



10+



2-4



15



*César Gómez Bernadino*

# SILENCIO

**Gemeinsam.  
Stumm.**

Art. Nr.: 60 110 5142  
2020 Zoch Verlag  
Simba Toys GmbH & Co. KG  
Werkstraße 1, D-90765 Fürth  
service.zoch-verlag.de  
zoch-verlag.com



## STORY, ABLAUF & ZIEL

Ihr seid eine Gruppe stummer Wanderer in fernen Landen. Stets vorwärts zieht ihr durch wundersame Landschaften und sammelt dabei bruchstückhafte Eindrücke eurer gemeinsamen Reise.

**SILENCIO** spielst du im Team mit allen anderen Spielern. Du darfst jedoch kein Wort mit ihnen sprechen. Wenn du am Zug bist, spielst du eine deiner Handkarten aus. Jede der vier Kartenfarben hat dabei seine eigene Reihe. Jede neu gespielte Karte muss einen höheren Wert als die zuletzt gespielte Karte derselben Farbe haben. Abhängig davon, ob der Wert deiner neuen Karte direkt auf den Wert der Vorgängerkarte folgt oder nicht, bewirkst du unterschiedliche Effekte. Nutzt du diese Effekte geschickt, könnt ihr als Gruppe möglichst viele Karten ausspielen.

## MATERIAL



48 Reisekarten  
in 4 Farben



1 Startspielerkarte



1 Groß-  
schreinkarte



1 Tavernenkarte  
(nur für Variante)



4 Klein-  
schreinkarten

# AUFBAU



Legt den **Großschrein** und die vier **Kleinschreine** mit der erleuchteten Seite nach oben **untereinander** in die Tischmitte.



Verwendet die **Reisekarten aller vier Farben**. Wie hoch die **Kartenwerte** gehen, die ihr braucht, **hängt von eurer Spieleranzahl ab (siehe Kasten)**. Werft die nicht



benötigten Reisekarten zurück in die Schachtel.

Kartenwerte		
<b>2-8</b>	2	6
<b>2-10</b>	3	6
<b>2-13</b>	4	5

Mischt alle nicht aussortierten Reisekarten und teilt **jedem Spieler sechs beziehungsweise fünf Handkarten** zufällig und geheim aus.

Beispiel:



*Kommentiert nie eure Karten und weder mögliche noch bereits gemachte Züge. Keine Worte, keine sonstigen Laute – SILENCIO!*



Legt die restlichen Reisekarten als verdeckten Zugstapel in die Tischmitte und **deckt so viele Karten auf, wie ihr Spieler seid**. Diese offenen Karten sind das **Orakel**. Legt die **Startspielerkarte neben das Orakel**.

## STARTSPIELER & KARTE WEITERGEBEN

Bestimmt gemeinsam einen Startspieler ohne miteinander zu sprechen. **Ein Spieler nimmt sich die Startspielerkarte** aus der Tischmitte und beginnt das Spiel.

**Gebt** dann, ausgehend vom Startspieler, nacheinander jeweils **eine Handkarte im Uhrzeigersinn weiter**. Schau dir deine neue Handkarte erst an und gebe dann eine Handkarte weiter. Wenn auch der Startspieler eine neue Handkarte erhalten hat, beginnt das eigentliche Spiel.

*Schafft ihr es nicht, euch stumm auf einen Startspieler zu einigen, habt ihr bereits gemeinsam verloren.*

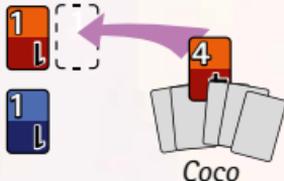


# EIN ZUG

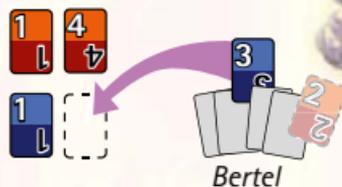
Spielt, ausgehend vom Startspieler, **abwechselnd im Uhrzeigersinn**. Wenn du am Zug bist, **spielst du eine Handkarte aus**, falls du kannst. **Spiele deine neue Reisekarte in die Kartenreihe ihrer Farbe**. Dabei muss deine neu gespielte Reisekarte einen höheren Kartenwert als die Vorgängerkarte dieser Farbe haben.

Immer farbrein, immer aufsteigend!

Beispiele:



Coco spielt die rote 4 – farbrein (in die rote Kartenreihe) und aufsteigend (4 ist höher als 1).



Bertel wollte eigentlich seine rote 2 ausspielen. Das geht jedoch nicht, da bereits eine höhere rote Karte liegt. Stattdessen spielt er die blaue 3.

Wenn du eine Reisekarte ausspielst, bewirkst du den hellen oder den dunklen Effekt dieser Karte.

- Den **hellen Effekt** bewirkst du, **wenn der Kartenwert deiner ausgespielten Reisekarte nicht direkt auf den der Vorgängerkarte folgt**. Spiele deine Reisekarte „richtig herum“ aus (helle Seite nach oben). Du allein entscheidest, **ob und wie** du den hellen Effekt

verwenden möchtest, Du darfst ihn auch weglassen.

- Den **dunklen Effekt** bewirkst du, **wenn der Kartenwert deiner ausgespielten Reisekarte **direkt auf den der Vorgängerkarte folgt**** und die von dir ausgespielte Karte **nicht deine letzte Handkarte** war. Spiele deine Reisekarte „verkehrt herum“ aus (dunkle Seite nach oben). Den dunklen Effekt **kannst du nicht ausschlagen**.

Falls eine Entscheidung zu treffen ist, wie du ihn verwendest, entscheidest du allein.

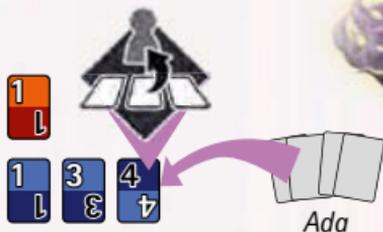
Wer gerne auf der Stelle tritt, muss manchmal auch im Dunklen wandern!



Beispiele:



Bertels blaue 3 folgt nicht direkt auf die Vorgängerkarte, den blauen Kleinschrein (Kartenwert 1). Bertel spielt seine ausgespielte Reisekarte richtig herum aus, um anzuzeigen, dass er ihren hellen Effekt bewirkt hat. Jetzt darf er sich entscheiden, ob und wie er diesen Effekt verwenden möchte. (Er wird die rote 4 auf die Hand nehmen. Erklärung folgt.)



Ada spielt die blaue 4, deren Kartenwert direkt auf die bereits liegende blaue 3 folgt. Ada spielt ihre Karte verkehrt herum aus und zeigt damit an, dass sie den dunklen blauen Effekt bewirkt hat. Jetzt muss sie entscheiden, wie sie diesen verwendet. (Sie wird eine Orakelkarte ihrer Wahl an Coco oder Bertel geben müssen. Erklärung folgt.)

# SPIELENDE

Wenn du am Zug bist und überhaupt keine Karte spielen kannst oder keine Handkarte mehr hast, musst du passen:

**Kann überhaupt kein Spieler mehr eine Handkarte ausspielen, hört das Spiel auf.**

Zählt alle restlichen Handkarten zusammen. Je weniger Restkarten ihr habt, desto besser:

*Passen müssen ist OK! Wenn du das nächste Mal dran bist, kannst du vielleicht wieder eine Karte spielen.*

*Solange du eine Handkarte „legal“ spielen kannst, darfst du nicht passen!*



2	3	4	
0	0	0	<b>Perfekt!</b> <i>(Siehe Varianten – Erloschene Schreine.)</i>
1-2	1-3	1-4	<i>So nah und doch so fern.</i>
3+	4+	5+	<b>Nicht entmutigen lassen.</b> <i>(Siehe Varianten – Taverne.)</i>

# EFFEKTE



*Nicht vergessen, helle Effekte können und dunkle Effekte müssen!*



Würde die nächste ausgespielte Reisekarte einen dunklen Effekt bewirken, tut sie dies nicht.



Würde die nächste ausgespielte Reisekarte einen hellen Effekt bewirken, tut sie dies nicht.



Nimm die letzte Karte einer der drei anderen Kartenreihen auf die Hand.



Gib eine der Orakelkarten an einen Mitspieler. Decke dann eine Karte vom Nachziehstapel als neue Orakelkarte auf.

*Nur blaue Reisekarten bleiben garantiert bis zum Spielende liegen, wenn du sie ausspielst.*

*Du kannst eine Orakelkarte auch an einen Mitspieler mit leerer Hand geben.*





Lege eine Handkarte offen vor dich. Diese Karte kann ab sofort jeder Spieler in seinem Zug spielen, *als hätte* er sie auf der Hand. Ist sie in deinem Zug die einzig „legal“ spielbare Karte, darfst du nicht passen und musst sie ausspielen.

Hat ein anderer Spieler in seinem Zug keine „legal“ spielbare Karte auf seiner Hand oder vor sich liegen, braucht er deine Karte nicht spielen und kann passen.

Der nächste Spieler, der eine Handkarte ausspielt, mischt seine Karten und **spielt eine zufällige Handkarte aus**. Kann er sie nicht (farbrein und aufsteigend) anlegen, nimmt er sie wieder auf die Hand und führt stattdessen einen regulären Zug aus.

*Eine Karte, die offen vor dir liegt, spielst du nie als zufällige Handkarte aus.*

*Solch eine Karte zählt nur für dich als „Handkarte“.*





## Bestimme einen Spieler.

Dieser Spieler führt eine von drei möglichen Tauschaktionen aus:

### 1) Tausch Spieler ↔ Spieler:

Der bestimmte Spieler gibt eine Handkarte an einen anderen Spieler. Dann gibt dieser Spieler ihm eine Handkarte.

### 2) Tausch Spieler ↔ Orakel:

Der bestimmte Spieler nimmt eine Orakelkarte. Dann ersetzt er sie mit einer Handkarte.

### 3) Austausch des Orakels:

Der bestimmte Spieler wirft alle Orakelkarten zurück in die Schachtel. Dann deckt er so viele Karten vom Zugstapel auf, wie ihr Spieler seid.

Die **nächste** ausgespielte Karte **muss grün** sein.

Mit der jeweils **höchsten** grünen Karte im Spiel bewirkst du **nie** den dunklen grünen Effekt.



*Wer grün nicht bedienen kann, muss passen! Passt ihr alle, hört das Spiel auf.*

*Du kannst dich auch selbst bestimmen und eine Tauschaktion ausführen.*



# SCHREINE



Solange ein Schrein „erleuchtet“ in der Tischmitte liegt, kannst du diesen **am Anfang oder Ende deines Zugs nehmen**. Nimmst du den **Großschrein**, bewirkst du **sofort einen hellen Effekt deiner Wahl**. Nimmst du einen **Kleinschrein**, bewirkst du sofort den entsprechenden **hellen Effekt**. Drehe den Schrein um und lege ihn dann „erloschen“ zurück an seinen Platz in der Tischmitte.



Verwende **pro Zug nur einen Schrein**.

„Kostenlose“  
Zusatzeffekte! Aber nicht,  
wenn du passt!

erleuchtete Schreine

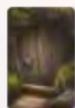


erloschene Schreine

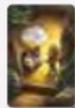


# VARIANTEN

**Taverne** Ihr könnt **SILENCIO** einfacher machen, indem ihr die Tavernenkarte verwendet. Legt diese während der Vorbereitung mit der geschlossenen Seite nach oben in die Tischmitte. **Dreht die Tavernenkarte auf die geöffnete Seite, sobald ihr den dritten dunklen Effekt bewirkt habt**. Solange die Taverne offen in der Tischmitte liegt, kannst du diese am **Anfang oder Ende** deines



geschlossen



offen

Zugs nehmen. Nimmst du die Taverne, triffst du sofort eine von drei möglichen Aussagen.

- „Ich habe X Handkarten, die ich nicht ausspielen kann.“
- „Ich habe von der Farbe Y nur hohe Karten.“
- „Bitte nicht Farbe Z spielen!“

Lege die Taverne dann geschlossen zurück in die Tischmitte. Dreht sie jeweils wieder auf die geöffnete Seite, sobald ihr drei weitere dunkle Effekte bewirkt habt.

## ***Erloschene Schreine***



Ihr könnt **SILENCIO** schwieriger machen, indem ihr beim Aufbau den **Großschrein** oder die **Kleinschreine** oder sogar **alle fünf Schreine** mit der erloschenen Seite nach oben in die Tischmitte legt.



Hierin  
liegt die wahre  
Herausforderung für erfahrene  
Wandergruppen.

**Autor: César Gómez Bernadino**  
**Illustration: Sébastien Caiveau**  
**Satz & Layout: Oliver Richtberg**