

But du Jeu

Soyez le premier à vous débarrasser de toutes vos cartes !

Le DÉFIFOO[®] jaune

Retrouvez tous les jeux Défifoo[®] sur www.defifoo.com

On joue ?



20 min

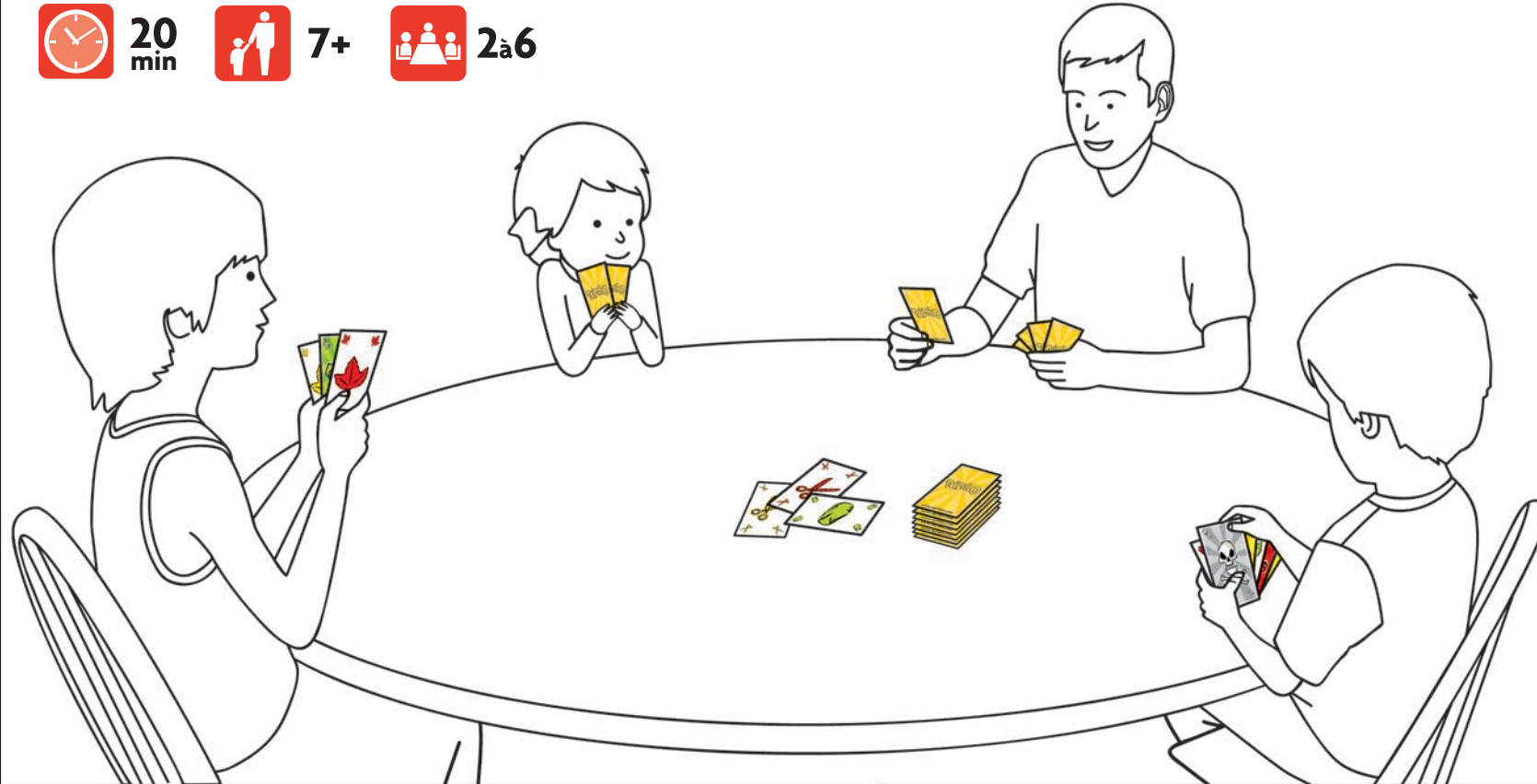


7+



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 symbole (pierre, feuille, ciseaux) plutôt que par couleur, ça facilite le jeu.
4. Le joueur qui a distribué choisit dans quel sens on tourne. Il commence à jouer en posant la carte de son choix face visible sur la table.
5. Chaque joueur joue à son tour, en posant une carte plus forte que la précédente. Si vous ne pouvez pas jouer, piochez une carte. Si cette carte est jouable, jouez-la immédiatement.
6. Vous avez le droit de ne pas jouer, même si vous avez une carte jouable dans votre jeu. Mais vous êtes alors obligé de piocher une carte !
7. La partie s'arrête dès qu'un joueur pose sa dernière carte.



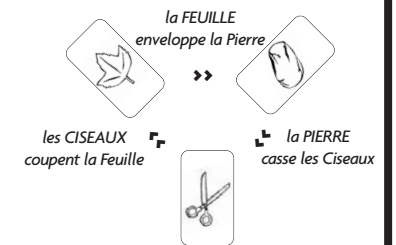
Les cartes de jeu

Ordre des couleurs
Comme pour les feux de signalisation :

- Le jaune est plus fort que le vert.
- Le rouge est plus fort que le jaune et le vert.



Ordre des symboles



JOKER : toujours jouable !

Un Joker se joue n'importe quand. Après l'avoir joué, choisissez le symbole à partir duquel vous souhaitez que la partie continue (la couleur étant celle de la carte JOKER).



TÊTE DE MORT : jamais jouable !

Cette carte ne peut pas être jouée ! Pour avoir une chance de gagner la partie, vous devez donc obligatoirement vous en débarrasser.

ÉVÉNEMENTS

Certaines cartes déclenchent un événement quand elles sont jouées. Il y a 5 ÉVÉNEMENTS différents :



1. REJOUER OU CHANGEZ DE SENS

Soit vous rejouez immédiatement (si vous ne pouvez pas, piochez une carte), soit vous changez le sens du jeu. C'est à vous de décider !



2. RAPIDITÉ

Le plus rapide à poser une carte qui enchaîne l'emporte et la partie continue à partir de cette carte (si personne ne peut poser de carte, la partie continue normalement). Important : celui qui vient de poser la carte ne peut pas participer.



3. LE SUIVANT PIOCHE 3 CARTES

Le prochain joueur pioche 3 cartes et passe son tour, SAUF s'il joue un Joker ou une carte « +3 » qui enchaîne.
→ S'il joue un Joker, l'effet « +3 » est annulé et la partie continue normalement.
→ S'il joue une carte « +3 », c'est le joueur suivant qui pioche 3+3 = 6 cartes, sauf s'il pose un Joker ou une carte « +3 » qui enchaîne, etc.



4. DONNEZ UNE CARTE

Donnez une carte de votre jeu au joueur de votre choix. Ce joueur doit vous dire « Merci » au moment où il reçoit la carte, sinon il pioche 3 cartes !



5. ECHANGEZ VOTRE JEU

Echangez votre jeu avec le joueur de votre choix.

Comment jouer ?

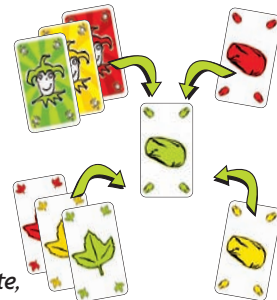
A votre tour de jeu, posez une carte plus forte que la carte précédente :

- Une carte avec le même symbole et une couleur plus forte.
- Une carte avec le symbole immédiatement plus fort, quelle que soit la couleur.
- Un Joker, de la couleur de votre choix.

Exemple : si la dernière carte posée est une pierre verte, vous pouvez jouer :

- Une pierre jaune ou une pierre rouge (même symbole et couleur plus forte).
- N'importe quelle feuille (toutes les feuilles enveloppent les pierres).
- Un Joker.

Si vous vous trompez en posant une carte, piochez 3 cartes et passez votre tour.



Qui gagne ?

Le vainqueur est le premier qui se débarrasse de toutes ses cartes.

Vous pouvez enchaîner plusieurs parties et compter les points : le vainqueur de chaque partie marque 0 point et distribue les cartes lors de la partie suivante. Les autres joueurs marquent des points en fonction des cartes qui leur restent en main :

- Carte VERTE : 10 points
- Carte ORANGE : 20 points
- Carte ROUGE : 30 points
- Carte JOKER ou TÊTE DE MORT : 50 points

Le vainqueur final est celui qui a le moins de points au bout de 10 parties.

Règle pour les enfants

1. Jouez uniquement avec les symboles.

Enlevez toutes les cartes ÉVÉNEMENT et ne tenez pas compte des couleurs : une carte est plus forte si elle a un symbole plus fort.

2. Rajoutez les événements.

Une fois que le principe du jeu est bien compris, expliquez les événements et rajoutez les cartes ÉVÉNEMENT dans le jeu.

3. Expliquez les couleurs.