

## But du Jeu

Soyez le premier à finir votre Tour du Monde, en posant devant vous les 5 continents !

# Le Défifoo<sup>®</sup> Bleu

Retrouvez tous les jeux Défifoo<sup>®</sup> sur [www.defifoo.com](http://www.defifoo.com)

## On joue ?



20 min

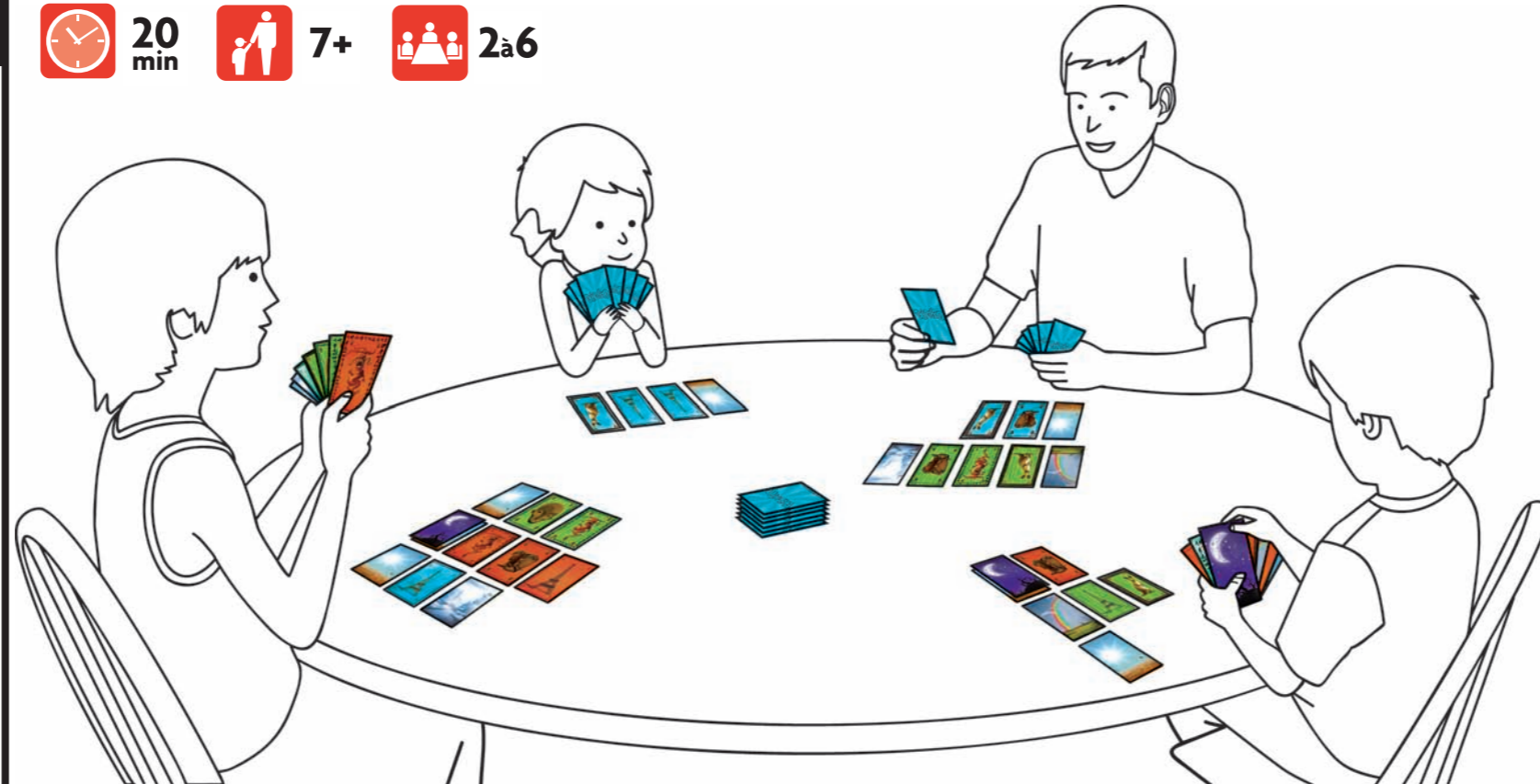


7+



2 à 6

1. Distribuez 7 cartes par joueur.
2. Les cartes non distribuées constituent la pioche, que vous posez sur la table, au milieu des joueurs.
3. Les joueurs regardent leur cartes. Un conseil : rangez-les par catégorie, ça facilite le jeu.
4. Le joueur qui a distribué choisit dans quel sens on tourne. Il commence à jouer en posant une carte SOLEIL devant lui. S'il n'en a pas, il peut échanger tout ou partie de son jeu avec la pioche.
5. Chaque joueur joue à son tour. Après avoir joué, piochez autant de cartes que nécessaire pour toujours avoir 7 cartes en main.
6. Petit à petit, les tours s'enchaînent et chacun construit son propre Tour du Monde devant lui.
7. La partie s'arrête dès qu'un joueur a fini son Tour du Monde, c'est à dire dès qu'il a posé devant lui au moins une carte de chacun des 5 continents.



## Comment jouer ?

A votre tour de jeu, vous pouvez :

- Ouvrir une ligne en posant une carte SOLEIL ou une carte ARC EN CIEL. Cette ligne correspond à une couleur. On ne peut ouvrir qu'une ligne maximum par couleur. On n'est pas obligé d'ouvrir une ligne pour chaque couleur.
- Compléter une ligne déjà ouverte avec une carte CONTINENT, sauf si cette ligne est bloquée par une Lune ou un Iceberg. On a le droit d'avoir plusieurs fois le même continent posé devant soi !
- Annuler une attaque de Lune, en posant sur la Lune une carte SOLEIL ou ARC EN CIEL.
- Attaquer un adversaire : en posant une carte LUNE, ECLAIR ou ICEBERG.
- Echanger tout ou une partie de votre jeu avec la pioche.

## Qui gagne ?

Le vainqueur de la partie est celui qui finit le premier son Tour du Monde, en posant devant lui au moins une carte de chacun des 5 continents, quelle que soit sa couleur.

Vous pouvez aussi enchaîner plusieurs parties en comptant les points :

- Le vainqueur de la partie marque 50 points.
- Les autres joueurs calculent leur score de la façon suivante : multipliez le nombre de cartes CONTINENT posées par le nombre de continents (exemple : vous avez posé 7 cartes CONTINENT en tout mais avec seulement 4 continents différents : votre score est donc de  $7 \times 4 = 28$  points).

## Les cartes de jeu



Il y a 5 cartes CONTINENT. Chacune de ces cartes est représentée dans 3 couleurs.



Les cartes SOLEIL permettent de :

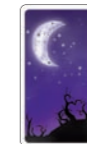
- Ouvrir une ligne.
- Annuler une attaque de Lune.



Il y a seulement 3 cartes ARC EN CIEL dans le jeu. L'Arc en Ciel est comme un super Soleil, il permet de :

- Ouvrir une ligne et la protéger jusqu'à la fin de la partie contre les attaques de Lune ou d'Eclair mais pas d'Iceberg.
- Annuler instantanément une attaque de Lune, même si ce n'est pas à vous de jouer. L'attaque est alors annulée, piochez une carte puis relancez le jeu.

### Les cartes d'ATTAQUE

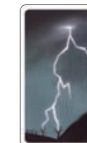


La carte LUNE

Stoppez votre adversaire et volez la dernière carte de sa ligne !

- Posez la Lune sur le Soleil d'un adversaire.
- Volez-lui la dernière carte de sa ligne.
- Mettez cette carte dans votre main (et pas devant vous sur la table).

Votre adversaire est stoppé dans la ligne correspondante. Pour pouvoir rejouer dans cette couleur, il faut qu'il remette un Soleil ou un Arc en Ciel sur la Lune.



La carte ÉCLAIR

Éliminez la dernière carte de toutes les lignes d'une couleur !

- Posez l'Eclair au centre de la table.
- Annoncez une couleur.
- Les autres joueurs perdent la dernière carte CONTINENT de la ligne de cette couleur.
- Les cartes CONTINENT perdues et la carte ECLAIR sont mises dans la pioche.



La carte ICEBERG

Bloquez votre adversaire dans les glaces !

- Posez cette carte au bout d'une ligne d'un adversaire.
- Cette ligne est définitivement bloquée jusqu'à la fin de la partie.
- Il n'est plus possible de jouer de carte CONTINENT sur cette ligne, mais les continents déjà posés sont quand même comptabilisés.