

Manuel d'instructions

Beerpong

Le jeu devrait être connu, les règles standard suivent.

- 2 lancers par équipe à chaque tour
- Les coupes peuvent être déplacées deux fois par jeu et par équipe, notamment lorsqu'il reste 6, 4 ou 3 coupes.
- Si deux joueurs de la même équipe marquent dans le même tour, ils récupèrent les balles et peuvent les relancer.
- Le dernier gobelet doit toujours être placée au milieu du bord de la base.
- Si le ballon rebondit avant d'entrer dans la tasse, l'équipe adverse doit boire deux gobelets. Cependant, ils sont autorisés à faire tomber la balle après qu'elle ait rebondi. Il est interdit de toucher la balle avant même qu'elle n'ait touché la table ou une tasse.
- Les manœuvres de déviation sont autorisées, mais sans toucher le gobelet, l'adversaire ou la table/surface.
- Si une balle tourne dans le gobelet, elle peut être assommée ou soufflée.
- Si une équipe marque la dernière coupe, l'équipe adverse peut faire match nul. Si l'équipe y parvient, le jeu passe en prolongation : trois gobelets sont alors placés en pyramide de chaque côté.
- Si vous marquez dans un gobelet alors qu'il était déjà éliminé et qu'il n'aurait pas dû faire partie du jeu, la partie se termine immédiatement.
- L'équipe perdante doit terminer les coupes restantes.

Beerpong, ajout

Trampoline :

Vous pouvez placer un des deux trampolines au milieu, ou les deux de chaque côté. À l'aide du trampoline, vous pouvez lancer la balle de ping-pong dans un gobelet. Si les trampolines sont sur les côtés, nous suggérons de placer les gobelets au milieu. Pour que le trampoline ne repose pas directement sur la table, mais un peu plus haut, nous vous suggérons de placer le trampoline sur deux blocs de bois. Les deux blocs de bois verticaux de la construction en bois sont les mieux adaptés pour cela.

Lance-pierre:

Vous pouvez essayer de faire rentrer la balle dans le gobelet à l'aide du lance-pierre.

En général, nous suggérons que les deux équipes utilisent la même addition sur le même intervalle de temps pour que le jeu reste équitable.

Règle supplémentaire :

En outre, vous pouvez utiliser cette règle supplémentaire : Si votre prénom commence par un P, A, R, T, Y, D, E, S, C ou H, et que vous touchez un gobelet qui se trouve sur l'une de ces lettres, vous marquez soit deux gobelets, soit aucun. Cela peut être déterminé comme vous le souhaitez.

Mini Curling

Nos jetons sont parfaits pour ce jeu. (Toutefois, vous pouvez également jouer à ce jeu avec une pièce de monnaie ou une capsule couronne). Vous pouvez placer le chip soit entre le "S" et le "C", soit sur le point où les trois lignes du "Y" se rejoignent. Puis vous essayez de rendre les chips sur le terrain de curling. Quelques démonstrations de tir le chip suivent.

Nous suggérons de jouer le jeu selon ces règles :

Si vous n'allez pas sur le terrain de curling :

- Si le chip s'arrête dans votre propre moitié, vous devez boire trois gorgées
- Si le chip est laissé dans la moitié de votre adversaire, vous devez en boire une gorgée.
- Si vous n'atteignez pas tout le champ "Party-Dësch", vous devez boire cinq gorgées.

Si vous allez sur le terrain de curling :

- Si vous touchez l'anneau orange extérieur, votre adversaire doit en boire une gorgée.
- Si vous touchez l'anneau blanc, votre adversaire doit boire trois gorgées.
- Si vous touchez l'anneau orange au milieu, l'adversaire doit boire cinq gorgées.
- Si vous touchez le milieu (où se trouve le logo), l'adversaire doit boire quinze gorgées.

Cependant, vous pouvez également jouer à une version plus classique, où la personne dont le tir est le plus proche du centre gagne.

Enfin, la personne dont la bouteille, le verre ou la tasse est vide en premier perd.

Mini-panier

Vous devez marquer dans le panier de basket-ball, de l'autre côté de la nappe. Si vous marquez, l'adversaire doit finir une coupe et vous pouvez relancer la balle. Cependant, si vous ne réussissez pas, l'adversaire peut essayer. La balle peut rebondir sans que l'adversaire ne la frappe. Vous pouvez inclure le lance-pierre ou le trampoline. Vous avez besoin des trois blocs de bois. Vous placez les deux petits blocs de bois verticalement derrière les dix lettres de Beerpong au milieu du bord de la base. Les fentes des blocs doivent être tournées vers l'intérieur. Vous placez le bloc le plus long (avec les chevilles) horizontalement sur les autres afin que le panier de basket soit tourné vers l'adversaire. En utilisant le cric-crac, vous pouvez facilement attacher le panier. Vous pouvez mettre le gobelet dans ou sous le panier. Le gobelet, qui doit être bue, peut également se trouver à côté.

Mini hockey

Vous placez un bloc au milieu du bord sur les deux côtés. Nous vous suggérons de jouer avec une couronne ou une pièce de monnaie. A l'aide d'une petite batte, vous pouvez alors jouer sur les deux buts. Pour cela, vous pouvez utiliser un stylo à bille ou un crayon.

Rage-Cage

Bien qu'il n'y ait pas de marquage pour ce jeu, vous pouvez toujours y jouer sur notre bloc-notes. Tous les joueurs (au moins deux) doivent se tenir autour de la table. Plus il y aura de joueurs, plus le jeu sera génial. Le nombre de joueurs qui peuvent prendre place autour de la table est le nombre maximal de joueurs qui peuvent participer. Les joueurs A et B reçoivent chacun une balle et un gobelet. Les deux joueurs doivent se tenir l'un en face de l'autre. Tous les autres gobelets sont remplis d'une boisson et doivent être placés au milieu de la table, en cercle. Vous mettez environ trois à quatre gobelets par joueur au milieu. Les joueurs A et B doivent essayer indépendamment de lancer la balle dans leur gobelet en la faisant rebondir une fois. Lorsque l'un des joueurs a réussi à le faire, il peut passer sa coupe à son voisin de gauche. Le but du jeu est de passer l'autre tasse. Cela n'arrive que lorsque les coupes sont avec les joueurs A et C. A et C se tiennent l'un à côté de l'autre tandis que A se tient sur la gauche. C frappe le gobelet plus vite que A et est autorisé à passer son gobelet vers la gauche. Cependant, comme A a l'autre gobelet, C peut placer son gobelet dans celui de A. Le joueur A doit boire un gobelet ex du milieu. Le jeu se termine lorsque tous les gobelets du milieu ont été bus. Si un joueur marque au premier essai, il peut choisir à qui il passe le gobelet.

Le football anglais

Structure du jeu

Le jeu peut être joué avec une pièce de monnaie, une couronne ou, au meilleur cas, un jeton de bois. Chaque équipe en a trois au début et les place sur la position de départ (avec deux options au choix). Il est préférable que les deux équipes choisissent la même formation. Placez vos jetons soit sur les intersections de "A" et "T", "R" et "D", et "S" un "C", soit au milieu des toupies de "P", "T" et "D".

Techniques de tournage

Ici, il faut appliquer les mêmes règles que pour le mini-curling. Il est préférable que les deux équipes choisissent la même technique de tir.

Règles

Les jetons peuvent être tirés de sorte que l'un d'entre eux passe à travers les deux autres ou que le jeton touche un autre jeton, qu'il soit le sien ou celui de l'adversaire.

Si cela ne réussit pas, le jeton est mis en prison, et il en va de même pour tout jeton qui quitte le terrain. La prison est la toupie blanche avec le logo "Party-Däsch" sur les deux côtés. Les jetons vont toujours dans la prison de l'équipe qui les possède. Vous pouvez donc tirer les jetons de l'adversaire hors du terrain pour obtenir un avantage. Les jetons dans la prison sont libres d'utilisation, à condition que vous puissiez les déplacer selon les règles. Dans la prison elle-même, vous pouvez les placer comme vous le souhaitez.

Le but du jeu est de marquer un but en premier. Un but est considéré comme étant les toupies de „E", „S", „C" ou „H". La moitié du jeton doit se trouver dans la zone de but pour que le but compte. Comme but, vous pouvez aussi simplement prendre un des blocs de bois et le placer horizontalement au milieu du bord. Dans ce cas, il suffit que le jeton touche le bloc de bois. Le but ne compte pas si deux ou trois des jetons étaient en prison avant le tir final.

Mauvais musicien de rue

Le but du jeu est d'avoir moins de jetons (couronnes ou pièces) que l'adversaire à la fin.

Structure du jeu

Au début, chacun reçoit 6 jetons (couronnes ou pièces). Il y a 5 options différentes pour la ligne de départ. Ces options consistent toutes à placer un jeton au centre des zones avec les lettres suivantes :

A, R, T, D, S et C.

P, A, R, T, Y et D.

P, A, R, Y, S et C

A, R, T, D, E et H

A, R, E, S, C et H.

Nous suggérons de choisir la première construction. Vous pouvez passer d'une option à l'autre, mais chaque équipe doit choisir la même.

Trois autres jetons sont maintenant placés dans le terrain de curling, au niveau de la ligne centrale.

Le terrain

Le terrain de jeu est divisé en trois zones : les bases respectives des deux équipes et la zone neutre.

La base d'une équipe est sa moitié jusqu'à la ligne centrale blanche, à l'exclusion du terrain de curling. Vous n'êtes autorisé à tirer que les jetons qui se trouvent dans votre base, et le but final est d'avoir le moins de jetons possible dans votre base.

La zone neutre se compose du champ de curling et de la ligne centrale blanche. Pour sortir les jetons de la zone neutre, il faut leur tirer dessus. En fin de compte, les jetons se trouvant dans la zone neutre ne sont pas comptés.

Chaque base a également sa prison : la toupie blanche avec le logo "Party-Dësch". Les prisons sont faites pour les jetons qui quittent le terrain de jeu. Les jetons qui se trouvent dans la prison sont comptés ensemble avec les jetons qui se trouvent dans la base correspondante. Ils ne peuvent pas être transportés hors de la prison. Vous ne pouvez les réutiliser que s'ils sont involontairement expulsés par un jeton ennemi. En outre, toute puce qui atterrit dans la prison ne peut être réutilisée, qu'elle se soit envolée du terrain ou qu'elle y ait atterri de manière involontaire.

Règles

Chaque équipe tire à son tour. 10 tours sont joués. Vous devez essayer de faire sortir les jetons de votre propre base ou de les faire entrer dans l'autre base. À chaque tour, les jetons qui quittent la base sont placés dans la prison de l'équipe, qui est responsable de la sortie des jetons. L'équipe qui a le moins de jetons après 10 tours est la gagnante. Les jetons qui se trouvent dans les prisons sont ajoutés à la base respective et les jetons qui se trouvent dans la zone neutre ne sont pas prises en compte.

Techniques de tournage

Les techniques de tir sont les mêmes que pour le mini curling ou le football anglais, chaque équipe doit utiliser la même technique de tir.