

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 ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto: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<sup>er</sup> 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

**MULTI** le joueur actif ET les adversaires restants répondent.

### II. LA MISE !

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

### 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.

### III. LA QUESTION ?

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

**RAPIDITÉ** : le plus rapide gagne.

### TYPE DE DEFI

**DUEL** le joueur actif ET l'adversaire répondent.




**CHANCE** : voir carte questions.

# Règle du jeu




## Matériel

- 1 plateau de jeu
- 6 pions
- 2 dés à 20 faces
- 1 dé à 6 faces
- 54 jetons (valeur : 100, 200, 500)
- 3 livrets question : solo, duo, multi

## Les cases

-  **Mode SOLO**  
le joueur est seul à répondre à la question
-  **Mode DUO**  
deux joueurs se défient
-  **Mode MULTI**  
plusieurs joueurs participent à la question

## Les dés

-  le dé 6 à faces indique le déplacement sur le plateau
-  le dé blanc à 20 faces indique le numéro de la page
-  le dé noir à 20 faces indique le numéro de la question

**Egomaster** se déroule en deux phases successives :

1. **Enrichissement** : les joueurs accumulent les jetons en répondant à des questions. Tous les jetons mis en jeu proviennent de la banque. Cette phase s'arrête lorsque tous les jetons ont été distribués.
2. **Elimination** : on continue de s'affronter mais cette fois, les sommes gagnées ou perdues proviennent des joueurs uniquement. Lorsqu'un joueur a remporté tous les jetons du jeu, la partie est terminée.

## But du jeu

s'enrichir puis éliminer les autres joueurs

## Déroulement de la partie

Les joueurs lancent les dés à 20 faces. Celui qui fait le plus grand nombre commence.

Chaque joueur pose son pion sur une case du plateau. L'emplacement choisi n'a aucune incidence sur la suite du jeu.

Celui qui commence lance le dé à 6 faces et déplace son pion d'autant de cases sur le plateau.

- Il n'y a pas de sens de déplacement, le joueur pouvant décider de la direction souhaitée.

- Si un joueur tombe sur la case d'un de ses adversaires, il place son pion sur la case suivante.

Une fois sur une case, le joueur lance les dés à 20 faces pour connaître la question qui lui sera posée.

La personne placée à sa droite prend le livret (solo, duo ou multi) correspondant à la couleur de la case et pose la question déterminée par les dés.

## Lire une question

Avant de lire la question, on doit toujours indiquer l'icône puis le mot-clé au(x) joueur(s) concerné(s) par le défi. En mode solo, il n'y a pas d'icône. Le lecteur ne participe pas au défi.

## Les icônes (modes duo et multi)



### Cible

Dans ce type de question, le joueur s'approchant le plus de la bonne réponse remporte le défi.

Celui qui a lancé le dé propose sa réponse en premier. Le(s) autre(s) joueur(s) concerné(s) par le défi répondent ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

- Si la réponse exacte est donnée par un joueur, il remporte le défi sans attendre les réponses des participants restants.

- Les joueurs n'ont le droit qu'à une seule proposition.



### Ping-pong

Dans ce type de question, chaque joueur doit donner UNE réponse puis laisser la main à son voisin de gauche qui doit poursuivre la série... et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les réponses aient été données. Exemple : Citer les couleurs de l'arc-en-ciel. Le joueur 1 répond rouge, le joueur 2 répond jaune, etc.

- Toute mauvaise réponse ou absence de réponse est éliminatoire.

Le défi commence par celui qui a jeté le dé. Celui qui a donné la dernière bonne réponse gagne.

- Si aucune bonne réponse n'a été trouvée, la victoire se joue aux dés. Le joueur qui fait le plus grand nombre avec les dés à 20 faces gagne.



### Rapidité

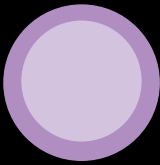
Dans ce type de question, le plus rapide remporte le défi.

Les joueurs peuvent commencer à répondre dès le début de la question. Mais attention, c'est à leurs risques et périls car toute mauvaise réponse est éliminatoire !

En cas de litige, celui qui a posé la question est le seul arbitre. S'il considère qu'il y a égalité, il peut faire jouer le défi aux dés. Le joueur qui fait le plus grand nombre avec les dés à 20 faces gagne.

# Les modes de jeu

**mode SOLO**  
Le joueur répond seul à la question



**En phase d'enrichissement**

1. Le joueur écoute le mot-clé
2. Il désigne le joueur qui remportera la somme indiquée sur la case s'il répond mal
3. Il répond à la question

- bonne réponse : il remporte la somme
- mauvaise réponse : le joueur préalablement désigné empoche le gain

**Dans les deux cas, la somme est versée par la banque**

**En phase d'élimination**

1. Le joueur écoute le mot-clé
2. Il désigne le joueur qui remportera la somme indiquée sur la case s'il répond mal
3. Il répond à la question

- bonne réponse : **c'est le joueur préalablement désigné qui lui verse la somme indiquée sur la case**
- mauvaise réponse : **c'est le joueur préalablement désigné qui empoche le gain**

**mode DUO**  
Deux joueurs s'affrontent



**En phase d'enrichissement**

1. Le joueur écoute le mot clé et le type de question (rapidité, cible ou ping pong)
2. Il choisit son adversaire
3. Les deux joueurs s'affrontent sur la question

Le vainqueur remporte la somme indiquée par la case

**La somme est versée par la banque**

**En phase d'élimination**

1. Le joueur écoute le mot-clé
2. Il choisit son adversaire
3. Deux choix s'offrent au joueur :

- Il joue à hauteur du montant indiqué par la case. L'adversaire désigné est obligé d'accepter le défi.
- Il décide d'augmenter l'enjeu à hauteur maximum des jetons qu'il possède : si l'adversaire désigné refuse l'enchère, il cède au joueur le montant indiqué par la case et la question n'est pas posée.

Si l'adversaire désigné accepte l'enchère : on pose la question et le vainqueur du duel remporte la totalité des sommes mises

**Seul le joueur qui a lancé le dé peut proposer d'augmenter l'enjeu**

**mode MULTI**  
Tout le monde joue (sauf le lecteur)



**En phase d'enrichissement**

1. Les joueurs écoutent le mot-clé et le type de question (rapidité, cible ou ping pong)
2. Ils s'affrontent
3. Le vainqueur empoche la somme indiquée sur la case

**La somme est versée par la banque**

**En phase d'élimination**

1. Le joueur écoute le mot-clé et le type de question (rapidité, ...)
2. Deux choix s'offrent à lui :

- Il joue à hauteur du montant indiqué par la case. Tous les joueurs sont obligés d'accepter le défi
- Il décide d'augmenter l'enjeu à hauteur maximum des jetons qu'il possède. On fait un tour de table :  
Ceux qui refusent l'enchère déposent la somme indiquée par la case au centre du plateau. Ils perdent automatiquement le défi.  
Ceux qui acceptent l'enchère déposent la somme au centre du plateau et s'affrontent. On pose la question et le vainqueur remporte la totalité des gains déposés.

Si personne n'accepte la surenchère, on ne pose pas la question et c'est le premier joueur qui empoche la totalité des mises placées au centre du plateau.

**Seul le joueur qui a lancé le dé peut proposer d'augmenter l'enjeu**

## Cas particuliers

- Un joueur a moins de jetons que la somme indiquée par la case : il doit mettre en jeu la totalité de ce qui lui reste. Les joueurs souhaitant participer au défi devront alors s'aligner sur cette somme et ne pourront pas miser plus.
- Un joueur a moins de jetons qu'une enchère proposée : s'il veut participer à la question il doit mettre tous ses jetons. Dans ce cas, tous les participants au défi devront s'aligner sur cette somme et ne pas miser plus.
- Il ne reste plus que 2 joueurs en lice : le jeu se poursuit normalement mais c'est un des joueurs éliminés qui se charge de poser les questions.

## Fin de partie

La partie se termine lorsqu'il ne reste plus qu'un seul joueur.

## Partie rapide

Dans ce mode de jeu, il n'y a pas de phase d'enrichissement, on passe tout de suite à l'élimination. Les joueurs partent avec le même nombre de jetons (voir ci-dessous) et on applique les règles de la phase d'élimination pour les trois modes de jeu (solo, duo et multi)

Nombre de jetons par joueur :

Pour 6 joueurs	Pour 5 joueurs	Pour 4 joueurs	Pour 3 joueurs
4 jetons de 100	4 jetons de 100	6 jetons de 100	8 jetons de 100
3 jetons de 200	3 jetons de 200	4 jetons de 200	6 jetons de 200
2 jetons de 500	2 jetons de 500	3 jetons de 500	4 jetons de 500