



Teasing “officiel” des épreuves (sans spoiler)

« 50 OU RIEN »

Ce que ça demande : adresse, dosage (ni trop fort ni trop timide), sang-froid, stratégie de score.

Le teasing :

Ici, la précision fait la loi... et l'excès se paye cash. Tu vas devoir viser juste, gérer ton avance, et surtout garder la tête froide quand tu frôles le but. Les équipes qui savent “compter avec leurs nerfs” prennent un avantage énorme.

« LA COMPLAINTE DE LA CHENILLE »

Ce que ça demande : cohésion, coordination, rythme, agilité, communication (et humour, beaucoup).

Le teasing :

Tu croyais savoir marcher ? Oublie. Là, c'est “un seul corps, plusieurs cerveaux”. À la moindre désynchronisation, ça part en comédie. Les équipes qui trouvent rapidement un tempo commun avancent proprement... les autres inventent une chorégraphie involontaire.

« UNE BALLE POUR LE SERVEUR »

Ce que ça demande : agilité, précision, contrôle, régularité, esprit de relais, gestion du stress.

Le teasing :

Ça a l'air simple... jusqu'à ce que tu comprennes que l'erreur coûte du temps, et que le temps coûte des points. Ici, on gagne avec la maîtrise, pas avec la précipitation. Mention spéciale aux équipes capables de rester propres même quand la pression monte.

« LE PLOT DE PEINTURE »

Ce que ça demande : observation, réactivité, concentration, prise de décision rapide, gestion de l'incertitude.

Le teasing :

Un jeu qui punit les réflexes “automatiques” et récompense les cerveaux qui savent vérifier avant d’agir. Ça va vite, ça surprend, et ça élimine sans prévenir. Les meilleurs ne sont pas ceux qui foncent... mais ceux qui foncent *au bon moment*.

« X GAME »

Ce que ça demande : coordination à deux, patience, précision, communication, gestion des imprévus.

Le teasing :

Ici, le vrai adversaire, c'est la chute. Il faut être méthodique, respirer, s'aligner... et accepter que tout peut s'écrouler en une demi-seconde. Les duos qui se comprennent sans s'énerver font la différence. Les autres découvrent de nouveaux mots.

« WELCOME PLAYERS »

Ce que ça demande : vitesse, self-control, lecture du rythme, gestion du stress, audace.

Le teasing :

Un classique qui transforme le stade en scène de suspense. Avancer, s'arrêter, ne pas trahir le moindre mouvement... et rester lucide pendant que tout le monde retient son souffle. Chaque joueur peut faire gagner gros à son équipe... ou tout gâcher pour un micro-tremblement.

« MUSIC TONIGHT »

Ce que ça demande : explosivité, placement, anticipation, agilité, endurance nerveuse... et capacité à jouer sous les regards.

Le teasing :

Une ambiance festive, mais une tension de duel. Ça danse, ça rit... puis d'un coup tout le monde se transforme en sprinteur. Les tours s'enchaînent, la pression grimpe, et la fin devient un vrai face-à-face. L'élégance est recommandée, mais pas garantie.

« CROSS THE RIVER »

Ce que ça demande : équilibre, coordination, précision, vitesse en relais, régularité.

Le teasing :

Une épreuve qui ressemble à un petit défi tranquille... jusqu'à ce que tu comprennes que chaque détail compte. L'équipe qui enchaîne proprement, sans pertes de temps, empile les résultats. Ici, la victoire se construit à coups de maîtrise et de relais bien huilés.

« BLIND TEST »

Ce que ça demande : écoute, communication claire, leadership, confiance, orientation, sang-froid.

Le teasing :

Un jeu qui révèle instantanément les équipes organisées... et celles où tout le monde parle en même temps. Les consignes doivent être simples, efficaces, et surtout cohérentes. La confiance est totale, et quand ça marche, c'est impressionnant. Quand ça ne marche pas... c'est mémorable.

« LA PECHE AUX POINTS »

Ce que ça demande : adresse, stratégie, lecture du risque, régularité, gestion du temps.

Le teasing :

Tu peux jouer "safe"... ou tenter le gros coup. Tout l'art est de choisir quand assurer et quand viser plus ambitieux. Les équipes qui savent se répartir les rôles et garder un rythme constant ressortent avec un gros total.

« 4 A LA SUITE »

Ce que ça demande : polyvalence, gestion du stress, rapidité, adresse, réflexion, stratégie, capacité à "switcher" vite.

Le teasing :

Là, pas le temps de s'installer : ça enchaîne, ça change, ça teste tout. Une équipe peut être excellente sur une partie et se faire surprendre juste après. Le secret : rester lucide, gérer le chrono, et garder de l'énergie mentale jusqu'au dernier défi.

« DO YOU REMEMBER »

Ce que ça demande : mémoire, observation, logique, sang-froid, prise de décision rapide.

Le teasing :

Un jeu où l'œil et le cerveau travaillent à pleine vitesse. On croit maîtriser... puis la pression te fait douter de tout. Les meilleurs sont ceux qui restent concentrés et savent quand sécuriser des points, et quand prendre un risque qui peut tout changer.