



Symbotrio

Sei un artista del furto e hai preso di mira i gioielli più preziosi. Questi sono depositati dietro porte blindate molto spesse, e soltanto la giusta combinazione della cassaforte ti permetterà di averli. Riesci a indovinare il codice? Ma fai attenzione, perché ci sono altri ladri che vogliono contenderti il bottino! E non lasciarti beccare... Un gioco di memoria intelligente intorno a forme, colori e misure.

Preparativi: prima del primissimo gioco attaccate un adesivo su ciascuno dei 12 quadrati in legno (la tastiera della cassaforte). Ponete i quadrati in modo coperto sul tabellone (dorso della scatola). Mischiate le carte e ponetele come mazzo coperto accanto al tabellone. Nella variante più facile bisogna scartare prima le 10 carte-codice (vd. in fondo). Ogni giocatore prende una carta dal mazzo e la depone aperta davanti a sé. Inizia il giocatore più grande d'età.

Scopo del gioco: bisogna rubare dalla cassaforte più pietre preziose (carte) possibile. La combinazione del safe risulta dalla forma, misura e colore delle pietre preziose. Soltanto chi digiterà sulla tastiera la giusta combinazione che corrisponde alla singola pietra preziosa, potrà aprire la porta della cassaforte e trafugare i gioielli.

Svolgimento del gioco: si gioca in senso orario. Il giocatore di turno può scoprire massimo tre quadrati. Egli vince la carta deposta davanti a sé soltanto se scopre precisamente i tre quadrati che definiscono la pietra preziosa riportata sulla carta. Vi sono 3 criteri che definiscono una pietra preziosa:

1. Il colore: viene indicato dallo schizzo di colore
2. La misura: viene indicata dalla misura della freccia
3. Il taglio della pietra preziosa: viene indicato dalla quantità di linee rette e curve presenti nella sfaccettatura: triangolo (3 linee oblique); rombo (4 linee oblique); quadrato (4 linee rette); rettangolo (2 linee rette lunghe e 2 linee rette corte); cerchio (2 linee curve); semicerchio (1 linea curva e 1 linea retta).

Se il giocatore riesce a trovare p.es. (per il grande cerchio blu) la freccia lunga, lo schizzo di colore blu e il simbolo per il cerchio (un „2“ accanto alla linea curva), egli ha vinto la carta e la pone coperta accanto a sé. Nel prossimo turno poi scoprirà una nuova carta dal mazzo. Se invece non ci riesce, la carta rimane davanti a lui e nel prossimo turno potrà nuovamente tentare la fortuna. I 3 quadrati scoperti devono comunque essere voltati, dopo di che segue il turno del prossimo giocatore.

- **carta pietra preziosa:** su di essa vedete soltanto una pietra preziosa. Essa indica forma, colore e misura necessari per il codice della cassaforte.
- **carta prigioniero:** il ladro si è lasciato beccare e va in prigione per la durata di un turno (sospendi 1 turno).
- **carta-codice:** il codice è stato trasformato! Prima di poter digitare un codice, il giocatore deve girare l'intero tabellone di 90 gradi in senso orario. Il tabellone rimarrà così anche per i prossimi giocatori.
- **bottino facile:** la cassaforte è stata lasciata aperta! Il giocatore non deve digitare nessun codice e vince immediatamente la sua carta.
- **carta truffatore:** il giocatore ha la possibilità di carpire una pietra preziosa già rubata ad uno dei suoi concorrenti: il giocatore sceglie un concorrente a suo piacere il quale abbia già vinto una carta con una pietra preziosa, e pesca una delle sue carte coperte. Se poi trova la combinazione della pietra pescata, egli vince tale carta e anche la carta truffatore. Se invece non ci riesce, la pietra preziosa rimane dal suo concorrente e costui ottiene anche la carta truffatore. Nel caso che peschi una carta „bottino facile“,



vince immediatamente ambedue le carte. Nel caso che peschi una carta truffatore, il giocatore dovrà pescare nuovamente una carta dallo stesso concorrente e ambedue le carte truffatore possono essere vinte. Se invece pesca una carta-codice, deve girare il tabellone di 90 gradi. La carta prigioniera conta come una normale carta pietra preziosa. Se nessuno ha ancora vinto delle carte con le pietre preziose, il giocatore mischia la carta truffatore col resto del mazzo e ne prende una nuova.

Fine del gioco:

Il gioco è terminato non appena tutte le carte saranno spartite. Chi avrà vinto il maggior numero di carte sarà l'artista del furto.