Achetez le jeu Symbiose sur play-in.com

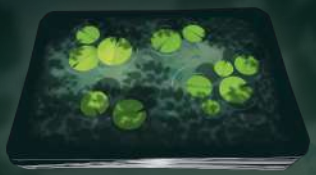
SYMBIOSE

2 à 4 personnes
15 minutes
8 ans et +

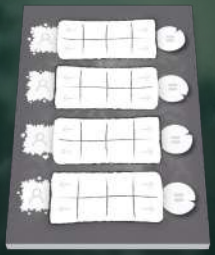
Auteur · ***Jérémy Partinico***
Autrice · ***Christelle Partinico***
Illustrateur · ***Baptiste Perez***
Graphiste · ***Ange Hubert***
Rédacteur · ***Paul Verniolle***
Éditeur · ***Yoann Brogol***

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

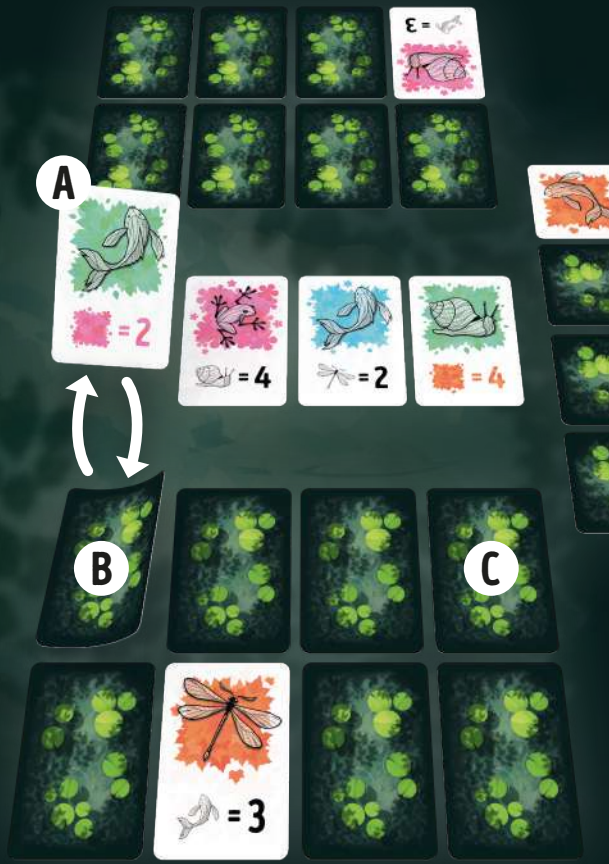
1. Distribuez **huit cartes face cachée** à chaque personne afin de constituer les **Mares**.
2. Placez **quatre cartes face visible** au centre de la table afin de former la **Rivière**.
3. Chaque personne révèle simultanément une carte de sa Mare face visible.
4. Déterminez l'ordre de jeu : la dernière 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

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

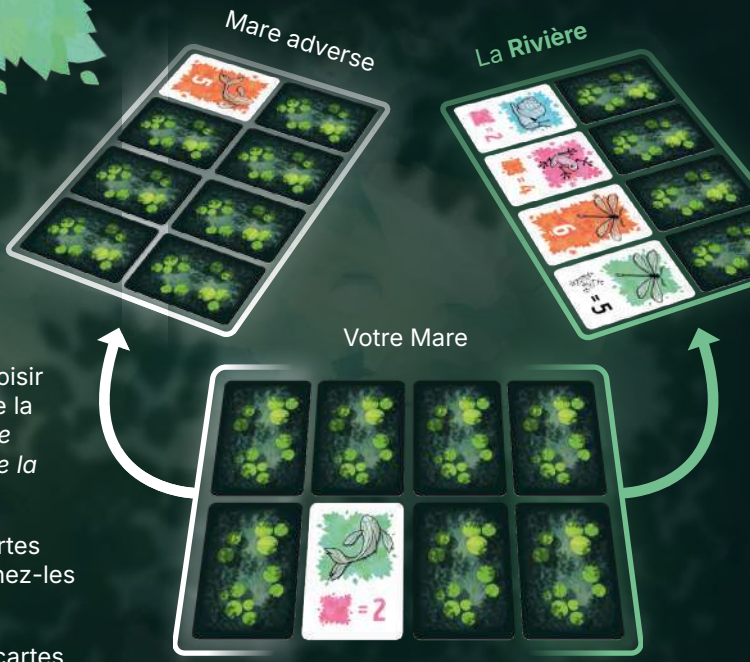
*Dans le mode **Duel**, vous allez jouer avec une **Rivière de huit cartes**.*

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 remplacante 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.***

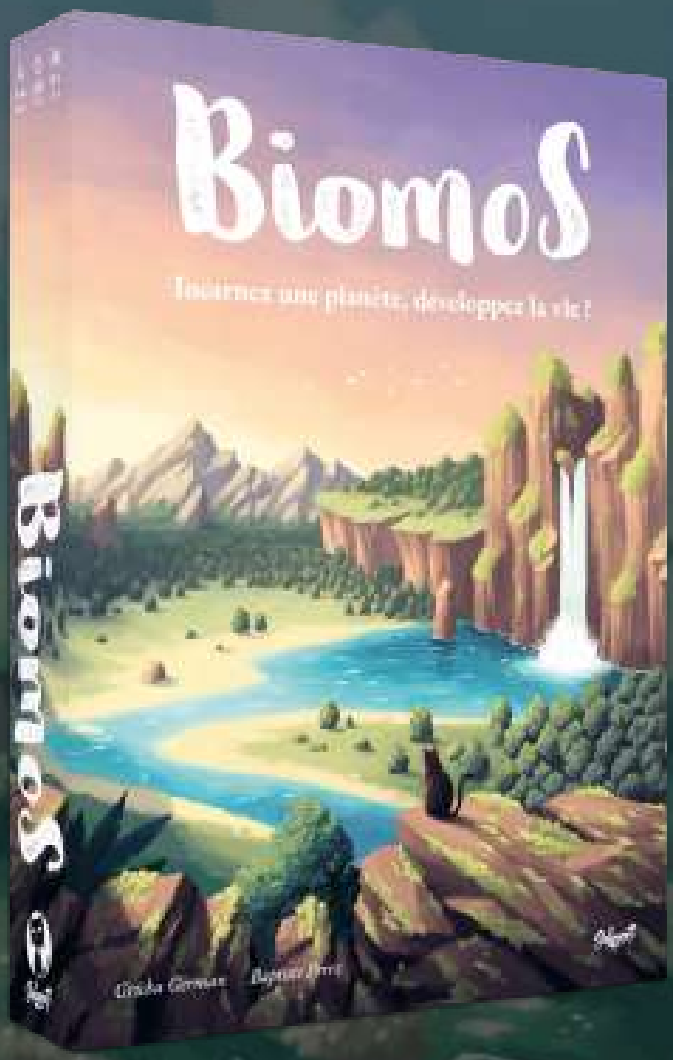
La mise en place et le tour de jeu se déroulent de la même manière qu'en mode normal.

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