



BEAT THAT!

LE JEU DÉLIRANT DES DÉFIS DÉJANTÉS



Qui n'a jamais ressenti le plaisir ultime de voir sa petite boule de papier finir dans la corbeille suite à son magnifique lancer à 3 mètres ?

« Se challenger » sur des petits défis anodins nous procure une telle satisfaction que l'on ne peut s'empêcher de les reproduire encore et encore : c'est le principe du jeu d'ambiance à succès : **BEAT THAT!** Le jeu délirant des défis déjantés.

SAVANA vous propose la meilleure vente des jeux de société de l'année au Royaume-Uni et aux États-Unis ! **Jeu d'ambiance** pour les enfants, ados et adultes, **BEAT THAT!** met au défi familles et amis en confrontant les talents et la dextérité de chacun.

Le **but du jeu** est d'accumuler le plus de points possible en pariant sur sa propre capacité à relever une série de **10 défis** insolites à l'aide de l'assortiment d'accessoires fournis par le jeu.

Les **règles du jeu** s'expliquent en 2 minutes top chrono : un des joueurs tire une carte défi et la lit à haute voix afin que l'ensemble des joueurs puissent **placer leur pari** grâce aux jetons de couleurs distribués en amont de la partie. Tour à tour, tous les joueurs tentent de relever exactement les mêmes défis. Les gagnants confirment leur mise. Le joueur validant le plus de points à l'issue de 10 défis sera couronné vainqueur.

Défiiez-vous lors de réunions de **famille** ou de soirées entre **amis** : **BEAT THAT!** se joue partout et à n'importe quel moment ! Convivial, rythmé et palpitant, **BEAT THAT!** offre de grands moments de rigolade, promet du suspense et une compétition acharnée entre ses participants.

Conçu et pensé aussi bien pour **adultes** que pour **enfants**, l'ensemble des défis convient à tous les âges à partir de 9 ans, seule l'habileté sera un critère déterminant pour envisager la victoire.





Bien plus qu'un simple jeu de défi, **BEAT THAT!** stimule **l'activité sportive**. Ainsi, le jeu dynamise les capacités motrices, la coordination et la dextérité tout en renforçant la confiance en soi, le travail d'équipe et la complicité entre les joueurs.

Et vous, saurez-vous faire rebondir 2 balles dans 2 gobelets en même temps en n'utilisant qu'une seule main ?

Il existe **4 catégories** de défis :

- **SOLO** - les joueurs relèvent le défi seuls
- **DUEL** - les joueurs se mesurent à un adversaire
- **DUO** - les joueurs jouent en coopération
- **BATTLE ROYALE** - les joueurs s'affrontent en simultanément



Le jeu contient un attirail d'accessoires nécessaires à la réalisation des défis les plus fous.

Auteurs : Kate Walton et Zak Walton. Illustrations : John Felix.

Dès 2 joueurs. A partir de 9 ans. PVC 31,99€.

BEAT THAT! est disponible dans les magasins de jouets, en hypermarché, dans les magasins culturels, les boutiques ludiques, sur [Amazon](https://www.amazon.fr) et les plateformes e-commerce.

À propos de SAVANA

SAVANA est une start-up française spécialisée dans la création et l'édition de jeux de société, en particulier de jeux d'ambiance pour s'amuser en famille ou entre amis. **SAVANA** a pour mission d'offrir des moments extra-ordinaires qui réunissent petits et grands à travers des jeux rythmés, drôles et faciles à jouer. Lancée à Paris en 2020 par Romain Chemière et Jean-Xia Chou, la jeune entreprise du jeu de société développe de nouvelles façons de jouer, stimule les interactions entre les joueurs et les plonge dans des univers inédits pour toujours plus de partage et de complicité. Elle distribue actuellement ses jeux **BEAT THAT!**, **TENGO DUO**, **TAKE GEM ALL** et la gamme **SOCIAL** (Édition Couples et Familles) en France, Suisse, Belgique, Espagne, Italie, Allemagne, au Royaume-Uni et aux États-Unis.



CONTACT SAVANA :

beatthat@savana-games.com
06 88 25 03 66

savana-games.fr

 @savanagames_fr
 @savanagames_fr
 @savanagames.fr