



## Symbotrio

Je bent een meesterdief en hebt het op de meest waardevolle juwelen gemunt. Deze liggen achter sterke gepantserde deuren en alleen met de juiste safe-combinatie kom je eraan. Kun je de code kraken? Maar let op: Andere dieven willen je de buit afpakken! En laat je niet betrappen ... Een slim memo-spel rond vormen, kleuren en grootten.

**Vorbereitung:** Plak voor het eerste spel op elk van de 12 houten vierkanten (toetsenbord van de brandkast) een etiket. Leg de vierkanten verdekt op het spelbord (achterkant van de doos). Schud de kaarten en leg ze in een verdekte stapel naast het spelbord. Voor een makkelijkere variatie neem je eerst de 10 code-kaarten (beschrijving zie beneden) uit het spel. Elke speler trekt een kaart van de stapel en legt ze open voor zich neer. De oudste speler begint.

**Doel van het spel:** Het doel is zoveel edelstenen (kaarten) als mogelijk uit de brandkast te stelen. De safe-combinatie ontstaat uit vorm, grootte en kleur van de edelstenen. Alleen wie de juiste combinatie voor een bepaalde edelsteen intoetst kan de deur van de brandkast openen en de juwelen te ontvreemden.

**Het spel:** Je speelt kloksgewijs. Wie aan de beurt is mag hoogstens drie vierkanten omdraaien. Hij wint de kaart, die hij voor zich heeft liggen, als hij precies diegene vierkanten omdraait, die de afgebeelde edelsteen omschrijven. 3 criteria omschrijven een edelsteen:

1. Kleur: Weergegeven door een kleurvlak
2. Grootte: weergegeven door de grootte van de pijl
3. Afwerking van de edelsteen: weergegeven door het getal van rechte en gebogen lijnen, die in de afwerking voorkomen: driehoek (3 schuine lijnen); ruit (4 schuine lijnen); vierkant (4 rechte lijnen); rechthoek (2 lange en 2 korte rechte lijnen); kring (2 gebogen lijnen); halve kring (1 gebogen en 1 rechte lijn).

Slaagt de speler erin (bv. voor de grote blauwe kring) de grote pijl, de blauwe kleurvlak en het symbool voor de kring (een "2" naast de gebogen lijn) te vinden, wint hij die kaart en legt ze verdekt naast zich neer. In de volgende ronde trekt hij dan een nieuwe kaart van de stapel. Lukt het hem niet, blijft de kaart liggen en hij mag in de volgende ronde verder zoeken. In elk geval worden de 3 vierkanten weer omgedraaid en de volgende speler is aan de beurt.

- **Edelstenen-kaart:** Deze toont alleen een edelsteen. Deze geeft vorm, kleur en grootte voor de safe-code aan.

- **Gevangenis-kaart:** De dief is betrapt en moet voor 1 ronde in de gevangenis (1 keer niet meedoen).

- **Code-kaart:** De code is hergeprogrammeerd! De speler moet nu eerst het hele bord met 90 graden kloksgewijs draaien, voor hij een code mag intoetsen. Het bord blijft voor de volgende speler zo liggen.

- **Gemakkelijke buit:** De safe is open blijven staan! De speler moet geen code intoetsen en wint de kaart meteen.

- **Boevenkaart:** De speler heeft de kans een al gestolen edelsteen van een van zijn mededingers af te pikken. De speler kiest een willekeurige medespeler, die al kaarten met edelstenen heeft, en trekt een van zijn verdekte kaarten. Als hij de combinatie van de getrokken edelsteen vindt, wint hij deze en de boevenkaart. Lukt het niet, blijft de edelsteen bij de medespeler en deze krijgt ook de boevenkaart. Trekt hij een "Gemakkelijke buit", gaan beide kaarten meteen naar hem. Trekt hij een boevenkaart,



moet hij nog een keer van dezelfde medespeler een kaart trekken; nu kan hij beide boevenkaarten winnen. Als hij een code-kaart trekt, moet eerst het bord met 90 graden worden gedraaid. De gevangenis-kaart geldt als een gewone edelsteen-kaart. Als nog geen speler kaarten met edelstenen heeft gewonnen, wordt de boevenkaart weer ergens in de stapel gestopt en een nieuwe kaart getrokken.

**Einde van het spel:**

Het spel is afgelopen als alle kaarten verdeeld zijn. Wie de meeste kaarten heeft, is de meesterdief.