

CONTENU DE LA BOÎTE

165 cartes
1 sablier
2 blocs-notes
2 crayons
1 dé

Défifao

BUT DU JEU

Relevez et gagnez les défis les plus fous !
Pour chaque défi remporté, l'équipe gagne la carte associée au défi. La première équipe qui obtient 7 cartes est déclarée vainqueur.

LES CARTES DÉFIS

Trois catégories de défis vous sont proposées :



DÉFIS VERTS: CONCENTREZ-VOUS !

Ces défis font appel à la mémoire, à l'observation, à l'intuition, aux jeux de lettres et de chiffres...



DÉFIS ORANGES: LANCEZ-VOUS !

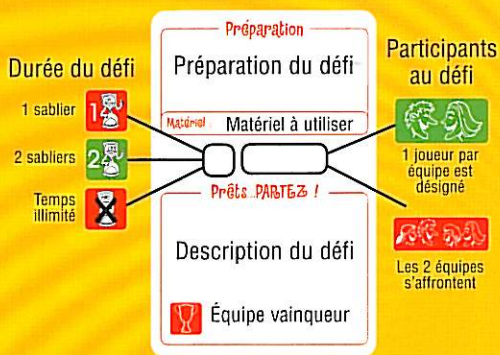
Ces défis font appel à l'imagination ou à la créativité: dessins, poèmes, histoires, chansons...



DÉFIS ROUGES: SURPRENEZ-VOUS !

Ces défis peuvent nécessiter de vous mettre en scène: théâtre, mimes, gestes...

DESCRIPTION DES CARTES



COMPOSITION DES ÉQUIPES

PARTIE À 3 JOUEURS ET PLUS: FAITES 3 ÉQUIPES

Les équipes peuvent être composées de un ou plusieurs joueurs.
Il n'est pas obligatoire que les équipes aient le même nombre de joueurs.

PARTIE À 2 JOUEURS

Référez-vous à la rubrique: « Règle spéciale pour 2 joueurs ».

PRÉPARATION DE LA PARTIE

Vous avez la possibilité de jouer avec les trois catégories de défis, ou d'en sélectionner une ou deux. Dans ce cas, mettez de côté les paquets de cartes non utilisés. Ensuite, mélangez les cartes et constituez une pioche par couleur.

Dès 8 ans
À partir de 2 joueurs

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

À chaque tour, 2 équipes s'affrontent dans un défi et la troisième arbitre.
L'équipe qui a le plus jeune joueur arbitre le premier défi.

L'ÉQUIPE-ARBITRE

Pour chaque défi, un des joueurs de l'équipe-arbitre pioche une carte de la couleur de son choix et la lit à haute voix. C'est donc l'équipe-arbitre qui prépare, décrit et arbitre le défi.

En cas de problèmes ou de litiges pendant le défi, la décision de l'équipe-arbitre est incontestable !

À LA FIN DE CHAQUE DÉFI

L'équipe vainqueur gagne la carte du défi et la dépose bien visible devant elle.

Une fois le défi réalisé, si les deux équipes sont à égalité, l'arbitre pioche une nouvelle carte, de la même couleur que la carte du défi précédent. L'équipe vainqueur de ce nouveau défi remporte la carte. La carte du premier défi est remise sous la pioche.

DÉFI SUIVANT

Les rôles se réorganisent de la façon suivante :

- L'équipe vainqueur relève le nouveau défi
- L'équipe perdante devient l'arbitre
- L'équipe qui arbitrait affronte l'équipe vainqueur

Note: pour certains défis, les équipes doivent être représentées par un seul de leurs joueurs. Ce dernier doit être désigné par l'ensemble de son équipe avant la description du défi.

POUR PIMENTER LE JEU !

Certaines cartes portent une mention particulière :

- **BONUS:** l'équipe vainqueur du défi gagne 2 cartes, soit la carte du défi et une seconde carte, piochée au hasard par l'équipe-arbitre.
- **QUITTE ou DOUBLE:** une fois le défi relevé, la carte n'est pas gagnée par l'équipe vainqueur, elle est laissée au milieu des joueurs et la partie continue. C'est l'équipe vainqueur du défi suivant qui remporte les deux cartes.

Si la carte suivante est aussi une carte « Quitte ou Double », l'équipe qui gagne le dernier défi remporte toutes les cartes « Quitte ou Double » ainsi que la carte du dernier défi.


- **TOP SECRET:** comme son nom l'indique, le contenu de la carte est Top Secret !

FIN DE LA PARTIE

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

RÈGLE SPÉCIALE POUR 2 JOUEURS

Le principe du jeu reste le même, avec les variations suivantes :

- Avant de commencer la partie, triez les cartes et conservez uniquement les cartes sur lesquelles figure le symbole 
- À chaque tour, le vainqueur du défi devient arbitre. C'est donc lui qui pioche la carte et annonce le défi suivant à son adversaire.