



# Plus de piment dans vos Défifoo ?

Essayez les **compléments de règles** que nous vous proposons ci-dessous, ça devrait vous plaire...



## Le Défifoo Jaune

**Blitz** : chaque joueur a 5 secondes maximum pour jouer sinon il passe son tour et pioche 3 cartes.

**Pareil** : Si vous avez une carte exactement identique à celle qui vient d'être posée, jouez-la immédiatement, quelle que soit votre place. Et la partie continue à partir de votre voisin.



## Le Défifoo Marron

**+ de cartes** : lors de chaque manche, rajoutez +1, +2 ou +3 cartes à chaque joueur, si cela est possible bien sûr (tout dépend du nombre de joueurs).

**x 3 au lieu de x 2** : Afin de favoriser ceux qui prennent des risques, vous triplez vos points si vous gagnez votre pari !



## Le Défifoo Violet

**2 en 1** : lors de chaque manche, retournez 2 cartes Défi au lieu d'une.

**Tous les Aliens** : Quand une carte Défi « Alien » est retournée, chacun des Aliens « 10 » gagné (soit 5 en tout) fait perdre - 50 points.



## Le Défifoo Orange

**Dé-fense** : au début de la partie, associez chaque chiffre d'un dé à 6 faces à une couleur de carte. A chaque tour de jeu, lancez le dé. Le joueur qui a la couleur correspondante peut poser le dé sur un continent de son choix. Ce continent est alors protégé, il est donc impossible aux autres joueurs d'attaquer et de construire dessus pendant ce tour.



## Le Défifoo Bleu

**Tempête** = Lune + Eclair : posez les 2 cartes au milieu de la table et choisissez une ligne d'un adversaire : sa ligne complète est détruite, même s'il a un Arc en Ciel ou un Iceberg ! Les cartes perdues et vos cartes d'attaques retournent dans la pioche.

**Tsunami** = Lune + Eclair + Iceberg : posez les 3 cartes au milieu de la table et choisissez une couleur. La ligne complète de cette couleur est détruite chez tous vos adversaires, même s'ils ont un Arc en Ciel ou un Iceberg ! Les cartes perdues et vos cartes d'attaques vont dans la pioche.



## Le Défifoo Vert

**Double sablier** : chaque tour de jeu dure 2 sabliers, soit 1 minute, au lieu de 30 secondes.

**Prénoms et noms propres** : en plus des mots habituels, les prénoms et les noms propres du dictionnaire (pays, villes, célébrités...) sont autorisés.



## Le Défifoo Rouge

**Quand le Parrain se fait vampir** : Si, dans un même tour de jeu, la Vamp d'une couleur est jouée après le Parrain de la même couleur, elle le vampe... et devient plus forte que lui ! Mais attention, ça ne marche qu'une seule fois dans chaque partie. Dès que c'est arrivé, on reprend la règle classique. Les autres parrains ne risquent donc plus de se faire vampir !



## Le Défifoo Noir

**Le somnambule** : Lors de la première nuit, quand tout le monde a les yeux fermés, le Majordome passe parmi les joueurs et tape doucement sur la tête de l'un d'eux : c'est le somnambule. Chaque nuit, quand tout le monde dort, le somnambule se met alors en route, en avançant les yeux fermés et à tâtons...

Retrouvez toutes les règles et les extra-règles sur [www.defifoo.com](http://www.defifoo.com)