

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

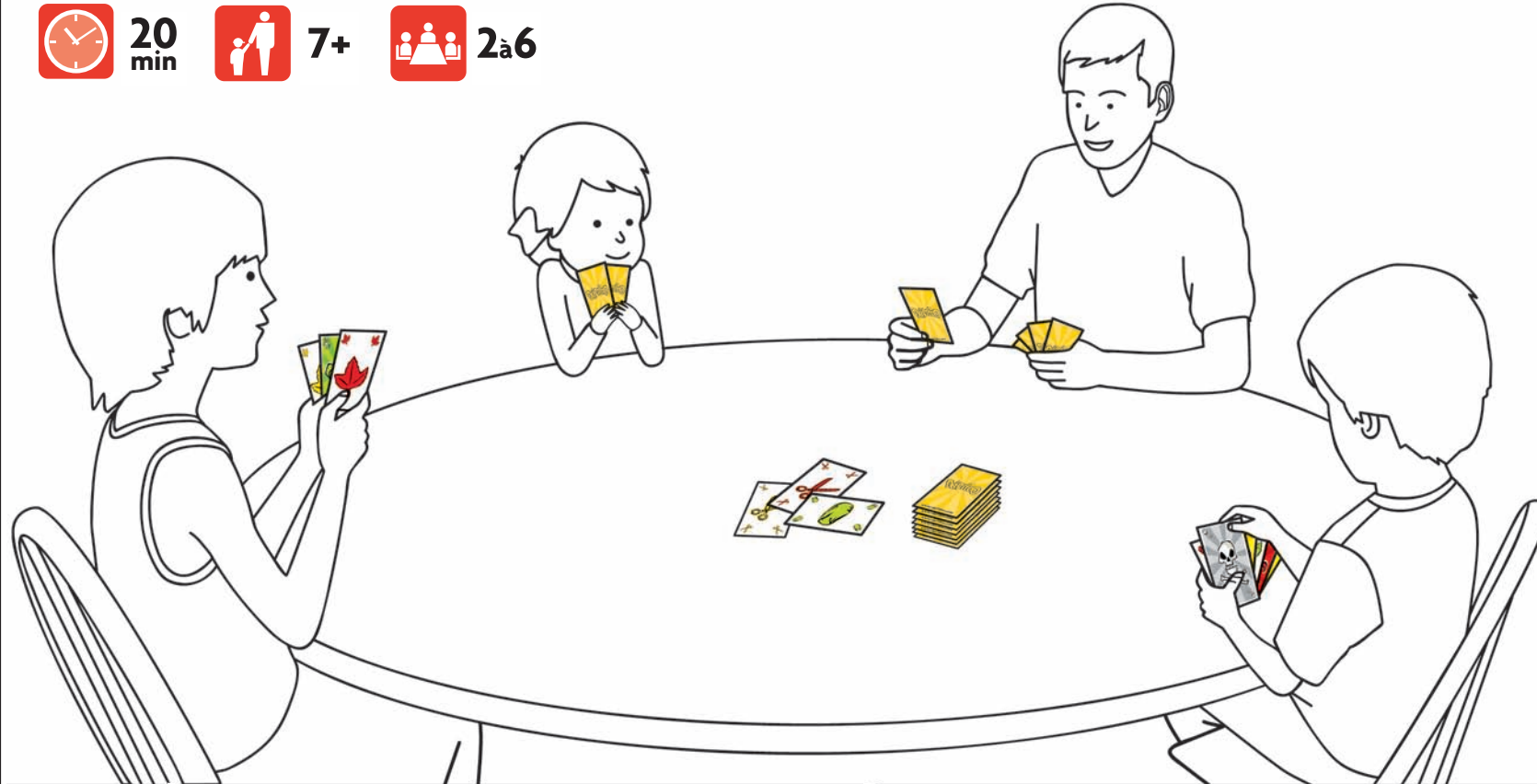


7+



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.



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.

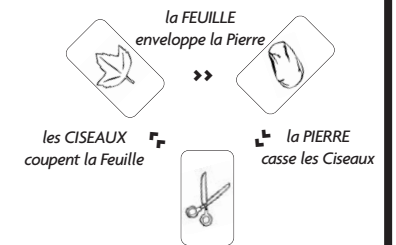
Les cartes de jeu

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 CHANGER 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.

Aim of the Game

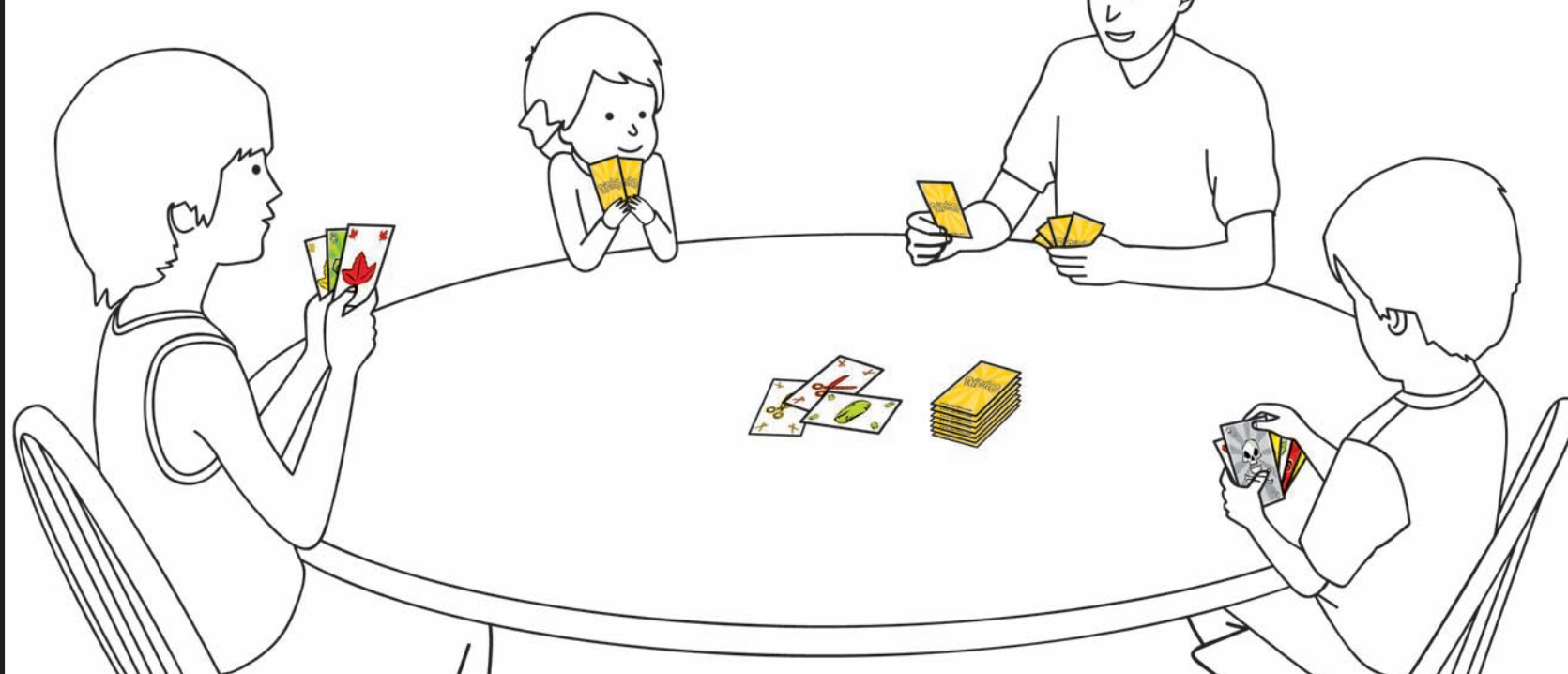
Be the first player to get rid of all your cards!

The Yellow Défifoo®

All Défifoo® games can be found at www.defifoo.com

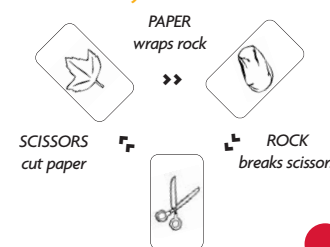
Let's Play!

1. Deal 7 cards to each player.
2. The remaining cards make up the draw pile, which should be placed on the table, between the players.
3. The players should look at their cards. A word of advice: organizing the cards by symbol (rock, paper, scissors) rather than by color makes your hand easier to read.
4. The dealer chooses the direction of play. They start to play by placing the card of their choice face up on the table.
5. The players take it in turn to play their cards, each playing a card higher than the preceding one. If you cannot play, you must draw a card from the pile. If this card can be played, play it right away.
6. You do not have to play, even if you have a playable card in your hand. But you do then have to draw a card from the pile!
7. The game ends as soon as a player plays their final card.



The Cards

Order of symbols



Order of colors

Just like a traffic light:

- Yellow is higher than green.
- Red is higher than yellow and green.



JOKER: Can ALWAYS be played!

A Joker can be played at any time. After playing it, choose the symbol from which you wish the game to continue (the color being that of the Joker card).



SKULL-AND-CROSSBONES: Can NEVER be played!

This card can NEVER be played! For a chance to win the game, you MUST get rid of it.

EVENTS

Certain cards trigger an event when they are played.

There are 5 DIFFERENT EVENTS:



1. PLAY AGAIN OR REVERSE THE DIRECTION

Either play again straight away (if you cannot play, take a card from the pile), or change the direction of play. You decide!



2. SPEED

The fastest player to play a legitimate follow-up card wins the trick, and the game continues beginning with this card (if none of the players can play a card, the game continues as before). Important: the player who just played the card cannot take part.



3. THE NEXT PLAYER TAKES 3 CARDS FROM THE PILE

The next player takes 3 cards from the pile and misses their turn, UNLESS they play a Joker or legitimate follow-up '+3' card.

→ If they play a Joker, the '+3' effect is cancelled and the game continues as normal.

→ If they play a '+3' card, the following player draws 3+3 = 6 cards, unless they play a Joker or a legitimate follow-up '+3' card, etc.



4. GIVE ONE CARD TO ANOTHER PLAYER

Give one card from your own hand to a player of your choice. This player must say 'thank you' as soon as they receive the card, or else they must take 3 cards from the pile!



5. SWAP YOUR HAND

Swap your hand with a player of your choice.

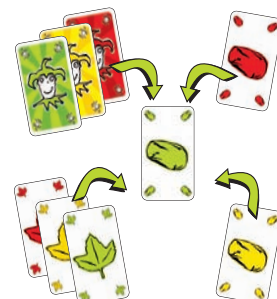
Playing the Game

When it is your turn to play, play a card higher than the preceding one:

- A card with the same symbol and a higher color.
- A card with the next highest symbol, no matter what color.
- A Joker, of the color of your choice.

Example: if the last card played is a green rock, you can play:

- A yellow rock or a red rock (same symbol and higher color).
- Any paper (all paper wraps rocks).
- A Joker.



If you make a mistake by playing an incorrect card, take 3 cards from the pile and miss your turn.

Who Wins?

The winner is the first player to get rid of all of their cards.

Several games can be combined and all points counted up: the winner of each game gets 0 points and deals the cards in the next game. The other players add up their points according to the cards they are still holding:

- GREEN card: 10 points
- ORANGE card: 20 points
- RED card: 30 points
- JOKER or the SKULL-AND-CROSSBONES card: 50 points

The ultimate winner is the player with the least amount of points at the end of 10 games.

Special rule for children

1. Only play with symbols

Remove all Event cards and do not take any notice of the colors: a card is higher if it has a higher symbol.

2. Reintroduce the Event cards

Once the rules of the game are well understood, explain the events and reintroduce the Event cards into the game.

3. Explain the colors