

But du Jeu

Récoltez un maximum de points
en pariant au mieux avant de jouer !

Le DÉFIFOO[®] Marron

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

On joue ?



20
min



7+



2 à 6

1. Chaque joueur débute la partie avec 100 points. La partie se joue en 5 manches.
2. Au début de chaque manche, distribuez autant de cartes qu'indiqué ci-dessous. Les autres cartes sont mises de côté.
 - Manche 1 : 7 cartes
 - Manche 2 : 8 cartes
 - Manche 3 : 9 cartes
 - Manche 4 : 8 cartes
 - Manche 5 : 7 cartes
3. Les joueurs regardent leurs cartes. Un conseil : rangez-les par couleur, ça facilite le jeu.
4. Avant de jouer, pariez !
Chacun parie sur le nombre de plis qu'il pense faire pendant la manche. On appelle « un pli » les cartes que l'on ramasse à la fin d'un tour de jeu.
5. Fini de parier... jouez !
Le joueur qui a distribué choisit dans quel sens on tourne. Il commence à jouer en posant une carte face visible sur la table.
6. Chaque joueur joue une fois. A la fin du tour, celui qui a posé la carte la plus forte l'emporte.
7. Il ramasse les cartes et les pose faces cachées devant lui. Il vient de faire le premier pli. C'est lui qui joue le premier au tour suivant.
8. Les tours s'enchaînent. La manche s'arrête à la fin du dernier tour, quand les joueurs n'ont plus de cartes.
9. Pour la manche suivante, toutes les cartes sont mélangées et un nouveau joueur distribue.



Comment jouer ?

Le DRAGON et la SORCIÈRE sont jouables n'importe quand, quelle que soit la couleur demandée.

Si la première carte du tour de jeu est une carte ROYAUME :

- Vous devez jouer une carte ROYAUME de même couleur.
- 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 le DRAGON ou la SORCIÈRE :

- C'est la deuxième carte posée qui détermine la couleur à jouer. Une fois cette deuxième carte posée, on reprend la règle décrite ci-dessus.

Qui gagne ?

A la fin de chaque manche, chaque joueur compte ses plis et compare avec son pari.



Pari gagné : vous doublez votre mise ! Le nombre de points gagné est le double du nombre de plis parié.

[Exemple : vous aviez parié 3 plis, vous avez fait 3 plis, vous marquez $2 \times 3 = 6$ points.]



Pari perdu : vous perdez le nombre de points correspondant à la différence entre réalisé et parié.

[Exemple 1 : vous aviez parié 3 plis, vous avez fait 1 pli, vous perdez $3 - 1 = 2$ points.]

[Exemple 2 : vous aviez parié 2 plis, vous avez fait 5 plis, vous perdez $5 - 2 = 3$ points.]

Après chaque manche, les joueurs cumulent leurs points avec ceux des manches précédentes.

Le vainqueur de la partie est celui qui a le plus de points à la fin des 5 manches.

Les cartes de jeu



Il y a 5 ROYAUMES de 5 couleurs différentes. La carte la plus forte de chaque royaume est le ROI, la deuxième plus forte le CHEVALIER.



Chaque carte BOURREAU peut valoir 0 ou 10, selon la volonté du joueur qui la pose. Pour cela, annoncez « 0 » ou « 10 » au moment où vous posez cette carte.



Les cartes DRAGON et SORCIÈRE sont les cartes les plus fortes du jeu. Elles peuvent être jouées n'importe quand !

Mais attention, si elles sont jouées dans les 3 derniers tours de jeu, elles perdent leur valeur... et deviennent les cartes les plus faibles du jeu !

Si le Dragon et la Sorcière sont joués dans le même tour de jeu, c'est la dernière carte posée qui l'emporte.

Aim of the Game

Place a shrewd bid before the game begins to rack up the most points!

The brown DÉFIFOO®

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

Let's Play!



20 mins



7+



2to6

- Each player in the game begins with 100 points. The game is played in 5 sets.
- At the beginning of each set, deal as many cards as is indicated below. The other cards are put aside.
 - Set 1: 7 cards • Set 2: 8 cards • Set 3: 9 cards •
 - Set 4: 8 cards • Set 5: 7 cards
- The players look at their cards.
- Before playing, bid! Each player bids on the number of tricks they think they will win during the set. A 'trick' is the cards a winner collects at the end of one round.
- All bids are placed... play! The dealer chooses the direction of play. They begin to play by placing one 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 collect the cards and place them face down in front of them. They have just won the first trick. They play first in the next round.
- The rounds advance. The set finishes at the end of the last round, when the players have no more cards.
- For the following set, all cards are shuffled and a new player deals.



The Cards



The DRAGON and WITCH cards are the most powerful in the game.

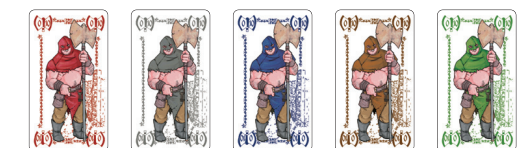
They can be played at any time.

But pay attention, if they are played within the last 3 rounds, their value will be lost... and they will become the weakest cards in the game!

If the Dragon and the Witch are played within the same round, the last card played wins.



There are 5 REALM cards of 5 different colors. The highest card of each Realm is the KING, the second highest is the KNIGHT.



Each Executioner card can be worth 0 to 10 points, according to the specific player's choice. They should call '0' or '10' at the moment the card is played.

Playing the Game

The DRAGON and the WITCH can be played at any time, no matter what color is called.

If the first card of the round is a REALM card:

- You must play a REALM card of the same color.
- If you do not have one, you may play any other card; however, this will not count.

If the first card of the round is the DRAGON or the WITCH:

- The second card played will determine the color. Once this second card is played, continue to follow the rules as described above.

Who Wins?

At the end of each set, each player counts their tricks, and compares them with their bid.



Bid won: double your take! The number of points won equals double the number of tricks bid.

[Example: you bid 3 tricks, you won 3 tricks, you gain $2 \times 3 = 6$ points.]



Bid lost: subtract the number of tricks won from the number bid.

[Example 1: you bid 3 tricks, you won 1 trick, you lose $3 - 1 = 2$ points.]
 [Example 2: you bid 2 tricks, you won 5 tricks, you lose $5 - 2 = 3$ points.]

After each set, the players add up their points with those of the preceding sets.

The winner of the game is the one who gains the most points at the end of the 5 sets.