

## Matériel

1 plateau de jeu, 1 dé, 3 pions, 3 jeux de cartes (Action, Expression, Réflexion), 1 sablier de 30 secondes, 1 règle du jeu, 2 blocs de feuilles et 2 crayons.

## Principe et but du jeu

Defifoo se joue à 3 équipes dont le nombre de joueurs n'est pas forcément identique (1 joueur minimum par équipe).

Le principe du jeu est celui du défi. Lors de chaque tour de jeu, 2 équipes s'affrontent sous l'arbitrage de la troisième.

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.

L'équipe qui contient le plus jeune participant commence la partie.

## Déroulement de la partie

Lors de chaque tour de jeu, l'équipe qui a la main est "le Champion", celle qui l'affronte est "le Challenger", la troisième équipe est "l'Arbitre".

1 <sup>er</sup> tour de jeu	Autres tours de jeu
Le <b>Champion</b> est l'équipe qui contient le plus jeune participant	Le <b>Champion</b> est l'équipe qui a gagné le défi précédent
Le <b>Challenger</b> se trouve à gauche du Champion	Le <b>Challenger</b> est l'équipe qui était Arbitre au tour précédent
L' <b>Arbitre</b> se trouve à droite du Champion	L' <b>Arbitre</b> est l'équipe qui a perdu le défi précédent

## **Déplacement du pion sur le plateau**

Le Champion 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 roses : défis Action
- Cases vertes : défis Expression
- Cases bleues : défis Réflexion
- Cases jaunes : relancer le dé

## **Déroulement du défi**

L'Arbitre tire une carte correspondant à la catégorie de la case sur laquelle se trouve le Champion. S'il estime que le défi ne peut être réalisé, il tire une autre carte.

L'Arbitre décrit les symboles à haute voix et demande aux 2 équipes de faire les préparations nécessaires. Une fois celles-ci réalisées, l'Arbitre décrit le défi et donne le signal de départ.

## **Continuation de la partie**

L'équipe vainqueur du défi prend la main. Elle devient (ou reste) le Champion et continue la partie.

## **Règles générales**

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

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

Si Champion et Challenger sont à égalité après un défi, le Champion est déclaré vainqueur.

## **Vote éventuel de l'Arbitre**

Dans certains cas, le résultat est lié au vote de l'Arbitre : une fois le défi terminé, chaque Arbitre vote "à main levée" afin de désigner

**l'équipe vainqueur. Il n'est pas possible de s'abstenir.**

### **Litiges**

**Dans tous les cas, l'Arbitre est souverain et sa décision incontestable.**

## **Comment progresser vers le centre du plateau ?**

**Le plateau de jeu est composé de 3 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 Champion ou Challenger) : lancez alors le dé, déplacez votre pion vers l'intérieur du plateau puis continuez la partie...**

## **Qui gagne la partie ?**

**Une fois votre pion sur une case-flèche du dernier niveau, tous les résultats du dé permettent d'accéder à la case centrale (il n'est pas nécessaire de faire 1).**

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