour 2	2 cartes	9
Tour 3	3 cartes	6
Tour 4	4 cartes	2
Tour 5	1 carte (il reste la bonne réponse)	1

Petit avertissement bienveillant : au tour 4, vous allez éliminer 4 cartes d'un coup, c'est le moment le plus tendu de la partie. Prenez votre temps pour discuter avant de trancher !

Gagner ou perdre la partie

La règle est limpide : si à la fin du 5ème tour il ne reste que le **personnage secret** sur la table, bravo, **vous gagnez tous ensemble**. Si à n'importe quel moment vous éliminez le bon personnage par erreur, la partie s'arrête immédiatement et c'est perdu pour toute l'équipe.

Astuces pour mieux jouer

Quelques conseils glanés après plusieurs parties :

- En tant que Narrateur, pensez à **varier vos indices** : alterner cartes verticales et

horizontales aide énormément les Devineurs.

- En tant que Devineur, cherchez les points communs **subtils** : couleur de cheveux, époque, animal/humain, métier, sentiment dégagé par la carte.
- Ne vous précipitez jamais au tour 1, même si vous ne devez éliminer qu'une seule carte. Elle peut vous orienter pour toute la suite.

Variantes pour pimenter le jeu

Si vous maîtrisez les règles de base, essayez ces variantes :

- **Mode mixte** : combinez plusieurs decks thématiques (par exemple Contes + Animaux) pour un tableau plus hétéroclite et des associations plus créatives.
- **Mode duel** : deux équipes jouent en parallèle avec le même deck, la plus rapide à trouver gagne.
- **Mode silencieux total** : même les Devineurs ne parlent pas et doivent se mettre d'accord par gestes. Attention aux fous rires !

Si vous aimez les jeux de déduction en équipe, jetez aussi un œil à [Mind Up](#) ou à [Cat in the Box](#). Et pour changer complètement de registre avec un jeu de cartes plus musclé, [Jaipur](#) est un excellent choix en duo.

[IMAGE_FIN]

Conseils pour une première partie réussie

Pour votre toute première partie, je vous recommande chaudement de commencer avec un seul deck thématique (celui des contes de fées est très accessible). Désignez comme **Narrateur** la personne la plus à l'aise avec l'improvisation : elle devra établir des liens parfois tordus entre les cartes.

N'oubliez pas que Similo est avant tout un jeu **coopératif** : discutez beaucoup entre Devineurs, partagez vos intuitions, et surtout ne reprochez jamais à quelqu'un un mauvais choix. Même perdre une partie à Similo, c'est marrant parce qu'on comprend après coup pourquoi tel indice voulait dire quoi.

Dernière petite astuce : si vous jouez avec des enfants, vous pouvez autoriser le Narrateur à hocher la tête (oui/non) après le choix final des Devineurs pour les aider à ajuster. Ça rend le

jeu plus doux pour les plus jeunes. Allez, à vous de jouer !