

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



But du Jeu

Faites le plus possible de mots
pour gagner un maximum de points !

Le DÉFIFOO[®] Vert

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

On joue ?

1. Mélangez les cartes DÉFI et posez-les faces cachées sur la table.
2. Distribuez 5 cartes LETTRE par joueur et posez 5 cartes LETTRE faces visibles au milieu de la table. Les autres cartes LETTRE constituent la pioche.
3. Les joueurs regardent leur cartes. Le plus jeune joueur commence la partie : pour cela, il retourne le sablier puis la carte DÉFI du dessus du paquet.
4. Le défi se déroule. Le vainqueur annonce son mot. Si ce mot est accepté, il forme alors son mot sur la table puis récupère toutes les cartes du mot et les pose devant lui faces cachées.
5. Le joueur qui a gagné ce tour de jeu pioche autant de cartes que nécessaire pour qu'il y en ait de nouveau 5 dans sa main et 5 sur la table.
6. C'est lui qui retourne le sablier et une nouvelle carte DÉFI. Le deuxième tour de jeu commence...
7. Une fois la pioche épuisée, la partie continue, mais sans piocher de cartes.
8. La partie s'arrête quand un joueur s'est débarrassé de toutes ses cartes, ou quand personne ne peut plus jouer.



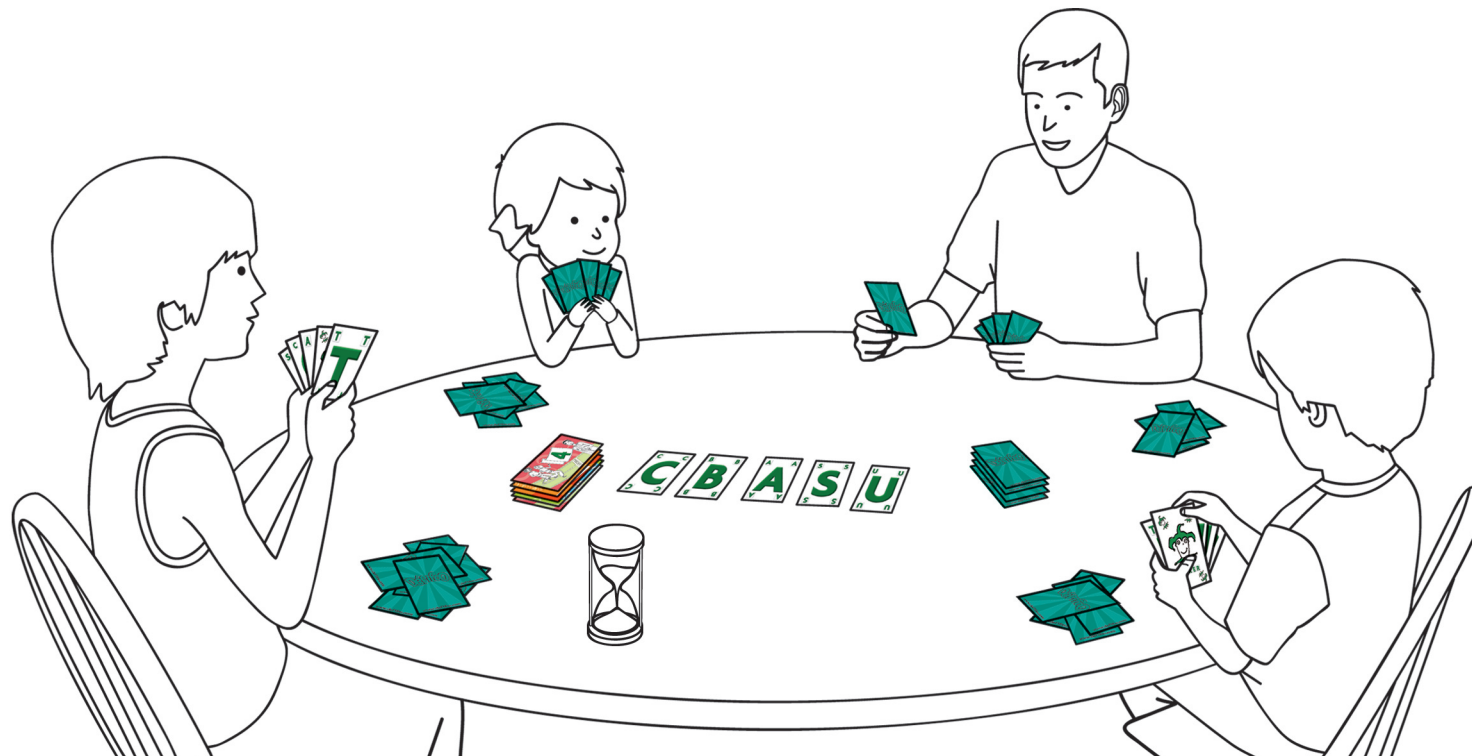
20
min



7+



2 à 6



Comment jouer ?

La carte DÉFI indique le défi à réaliser pendant le tour de jeu.

Pour relever le défi :

- Vous pouvez utiliser toutes les cartes de votre main et de la table.
- Vous devez utiliser au moins une lettre de la table et au moins une lettre de votre main.

Mots autorisés : tous les mots du dictionnaire avec leurs déclinaisons éventuelles (féminin et pluriel des noms communs, conjugaisons des verbes).

Mots interdits : noms propres, mots composés, abréviation, onomatopées, mots d'argot...

Quand une carte Défi LETTRE OBLIGATOIRE est retournée, elle devient une lettre de la table. Vous n'êtes donc pas obligé d'utiliser une deuxième lettre de la table pour faire votre mot.

Qui gagne ?

Une fois la pioche épuisée, la partie s'arrête quand un joueur s'est débarrassé de toutes ses cartes, ou quand personne ne peut plus jouer.

On compte alors les points :

- Chaque carte gagnée vaut 1 point.
- Celui qui s'est débarrassé de toutes ses cartes double ses points.
- Les autres joueurs enlèvent à leur total autant de points que de cartes restant dans leur main.

Le vainqueur est celui qui a marqué le plus de points.

Les cartes de jeu

Les cartes LETTRES



Toutes les lettres de l'alphabet sont représentées, sauf certaines lettres « difficiles ».



Un Joker remplace la lettre de votre choix. Il y a 5 cartes JOKER dans le jeu.

Les cartes DÉFI

Tous les joueurs participent à chaque défi, sauf pour le défi « Je joue tout seul ».



LETTRE OBLIGATOIRE

Qui participe : tous les joueurs.

Durée : 1 sablier.

Défi : trouver le mot le plus long possible qui contienne cette lettre.

A la fin du sablier, chaque joueur annonce dans l'ordre son nombre de lettres, en commençant par celui qui a retourné le sablier. Si 2 joueurs ont le même nombre, c'est le premier à parler qui l'emporte.



JE JOUE TOUT SEUL !

Qui participe : seulement le joueur qui a retourné le sablier.

Durée : 1 sablier.

Défi : trouver le plus long mot possible.



RAPIDITÉ

Qui participe : tous les joueurs.

Durée : avant la fin du sablier.

Défi : être le plus rapide à trouver un mot du nombre de lettres demandé (4, 5 ou 6 lettres).



ASCENSEUR

Qui participe : tous les joueurs.

Durée : 1 sablier.

Défi : le premier qui trouve un mot de 3 lettres dit « Top 3 lettres » ! Puis le défi continue et le premier qui trouve un mot de 4 lettres dit « Top 4 lettres » ! Puis le défi continue... Dès que le sablier est fini, le défi s'arrête. Le dernier joueur à avoir parlé gagne le défi.