

SYMBIOSE



Ein entschleunigendes Teichbauspiel
für 2 bis 4 wasserliebende
Hobbygärtner*innen ab 8 Jahren von
Jérémie und Christelle Partinico.



Pegasus Spiele

SPIELIDEE

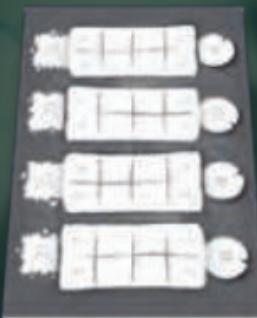
In **SYMBIOSE** gestaltet ihr euren eigenen Teich, indem ihr 8 offene Karten vor euch sammelt. Dazu tauscht ihr in jeder Runde 1 Karte in eurem Teich aus. Es gewinnt, wer durch die Wertung seines Teichs die meisten Punkte erreicht.

SPIELMATERIAL

36 Karten



1 Wertungsblock



Hinweis: Ihr benötigt zusätzlich einen Stift (nicht enthalten).

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: www.pegasus.de/ersatzteilservice
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. **Dein Pegasus Spiele Team**

KARTENAUFBAU

Die Karten zeigen



ein **Tier**
im Vordergrund

eine **Jahreszeit**
im Hintergrund

fixe oder
variable **Punkte**
unten

KARTENVERTEILUNG

12



10



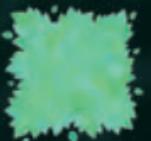
8



6



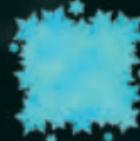
12



10



8



6

SPIELVORBEREITUNG

- 1 Mischt alle **Karten** verdeckt und teilt je **8 Karten an jede Person** aus. Legt sie jeweils in 2 Reihen mit je 4 Karten verdeckt vor euch aus, um euren **Teich** zu bilden.
- 2 Legt zusätzlich **4 Karten offen** in die Mitte der Spielfläche. Das ist der **Fluss**. Legt alle übrigen Karten in die Schachtel zurück.
- 3 Deckt alle **gleichzeitig** je 1 Karte eurer Wahl in eurem eigenen Teich auf.
- 4 Wer zuletzt einen Frosch gesehen hat, beginnt das Spiel.



3

3

Beispiel: Spielvorbereitung für 3 Personen



1

3

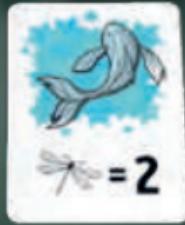
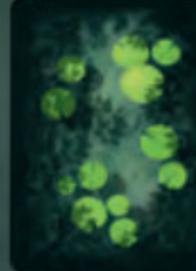
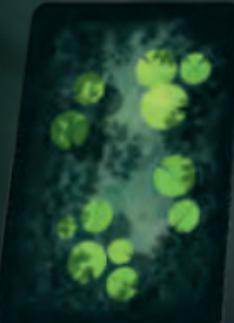


SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über 7 Runden. Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Bist du am Zug, handle die folgenden Schritte ab:

1. Nimm 1 Karte aus dem Fluss.
2. Wähle 1 Karte aus deinem Teich (offen oder verdeckt) und ersetze sie mit der Karte vom Fluss. Lege dazu die Karte aus deinem Teich **offen in den Fluss** und die Karte aus dem Fluss **offen an die leere Stelle** in deinem Teich.
3. Hast du in Schritt 2 eine verdeckte Karte ersetzt, endet dein Zug sofort. Hast du in Schritt 2 eine offene Karte ersetzt, musst du zusätzlich 1 verdeckte Karte in deinem Teich aufdecken. **Am Ende deines Zuges liegt also immer 1 Karte mehr offen aus, als vor deinem Zug.**

Beispiel: Du bist am Zug und tauschst die Karte links im Fluss A mit deiner verdeckten Karte links oben im Teich aus B. Da die Karte zuvor verdeckt war, ist dein Zug beendet. Wäre sie schon offen gewesen, hättest du eine weitere Karte aufdecken müssen, zum Beispiel C.

**A****B****C**

PUNKTE

Jede Karte zeigt entweder **eine fixe oder eine variable Punktzahl**.

Fixe Punkte erhältst du am Spielende, egal wo die Karte in deinem Teich liegt.

Variable Punkte erhältst du je nach Karte für die **Häufigkeit eines bestimmten Tiers oder einer bestimmten Jahreszeit** in einem Teich. Je nachdem, wo diese Karte in deinem Teich liegt, betrifft ihre Wertung am Ende des Spiels **einen anderen Teich**:

- Die 2 Karten in der **äußersten linken Spalte** deines Teichs betreffen den **gesamten Teich der Person zu deiner Linken**.
- Die 4 Karten in den **beiden mittleren Spalten** deines Teichs betreffen deinen **gesamten eigenen Teich**.
- Die 2 Karten der **äußersten rechten Spalte** deines Teichs betreffen den **gesamten Teich der Person zu deiner Rechten**.

Hinweis: Für Besonderheiten im Duell-Modus mit 2 Personen, siehe Seite 12.

Beispiel:



SPIELENDE

Das Spiel endet nach 7 Runden, sobald alle 8 Karten in allen Teichen offen liegen.

Notiert auf dem Wertungsblock ganz links eure Namen und in den 8 mittleren Feldern die einzelnen Punkte, die ihr durch eure Karten erhaltet. Zählt diese Punkte zusammen und schreibt die Summe in das rechte Feld.

Die Person mit den meisten Punkten gewinnt.

Im Falle eines Gleichstands teilen sich die daran Beteiligten den Sieg – herzlichen Glückwunsch, euch ist die perfekte Symbiose gelungen!

Beispiel:



DUELL-MODUS

1 GEGEN 1

Im Duell-Modus gelten die üblichen Regeln mit den nachfolgenden Änderungen.

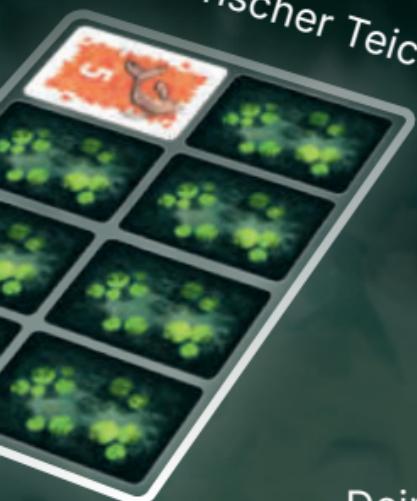
Änderungen bei der Vorbereitung:

Legt im 2. Schritt 4 verdeckte Karten zusätzlich zu den 4 offenen Karten in den Fluss. Er besteht also aus 8 Karten.

Änderungen beim Ablauf: In deinem Zug darfst du auch eine verdeckte Karte aus dem Fluss nehmen. Du darfst dir die Vorderseite ansehen, bevor du entscheidest, welche deiner Karten du damit ersetzt, du darfst die Karte aber nicht in den Fluss zurücklegen. Lege die beiden Karten wie üblich offen aus.

Änderungen beim Ende: Liegen am Ende des Spiels noch verdeckte Karten im Fluss, deckt sie jetzt auf. Wenn du deine Punkte zählst, behandle die Karten im Fluss so, als wäre der Fluss der Teich zu deiner Linken bzw. Rechten, je nachdem, welche deiner beiden äußeren Spalten näher am Fluss liegt.

Gegnerischer Teich



Fluss



Dein Teich



In diesem Fall ist der gegnerische Teich zu deiner Linken und der Fluss zu deiner Rechten.

TEAM-MODUS

2 GEGEN 2

Im Team-Modus bildet ihr jeweils mit der Person ein Team, **deren Teich sich weder zu eurer Linken noch zu eurer Rechten befindet**.

Es gibt keine Änderungen bei der Vorbereitung oder im Ablauf, sondern nur bei der Wertung am Ende:

Die 4 Karten in den beiden äußeren Spalten deines Teichs (2 links und 2 rechts) betreffen nicht wie üblich die Teiche zu deiner Linken oder Rechten, sondern **den Teich deines Teammitglieds** (sofern sie variable Punkte haben).

Zählt eure beiden Summen zusammen, um euer Teamergebnis zu ermitteln. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt.

Beispiel:



*Du bildest mit deinem
Gegenüber ein Team. Karten mit variablen
Punkten in deinen äußenen Spalten beziehen
sich also auf dessen Teich.*

IMPRESSUM

Spieldesign: Jérémie und Christelle Partinico

Illustrationen: Baptiste Perez

Grafikdesign: Ange Hubert

Redaktion: Paul Al Wirzo

Verleger: Yoann Brogol

Deutsche Ausgabe:

Grafikdesign: Jessy Töpfer

Übersetzung & Redaktion: Ronja Lauterbach

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3,
61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung
von Blackrock Games. © 2025 Subverti.
© der deutschen Ausgabe 2026 Pegasus
Spiele GmbH.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck
oder Veröffentlichung der Anleitung, des
Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur
mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



Pegasus Spiele