

But du Jeu

Devenez le Maître du Monde
en gagnant un maximum de continents !

Le Défifoo[®] orange

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

On joue ?



20
min



7+



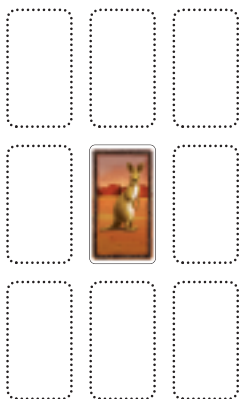
2 à 6

1. Posez les 7 cartes CONTINENT sur la table, en laissant un peu de place entre chaque carte (si la table est trop petite, posez-en moins).
2. Chaque joueur choisit une couleur, mélange les 17 cartes correspondantes et pose son paquet faces cachées devant lui. Les autres couleurs sont mises de côté.
3. Chaque joueur prend en main les 5 cartes du dessus de son paquet et les regarde.
4. Le plus jeune joueur lance la partie : pour cela, il retourne le sablier.
5. Tous les joueurs jouent alors en même temps et ont la durée du sablier pour poser chacun une carte face cachée autour d'un continent.
6. A la fin du sablier, on retourne les cartes posées. Chaque joueur pioche alors une carte dans son paquet pour toujours avoir 5 cartes en main.
7. Puis le deuxième tour commence : un nouveau joueur retourne le sablier, etc.
8. Petit à petit, les tours s'enchaînent et les maisons se construisent autour des continents.
9. La partie s'arrête à la fin du dernier tour de jeu, quand les joueurs n'ont plus de cartes.



Comment jouer ?

Au début de la partie, il y a 8 emplacements libres autour de chaque carte CONTINENT.



A chaque tour de jeu, tous les joueurs jouent en même temps. Ils ont la durée du sablier pour poser chacun une carte face cachée autour d'un continent. A la fin du sablier, on retourne les cartes.

Il est interdit de poser une carte face cachée sur une autre carte face cachée : premier arrivé, premier servi !

Qui gagne ?

A la fin de la partie, on compte les maisons autour des continents.

Qui gagne un continent ?

C'est le joueur qui a le plus de maisons de sa couleur autour d'un Continent qui le gagne.

S'il y a égalité entre plusieurs joueurs, gagne celui qui a le plus de maisons en pierre, puis éventuellement en bois, puis enfin en paille.

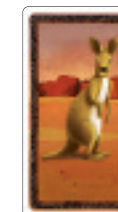
S'il y a encore égalité, c'est le plus jeune qui gagne le continent.

Qui gagne la partie ?

Le vainqueur de la partie est celui qui a gagné le plus de continents.

Vous pouvez aussi enchaîner plusieurs parties. A la fin de chaque partie, notez le ou les continents que vous avez gagnés. Le vainqueur est le premier à conquérir au moins une fois chacun des 7 continents.

Les cartes de jeu



7 cartes CONTINENT



MAISON EN PAILLE (7 par couleur)

Se pose uniquement sur un emplacement libre.



MAISON EN BOIS (5 par couleur)

Se pose sur un emplacement libre ou une maison en paille.



MAISON EN PIERRE (3 par couleur)

Se pose sur un emplacement libre, une maison en paille ou une maison en bois.



La carte FEU (1 par couleur)

Se pose sur les maisons en paille ou en bois, pas sur les maisons en pierre.

La maison brûle et personne ne peut construire par dessus. Seul un Eclair peut libérer l'emplacement.



La carte ECLAIR (1 par couleur)

Se pose n'importe où et libère l'emplacement : toutes les cartes posées (Eclair inclus) sont mises de côté et l'emplacement redevient libre.