

SYMBIOSE

2 à 4 personnes

15 minutes

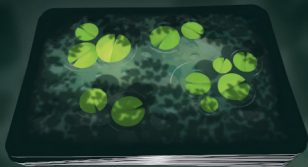
8 ans et +



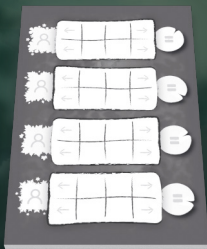
Auteur · **Jérémy Partinico**
Autrice · **Christelle Partinico**
Illustrateur · **Baptiste Perez**
Graphiste · **Ange Hubert**
Rédacteur · **Paul Verniolle**
Éditeur · **Yoann Brogol**

Subverti

MATÉRIEL



36 grandes cartes



1 bloc de score

ANATOMIE D'UNE CARTE



L'**Animal**
au premier plan

La **Saison**
en arrière-plan

Les **Points**
en bas de la carte

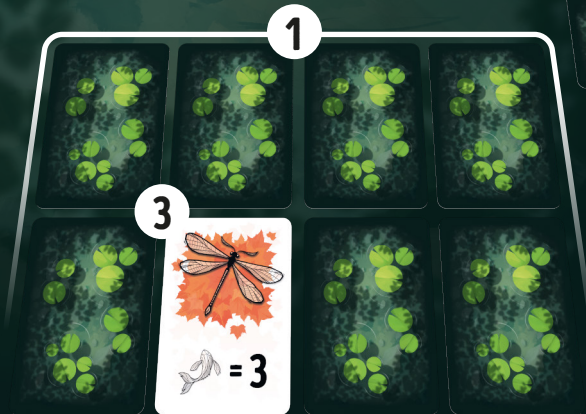
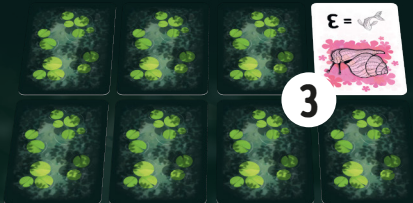
BUT DU JEU

Dans **SYMBIOSE**, chaque personne collectionne huit cartes devant elle afin de constituer sa **Mare**.

Le but du jeu est d'avoir la **Mare** avec le plus grand nombre de points.

MISE EN PLACE

- 1 Distribuez **huit cartes face cachée** à chaque personne afin de constituer les **Mares**.
- 2 Placez **quatre cartes face visible** au centre de la table afin de former la **Rivière**.
- 3 Chaque personne révèle simultanément une carte de sa Mare face visible.
- 4 Déterminez l'ordre de jeu : la dernière personne à avoir vu une **grenouille** commence, puis jouez à tour de rôle dans le sens horaire.



TOUR DE JEU

1. Prenez une **carte de la Rivière A**.
2. Choisissez une **carte de votre Mare B**.
3. Échangez la **carte de votre Mare B** par la **carte prise dans la Rivière A**.
4. Laissez la **carte A** face visible dans votre Mare.
5. Placez la **carte B** face visible dans la Rivière.

Attention, si la carte choisie dans votre Mare **B** était déjà face visible, **révélez en plus une autre de vos cartes C**.

À la fin de votre tour, vous avez ainsi toujours une nouvelle carte face visible dans votre Mare.



LES POINTS

Chacune de vos cartes rapporte des **points variables** ou des **points fixes**.


Si ces points sont variables selon un Animal ou une Saison, votre carte marque selon son emplacement dans votre Mare :

- dans **votre colonne de gauche**, elle marque par rapport à toute la Mare de gauche.
- dans **vos deux colonnes centrales**, elle marque par rapport à toute votre Mare.
- dans **votre colonne de droite**, elle marque par rapport à toute la Mare de droite.

Si ces points sont fixes, la carte vous rapporte les points indiqués quelque soit son emplacement.

Exemple en cours de partie



2 points par  dans la Mare de gauche = 4 points



3 points par  dans votre Mare = 6 points

5 points fixes = 5 points

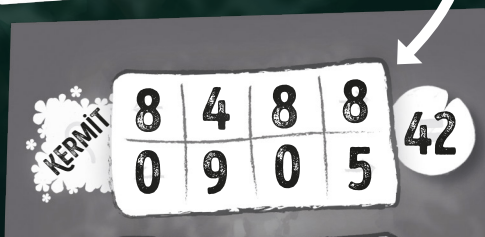
FIN DE PARTIE

La partie se termine une fois que toutes les personnes ont **huit cartes face visible** dans leur Mare respective.

Comptez les **points marqués** par chacune de vos cartes en les notant sur une feuille de score.

Additionnez les points de toutes vos cartes. **La personne avec le plus haut score remporte la partie.**

En cas d'égalité, la victoire est partagée. Vous vivez alors en parfaite symbiose, félicitations !



MODE DUEL

1VS1

Dans le mode **Duel**, vous allez jouer avec une **Rivière de huit cartes**.

À la mise en place, vous ajoutez à la **Rivière** quatre cartes face cachée en plus des quatre cartes face visible.

À votre tour de jeu, vous pouvez choisir n'importe laquelle des huit cartes de la **Rivière**. Si vous choisissez une carte face cachée, pensez bien à remettre la remplaçante face visible.

À la fin de la partie, s'il reste des cartes face cachée dans la **Rivière**, retournez-les face visible.

Au décompte des points, vos deux cartes côté **Rivière** marquent des points par rapport aux huit cartes de la **Rivière**.



MODE ÉQUIPE

2 VS 2

Dans le mode **Équipe**, vous allez jouer en **coopération avec la personne installée en face de vous**.

La mise en place et le tour de jeu se déroulent de la même manière qu'en mode normal.

La différence se fait au niveau du comptage des points : vos cartes sur les côtés marquent des points par rapport aux huit cartes de la personne en face de vous, celle avec qui vous faites équipe.

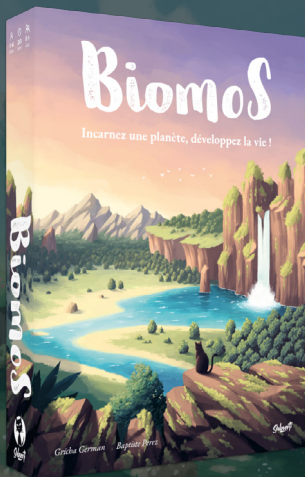
À la fin de la partie, **additionnez les points des deux Mares de votre équipe**. L'équipe avec le plus haut score remporte la partie.





Subverti

Changer le monde en s'amusant !



FR

**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr