

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.***

***Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.***

***Ce rêve est devenu réalité.***

***Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

**ESCALE À JEUX**



***L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***



## Trous Noirs

*Un design élégant, une technique de jeu inhabituelle*

### Quelques remarques tactiques

Lorsque vous avez réussi à placer une de vos pièces dans une position adéquate pour la faire tomber, il peut être intéressant tactiquement de ne pas la faire tomber tout de suite. Cette pièce ne risque rien et pourra être jouée plus tard. Il est important de laisser le moins d'espace possible à votre adversaire pour gêner ses déplacements. Essayez de bloquer le plus possible de ses pièces avec le moins possible des vôtres.

Dès que vous avez pris un avantage au cours du jeu (en ayant par exemple fait tomber 2 pièces contre 1 seule pour votre adversaire), cherchez à terminer rapidement la partie. Autrement dit, au lieu d'essayer de bloquer votre adversaire, recherchez des situations dans lesquelles vous pouvez tous les deux faire tomber des pièces.

# Trous Noirs

*Règles*

*de Reiner Stockhausen*

## Basculez. Roulez. Faites tomber.

### Un défi en trois dimensions pour 2 joueurs, de 8 ans et plus.



#### Matériel:

- 1 plateau de jeu de 30 x 30 x 2 cm
- 8 pièces de jeu claires en érable
- 8 pièces de jeu foncées en noyer

#### But du jeu:

Etre le premier à faire tomber 4 pièces de jeu à sa couleur dans les trous noirs.



#### Clemens Gerhards KG

Bergstraße 29 | D-56235 Ransbach-Baumbach

Phone ++49-(0)2623.2521 | Telefax ++49-(0)2623.4902

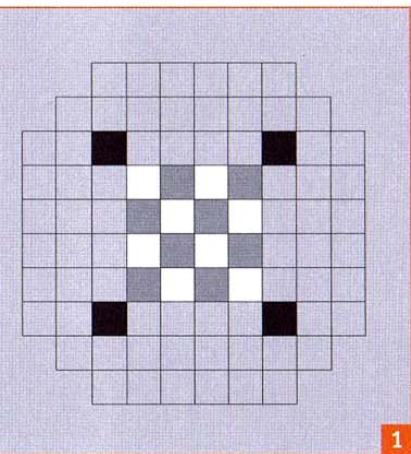
Email info@spiel-und-design.eu | www.spiel-und-design.eu

*Traduction française : Sylvain Gourgeon, pour "Word for Wort"*



## Trous Noirs

Un jeu tactique en trois dimensions qui exige réflexion et anticipation



### Mise en place

Disposez les pièces de jeu debout sur les 16 cases au centre du plateau, en alternant à chaque fois une pièce foncée et une pièce claire. Les pièces d'une même couleur se trouvent ainsi alignées en diagonale (voir illustration 1).

Le joueur le plus jeune choisit sa couleur et son adversaire jouera donc avec l'autre.

### But du jeu

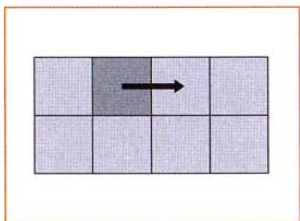
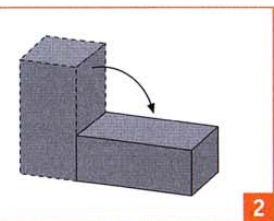
Le premier joueur qui parvient à faire tomber 4 pièces à sa couleur dans les trous noirs gagne la partie.

### Déroulement du jeu

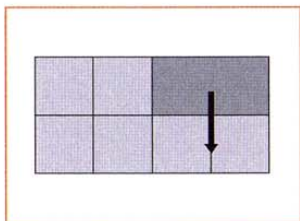
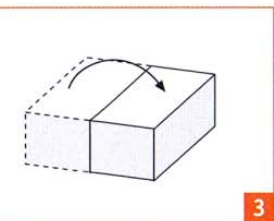
Les pièces claires commencent la partie en effectuant **un déplacement**. Ensuite, les joueurs jouent à tour de rôle, mais en effectuant chacun **deux déplacements** d'affilée.

### Déplacements possibles:

Les pièces de jeu sont déplacées en les basculant vers l'avant ou en les roulant sur le côté. Chaque déplacement compte pour la moitié du tour d'un joueur. Voici les différentes possibilités (voir illustrations 2 à 4):



Une pièce en position verticale peut être basculée sur deux cases adjacentes.

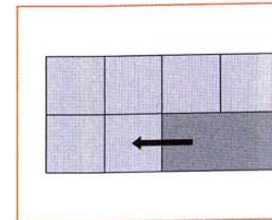
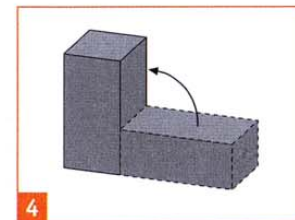


Une pièce en position couchée peut être roulée sur un de ses grands côtés sur les cases adjacentes.

## Trous Noirs

Pour deux joueurs, de 8 ans et plus

Une pièce en position couchée peut être redressée sur un de ses petits côtés pour occuper une case adjacente en position verticale.



### Règles de déplacement:

- On peut effectuer ses deux déplacements avec la même pièce ou deux pièces différentes.
- On ne peut déplacer que les pièces à sa couleur.
- On ne peut déplacer une pièce que vers des cases inoccupées.
- On ne peut jamais déplacer une pièce au-delà des limites du plateau de jeu.
- On ne peut jamais déplacer une pièce sur ou par dessus un trou noir, sauf pour y faire tomber cette pièce.
- Au moins une des quatre cases adjacentes à chaque trou noir doit rester inoccupée.
- A son tour, se déplacer est obligatoire.
- Il est interdit de déplacer une pièce puis de la faire revenir aussitôt à sa position initiale au coup suivant.

### Faire tomber une pièce

Pour faire tomber une pièce dans un trou noir, il faut d'abord la placer dans une position préliminaire adéquate, puis la redresser sur un de ses petits côtés à l'intérieur du trou (voir illustrations 5 - 6).

Après avoir fait tomber une pièce, le joueur la retire du plateau et la pose devant lui. Le premier joueur qui a fait tomber ainsi 4 de ses pièces gagne la partie.

