



Symbotrio

Tu es un excellent voleur et tu es bien décidé à t'emparer des pierres précieuses. Celles-ci se trouvent derrière des portes blindées, dans un coffre-fort qu'on ne peut ouvrir qu'avec la combinaison correcte. Est-ce que tu peux découvrir le code ? Mais fais attention : les autres voleurs veulent s'emparer de ton butin. Et ne te laisse pas attraper ... Un jeu de mémoire malin qui fait intervenir différentes formes, tailles et couleurs.

Préparatifs : avant de jouer à ce jeu pour la première fois, on doit coller une étiquette autocollante sur chacun des 12 carrés en bois (le « clavier du coffre-fort »). Placez les carrés sur le plateau de jeu (face arrière de la boîte du jeu), face cachée. Mélangez les cartes, formez-en une pile et placez-la, face cachée, à côté du plateau de jeu. Pour une variante plus facile du jeu, mettez d'abord à part les 10 cartes de code (description : voir ci-dessous). Chaque joueur pioche une carte de la pile et la place devant lui sur la table, face visible. Le joueur le plus âgé commence la partie.

But du jeu : les joueurs essaient de voler dans le coffre-fort autant de pierres précieuses (cartes) que possible. La combinaison du coffre-fort dépend de la forme, de la taille et de la couleur des pierres précieuses. Vous ne pouvez ouvrir le coffre-fort que si vous « entrez » la combinaison correcte correspondant à la pierre.

Déroulement de la partie : vous jouez en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour peut retourner trois carrés au maximum. Il gagne la carte qui se trouve devant lui s'il retourne exactement les trois carrés qui définissent la pierre précieuse indiquée. Trois critères définissent une pierre :

1. La couleur : indiquée par une tache de couleur.
2. La taille : indiquée par la taille de la flèche.
3. La façon dont la pierre est taillée : indiquée par le nombre de lignes droites et courbes qui se trouvent sur le tranchant de la pierre : triangle (3 lignes obliques), losange (4 lignes obliques), carré (4 lignes droites), rectangle (2 lignes droites longues et 2 lignes droites courtes), cercle (2 lignes courbes), demi-cercle (1 ligne courbe et 1 ligne droite).

Si le joueur réussit à trouver – par exemple pour le grand cercle bleu – la grande flèche, la tache de couleur bleue et le symbole pour le cercle (un « 2 » à côté d'une ligne courbe), il gagne la carte et la place devant lui sur la table, face cachée. À son tour suivant, il piochera une nouvelle carte de la pile. S'il n'arrive pas à trouver les trois carrés correspondants, le joueur pourra continuer sa recherche pendant son tour suivant. Dans tous les cas, les trois carrés sont de nouveau retournés, et c'est le tour du joueur suivant.

- **Carte de pierre précieuse** : elle ne montre qu'une pierre précieuse. La carte indique la forme, la couleur et la taille pour le code du coffre-fort.
- **Carte de prison** : le voleur s'est laissé attrapé et doit passer un tour en prison (passer 1 tour).
- **Carte de code** : quelqu'un a reprogrammé le code ! Le joueur doit d'abord tourner le plateau de jeu de 90 degrés en suivant le sens des aiguilles d'une montre avant de pouvoir « entrer » un code. Le plateau de jeu reste comme ça pour les joueurs suivants.
- **Butin facile** : quelqu'un a laissé ouverte la porte du coffre-fort ! Le joueur ne doit pas « entrer » de code, il reçoit la carte tout de suite.
- **Carte d'escroc** : le joueur a la chance de pouvoir dérober à l'un de ses concurrents une pierre déjà volée. Le joueur choisit n'importe quel autre joueur qui possède déjà



des cartes de pierres précieuses et en pioche une, face cachée. S'il trouve la combinaison de la pierre précieuse piochée, il la gagne et garde en outre la carte d'escroc. S'il n'arrive pas à trouver la combinaison correcte, son concurrent garde la pierre précieuse et reçoit aussi la carte d'escroc. S'il pioche une carte « Butin facile », le joueur reçoit immédiatement les deux cartes. S'il pioche une autre carte d'escroc, il peut garder les deux cartes d'escroc. S'il pioche une carte de code, il doit d'abord tourner le plateau de jeu de 90 degrés. La carte de prison est considérée comme une carte de pierre précieuse normale. Si aucun des autres joueurs n'a encore gagné de carte de pierre précieuse, le joueur remet la carte d'escroc dans la pile et pioche une nouvelle carte.

Fin de la partie :

La partie est finie une fois que toutes les cartes ont été distribuées. Le joueur qui possède le plus grand nombre de cartes est le roi des voleurs.