

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com



SYMBIOSE

2 à 4 personnes

15 minutes

8 ans et +



Auteur · Jérémie Partinico

Autrice · Christelle Partinico

Illustrateur · Baptiste Perez

Graphiste · Ange Hubert

Rédacteur · Paul Verniolle

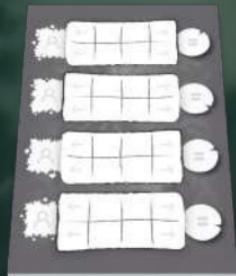
Éditeur · Yoann Brogol

Subverti

MATÉRIEL

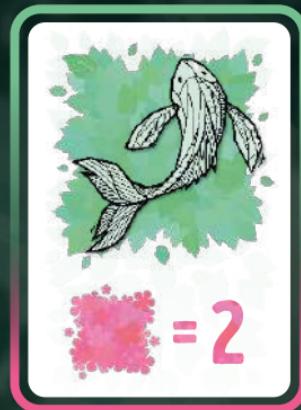


36 grandes cartes



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

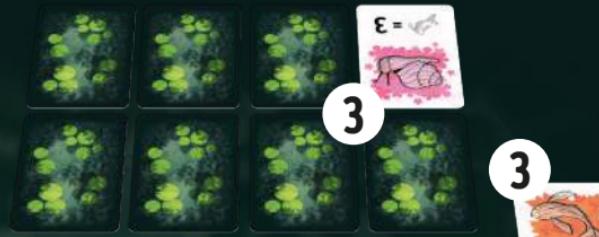
BUT DU JEU

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.

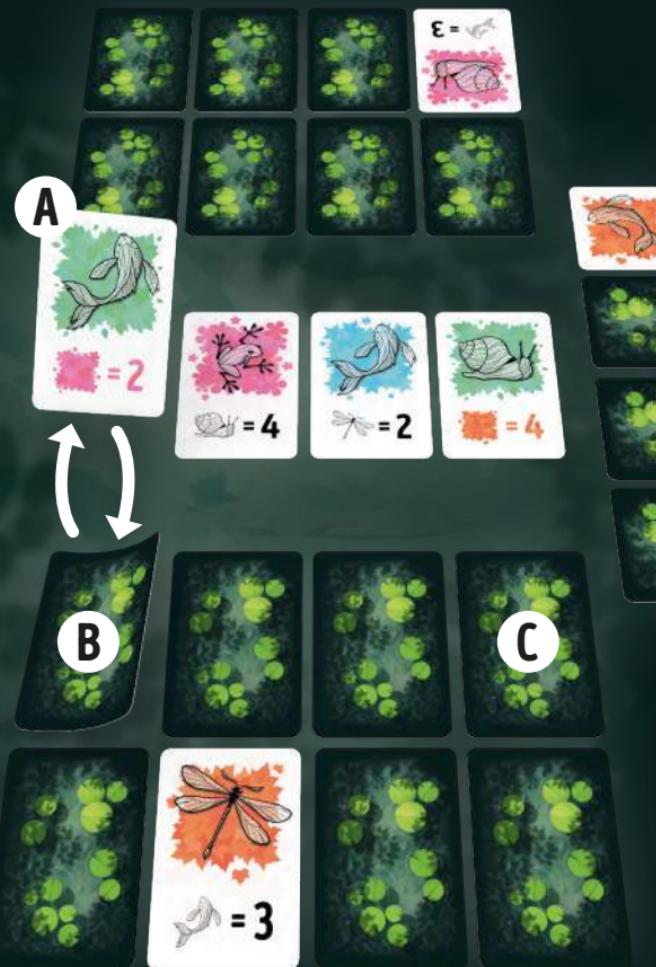


TOUR DE JEU

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



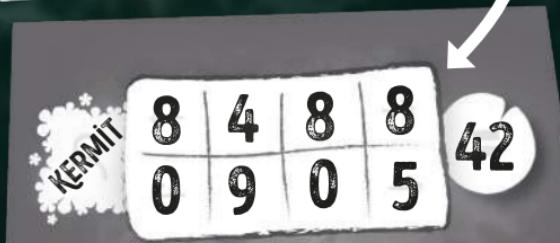
FIN DE PARTIE

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.

Additionallez 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

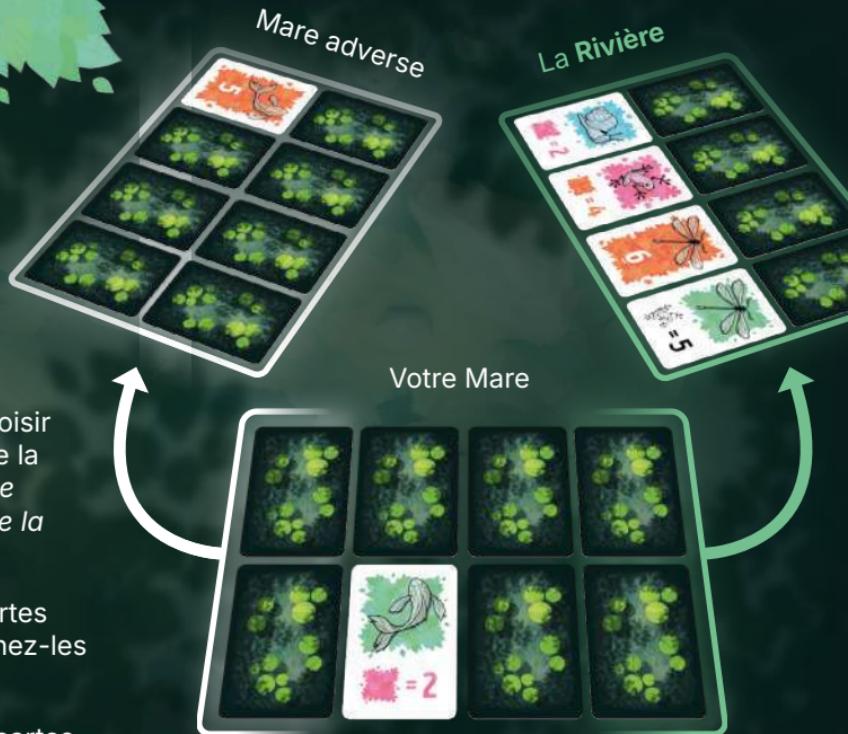
Dans le mode **Duel**, vous allez jouer avec une **Rivière de huit cartes**.

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

2VS2

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.

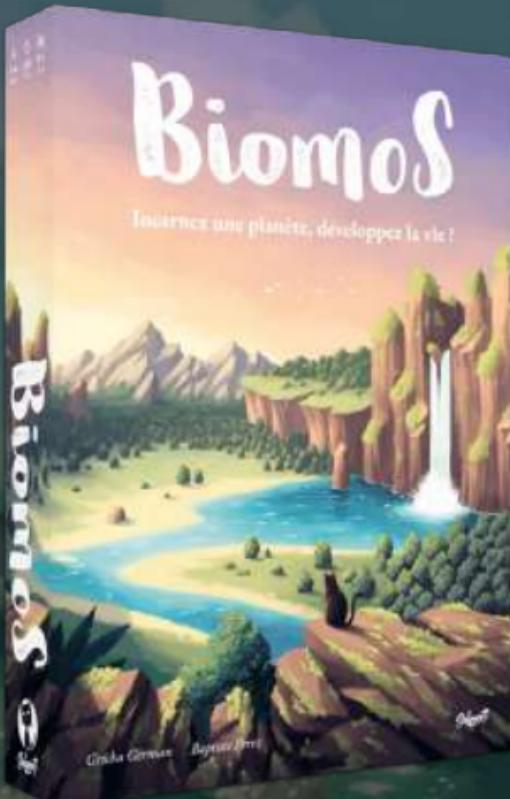
À la fin de la partie, **additionnez les points des deux Mares de votre équipe**. L'équipe avec le plus haut score remporte la partie.





Subverti

Changer le monde en s'amusant !



FR
**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



OU
ASSOCIATION



MAGASIN



OU
DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr