

**Location de Jeux Flamands /Estaminets, Matériel d'animation,**

**Matériel de réception, Sono et Lumière**

**06 95 95 43 43**

## **RÈGLE DU JEU BLACK HOLE**

- Livré avec : 16 palets
- 1 règle du jeu
- Nb joueurs : 2 à 4
- Age minimum : 5 ans

Chaque joueur dispose de 4 pions de couleur que l'on positionne sur les ronds marqués sur la surface de jeu. Le joueur qui commencera, sera tiré au sort, et on tournera dans le sens des aiguilles d'une montre.



Tous les coups sont permis ! Tirs directs ou indirects, appuis sur un de ses pions ou sur un pion adverse.

Lorsqu'un joueur rentre un pion adverse, il peut rejouer, si son pion rentre dans le trou en même temps qu'un pion adverse, il passe la main au suivant.

### **FAUTES :**

- Si un joueur fait sauter un de ses pions hors de la surface de jeu, celui-ci sera perdu pour lui. Si c'est un pion adverse, celui-ci sera remplacé sur le rond le plus proche de sa sortie
- Si un joueur se trompe de couleur de pions et joue sur un pion adverse, son pion le plus éloigné du trou sera empoché.

### **POSSIBILITÉS DES COMPTES DE POINTS :**

- Le dernier joueur à qui il reste des pions sur la surface de jeu est le gagnant. S'il ne reste qu'un pion à chacun des deux derniers joueurs et que l'un d'entre eux les empoche en même temps, la partie est nulle et doit être rejouée. Il n'y a ni gagnant ni perdant.
- Dès qu'un joueur n'a plus de pion sur la surface de jeu, la partie est terminée, et on marque 1 point par pion restant pour les autres joueurs. Le 1er joueur qui atteint 5 points gagne la partie. Il faut 2 points d'écart pour déterminer le gagnant.