

1



Bottle Flip

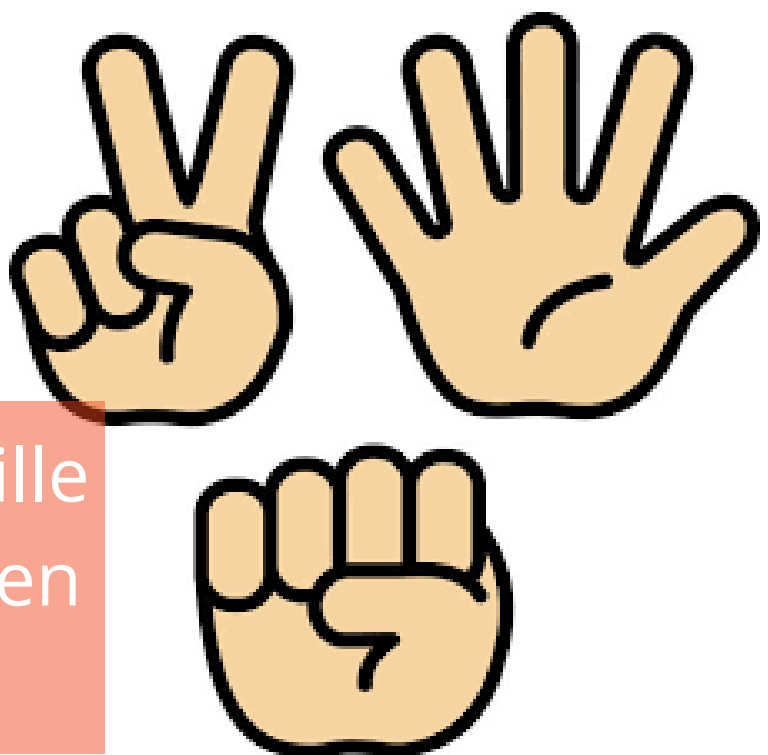
Le premier joueur qui
fait un bottle flip
(retourne la bouteille à
la verticale) gagné



2



Chifoumi



1, 2, 3, Pièce - Feuille
- Ciseaux ! Match en
3 manches

3



Mexicooooo

3, 2, 1, Chantez ! Celui
qui tient la note
"Mexicooo" le plus
longtemps l'emporte !

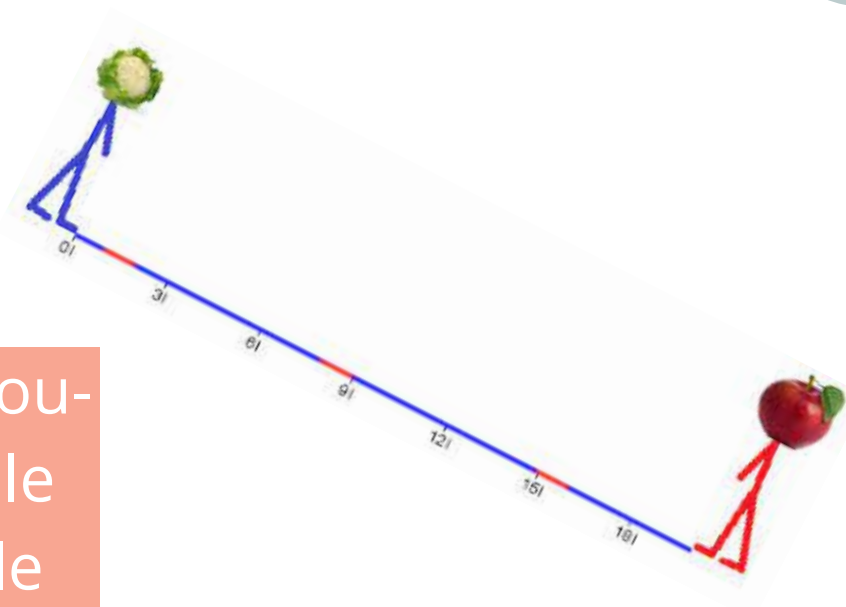


4



CHOU FLEUR

Jouer au célèbre "Chou-Fleur", celui qui est le premier à toucher le pied de l'autre gagne !



5



KAPLA



Celui qui lance son kapla le plus loin sur la table sans qu'il ne tombe gagne - 3 manches

6



Les 21 bâtons

21 bâtons. On peut en prendre de 1 à 3. Celui qui prend le dernier perd !

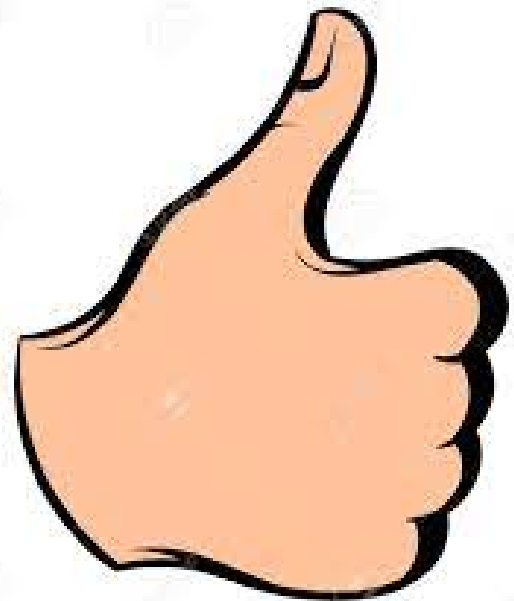


7

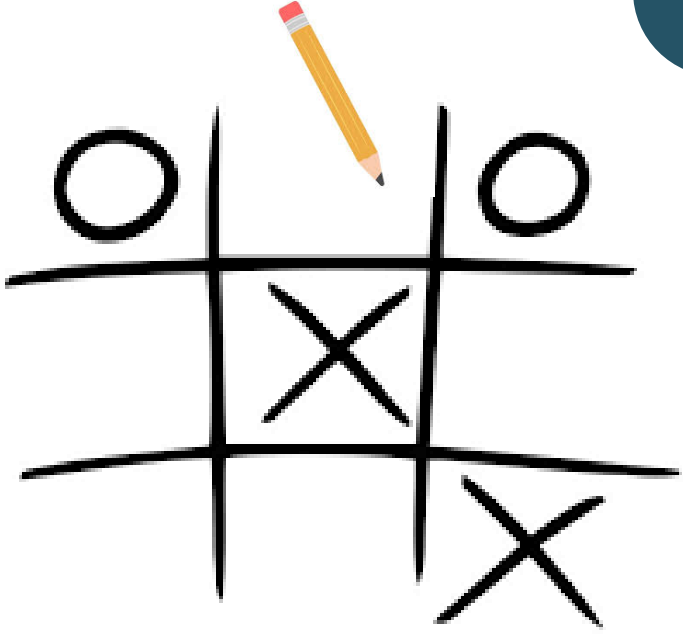


Bras de fer chinois

1, 2, 3, Bras de fer
chinois ! Match en 1
manche



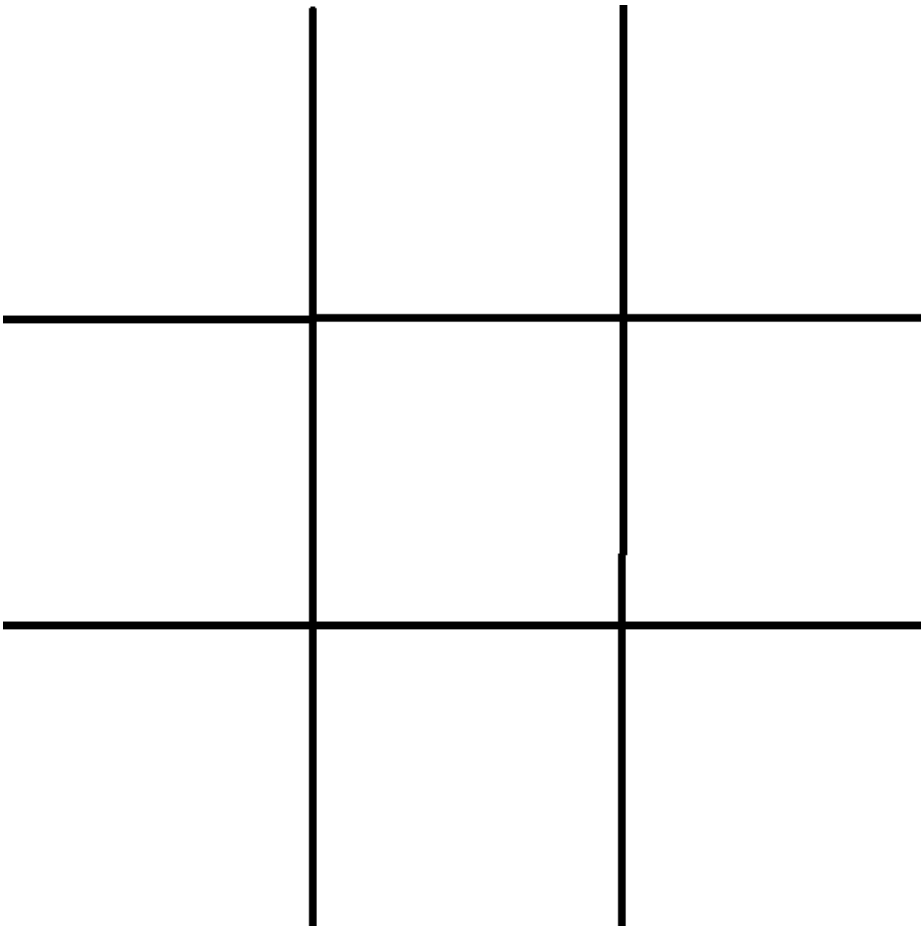
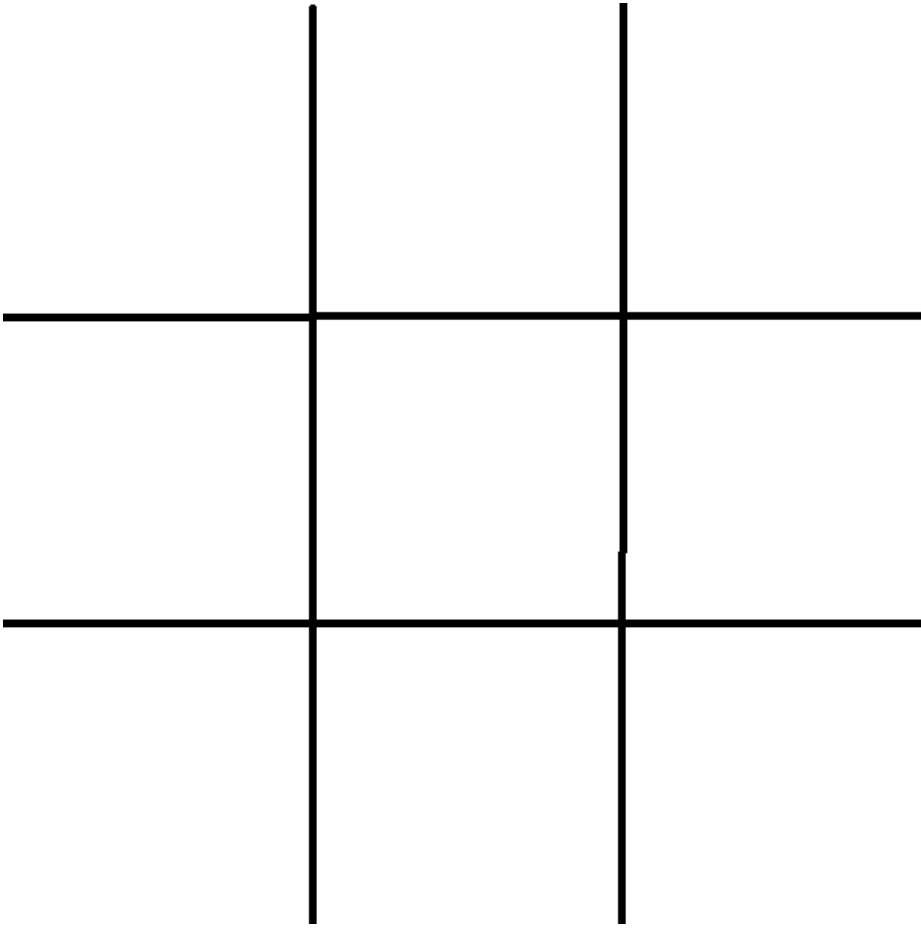
8

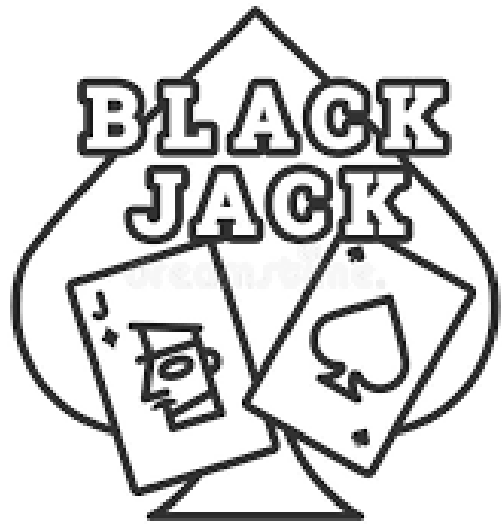


Morpion



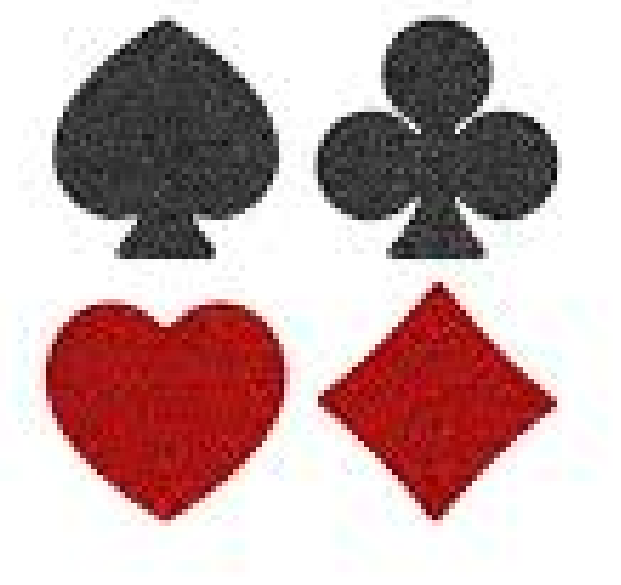
Morpion en 1
manche gagnante



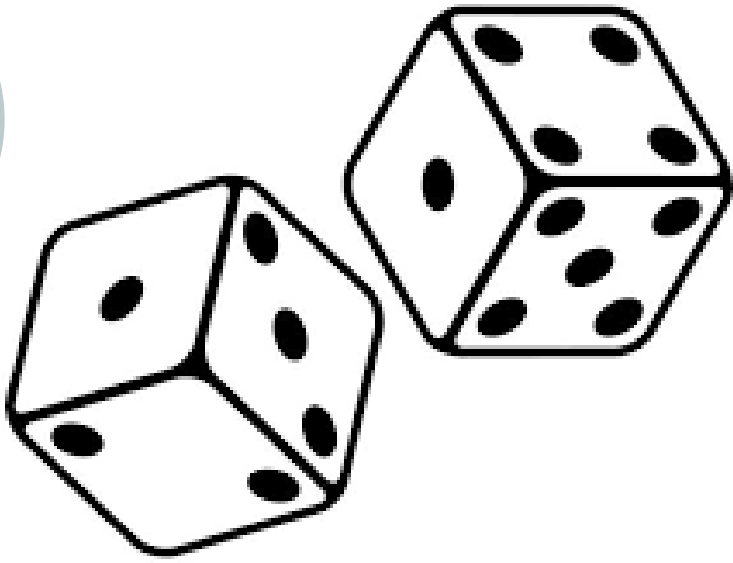


BLACK JACK

Chaque joueur tire deux cartes. Le joueur dont la somme est la plus proche de 21 gagne (sans dépasser).



10



LANCÉ DE DÉS

Lancez des dés... Celui qui obtient le nombre le plus élevé l'emporte.



11



Pyramide de cartes

Être le premier à réaliser une pyramide de carte de deux étages



12



Clin d'Oeil

Le premier qui ferme
les yeux perd la duel !
Tout simplement !

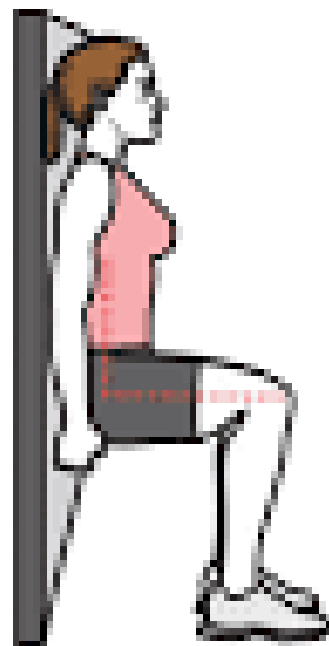


13



La Chaise

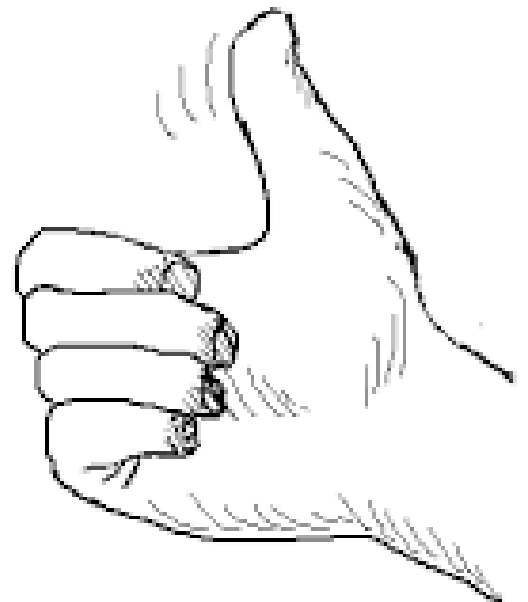
Alors muscliez ? Tenez la position "la chaise" contre un mur. Le premier à lâcher perd.



14



PILE OU FACE



Soit c'est pile soit c'est
face, reste plus qu'à
lancer !

15



Bras de fer



Réalisez un bras de fer... Le gagnant l'emporte !



La Barbichette

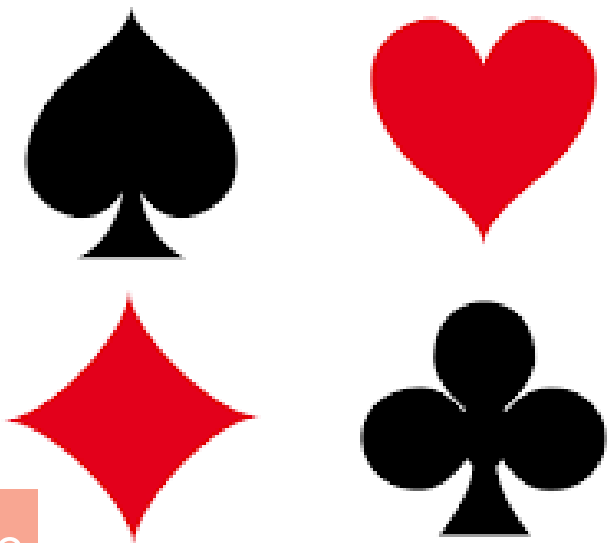
On se tient par la
barbichette, le premier
qui rira aura une
tapette



17



La Bataille



Chacun met en jeu la carte au sommet de sa pile. Celui qui a la plus forte remporte le coup ! - 5 manches

18



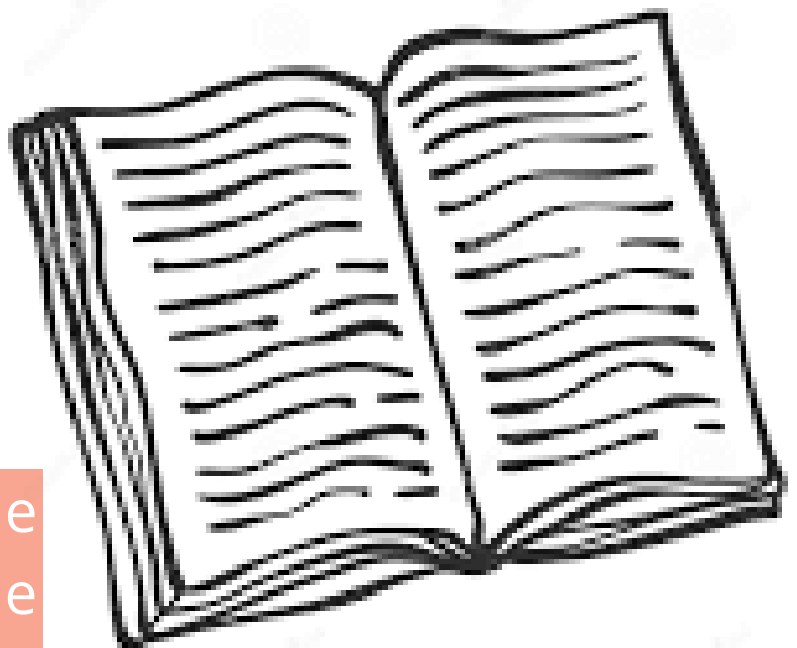
Dobble

Trouvez le symbole commun entre deux cartes plus vite que votre adversaires



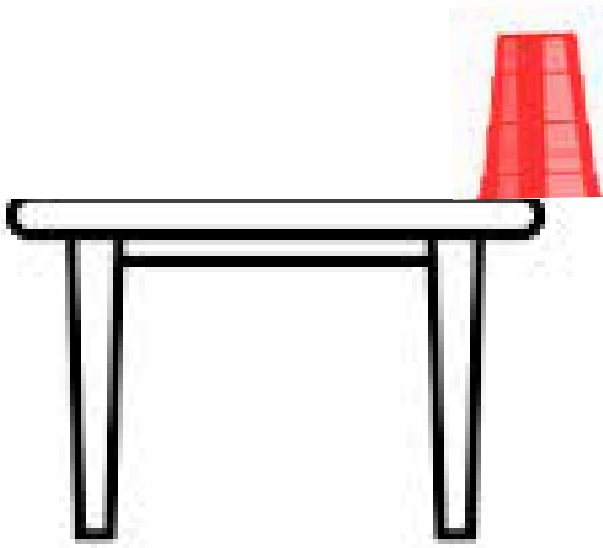


Le livre



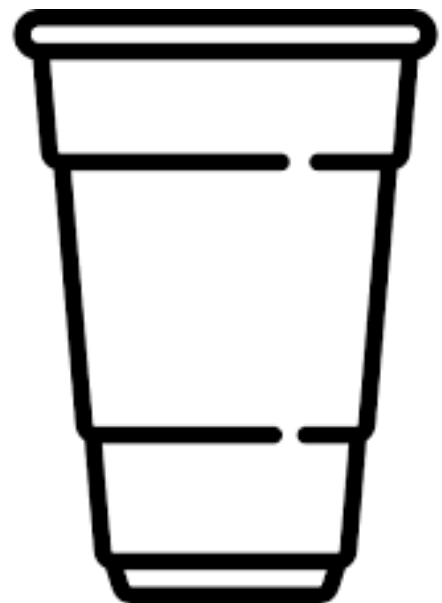
Les joueurs prédisent une page et celui qui l'ouvre le plus près de celle-ci remporte le duel.

20



Le Gobelet flip

Retourner le gobelet qui est
au bord de la table de
manière à ce qu'il retombe
verticalement correctement



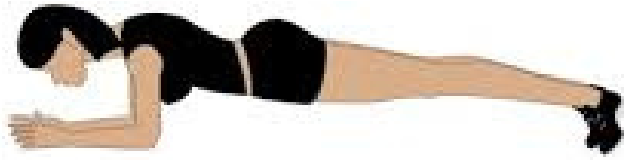
21



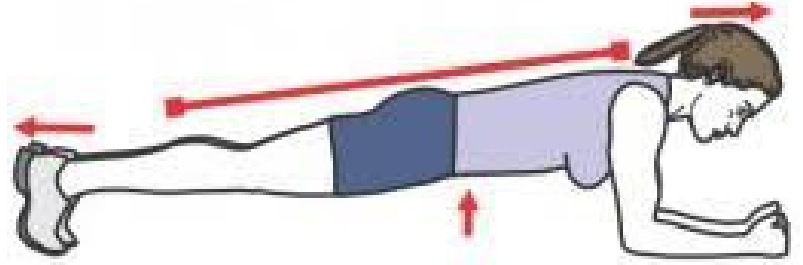
Le verre coulé



Remplir progressivement le verre situé dans le récipient d'eau. Si le verre coule l'adversaire gagne.



Gainage



Alors muscler ? Tenez la position "gainage" le plus longtemps possible. Le premier à lâcher perd.

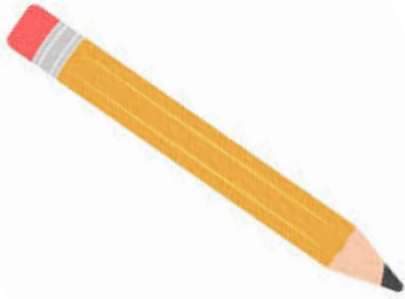
23



Le Uno



Chacun a 5 cartes. Le premier à s'en débarrasser avec les règles classiques du Uno gagne le défi.



Le p'tit bac

Vêtements
Prénoms
Pays
Métier
Animal
Sport
Prsg de fiction
Fruits / Légumes

Le premier joueur à avoir trouvé un mot commençant par la lettre de votre choix dans chaque catégorie ci contre gagne

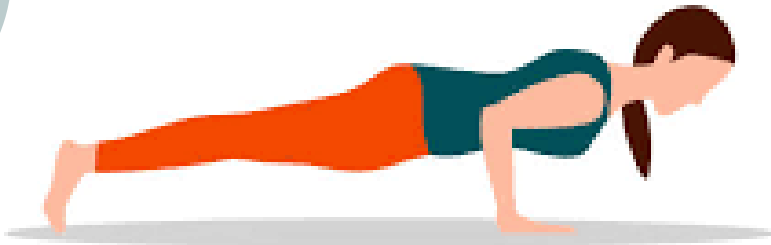
25



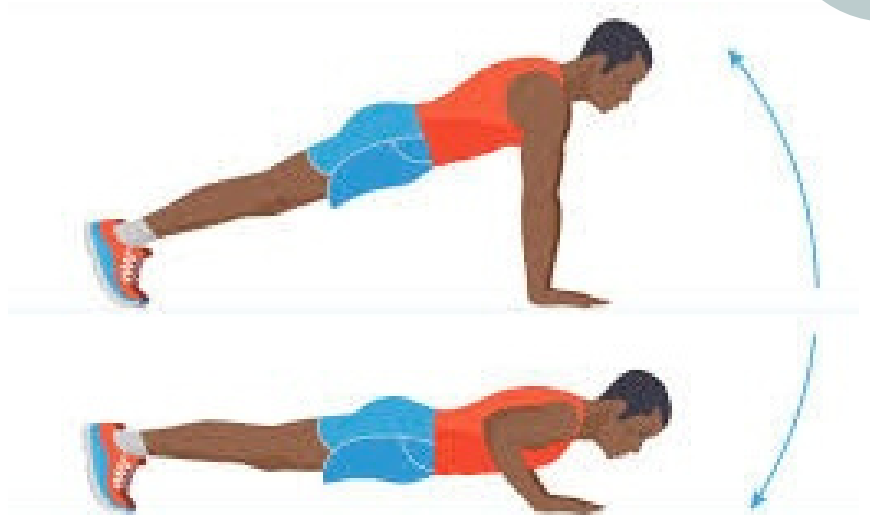
Beer pong



Le premier joueur à mettre la balle dans le gobelet du camp de l'autre gagne.



Pompes



Les deux joueurs font des pompes jusqu'à ce que l'un des deux craque.