

But du Jeu

Faites le plus possible de mots
pour gagner un maximum de points !

Le DÉFIFOO® Vert

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

On joue ?

1. Mélangez les cartes DÉFI et posez-les faces cachées sur la table.
2. Distribuez 5 cartes LETTRE par joueur et posez 5 cartes LETTRE faces visibles au milieu de la table. Les autres cartes LETTRE constituent la pioche.
3. Les joueurs regardent leur cartes. Le plus jeune joueur commence la partie : pour cela, il retourne le sablier puis la carte DÉFI du dessus du paquet.
4. Le défi se déroule. Le vainqueur annonce son mot. Si ce mot est accepté, il forme alors son mot sur la table puis récupère toutes les cartes du mot et les pose devant lui faces cachées.
5. Le joueur qui a gagné ce tour de jeu pioche autant de cartes que nécessaire pour qu'il y en ait de nouveau 5 dans sa main et 5 sur la table.
6. C'est lui qui retourne le sablier et une nouvelle carte DÉFI. Le deuxième tour de jeu commence...
7. Une fois la pioche épuisée, la partie continue, mais sans piocher de cartes.
8. La partie s'arrête quand un joueur s'est débarrassé de toutes ses cartes, ou quand personne ne peut plus jouer.



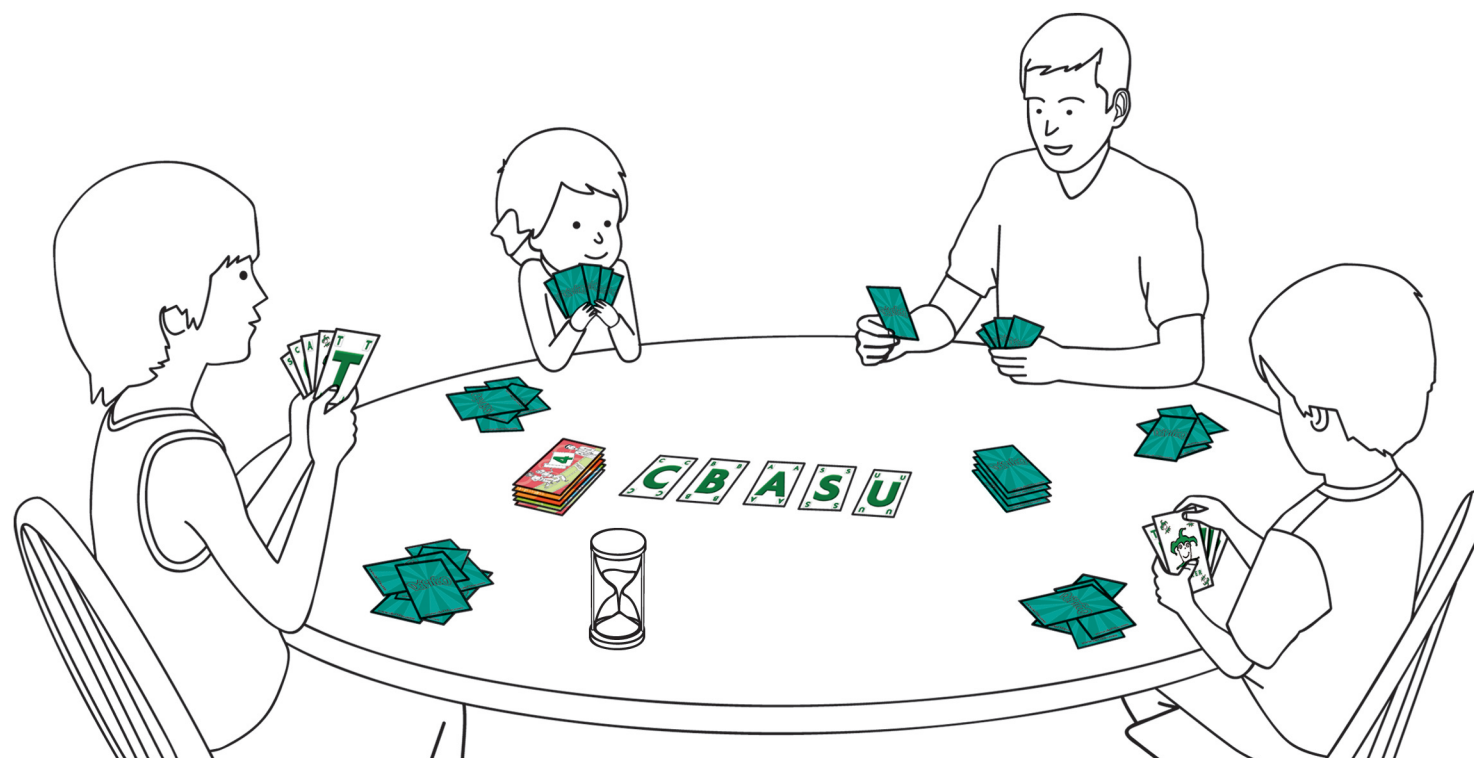
20 min



7+



2 à 6



Comment jouer ?

La carte DÉFI indique le défi à réaliser pendant le tour de jeu.

Pour relever le défi :

- Vous pouvez utiliser toutes les cartes de votre main et de la table.
- Vous devez utiliser au moins une lettre de la table et au moins une lettre de votre main.

Mots autorisés : tous les mots du dictionnaire avec leurs déclinaisons éventuelles (féminin et pluriel des noms communs, conjugaisons des verbes).

Mots interdits : noms propres, mots composés, abréviation, onomatopées, mots d'argot...

Quand une carte Défi LETTRE OBLIGATOIRE est retournée, elle devient une lettre de la table. Vous n'êtes donc pas obligé d'utiliser une deuxième lettre de la table pour faire votre mot.

Qui gagne ?

Une fois la pioche épuisée, la partie s'arrête quand un joueur s'est débarrassé de toutes ses cartes, ou quand personne ne peut plus jouer.

On compte alors les points :

- Chaque carte gagnée vaut 1 point.
- Celui qui s'est débarrassé de toutes ses cartes double ses points.
- Les autres joueurs enlèvent à leur total autant de points que de cartes restant dans leur main.

Le vainqueur est celui qui a marqué le plus de points.

Les cartes de jeu

Les cartes LETTRES



Toutes les lettres de l'alphabet sont représentées, sauf certaines lettres « difficiles ».



Un Joker remplace la lettre de votre choix. Il y a 5 cartes JOKER dans le jeu.

Les cartes DÉFI

Tous les joueurs participent à chaque défi, sauf pour le défi « Je joue tout seul ».



LETTRE OBLIGATOIRE

Qui participe : tous les joueurs.

Durée : 1 sablier.

Défi : trouver le mot le plus long possible qui contienne cette lettre.

A la fin du sablier, chaque joueur annonce dans l'ordre son nombre de lettres, en commençant par celui qui a retourné le sablier. Si 2 joueurs ont le même nombre, c'est le premier à parler qui l'emporte.



JE JOUE TOUT SEUL !

Qui participe : seulement le joueur qui a retourné le sablier.

Durée : 1 sablier.

Défi : trouver le plus long mot possible.



RAPIDITÉ

Qui participe : tous les joueurs.

Durée : avant la fin du sablier.

Défi : être le plus rapide à trouver un mot du nombre de lettres demandé (4, 5 ou 6 lettres).



ASCENSEUR

Qui participe : tous les joueurs.

Durée : 1 sablier.

Défi : le premier qui trouve un mot de 3 lettres dit « Top 3 lettres » ! Puis le défi continue et le premier qui trouve un mot de 4 lettres dit « Top 4 lettres » ! Puis le défi continue... Dès que le sablier est fini, le défi s'arrête.

Le dernier joueur à avoir parlé gagne le défi.

Aim of the Game

Create the greatest number of words
to win the most points!

The
green **Défifoo**

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

Let's Play!

1. Shuffle the CHALLENGE cards and place them face down on the table.
2. Deal 5 LETTER cards to each player and place 5 Letter cards face up in the middle of the table. The other LETTER cards make up the draw pile.
3. The players look at their cards. The youngest player begins the game: in doing so, they turn over the egg-timer followed by the top CHALLENGE card from the pile.
4. The Challenge is set. The winner calls out their word. If the word is accepted, they then place their word on the table and collect all cards for the word, placing them face down in front of them.
5. The player who wins this round draws as many cards as needed in order to have 5 cards in hand and 5 on the table.
6. They then turn over the egg-timer and a new CHALLENGE card. The second round of the game begins...
7. When the draw pile is empty, the game continues, however, without a draw pile.
8. The game ends when one player has no cards left, or when no one can play anymore.



Playing the Game

The CHALLENGE card indicates the challenge to face during the round.

Facing the challenge:

- You can use all cards from your hand and from the table.
- You must use at least one letter from the table and at least one letter from your hand.

Words allowed: all words from the dictionary and their possible derivations (plural common nouns, verb conjugations).

Forbidden words: proper nouns, compound words, abbreviations, onomatopoeias, slang...

When a 'Mandatory Letter' Challenge card is turned over, it becomes one letter of the table. You are thus not obliged to use a second letter from the table to create your word.

Who Wins?

Once the draw pile is empty, the game ends when one player has no cards left, or when no one can play anymore.

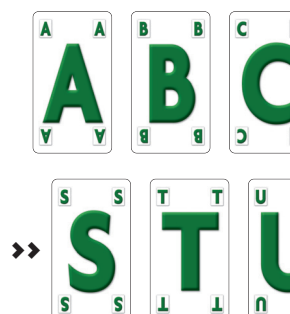
Add up your points!

- Each card won is worth 1 point.
- The player who gets rid of all of their cards doubles their points.
- The other players subtract from their total as many points as cards they are still holding.

The winner is the one who has gained the most points.

The Cards

The LETTER cards



All letters of the alphabet are represented, aside from certain 'difficult' letters.



A Joker replaces the letter of your choice. There are 5 JOKER cards in the game.

The CHALLENGE cards

All players participate in each Challenge aside from the 'I play alone!' challenge.



MANDATORY LETTER

Who participates? All players. **Duration:** 1 egg-timer.
Challenge: to find the longest possible word that contains this letter.

When the egg-timer runs out, each player, in order beginning with the player who turned over the egg-timer, announces their amount of letters. If 2 players have the same amount, the first one who speaks wins.



I PLAY ALONE!

Who participates? Only the player who turns over the egg-timer. **Duration:** 1 egg-timer.

Challenge: to find the longest word possible.



SPEED

Who participates? All players. **Duration:** before the egg-timer runs out. **Challenge:** to be the fastest at finding a word containing the numbers called (4, 5 or 6 letters).



ELEVATOR

Who plays? All players. **Duration:** 1 egg-timer
Challenge: the first who finds a word with 3 letters says 'Top 3 letters.' Then the challenge continues, and the first who finds a word with 4 letters says 'Top 4 letters.' Then the challenge continues... As soon as the egg-timer runs out, the challenge ends. The last player to speak wins the challenge.