

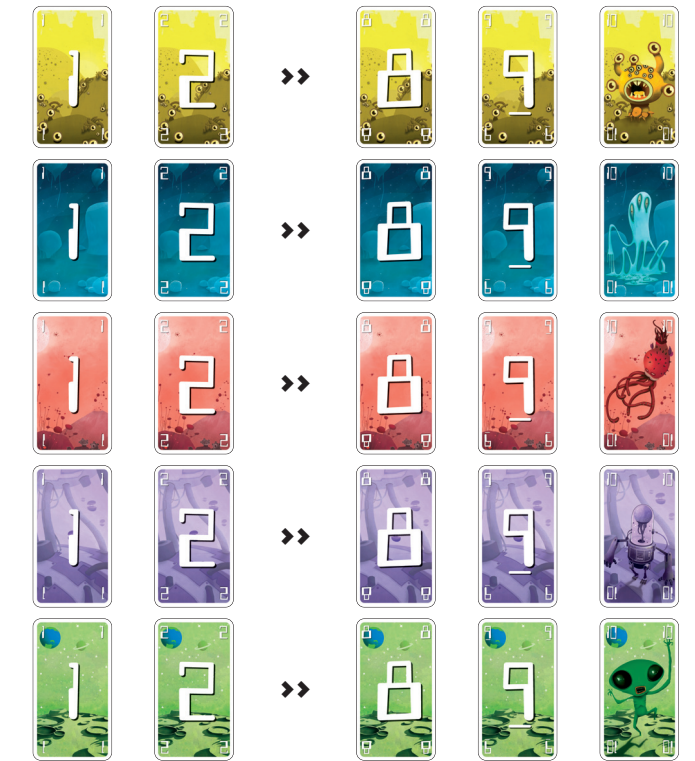
But du Jeu

Faites gagner les cartes interdites aux autres joueurs pour leur faire perdre un maximum de points !

Le Défifoo Violet

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

Les cartes de jeu



Il y a 5 couleurs de cartes, représentant 5 planètes différentes. La carte la plus forte de chaque couleur est le 10, la moins forte le 1.



Il y a 5 cartes VAISSEAU, chacune de 2 couleurs.

Chaque carte VAISSEAU :

- Est numérotée « 3 ».
- Est jouable si l'une de ses 2 couleurs est demandée.
- Permet de changer la couleur du tour de jeu en cours : le tour continue, mais avec l'autre couleur de la carte VAISSEAU. La première couleur ne compte plus.

Important : si une carte VAISSEAU est jouée en dernier lors d'un tour de jeu, c'est elle qui remporte le pli.

On joue ?



1. Mélangez les cartes DÉFI et posez-les de côté faces cachées.
2. Chaque joueur débute la partie avec 1 000 points. La partie se joue en 5 manches.
3. Au début de chaque manche, distribuez les cartes de jeu, avec le même nombre à chaque joueur. Les cartes non distribuées sont mises de côté pour cette manche.
4. Les joueurs regardent leur cartes. Un conseil : rangez-les par couleur, ça facilite le jeu.
5. Retournez la carte DÉFI du dessus du paquet. Ce défi est valable durant toute la manche.
6. Le joueur qui a distribué choisit dans quel sens on tourne. Il commence à jouer en posant une carte face visible sur la table.
7. Chaque joueur joue une fois. A la fin du tour, celui qui a posé la carte la plus forte l'emporte.
8. 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.
9. Les tours s'enchaînent. La manche s'arrête à la fin du dernier tour, quand les joueurs n'ont plus de cartes.



Comment jouer ?

Le Soleil est jouable n'importe quand, quelle que soit la couleur demandée !

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

- Vous devez jouer une carte PLANÈTE de même couleur OU une carte VAISSEAU ayant cette 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 une carte VAISSEAU :

- Le deuxième joueur a le choix entre les 2 couleurs du VAISSEAU. Une fois sa carte posée, c'est elle qui fixe la couleur du tour.

Si la première carte du tour de jeu est le SOLEIL :

- C'est la deuxième carte posée qui détermine la couleur à jouer pendant le tour.

Qui gagne ?

A la fin de chaque manche, chaque joueur compte ses points.

Pour compter ses points, on ne tient compte que des cartes concernées par le défi de la manche, les autres ne comptent pas.

[Exemple 1 : Si le défi de la manche était « Pas de 5 », chaque joueur ne regarde que les cartes « 5 » qu'il a remportées durant la manche. Toutes les autres cartes ne comptent pas.]

[Exemple 2 : Si le défi de la manche était « Pas de pli », chaque joueur tient uniquement compte des plis qu'il a remportés pour calculer son score.]

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.

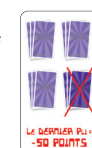


La carte SOLEIL : La carte SOLEIL est la moins forte du jeu et peut être jouée n'importe quand (comme l'Excuse au Tarot). Mais attention, il est interdit de la jouer au dernier tour de jeu, sinon le joueur récolte une pénalité de - 50 points !

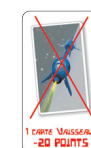
Les cartes DÉFI



Pas de pli
Pour chaque pli remporté, vous récoltez - 10 points.



Pas de dernier pli
Seul le dernier pli compte... Si vous le remportez, vous récoltez - 50 points !



Pas de Vaisseau
Pour chaque carte VAISSEAU remportée, vous récoltez - 20 points.



Pas de 5
Pour chaque carte « 5 » remportée, vous récoltez - 20 points.



Pas de 7
Pour chaque carte « 7 » remportée, vous récoltez - 20 points.



Pas de Soleil
Si vous remportez le Soleil, vous récoltez - 50 points.



Pas de Planète
Pour chaque carte de cette couleur remportée, vous récoltez - 10 points.



Le + de plus
Vous gagnez +50 points si c'est vous qui remportez le plus de plis. Si plusieurs joueurs sont à égalité, chacun des joueurs gagne +50 points.



Le - de plus
Vous gagnez +50 points si c'est vous qui remportez le moins de plis. Si plusieurs joueurs sont à égalité, chacun des joueurs gagne +50 points.



Pas d'Alien
Si vous remportez cet Alien, vous récoltez - 50 points.

Aim of the Game

Try to make the other players win the forbidden cards so that they lose maximum points!

The Purple Défifoo

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

The Cards

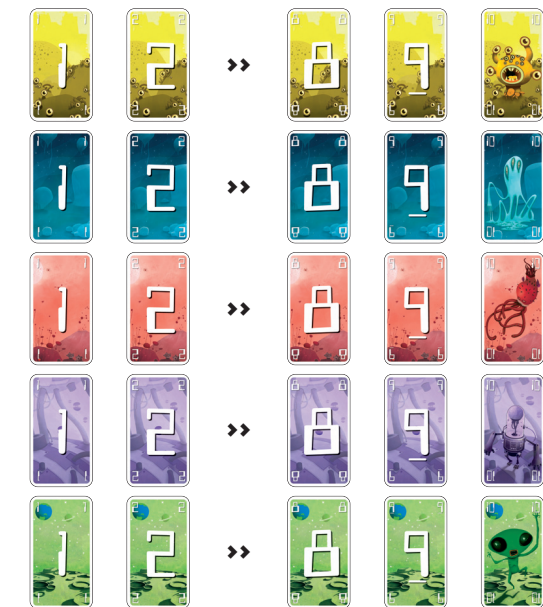


There are 5 Spacecraft cards, each one having 2 colors.

Each Spacecraft card:

- Is marked by the number '3'.

- Can be played if one of its two colors is called.
- Can change the color of the round being played: the round advances, but with the other color of the Spacecraft card. The first color no longer counts. Important: if a Spacecraft card is played last during a round, the player wins the trick.

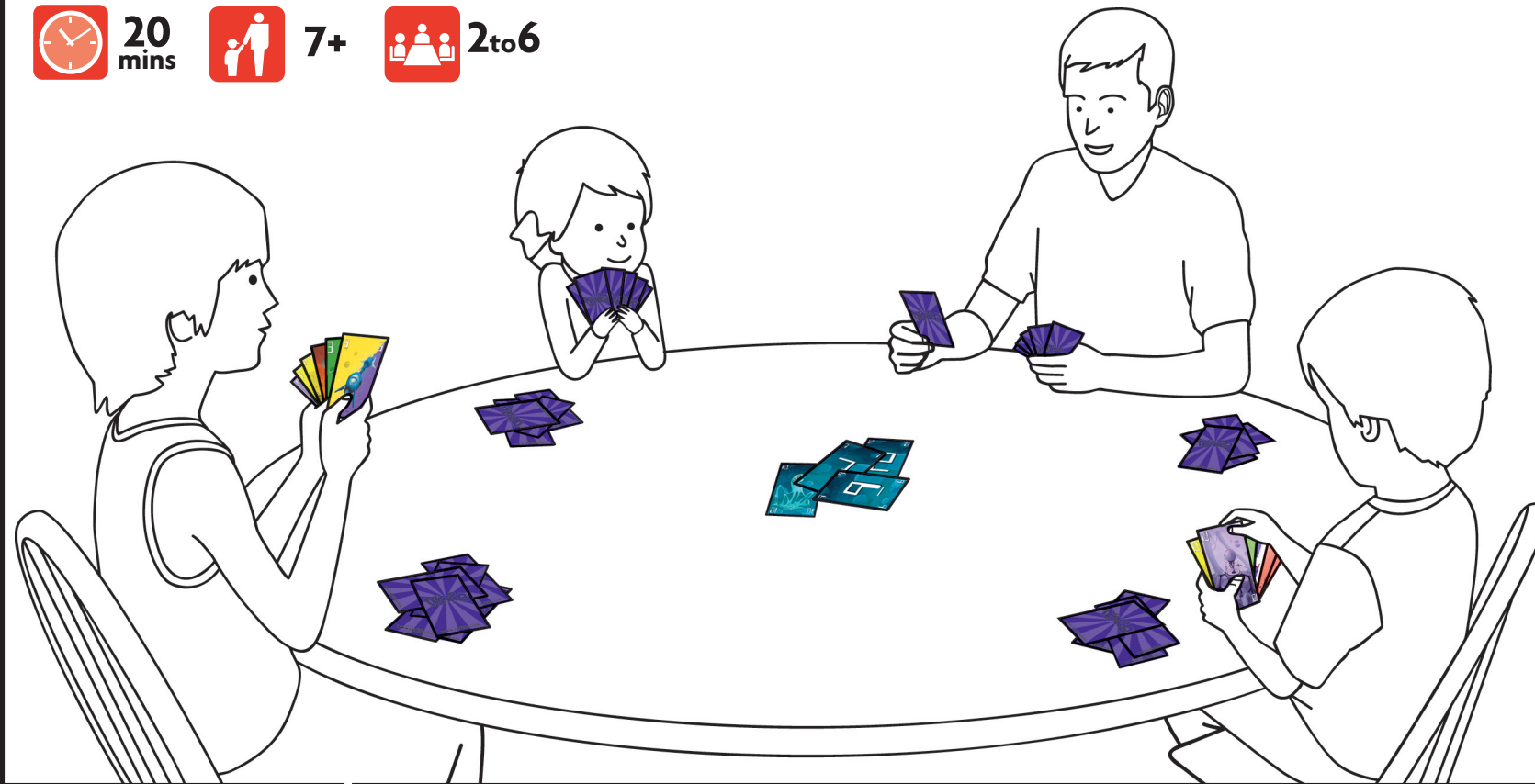


There are 5 colors, each representing a different planet. The highest card of each color is the 10 and the lowest is the 1.

Let's Play!



1. Shuffle the CHALLENGE cards and place them face down.
2. Each player begins the game with 1,000 points. The game is played in 5 sets.
3. At the beginning of each set, deal the same amount of cards to each player. The remaining cards are placed to the side during this set.
4. The players look at their cards. A word of advice: arranging your cards by color makes them easier to read.
5. Turn over the CHALLENGE card on top of the pack. This card sets the challenge for the entire set.
6. The dealer chooses the direction of play. They begin playing by placing a card face up on the table.
7. Each player plays once. At the end of the round, the player who played the highest card wins the trick. A 'trick' is the cards a winner collects at the end of one round.
8. 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.
9. The rounds advance. The set ends at the end of the last round, when the players have no more cards.



Playing the Game

The Sun can be played at any time, no matter what color is called.

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

- You must play a PLANET card of the same color OR a SPACECRAFT card of that 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 a SPACECRAFT card:

- The second player has the choice between the 2 Spacecraft colors. Once the card is played, it becomes the round's determinant color.

If the first card of the round is the SUN:

- The second card played will be the determining color to play in the round.

Who Wins?

At the end of each set, each player adds their points.

To add points, only count those cards pertaining to the challenge of the set as the others do not count.

[Example 1: If the challenge of the set was: 'No 5s', each player refers only to the '5' cards they won during the round. Each 'No 5s' card causes them to lose 20 points. No other cards count.]

[Example 2: If the challenge of the round was 'No tricks', each player refers only to those tricks they won to calculate their score. Each trick causes them to lose 10 points.]

After each set, the players add their points to those from the preceding sets.

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



SUN card

The SUN card is the lowest in the game and can be played at any time (like the Joker in Poker). But be careful, as it cannot be played during the last round. If played, the player suffers a penalty of -50 points.

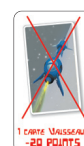
CHALLENGE cards



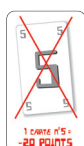
No Trick
You get -10 points for each Trick you have won.



Not the last trick
Only the last trick counts... If you win it, you get -50 points.



No Spacecraft
You get -20 points for each Spacecraft card you have won.



No 5s
You get -20 points for each '5' card you have won.



No 7s
You get -20 points for each '7' card you have won.



No Sun
If you win the Sun, you get -50 points.



No Planet
You get -10 points for each card of this color you have won.



Most tricks
You win +50 points if you are the player to win the most tricks. If several players tie, each player wins +50 points.



Least tricks
You win +50 points if you are the player to win the least amount of tricks. If several players tie, each player wins +50 points.



No Alien
If you win this Alien, you get -50 points.