

Règles du jeu

Faites 3 équipes

- A chaque tour, 2 équipes s'affrontent dans un défi et la troisième arbitre.
- L'Arbitre tire une carte et lance le défi.

2 équipes s'affrontent



La troisième tire la carte et arbitre

A la fin de chaque défi

- L'équipe vainqueur gagne la carte.
- L'équipe perdante devient arbitre.
- L'équipe qui arbitrait affronte l'équipe vainqueur au cours du prochain défi.

Fin de la partie

La première équipe qui a gagné 7 cartes est déclarée vainqueur.



Symboles

Nombre de joueurs



1 joueur par équipe



2 joueurs par équipe



Toute l'équipe

Durée



1 sablier (30 sec)



2 sabliers (1 min)



Pas de durée imposée

Règle spéciale 2 Joueurs

- Ne conservez que les cartes sur lesquelles figurent le symbole : 
- A la fin de chaque défi, le vainqueur du défi devient arbitre. C'est donc lui qui pioche la carte suivante et annonce le défi à son adversaire.

Défifoo COLLECTION
Des jeux complètement fous créés par Olivier Finet !



Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans, présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Les formes et les couleurs peuvent changer. Données et adresses à conserver.



Fabriqué en Chine et distribué sous licence Defifoo SA par :



BP 30 - F 62930
WIMEREUX - FRANCE
www.gigamic.com



© & © Defifoo SA - Parc d'activité des 4 vents
F 59510 - HEM - FRANCE

Retrouvez le Defifoo Classic et tous les autres jeux sur
www.defifoo.com

Matériel



Crayon



Feuilles



Dé



Cartes de jeu

Vainqueur du défi



Catégories de défis

Action

Réflexion & Stratégie

Créativité

Mime & Théâtre

Rapidité

