

Règles de Symbiose

Comment jouer à Symbiose

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Constituer une collection de 8 cartes (ta **Mare**) qui rapporte le maximum de points.
- **Mécanique principale** : Échanger des cartes entre ta Mare et la **Rivière** centrale pour optimiser ton score.
- **Condition de victoire** : Avoir le score le plus élevé quand toutes les Mares sont entièrement révélées.

Le matériel

Symbiose, c'est un jeu léger et élégant avec très peu de matériel à sortir de la boîte. On a 36 grandes cartes illustrées, chacune représentant un animal au premier plan, une saison en arrière-plan, et des points en bas. Et un bloc de score pour noter les résultats en fin de partie. C'est tout !

Chaque carte peut rapporter soit des **points fixes** (un nombre garanti quoi qu'il arrive), soit des **points variables** qui dépendent des autres cartes présentes dans ta zone de jeu. On y revient dans la section dédiée au score.

La mise en place

Avant de commencer, chaque joueur reçoit **8 cartes face cachée** devant lui : c'est sa **Mare**.

Disposez ces 8 cartes en 4 colonnes de 2 rangées (2 lignes × 4 colonnes), ça facilite la gestion des emplacements gauche/centre/droite.

Ensuite, placez **4 cartes face visible au centre de la table** : c'est la **Rivière**, le marché

commun depuis lequel tout le monde pioche.

Puis, simultanément, chaque joueur retourne **une carte** de sa Mare face visible. Enfin, pour déterminer qui commence : **la dernière personne à avoir vu une grenouille dans la vraie vie** ouvre le bal ! On joue ensuite dans le sens horaire.

Déroulement d'une partie

À ton tour, tu réalises un échange simple en 5 étapes :

- Prends une carte de la **Rivière** (appelons-la carte A).
- Choisis une carte dans ta **Mare** (appelons-la carte B).
- Remplace la carte B de ta Mare par la carte A.
- Pose la carte A **face visible** dans ta Mare à l'emplacement libéré.
- Pose la carte B **face visible** dans la Rivière pour la remettre à disposition.

Attention : si la carte B que tu as choisie dans ta Mare était **déjà face visible**, tu dois en plus retourner une autre carte de ta Mare face visible. L'idée, c'est qu'à la fin de chaque tour, tu aies toujours au moins une nouvelle carte révélée dans ta Mare.

Petite astuce : surveille les cartes face visible de tes voisins ! Si tu connais déjà une partie de leur Mare, tu peux anticiper les échanges qui les avantageraient dans la Rivière et les bloquer.

[IMAGE_MATERIEL]

Comment compter les points

C'est ici que Symbiose devient vraiment malin. Chaque carte rapporte des points selon son type :

Points fixes : la carte vaut le nombre indiqué, peu importe où elle est placée dans ta Mare.

Facile !

Points variables : la valeur dépend de l'emplacement de la carte dans ta Mare ET du nombre d'animaux ou de saisons correspondants dans la zone concernée.

- **Colonne de gauche** : la carte compte les animaux/saisons concernés uniquement dans la moitié gauche de ta Mare (les 4 cartes de gauche).
- **Deux colonnes centrales** : la carte compte les animaux/saisons concernés dans

l'ensemble de tes 8 cartes.

- **Colonne de droite** : la carte compte les animaux/saisons concernés uniquement dans la moitié droite de ta Mare (les 4 cartes de droite).

Par exemple : une carte qui rapporte 2 points par grenouille placée en colonne gauche vaut 4 points s'il y a 2 grenouilles dans ta moitié gauche.

| Emplacement de la carte | Zone de comptage |
|-----------------------------|-------------------------------------|
| Colonne de gauche | Les 4 cartes de ta Mare côté gauche |
| Colonnes centrales (2 et 3) | Tes 8 cartes (toute ta Mare) |
| Colonne de droite | Les 4 cartes de ta Mare côté droit |
| Points fixes | Peu importe l'emplacement |

Conseil stratégique : place les cartes à points variables en colonnes centrales si tu construis un thème cohérent (beaucoup d'un même animal ou d'une même saison), elles profiteront de toute ta Mare !

[IMAGE_FIN]

Fin de partie et décompte

La partie se termine quand **tous les joueurs ont leurs 8 cartes face visible** dans leur Mare.

On compte alors les points de chaque carte un par un, en les notant sur le **bloc de score** fourni.

On additionne tout, et **le score le plus élevé remporte la partie**. En cas d'égalité parfaite, la victoire est partagée : vous êtes en parfaite symbiose, bravo !

Variantes pour 2 ou 4 joueurs

Mode duel (1 contre 1)

À deux joueurs, la **Rivière est élargie à 8 cartes** : 4 face visible comme d'habitude, plus 4 cartes supplémentaires face cachée. Tu peux piocher n'importe laquelle des 8 cartes. Si tu prends une carte face cachée, la remplaçante est posée **face visible**.

À la fin, si des cartes face cachée traînent encore dans la Rivière, retourne-les. Et au décompte,

les 2 cartes de ta Mare situées côté Rivière comptent leurs points par rapport aux **8 cartes de la Rivière**.

Mode équipe (2 contre 2)

La mise en place et le déroulement du jeu sont identiques au mode normal. La seule différence, c'est au décompte : les cartes sur les côtés de ta Mare comptent leurs points variables par rapport à la Mare de **ton coéquipier en face de toi**.

À la fin, les deux Mares d'une même équipe sont additionnées. L'équipe avec le total le plus haut gagne.

Des jeux du même style à faire découvrir

Si Symbiose t'a séduit avec sa mécanique d'échange de cartes, tu pourrais aussi te régaler avec [For Sale](#), un autre petit jeu de cartes stratégique très accessible. Les amateurs de jeux où l'on constitue des combinaisons seront aussi ravis de découvrir [la Canasta](#). Et si tu cherches quelque chose de plus rapide et décalé à sortir après une partie de Symbiose, jette un œil aux [règles de Flip7](#) ou au très fun [Monique](#).