



Symbotrio

Du bist ein Meisterdieb und hast es auf die wertvollsten Juwelen abgesehen. Diese lagern hinter dicken Panzertüren, und nur durch die richtige Tresor-Kombination kommst Du an sie ran. Kannst Du den Code knacken? Aber Vorsicht: Andere Diebe wollen Dir die Beute streitig machen! Und lass Dich nicht erwischen... Ein pfiffiges Memo-Spiel um Formen, Farben und Größen.

Spielvorbereitung: Vor dem ersten Spiel werden die 12 Holzquadrate (Tastatur des Tresors) mit je einem Etikett beklebt. Die Quadrate werden verdeckt auf den Spielplan (Schachtelrückseite) gelegt. Die Karten werden gemischt und als verdeckter Stapel neben den Plan gelegt. In der leichteren Spielvariante werden die 10 Code-Karten (Beschreibung siehe unten) vorher aussortiert. Jeder Spieler zieht sich eine Karte vom Stapel und legt sie offen vor sich hin. Der älteste Spieler beginnt.

Spielziel: Ziel ist es, so viele Edelsteine (Karten) wie möglich aus dem Tresor zu stehlen. Die Safe-Kombination ergibt sich aus Form, Größe und Farbe der Edelsteine. Nur wer die für den jeweiligen Edelstein richtige Kombination auf der Tastatur eingibt, kann die Tresortüre öffnen und die Juwelen entwenden.

Spielablauf: Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der Spieler, der an der Reihe ist, darf maximal drei Quadrate aufdecken. Er gewinnt die vor sich liegende Karte, wenn er genau die drei Quadrate aufdeckt, die den abgebildeten Edelstein definieren. 3 Kriterien definieren einen Edelstein:

1. Farbe: Wird gegeben durch den Farbklecks
2. Größe: Wird gegeben durch die Größe des Pfeils
3. Schliff des Edelsteins: Wird gegeben durch die Anzahl an geraden und gebogenen Linien, die im Schliff vorkommen: Dreieck (3 schräge Linien); Raute (4 schräge Linien); Quadrat (4 gerade Linien); Rechteck (2 lange und 2 kurze gerade Linien); Kreis (2 gebogene Linien); Halbkreis (1 gebogene und 1 gerade Linie).

Gelingt es dem Spieler (z.B. für den großen blauen Kreis), den großen Pfeil, den blauen Farbklecks und das Symbol für den Kreis (eine „2“ neben der gebogenen Linie) zu finden, gewinnt er die Karte und legt sie verdeckt neben sich ab. In der nächsten Runde zieht er dann eine neue Karte vom Stapel. Gelingt es ihm nicht, bleibt die Karte liegen, und er darf in der nächsten Runde weitersuchen. Die 3 Quadrate werden in jedem Fall wieder umgedreht, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

- **Edelsteinkarte:** Auf ihr ist nur ein Edelstein zu sehen. Er gibt Form, Farbe und Größe für den Tresor-Code an.

- **Gefängniskarte:** Der Dieb hat sich erwischen lassen und muss für 1 Runde ins Gefängnis (1 Mal aussetzen).

- **Code-Karte:** Der Code ist umprogrammiert worden! Der Spieler muss zuerst den gesamten Plan um 90 Grad im Uhrzeigersinn drehen, bevor er einen Code eingeben darf. Der Plan bleibt für die nächsten Spieler so liegen.

- **Leichte Beute:** Der Safe wurde offen gelassen! Der Spieler braucht keinen Code einzugeben und gewinnt die Karte sofort.

- **Gaunerkarte:** Der Spieler hat die Chance, einen bereits gestohlenen Edelstein einem seiner Konkurrenten abzuluchsen: Der Spieler wählt einen beliebigen Mitspieler, der bereits Karten mit Edelsteinen hat, und zieht eine seiner verdeckten Karten. Findet er die Kombination des gezogenen Edelsteins, so gewinnt er diesen und die Gaunerkarte. Schafft er es nicht, bleibt der Edelstein beim Mitspieler, und dieser bekommt auch die Gaunerkarte. Zieht er eine „Leichte Beute“, gehen beide Karten sofort an ihn. Zieht er



eine Gaunerkarte, dann muss er nochmals vom gleichen Mitspieler eine Karte ziehen, und beide Gaunerkarten können jetzt gewonnen werden. Wird eine Code-Karte gezogen, muss der Plan zuerst um 90 Grad gedreht werden. Die Gefängniskarte gilt als normale Edelsteinkarte. Hat noch kein Spieler Karten mit Edelsteinen gewonnen, dann wird die Gaunerkarte wieder in den Stapel gemischt und eine neue gezogen.

Spielende:

Das Spiel ist beendet, wenn alle Karten verteilt sind. Wer die meisten Karten hat, ist der Meisterdieb.