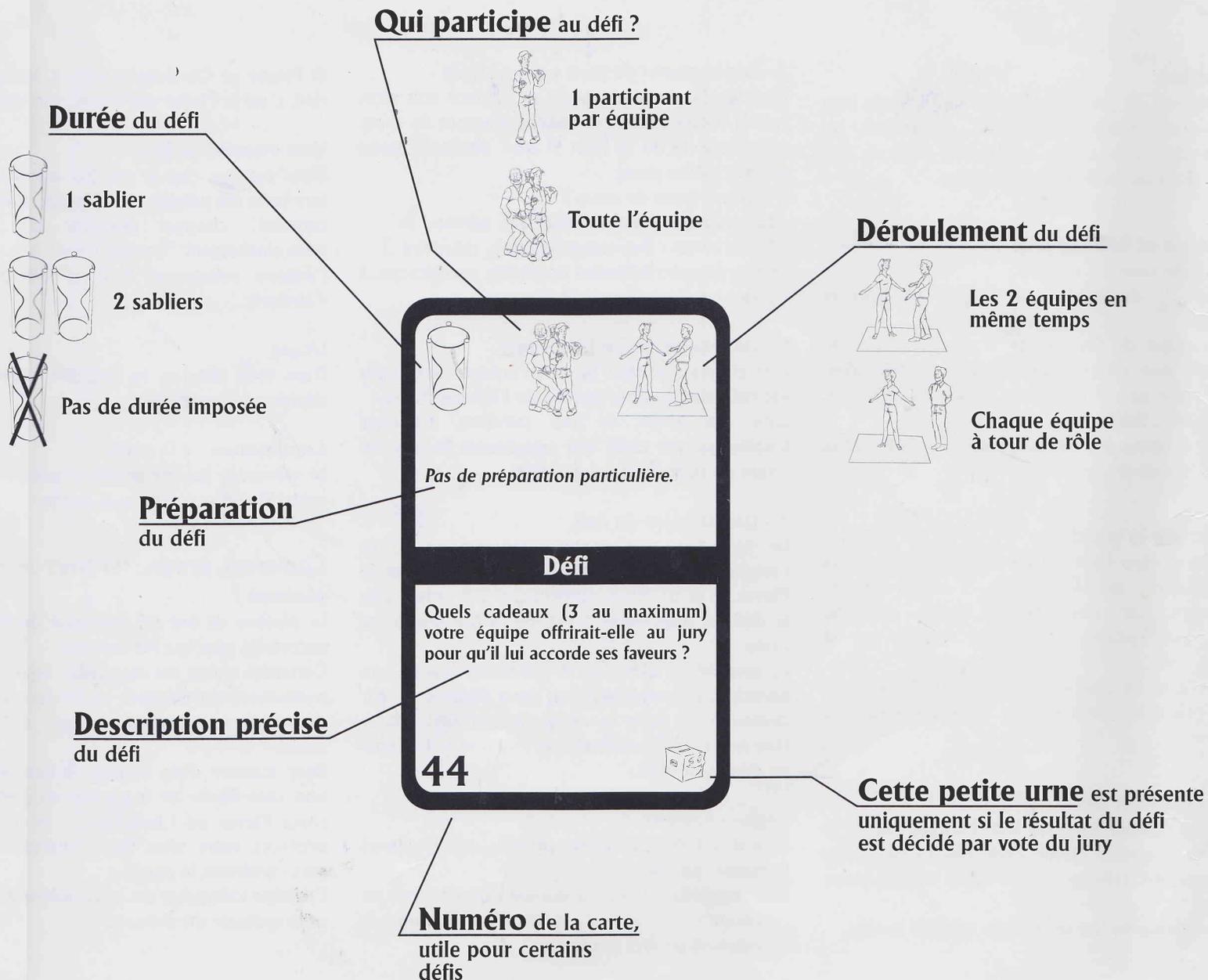


Defifoo®

LE JEU DES DÉFIS DRÔLES ET FOUS

Descriptif d'une carte de jeu



Impressions, idées de défis, avis, remarques, suggestions...
Contactez-nous à : defifoo@aol.com

© Defifoo S.A. 1998. Tous droits réservés.
Defifoo - 121, rue Chanzy F59260 LILLE-Hellemmes

Idée originale et création: Olivier FINET

Defifoo®

LE JEU DES DÉES DRÔLES ET FOUS

Règle du jeu

Matériel

Un plateau de jeu, un dé, trois pions, trois jeux de cartes (Action, Expression, Réflexion), un sablier de 30 secondes, la présente règle du jeu, deux blocs de feuilles et deux stylos.

Principe et but du jeu

Defifoo se joue à 3 équipes.

Le nombre de joueurs par équipe est libre et illimité.

Le principe du jeu est celui du défi. Lors de chaque tour de jeu, deux équipes s'affrontent dans l'une des 3 catégories suivantes : **Action, Expression, Réflexion.**

L'équipe vainqueur est la première à atteindre la case centrale du plateau.

Début de la partie

Chaque équipe choisit un pion qu'elle place, à sa convenance, sur l'une des 3 cases jaunes pointées par une petite flèche blanche (plusieurs équipes peuvent se trouver sur la même case).

Les équipes lancent le dé à tour de rôle et celle qui obtient le chiffre le plus élevé commence la partie.

Déroulement de la partie

Lors de chaque tour de jeu, l'équipe qui a la main est appelée Player, celle qui va l'affronter est appelée Challenger, la troisième équipe forme le jury.

Chaque tour de jeu se déroule en trois temps.

1 - Déplacement du pion sur le plateau

L'équipe Player lance le dé et déplace son pion vers la droite ou vers la gauche d'autant de cases qu'indique le dé (il peut y avoir plusieurs pions sur une même case).

Il existe 4 types de cases :

- Cases rouges : Action (équilibre, adresse...)
- Cases vertes : Expression (diction, créativité...)
- Cases bleues : Réflexion (mémoire, perspicacité...)
- Cases jaunes : relancer le dé

2 - Détermination du Challenger

Lors du premier tour de jeu, l'équipe Challenger est celle située sur la gauche de l'équipe Player.

Lors des tours de jeu suivants, l'équipe Challenger est celle qui constituait le jury au cours du tour de jeu précédent.

3 - Déroulement du défi

Le jury tire une carte correspondant à la catégorie de la case sur laquelle se trouve le Player, et la parcourt rapidement. S'il estime que le défi est impossible à réaliser, il tire une autre carte.

Le jury décrit alors les 3 symboles (durée, qui participe, déroulement) aux deux équipes et leur demande de faire les préparations nécessaires. Une fois celles-ci réalisées, le jury donne le signal de départ du défi.

Règles générales

Si le défi s'effectue à tour de rôle, c'est toujours le Player qui commence.

Lors des défis où chaque équipe doit désigner un représentant, celui-ci doit l'être avant la description du défi par le jury.

Si Player et Challenger sont à égalité après un défi, c'est le Player qui est déclaré vainqueur.

Vote éventuel du jury

Dans certains cas, le résultat est lié au vote jury (cela est précisé sur la carte) : une fois le défi terminé, chaque membre du jury vote personnellement "à main levée" afin de désigner l'équipe vainqueur. Il n'est pas possible de s'abstenir.

Litiges

Dans tous les cas, le jury est souverain et sa décision incontestable.

Continuation de la partie

Le vainqueur du défi prend la main. Il devient (ou reste) Player et continue la partie.

Comment progresser vers le centre du plateau ?

Le plateau de jeu est composé de trois niveaux successifs, plus la case centrale.

Certaines cases, sur lesquelles figure une flèche, permettent de changer de niveau. Les défis s'y déroulent exactement comme sur les autres cases.

Pour monter d'un niveau, il faut avoir atteint une case-flèche et y gagner un défi (que vous soyez Player ou Challenger) : jetez alors le dé, déplacez votre pion vers l'intérieur du plateau puis continuez la partie...

L'équipe vainqueur est la première à atteindre la case centrale du plateau.

