

## But du Jeu

Récoltez un maximum de points pour faire sauter la Banque !

# Le DÉFIFOO® Rouge

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

## On joue ?



20 min



7+



2 à 6

1. Distribuez les cartes, avec le même nombre à chaque joueur. **Il reste une seule carte non distribuée.** Posez-la face cachée sur la table, c'est la première carte de la BANQUE.
2. Les joueurs regardent leur cartes. Si vous êtes plus de 3, faites 2 équipes (voir encadré dans le dessin).
3. Le joueur qui a distribué choisit dans quel sens on tourne. Il commence à jouer en posant une carte face visible sur la table.
4. Chaque joueur joue une fois. A la fin du tour, celui qui a posé la carte la plus forte l'emporte.
5. Il ramasse les cartes et les pose faces cachées devant lui.
6. C'est lui qui joue le premier au tour suivant.
7. Les tours s'enchaînent jusqu'à ce qu'un joueur pose sa dernière carte. La partie s'arrête alors immédiatement.



2 ou 3 joueurs : chacun joue pour soi. Enlevez toutes les cartes GANG de 1 à 3.  
 4 joueurs : celui qui distribue choisit 1 partenaire. On joue 2 contre 2.  
 5 joueurs : celui qui distribue choisit 2 partenaires. On joue 3 contre 2.  
 6 joueurs : celui qui distribue choisit 2 partenaires. On joue 3 contre 3.

## Les cartes de jeu



Il y a 4 GANGS, chacun d'une couleur différente. La carte la plus forte est le Parrain, la moins forte le 1.



Au sein de la POLICE, la carte la plus forte est le 15, la moins forte est le 1.

**La BANQUE et la BOMBE : jouez-les quand vous voulez !**  
 Même si ce n'est pas à vous de jouer, même si vous avez déjà joué dans ce tour... mais attention, interdit de les jouer après la fin du tour de jeu !



**La BOMBE arrête le tour de jeu en cours !**  
 Le joueur qui a posé cette carte récupère toutes les cartes jouées, y compris la carte BOMBE, et les pose devant lui faces cachées. Il relance ensuite un nouveau tour de jeu.



**La BANQUE arrête le tour de jeu en cours !**  
 Toutes les cartes jouées, y compris la carte BANQUE, vont dans la Banque. Celui qui a joué relance ensuite un nouveau tour de jeu.

### VALEUR DES CARTES

La valeur de chaque carte se trouve sur son petit dé :  
 6 : les 4 parrains, la Banque, le plus grand policier, le plus petit policier.  
 4 : les 4 vamps, la Bombe.  
 1 : toutes les autres cartes.

## Comment jouer ?

- Les cartes POLICE sont plus fortes que les cartes GANG.**
- Si la **première carte** du tour de jeu est une **carte GANG** :
- Vous devez jouer une carte GANG de même couleur.
  - Si vous n'en avez pas, vous devez alors jouer une carte POLICE.
  - Sinon jouez n'importe quelle autre carte, qui ne comptera pas.
- Si la **première carte** du tour de jeu est une **carte POLICE** :
- Vous devez jouer une carte POLICE.
  - Si vous n'en avez pas, jouez n'importe quelle autre carte, qui ne comptera pas.
- Si la **première carte** du tour de jeu est la **carte BOMBE** :
- Le joueur ramasse la carte BOMBE et la pose devant lui face cachée puis rejoue.
- Si la **première carte** du tour de jeu est la **carte BANQUE** :
- Le joueur pose la carte BANQUE dans la Banque puis rejoue.

## Qui gagne ?

**La partie s'arrête immédiatement dès qu'un joueur pose sa dernière carte.** Toutes les cartes restant dans les mains des autres joueurs vont dans la Banque.

Si vous jouez par équipe, regroupez les cartes des 2 équipes.

Comptez les points en fonction du chiffre inscrit sur le dé de chaque carte.

**L'équipe (ou le joueur) qui a le plus de points gagne la partie et fait sauter la banque.** Elle ajoute les points de la Banque à son total de points.

Chaque joueur gagne les points de son équipe (par exemple, si une équipe a 55 points, chacun de ses joueurs marque 55 points).

Pour faciliter les comptages, **il y a 99 points dans le jeu.**

## Envie d'aller plus loin ?

Une fois bien compris le principe du jeu, n'hésitez pas à rajouter cette petite règle qui mettra encore plus de piment dans vos parties !

### Quand le Parrain se fait vampirer...

Si, dans un même tour de jeu, la Vamp d'une couleur est jouée après le Parrain de la même couleur, elle le vampire... 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 vampirer !