

## But du Jeu

Récoltez un maximum de points pour faire sauter la Banque !

# Le DÉFIFOO® Rouge

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

## On joue ?



20 min



7+



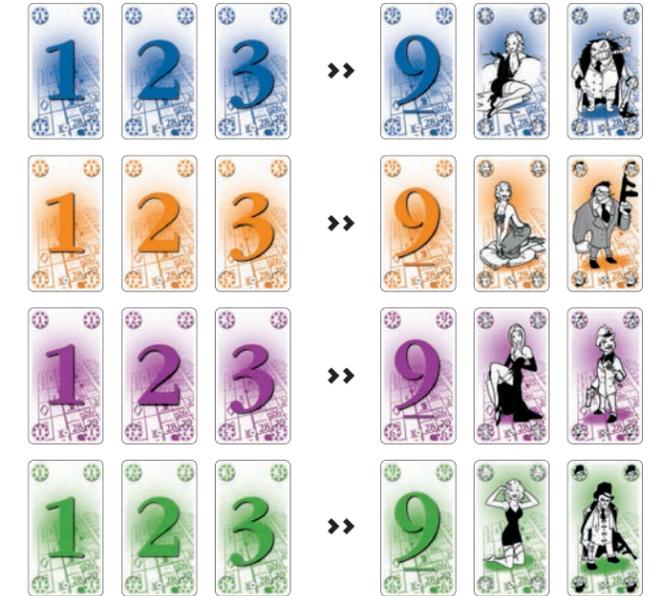
2 à 6

1. Distribuez les cartes, avec le même nombre à chaque joueur. **Il reste une seule carte non distribuée.** Posez-la face cachée sur la table, c'est la première carte de la BANQUE.
2. Les joueurs regardent leur cartes. Si vous êtes plus de 3, faites 2 équipes (voir encadré dans le dessin).
3. Le joueur qui a distribué choisit dans quel sens on tourne. Il commence à jouer en posant une carte face visible sur la table.
4. Chaque joueur joue une fois. A la fin du tour, celui qui a posé la carte la plus forte l'emporte.
5. Il ramasse les cartes et les pose faces cachées devant lui.
6. C'est lui qui joue le premier au tour suivant.
7. Les tours s'enchaînent jusqu'à ce qu'un joueur pose sa dernière carte. La partie s'arrête alors immédiatement.



2 ou 3 joueurs : chacun joue pour soi. Enlevez toutes les cartes GANG de 1 à 3.  
 4 joueurs : celui qui distribue choisit 1 partenaire. On joue 2 contre 2.  
 5 joueurs : celui qui distribue choisit 2 partenaires. On joue 3 contre 2.  
 6 joueurs : celui qui distribue choisit 2 partenaires. On joue 3 contre 3.

## Les cartes de jeu



Il y a 4 GANGS, chacun d'une couleur différente. La carte la plus forte est le Parrain, la moins forte le 1.



Au sein de la POLICE, la carte la plus forte est le 15, la moins forte est le 1.

**La BANQUE et la BOMBE : jouez-les quand vous voulez !** Même si ce n'est pas à vous de jouer, même si vous avez déjà joué dans ce tour... mais attention, interdit de les jouer après la fin du tour de jeu !



**La BOMBE arrête le tour de jeu en cours !** Le joueur qui a posé cette carte récupère toutes les cartes jouées, y compris la carte BOMBE, et les pose devant lui faces cachées. Il relance ensuite un nouveau tour de jeu.



**La BANQUE arrête le tour de jeu en cours !** Toutes les cartes jouées, y compris la carte BANQUE, vont dans la Banque. Celui qui a joué relance ensuite un nouveau tour de jeu.

### VALEUR DES CARTES

La valeur de chaque carte se trouve sur son petit dé :  
 6 : les 4 parrains, la Banque, le plus grand policier, le plus petit policier.  
 4 : les 4 vamps, la Bombe.  
 1 : toutes les autres cartes.

## Comment jouer ?

Les cartes POLICE sont plus fortes que les cartes GANG.

- Si la première carte du tour de jeu est une carte GANG :
- Vous devez jouer une carte GANG de même couleur.
  - Si vous n'en avez pas, vous devez alors jouer une carte POLICE.
  - Sinon jouez n'importe quelle autre carte, qui ne comptera pas.
- Si la première carte du tour de jeu est une carte POLICE :
- Vous devez jouer une carte POLICE.
  - Si vous n'en avez pas, jouez n'importe quelle autre carte, qui ne comptera pas.
- Si la première carte du tour de jeu est la carte BOMBE :
- Le joueur ramasse la carte BOMBE et la pose devant lui face cachée puis rejoue.
- Si la première carte du tour de jeu est la carte BANQUE :
- Le joueur pose la carte BANQUE dans la Banque puis rejoue.

## Qui gagne ?

La partie s'arrête immédiatement dès qu'un joueur pose sa dernière carte. Toutes les cartes restant dans les mains des autres joueurs vont dans la Banque.

Si vous jouez par équipe, regroupez les cartes des 2 équipes.

Comptez les points en fonction du chiffre inscrit sur le dé de chaque carte.

L'équipe (ou le joueur) qui a le plus de points gagne la partie et fait sauter la banque. Elle ajoute les points de la Banque à son total de points.

Chaque joueur gagne les points de son équipe (par exemple, si une équipe a 55 points, chacun de ses joueurs marque 55 points).

Pour faciliter les comptages, il y a 99 points dans le jeu.

## Envie d'aller plus loin ?

Une fois bien compris le principe du jeu, n'hésitez pas à rajouter cette petite règle qui mettra encore plus de piment dans vos parties !

**Quand le Parrain se fait vamp...**

Si, dans un même tour de jeu, la Vamp d'une couleur est jouée après le Parrain de la même couleur, elle le vampe... et devient plus forte que lui !

Mais attention, ça ne marche qu'une seule fois dans chaque partie. Dès que c'est arrivé, on reprend la règle classique. Les autres Parrains ne risquent donc plus de se faire vamp !

# Aim of the Game

**Gain the most points and score the Bank!**



All Défifoo® games can be found at [www.defifoo.com](http://www.defifoo.com)

## The Cards

**The BANK and the BOMB:**  
play them at any time!  
Even if it is not your turn,  
or if you have already played  
during this round; but, be careful,  
you may not play them after  
the end of the round!



**The BOMB card stops the current round!**  
The player who played this card takes all played cards, including the BOMB card, and places them face down in front of them. They then start a new round.

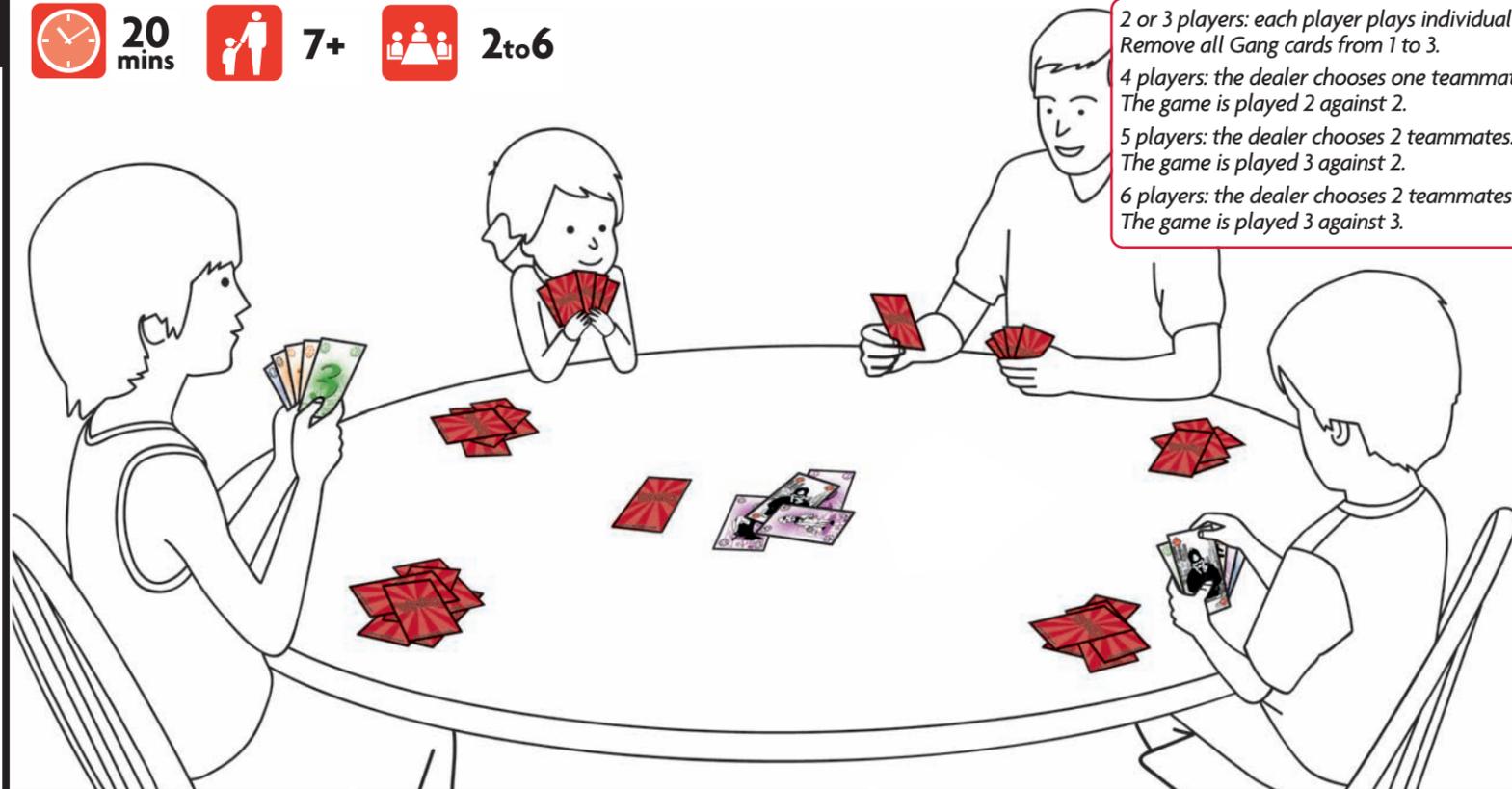


**The BANK card stops the current round!**  
All played cards, including the BANK card, go into the Bank. The person who played then starts a new round.

## Let's Play!



- Deal the same amount of cards to each player.  
**Only one card should be left.**  
Place this card face down on the table;  
**this is the first card in the Bank.**
- The players look at their cards. If there are more than 3 players, split into two teams (see the inset in the drawing).
- The dealer chooses the direction of play.  
They begin playing by placing a card face up on the table.
- Each player plays once. At the end of the round, the player who played the highest card wins.
- They take the cards and place them face down in front of them.
- This player plays first in the next round.
- The rounds advance until one player plays their last card, signifying the end of the game.



## Playing the Game

**The POLICE cards are more powerful than the GANG cards.**

If the first card of the round is a **GANG card**:

- You must play a GANG card of the same color.
- If you don't have one, you must play a POLICE card.
- Otherwise, play any card, which will not count.

If the first card of the round is a **POLICE card**:

- You must play a POLICE card.
- If you don't have one, play any card, which will not count.

If the first card of the round is the **BOMB card**:

- The player takes the BOMB card and places it face down in front of them, and continues the play.

If the first card of the round is a **BANK card**:

- The player places it in the Bank and continues the play.

## Who Wins?

**The game ends as soon as a player plays their last card.**

All remaining cards held by the other players go into the Bank.

If you play in teams, gather together the cards for each team.

Count the points by the number shown on the die at the bottom of each card.

**The team (or player) with the most points wins the game and scores the Bank.** The Bank's points are added to the player's or team's total points.

Each player gains points from their team (for example, if a team has 55 points, each of its players gains 55 points).

To make counting easier, **there are 99 points in the game.**

## Ready for more?

Once you've mastered the rules, try adding a bit more spice to your game!

**When the Godfather has been bewitched...**

If, during the same round of the game, the Charmer of one color is played after the Godfather of the same color, the Godfather is bewitched... and the Charmer becomes stronger.

But be careful, this only works once during each game. As soon as this happened, the original rules continue to apply. The other Godfathers are thus no longer at risk of being bewitched!

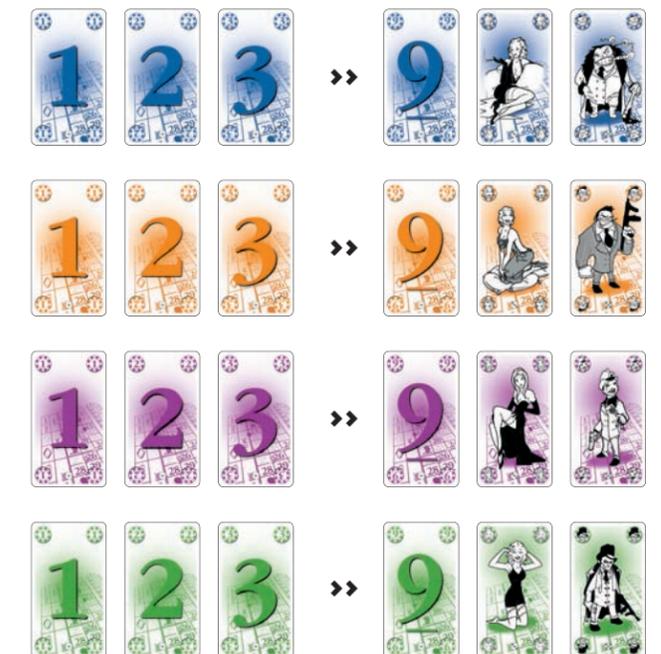


Within the POLICE cards, the highest is the 15; the lowest is the 1.

### CARD VALUES

The value of each card can be found on the die at the bottom of each card:

- : the 4 Godfathers, the Bank, the highest Police card, the lowest Police card.
- : the 4 Charmers, the Bomb.
- : all other cards.



There are 4 GANGS, each with a different color. The highest card is the Godfather; the lowest is the 1.