

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>

09 72 30 41 42

06 60 35 28 54

escaleajeux@gmail.com



30mn

10+

3-12

DÉFIZZ!

Règles du jeu

BUT DU JEU

Dans Défizz, vous allez pouvoir défier un ou plusieurs adversaires sur la même question. Lancez le dé et écoutez les indices. Choisissez votre question et annoncez votre mise. Seuls les joueurs qui risquent leurs jetons participent au défi. Car dans Défizz, il faut payer pour jouer ! Pour gagner, c'est simple, éliminez vos adversaires et remportez l'ensemble des jetons.

CONTENU

- 1 règle du jeu
- 1 dé en mousse
- 48 jetons
- 106 cartes Duel
- 106 cartes Multi
- 2 cartes Cache
- 6 cartes Help!



INSTALLATION

1- DISTRIBUTION DES JETONS

Chaque joueur reçoit 3 jetons de 100, 3 jetons de 200 et 2 jetons de 500.

2 - PLACEMENT DES CARTES

Distribuez à chaque joueur une carte Help!. Les cartes Help! restantes sont remises dans la boîte.

Disposez les deux paquets Défi (Duel et Multi), face question, recouverts par leur cache.

3- PREMIER JOUEUR

Le joueur dont la date de naissance se rapproche le plus du 1^{er} avril joue en premier et devient le **joueur actif**.

Mode de jeu

Type de Duel



Indice

4- JOUEUR ACTIF ET LECTEUR

En début de tour, le **joueur actif** lance le dé. En fonction du type de défi (Duel ou Multi), il choisit son (ou ses) adversaires et le montant de l'enjeu.

La personne placée à sa droite est le **lecteur**, il devra lire les indices aux joueurs puis la question. Lorsqu'un défi est terminé, on passe au tour suivant et on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre pour déterminer le nouveau **joueur actif** et le nouveau **lecteur**.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le **joueur actif** lance le dé qui indique le type de défi (Duel ou Multi) et le montant minimum de l'enjeu (100, 200 ou 300) En fonction du résultat (Duel ou Multi), le **lecteur** prend une carte sur la pile correspondante (bleue ou rose) et lit tout haut les indices de la carte sans préciser le mode de jeu



1 - DÉFI DUEL

DEUX JOUEURS S'AFFRONTENT

En fonction des indices énoncés par le **lecteur**, le **joueur actif** choisit la question sur laquelle il souhaite jouer. Il désigne ensuite son adversaire, excepté le **lecteur**, et annonce le montant de l'enjeu du défi (au minimum le montant indiqué par le dé).

Le **joueur actif** peut conserver la mise minimum ou proposer une surenchère.

- le **joueur actif** conserve la mise minimum

Les deux joueurs paient obligatoirement la mise minimum indiquée par le dé. La question est alors posée. Le vainqueur du défi remporte les jetons misés.

- le **joueur actif** propose une surenchère à son adversaire, ce dernier a deux possibilités :

1 - L'adversaire accepte la surenchère. Les deux joueurs paient alors le montant de la surenchère, c'est l'enjeu du défi. Le vainqueur du défi remporte la totalité des jetons.

2 - L'adversaire refuse la surenchère. La question n'est pas posée et l'adversaire désigné donne directement le montant minimum au **joueur actif**.

2 - DÉFI MULTI

PLUSIEURS JOUEURS S'AFFRONTENT

En fonction des indices énoncés par le **lecteur**, le **joueur actif** choisit la question sur laquelle il souhaite jouer. Il annonce ensuite le montant de l'enjeu du défi (au minimum le montant indiqué par le dé).

Le **joueur actif** peut conserver la mise minimum ou proposer une surenchère.

- le **joueur actif** conserve la mise minimum

Tous les joueurs, excepté le **lecteur**, paient obligatoirement la mise minimum indiquée par le dé. La question est alors posée. Le vainqueur du défi remporte l'ensemble des jetons misés.

- le **joueur actif** propose une surenchère à ses adversaires. On fait un tour de table

1 - Ceux qui acceptent la surenchère. Ils paient le montant de la surenchère, c'est l'enjeu du défi. La question est posée. Le vainqueur du défi remporte l'ensemble des jetons misés.

2 - Ceux qui refusent la surenchère. Pour eux, la question n'est pas posée. Ils paient la mise minimum mais ne participent pas au défi.

Si aucun joueur ne souhaite payer la surenchère, le **joueur actif** remporte toutes les mises minimum et la question n'est pas posée.

CARTE HELP !

À quoi ça sert ? Si les indices semblent trop flous au goût du **joueur actif**, il peut actionner une carte Help ! Il prend alors la carte et lit pour lui-même toutes les questions et indices de la carte. Le choix de l'adversaire et de la mise est ainsi grandement

HELP !

facilité. Chaque joueur dispose d'une carte **Help !** et peut s'en servir une seule fois par partie. Comment ça marche ? Après avoir entendu les indices d'une carte, le **joueur actif** pose sa carte Help ! au centre du jeu et lit pour lui-même toutes les questions et indices de la carte. Il choisit ensuite sa question, son adversaire et sa mise. La carte **Help !** est défaussée et le **joueur actif** ne peut plus s'en servir.

LES MODES DE JEU

MODE CHRONO



Dans les questions Chrono, il faut être le plus rapide pour gagner. Les joueurs peuvent répondre à tout moment, y compris avant la fin de l'énoncé de la question. Mais attention, une seule proposition par joueur est admise ! En cas d'égalité, on recommence le tour du **joueur actif** et les mises sont récupérées.

MODE CIBLE



Dans les questions Cible, les réponses sont toujours chiffrées. Chacun à leur tour puis dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs, à commencer par le **joueur actif**, proposent une réponse. Le vainqueur est celui qui se rapproche le plus de la bonne réponse. Les joueurs n'ont le droit qu'à une seule proposition. Remarque : si un joueur donne la réponse exacte, il remporte le défi sans attendre les réponses des participants restants.

MODE PING-PONG



Pour chacune de ces questions, toutes les réponses possibles sont écrites au dos de la carte. Le **joueur actif** puis chaque joueur, dans le sens des aiguilles d'une montre, doivent trouver une des réponses. Dès qu'un joueur se trompe ou qu'il ne sait plus répondre, il est éliminé du défi. Le vainqueur est le dernier encore en course.

Si toutes les réponses ont été données et qu'il reste plus d'un joueur en course, le vainqueur est le dernier à avoir donné une bonne réponse.

*Remarque : si aucune bonne réponse n'a été trouvée, les joueurs reprennent leur mise et le **joueur actif** relance le dé.*

MODE CHANCE



Les questions Chance peuvent être absurdes ou faire appel au hasard. Les modalités particulières de ces défis sont indiquées avec la question.

CAS PARTICULIERS

- *Un joueur actif a moins de jetons que la somme indiquée par le dé. Il doit mettre en jeu la totalité de ses jetons. Les joueurs souhaitant participer au défi doivent miser autant que lui et ne peuvent pas miser plus.*

- *Un joueur souhaite participer à un défi mais il ne lui reste pas assez de jetons. Il mise tout ce qui lui reste et le ou les participants au défi s'alignent sur cette somme sans pouvoir miser plus.*

FIN DE PARTIE

La partie se termine quand un joueur est en possession de la

totalité des jetons. Lorsqu'il ne reste plus que deux joueurs en course, la partie s'accélère. On double le montant indiqué par le dé et on continue à jouer avec ces nouveaux minimums (200, 400 et 600). C'est l'un des joueurs éliminés qui devient le **lecteur** jusqu'à la fin de la partie.

VARIANTE EXPERT

Dans cette variante, les cartes **Help!** sont retirées du jeu. Le **lecteur** lit tout haut les indices mais ce n'est plus le **joueur actif** qui choisit la question à poser mais le **lecteur**. Toutes les autres règles d'une partie classique s'appliquent à la variante Expert.

VARIANTE EN ÉQUIPE

Des équipes de deux personnes s'affrontent. Chaque équipe est considérée comme un seul et même joueur (actif, adversaire, lecteur). Une seule réponse par équipe est acceptée.

VARIANTE ENRICHISSEMENT

Par rapport à une partie classique, cette variante propose de commencer sans aucun jeton. Chaque question vaut 500 et il n'y a pas de possibilité d'encherir. Tous les jetons remportés sont pris de la banque.

Quand il reste moins de 500 dans la banque, la somme restante revient au joueur qui a le moins de jetons. En cas d'égalité, la somme est perdue ! Une fois tous les jetons ainsi distribués, la partie se poursuit selon les règles classiques avec enchères possibles.

CRÉDITS

Un jeu de David Perez et Stéphan Dubosq, illustré par Igor Polouchine.

Packaging : Origames

Remerciements : Isa, Anna, Laura, Eléonore, Sophie, Marianne, Julian, Damien, Igor et toute l'équipe d'Origames, Stéphane, Bruno, Ludo, Dominique pour leur patience, leurs conseils avisés et bienveillants.

AIDE DE JEU

I. L'INDICE ...

- 1) Lancer de dés
- 2) Carte questions et indice

II. LA MISE !

- 3) Désignation de l'adversaire
- 4) Montant de la mise
- 5) Décision de l'adversaire
- 6) Carte HELP !

III. LA QUESTION ?

- 7) Question
- 8) Réponse
- 9) Fin de tour

TYPE DE DEFI

DUEL le joueur actif ET l'adversaire répondent.

MULTI le joueur actif ET les adversaires restants répondent.

TYPE DE QUESTION

CIBLE : le plus proche gagne. La réponse exacte gagne et termine le tour

PING-PONG : chaque joueur donne une seule réponse chacun son tour, la dernière bonne réponse gagne.

RAPIDITÉ : le plus rapide gagne.

CHANCE : voir carte questions.