

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.

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

Matériel _____



Crayon



Feuilles



Dé



Cartes de jeu

Vainqueur du défi —



Catégories de défis _____

Action

Réflexion & Stratégie

Créativité

Mime & Théâtre

Rapidité

8

7

6

5

4

3

2

1

0



Fin de la partie

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



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 !

Défifoo, les jeux drôles et fous à 2 ou à beaucoup !



Images non contractuelles, les formes et les couleurs peuvent changer. Défifoo® est une marque déposée. Toute reproduction interdite. Ce jeu ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois car il contient des petits objets susceptibles d'être avalés. Fabriqué et assemblé en France pour Défifoo. Conserver cette adresse pour s'y référer en cas de besoin : Défifoo SA, Parc d'activité des 4 vents, F 59510 Hem, France.



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