

SIMILIX



Âge : 4-12 ans



Nb de joueurs : 2-5



Contenu : 36 cartes (2 x 18 cartes)



But du jeu : Être le plus rapide à trouver la carte silhouette qui contient les mêmes objets que la carte illustrée.



Préparation du jeu :

Séparez les 18 cartes silhouettes des 18 cartes illustrées et mélangez chaque tas. Étalez sur la table, face visible, les 18 cartes silhouettes puis placez les cartes illustrées en pile, face cachée, à côté.



Déroulement du jeu : Un joueur, par exemple le plus âgé, est désigné pour être le meneur de jeu : c'est ce joueur qui retournera les cartes de la pile tout au long de la partie.



Quand tous les joueurs sont prêts et attentifs, il retourne la première carte de la pile "cartes illustrées", face découverte, de façon à ce que tous les joueurs puissent la voir correctement.

Tous les joueurs jouent en même temps et observent les cartes silhouettes sur la table en cherchant la carte qui correspond à la carte illustrée retournée : **c'est-à-dire la carte qui fait apparaître les silhouettes de tous les mêmes objets que la carte illustrée.**

Le premier joueur qui pense avoir trouvé la bonne carte silhouette pose son index sur la carte et annonce "Similix"!
Les autres joueurs vérifient :

- Si le joueur a désigné la bonne carte, il remporte la carte illustrée et la conserve devant lui. La carte silhouette reste à sa place. Puis on démarre un nouveau tour de jeu.

- Si le joueur s'est trompé, le tour de jeu continue sans lui : les autres joueurs continuent à chercher la bonne carte silhouette mais ce joueur ne pourra plus participer ni remporter la carte. Dès qu'un joueur trouve la bonne carte silhouette, il remporte la carte illustrée et on démarre un nouveau tour de jeu.

N.B. : si tous les joueurs se trompent, la carte illustrée est placée, face cachée, sous la pile des cartes illustrées.

Pour démarrer un nouveau tour de jeu, le meneur de jeu attend que tout le monde soit prêt et retourne une nouvelle carte de la pile des cartes illustrées... et ainsi de suite, jusqu'à ce que toutes les cartes illustrées aient été remportées par les joueurs.

N.B. : les cartes silhouettes restent à leur place tout au long de la partie.

Important : chaque carte illustrée ne correspond qu'à une seule carte silhouette.

Fin de la partie : La partie prend fin quand il n'y a plus de carte illustrée dans la pile : le gagnant est celui qui en a remporté le plus !

Variante : on joue dans l'autre sens ! Les cartes illustrées sont étalées sur la table et les cartes silhouettes sont placées en pile. Le jeu se déroule de la même manière : les joueurs cherchent la carte illustrée sur la table qui correspond à la carte silhouette retournée au-dessus de la pile.

Un jeu de Grégory Kirszbaum et Alex Sanders

DJECO

SIMILIX



Ages: 4-12 years



Number of players: 2-5



Contents: 36 cards (2 x 18 cards)



Aim of the game: be the quickest player to find the silhouette card that contains the same objects as the picture card.



Game set-up:

Separate the 18 silhouette cards from the 18 picture cards and shuffle each pile. Lay out all 18 silhouette cards face up on the table and place the picture cards in a pile face down next to them.



How to play: One player, for example the oldest, is named game leader: this player will turn over the cards in the pile throughout the game.



When all the players are ready and paying attention, the game leader turns over the first card in the "picture card" pile so that everyone can see it.

All players play at the same time, looking at the silhouette cards on the table to try to find the card that matches the face-up picture card: **that is, the card that has the silhouettes of all the same objects as the picture card.**

The first player who thinks that they've found the right silhouette card puts their index finger on the card and calls out "Similix!".

The other players check:

- If the player has selected the correct card, they win the picture card and keep it in front of them. The silhouette card stays in its place. A new round of the game begins.

- If the player has got it wrong, the round continues without them: the other players continue to look for the right silhouette card and the mistaken player will not be able to participate or win the picture card. As soon as another player finds the right silhouette card, they win the picture card and a new round of the game begins.

NB: if none of the players are able to find the right card, the picture card is placed face down under the pile of picture cards.

To start a new round, the game leader waits until everyone is ready and turns over a new card from the pile of picture cards... this continues until all the picture cards have been won by the players.

NB: the silhouette cards remain in their place throughout the game.

Important: there is only one picture card for each silhouette card.

End of the game: The game ends when there are no more picture cards left in the pile: the player who has won the most cards is the winner!

Variant: play the other way round! The picture cards are laid out face up on the table and the silhouette cards are placed in a face-down pile. The game proceeds in the same way: players look for the picture card on the table that matches the silhouette card turned over in the pile.

A game by Grégory Kirszbaum and Alex Sanders

DJECO

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

SIMILIX



Leeftijd: 4 tot 12 jaar



Aantal spelers: 2-5



Inhoud: 36 kaarten (2 x 18 kaarten)



Doel van het spel: Als eerste de silhouetkaart vinden met dezelfde afbeeldingen als de illustratiekaart.



Vorbereiding van het spel:

Maak een stapel met de 18 silhouetkaarten en een stapel met de 18 illustratiekaarten. Schud vervolgens beide stapels apart van elkaar.

Leg de 18 silhouetkaarten met de plaatjes naar boven op tafel en leg de illustratiekaarten op een stapel met de plaatjes naar beneden ernaast.



Spelverloop: Eén speler, bijvoorbeeld de oudste, wordt aangewezen als spelleider: hij zal tijdens het spel de kaarten van de stapel omdraaien. Als alle spelers klaar zijn, draait de spelleider de eerste kaart van de stapel illustratiekaarten om. Iedereen moet de kaart goed kunnen zien.

Alle spelers spelen tegelijkertijd: ze bekijken de silhouetkaarten op tafel en gaan op zoek naar de kaart die overeenkomt met de omgedraaide illustratiekaart.

De silhouetten op deze kaart moeten precies overeenkomen met de afbeeldingen op de illustratiekaart.

De eerste speler die denkt dat hij de juiste silhouetkaart heeft gevonden, legt zijn wijsvinger op de kaart en roept 'Similix!'. De andere spelers kijken of het klopt:

- Als de speler de juiste kaart heeft aangewezen, wint hij de illustratiekaart en legt deze voor zich neer. De silhouetkaart blijft op zijn plaats liggen. Vervolgens begint een nieuwe ronde.

- Als de speler zich vergist heeft, gaat de ronde verder zonder hem: hij kan niet meer meedoen of een kaart winnen. De andere spelers blijven doorzoeken naar de juiste silhouetkaart. Zodra een speler de juiste silhouetkaart vindt, wint hij de illustratiekaart en begint er een nieuwe ronde.

NB: Als alle spelers het fout hebben, wordt de illustratiekaart met de plaatjes naar beneden onder de stapel illustratiekaarten gelegd.

Er begint een nieuwe ronde. De spelleider wacht tot iedereen klaar is en pakt een nieuwe kaart van de stapel illustratiekaarten. Zo gaat hij verder tot alle illustratiekaarten door de spelers zijn gewonnen.

NB: De silhouetkaarten blijven tijdens het spel op hun plaats liggen.

Belangrijk: Elke illustratiekaart komt overeen met slechts één silhouetkaart.

Einde van het spel: Het spel is afgelopen als de stapel illustratiekaarten op is: de speler met de meeste kaarten heeft dan gewonnen!

Variant: speel het spel omgekeerd! Leg de illustratiekaarten op tafel en de silhouetkaarten op een stapel. Het spel verloopt op dezelfde manier: de spelers gaan op zoek naar de illustratiekaart op tafel die overeenkomt met de omgedraaide silhouetkaart.

Een spel van Grégory Kirszbaum en Alex Sanders

SIMILIX



Edad: 4-12 años



N.º de jugadores: 2-5



Contenido: 36 cartas (2 x 18 cartas)



Objetivo del juego: ser el más rápido en encontrar la carta silueta con los mismos objetos que la carta ilustrada.



Preparación del juego:

Separar las 18 cartas siluetas de las 18 cartas ilustradas y barajar cada pila. Disponer las 18 cartas siluetas sobre la mesa, boca arriba, y colocar las cartas ilustradas boca abajo en una pila, a un lado.



Desarrollo del juego: un jugador, por ejemplo el más mayor, es nombrado Guía del juego: este jugador será el encargado de dar la vuelta a las cartas de la pila durante toda la partida.



Cuando todos los jugadores estén preparados y atentos, el Guía da la vuelta a la primera carta de la pila "cartas ilustradas" dejándola a la vista, para que todos los jugadores puedan observarla bien.

Todos los jugadores juegan al mismo tiempo y observan las cartas siluetas que se encuentran sobre la mesa buscando la carta que se corresponda con la carta ilustrada que ha quedado al descubierto: **es decir, la carta que contiene las siluetas de los mismos objetos que la carta ilustrada.**

El primer jugador que crea haber encontrado la carta silueta correcta coloca su dedo índice sobre la carta y grita: "¡Similix!" Los demás jugadores deben comprobarlo:

- Si el jugador ha señalado la carta correcta, se lleva la carta ilustrada y la conserva en frente de él. La carta silueta permanece en el mismo lugar. Después, empieza un nuevo turno.

- Si el jugador se ha equivocado, el turno continúa sin él: los demás jugadores siguen buscando la carta silueta correcta, pero ese jugador ya no podrá participar ni llevarse la carta. En cuanto un jugador encuentra la carta silueta adecuada, se lleva la carta ilustrada y empieza un nuevo turno.

Nota: si todos los jugadores se equivocan, la carta ilustrada se coloca, boca abajo, bajo la pila de cartas ilustradas.

Para empezar un nuevo turno, el Guía del juego espera a que todos estén listos y da la vuelta a una nueva carta de la pila de cartas ilustradas... y así sucesivamente, hasta que los jugadores se lleven todas las cartas ilustradas.

Nota: las cartas siluetas permanecen en el mismo lugar durante toda la partida.

Importante: cada carta ilustrada se corresponde con una única carta silueta.

Fin de la partida: la partida termina cuando ya no quedan cartas ilustradas en la pila: gana el jugador que más cartas se lleve.

Variante: ¡jugamos al revés! Las cartas ilustradas se colocan sobre la mesa y las cartas siluetas en una pila. El juego se desarrolla del mismo modo: los jugadores buscan la carta ilustrada sobre la mesa que se corresponde con la carta silueta girada en la parte superior de la pila.

Un juego de Grégory Kirszbaum y Alex Sanders

DJECO

SIMILIX



Età: 4-12 anni



Numero di giocatori: 2-5



Contenuto: 36 carte (2 x 18 carte)



Scopo del gioco: essere il/la più veloce a trovare la carta profilo che contiene gli stessi oggetti della carta illustrata.



Preparazione del gioco: separare le 18 carte profilo dalle 18 carte illustrate e mischiare i due mazzi.

Posizionare sul tavolo, scoperte, le 18 carte profilo poi mettere le carte illustrate in un mazzo, coperte, a lato.



Svolgimento del gioco: designare un giocatore, ad esempio il più vecchio, come direttore del gioco: girerà le carte del mazzo per l'intera partita.



Quando tutti i giocatori sono pronti e attenti, gira la prima carta del mazzo di carte illustrate, scoperta, in modo che tutti possano vederla bene.

Tutti i giocatori giocano contemporaneamente e osservano le carte profilo sul tavolo cercando quella che corrisponde alla carta illustrata girata, **ossia la carta che designa i profili di tutti gli oggetti che sono sulla carta illustrata.**

Il primo giocatore che pensa di aver trovato la carta profilo giusta mette il proprio indice sulla carta e dice: "Similix!"
Gli altri giocatori procedono alla verifica:

- se il giocatore ha indicato la carta giusta, vince la carta illustrata e la tiene davanti a sé. La carta profilo rimane al proprio posto. Inizia quindi un nuovo turno del gioco.

• se si è sbagliato/a, il turno continua senza il giocatore: gli altri continuano a cercare la carta profilo giusta, mentre lui/lei non può più partecipare né vincere la carta. Non appena un giocatore trova la carta profilo giusta, vince la carta illustrata e si inizia un nuovo turno del gioco.

N.B.: se tutti i giocatori si sbagliano, posizionare la carta illustrata, coperta, sotto al mazzo delle carte illustrate.

Per iniziare un nuovo turno di gioco, il direttore del gioco aspetta che tutti siano pronti/e e gira una nuova carta del mazzo delle carte illustrate... E così via finché i giocatori non vincono tutte le carte illustrate.

N.B.: le carte profilo rimangono al proprio posto per l'intera partita.

Importante: a ogni carta illustrata corrisponde una sola carta profilo.

Fine del gioco:

la partita termina quando non ci sono più carte illustrate nel mazzo: vince chi ne ha di più!

Variante: giocare nell'altro senso! Le carte illustrate sono posizionate sul tavolo e le carte profilo sono in un mazzo. Il gioco si svolge allo stesso modo: i giocatori cercano la carta illustrata sul tavolo che corrisponde alla carta profilo girata in cima al mazzo.

Un gioco di Grégory Kirschbaum e Alex Sanders

SIMILIX



Idades: 4 a 12 anos



Nº de jogadores: 2-5



Conteúdo: 36 cartas (2 x 18 cartas)



Objetivo do jogo: Ser o primeiro a encontrar a carta com perfis a preto que contém os mesmos objetos que a carta ilustrada.



Preparação do jogo:

Separar as 18 cartas com perfis a preto das 18 cartas com os perfis ilustrados e baralhar cada monte. Espalhar as 18 cartas com perfis a preto sobre a mesa, voltadas para cima, e em seguida pousar o monte das cartas ilustradas, voltado para baixo, ao lado.



Como jogar:

Um dos jogadores, por exemplo o mais velho, é designado como líder do jogo e é ele que deve voltar as cartas do monte ao longo da partida. Quando todos os jogadores estão prontos e atentos, o líder volta a primeira carta do monte de cartas “ilustradas” e pousa essa carta sobre a mesa de modo que todos os jogadores possam vê-la corretamente.

Os jogadores jogam todos ao mesmo tempo e observam as cartas com perfis a preto, espalhadas sobre a mesa, à procura da carta correspondente à carta ilustrada que acabou de ser mostrada, **ou seja, a carta em que se encontram os perfis de todos os objetos presentes na carta ilustrada.**

O primeiro jogador que pensa ter encontrado a carta certa, põe o seu dedo indicador sobre a carta e diz “Similix!”
Os outros jogadores verificam:

- Se o jogador designou a carta certa, ele ganha a carta ilustrada que pousa à sua frente. A carta com perfis a preto permanece no seu lugar. Começa uma nova partida.
- Se o jogador se enganou, a partida continua sem ele e os outros jogadores continuam a procurar a carta certa, o jogador que perdeu fica fora da partida e não pode ganhar a carta. Assim que um jogador encontra a carta preta correspondente, ele ganha a carta ilustrada e começa-se uma nova partida.

Nota: se nenhum jogador encontrar a carta certa, a carta ilustrada é colocada, voltada para baixo, sob o monte de cartas ilustradas.

Para começar uma nova partida, o líder aguarda que estejam todos prontos e volta a primeira carta do monte de cartas ilustradas, e assim sucessivamente até que todas as cartas ilustradas tenham sido ganhas pelos jogadores.

Nota: as cartas a preto permanecem no seu lugar até ao fim do jogo.

Importante! Só existe uma carta preta correspondente a cada carta ilustrada.

Fim do jogo: O jogo termina quando deixa de haver cartas ilustradas no monte: o vencedor é o jogador que ganhou mais cartas.

Variante: Joga-se no sentido inverso! Espalham-se as cartas ilustradas sobre a mesa e deixam-se as pretas em monte. O jogo decorre da mesma maneira, os jogadores procuram sobre a mesa a carta ilustrada que corresponde à carta voltada com perfis pretos, e que estava no cimo do baralho.

Um jogo de Grégory Kirszbaum e de Alex Sanders

DJECO

SIMILIX



Ålder: 4–12 år



Antal spelare: 2–5



Innehåll: 36 kort (2 x 18 kort)



Spelets mål: Att vara snabbast med att hitta det siluettkort som visar samma föremål som bildkortet.



Spelförberedelse: Separera de 18 siluettkorten från de 18 bildkorten och blanda de två högarna var för sig. Sprid ut de 18 siluettkorten med framsidan synlig på bordet och placera bildkorten i en hög med framsidan dold vid sidan om.



Spelets gång:

En spelare, till exempel den äldsta, utses till att vara spelledare: det är den spelaren som vänder på korten i högen under spelets gång. När alla spelarna är redo och uppmärksamma vänder spelledaren på det översta kortet i högen med bildkort så att framsidan blir synlig för alla spelare. Alla spelare spelar samtidigt och tittar på siluettkorten på bordet och letar efter det kort som motsvarar det uppvända bildkortet: **det vill säga, det kort som har samma siluetter som de föremål som visas på bildkortet.**



Den första spelaren som tror sig ha hittat det rätta siluettkortet sätter sitt pekfinger på kortet och säger "Similix!"

De övriga spelarna kontrollerar:

- Om spelaren pekade på rätt kort, tar spelaren bildkortet och lägger det framför sig. Siluettkortet ligger kvar på dess plats. Därefter startar en ny runda.

- Om spelaren pekade på fel fortsätter rundan utan hen: de övriga spelarna fortsätter att leta efter rätt siluettkort och spelaren som pekade på fel kort får inte delta eller ta kortet. När en spelare har hittat rätt kort tar hen bildkortet och en ny runda startas.

Obs: om alla spelarna har fel läggs bildkortet med framsidan dold längst ned i högen med bildkort.

För att starta en ny runda kontrollerar spelledaren att alla är redo och vänder därefter på ett nytt kort i bildkortshögen ... och så fortsätter det tills alla bildkort har tagits av någon av spelarna.

Obs: siluettkorten ligger kvar på sina platser under hela spelets gång.

Viktigt: varje bildkort motsvarar endast ett siluettkort.

Spelets slut: Spelet är slut när det inte finns några bildkort kvar i högen. Den som har flest kort har vunnit!

Spelalternativ: spela i omvänd ordning! Bildkorten sprids ut på bordet och siluettkorten läggs i hög. Spelet spelas på samma sätt: spelarna letar efter det bildkort på bordet som motsvarar det siluettkort som har vänts upp på högen.

Ett spel av Grégory Kirszbaum och Alex Sanders

SIMILIX



Alder: 4-12 år



Antal spillere: 2-5



Indhold: 36 kort (2x18 kort)



Spillets formål: At være hurtigst til at finde silhuetkortet med de samme genstande som dem på det illustrerede kort.



Forberedelse af spillet:

Adskil de 18 silhuetkort fra de 18 illustrerede kort, og bland hver bunke. Fordel de 18 silhuetkort på bordet med billedsiden opad, og læg derefter de illustrerede kort i en bunke med billedsiden nedad.



Sådan foregår spillet: En af spillerne, f.eks. den ældste, udvælges til at lede spillet. Det er den spiller, som vender kortene fra bunken i løbet af spillet.

Når alle spillere er klar og opmærksomme, vender han eller hun det første kort i bunken med illustrerede kort og lægger dem med billedsiden opad, så alle kan se det.

Alle spillere spiller på samme tid og observerer silhuetkortene på bordet, mens de leder efter det kort, der svarer til det vendte illustrerede kort, **dvs. det kort med silhuetterne, der svarer til genstandene på det illustrerede kort.**

Spilleren, som først mener at have fundet det rigtige kort, lægger en pegefinger på kortet og siger "Similix!"
De andre spillere kontrollerer:

- Hvis spilleren har fundet det rigtige kort, vinder han eller hun det illustrerede kort og lægger det foran sig. Silhuetkortet bliver liggende. Næste runde går i gang.

- Hvis spilleren har taget fejl, fortsætter spillet uden ham eller hende. De andre spillere fortsætter med at lede efter det rigtige silhuetkort, men han eller hun kan hverken deltage eller vinde kortet. Når en spiller finder det rigtige silhuetkort, vinder han eller hun det illustrerede kort, en ny runde går igang.

NB: Hvis alle spillere tager fejl, lægges det illustrerede kort med billedsiden nedad under bunken med illustrerede kort.

Lederen af spillet venter til alle spillere er klar og vender et nyt kort om fra bunken med illustrerede kort... og så fremdeles, indtil alle de illustrerede kort er blevet vundet.

NB: Silhuetkortene forbliver på deres pladser under hele spillet.

Vigtigt: Hvert enkelt illustrerede kort svarer kun til ét silhuetkort.

Spillets slutning: Spillet slutter, når der ikke er flere illustrerede kort tilbage i bunken. Vinderen er ham eller hende, som har vundet flest!

Variation: Man spiller i den anden retning.

De illustrerede kort lægges på bordet, og silhuetkortene lægges i en bunke. Spillet foregår på samme måde: Spillerne leder efter det illustrerede kort på bordet, som svarer til det vendte silhuetkort fra bunken.

Et spil af Grégory Kirszbaum og Alex Sanders

SIMILIX



Возраст: 4–12 лет



Кол-во игроков: 2–5



Игровой комплект: 36 карточек (2 x 18 карточек)



Цель игры: быстрее всех найти карточку с силуэтами тех предметов, которые изображены на карточке с картинками.



Перед началом игры:

Отделите 18 карточек с силуэтами от 18 карточек с картинками и перемешайте каждую из получившихся колод.

Разложите на столе 18 карточек с силуэтами лицевой стороной вверх, а рядом с ними поместите стопку карточек с картинками лицевой стороной вниз.



Ход игры: Один из игроков, например, самый старший, назначается ведущим: он будет переворачивать карточки из стопки на протяжении всей игры.

Когда все игроки готовы, он переворачивает первую карточку из стопки карточек с картинками так, чтобы всем было хорошо видно, что на ней изображено. Затем участники одновременно рассматривают карточки с силуэтами, разложенные на столе, и пытаются найти среди них ту, которая соответствует перевернутой карточке с картинками: **то есть карточку с силуэтами всех тех предметов, которые изображены на карточке с картинками.**

Первый игрок, который думает, что нашел нужную карточку с силуэтами, кладет на нее свой указательный палец и громко говорит: «Симиликс!».

Остальные игроки проверяют, правильная ли это карточка.

- Если игрок выбрал нужную карточку, он забирает карточку с картинками и кладет ее перед собой. Карточка с силуэтами остается лежать на своем месте. Затем игроки переходят к следующему раунду.

- Если игрок ошибся, то он больше не сможет участвовать в раунде и заработать карточку, при этом другие игроки продолжают искать нужную карточку с силуэтами. Как только карточка будет найдена, нашедший ее игрок забирает соответствующую карточку с картинками и начинается следующий раунд.

Примечание: если никто из игроков не дал правильного ответа, то карточку с картинками кладут лицевой стороной вниз под соответствующую стопку.

Прежде чем начать новый раунд, ведущий ждет, пока все игроки будут готовы, а затем переворачивает новую карточку из стопки карточек с картинками. Так продолжается до тех пор, пока среди игроков не будут разыграны все карточки с картинками.

Примечание: карточки с силуэтами остаются на своих местах на протяжении всей игры.

Важно: каждой карточке с картинками соответствует только одна карточка с силуэтами.

Конец игры: Игра заканчивается, когда в стопке не остается карточек с картинками. Побеждает тот игрок, у которого на руках окажется больше всего карточек!

Вариант игры наоборот. Карточки с картинками раскладывают на столе, а карточки с силуэтами помещают в стопку. Правила такие же: игроки должны найти на столе карточку с картинками, которая соответствует перевернутой верхней карточке с силуэтами из стопки.

Авторы игры: Грегори Киршбаум и Алекс Сандерс