

## But du Jeu

Soyez le premier à vous débarrasser de toutes vos cartes !

# Le Défifoo<sup>®</sup> jaune

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

## Les cartes de jeu

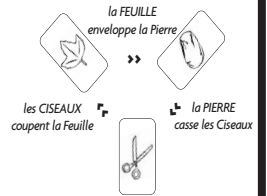
### Ordre des couleurs

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 piocher 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.

## On joue ?



20 min

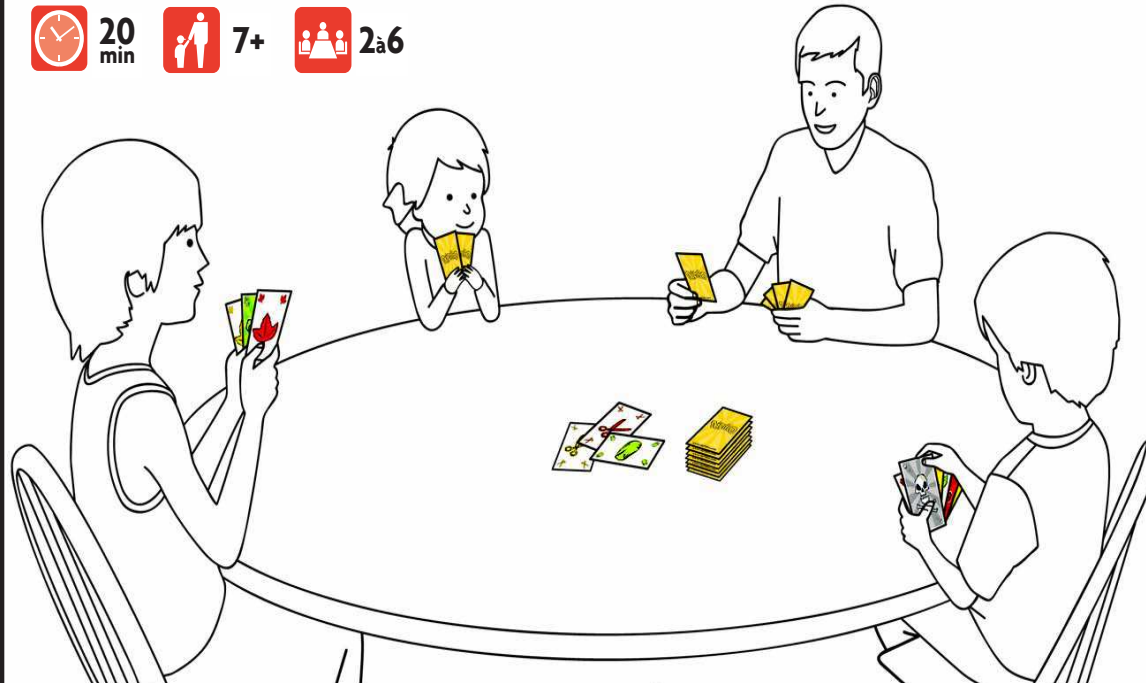


7+



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.



## 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.

## Comment jouer ?