

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



VOUS AVEZ PASSÉ UN BON MOMENT ?

Génial ! Si vous voulez nous donner un coup de main, vous pouvez poster un avis sur internet et en parler à vos amis. D'ailleurs, si vous postez sur Insta une photo de votre partie de Trou Noir en nous taguant (@trounoir.jeu et #trounoirjeu), on vous enverra une petite surprise dans votre boîte aux lettres pour vous remercier (promis c'est pas une blague, on va réellement vous envoyer un petit cadeau !).



Si vous êtes timides, envoyez-nous un message sur contact@letrounoir.fr, on vous enverra aussi un petit cadeau !

QUELQUE CHOSE VOUS A DÉPLU ?

Avant de le crier haut et fort et de nous mettre la misère, laissez-nous une chance de nous rattraper : envoyez-nous un email à contact@letrounoir.fr ou un message à [@trounoir.jeu](https://www.instagram.com/trounoir.jeu). On va se plier en quatre pour trouver une solution !

NOTRE APPROCHE ÉCORESPONSABLE



Imaginé en **France** et imprimé en **Europe**...



... sur du papier certifié écoresponsable



1% de nos bénéfices reversé, chaque année, à une **asso caritative** différente

RETROUVEZ NOS AUTRES JEUX



LE JEU DE BLUFF ET D'IMAGINATION ENTRE AMIS OU EN FAMILLE



GRAND PRIX DU JOUET

WWW.LITTLESECRET.FR



[RE]DÉCOUVREZ VOTRE FAMILLE... EN JOUANT !

180 QUESTIONS, DÉFIS ET MINI-JEUX POUR (RE)DÉCOUVRIR SA FAMILLE TOUT EN S'AMUSANT

WWW.FAMILY-CHALLENGE.FR

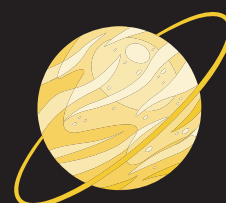


SCANNE CE QR CODE POUR UNE SURPRISE

RÈGLE DU JEU

Station spatiale internationale - 10 février 2033, 23h45

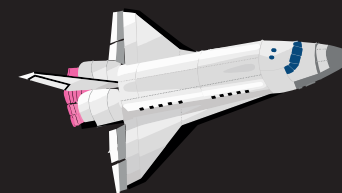
Un drame s'est produit lors de votre mission d'analyse du trou noir de la galaxie M99. Vous fêtiez joyeusement l'arrivée dans la station de nouveaux membres d'équipage lors d'une soirée costumée quand un astéroïde est entré en collision avec la station. L'impact a détruit le module dans lequel vous vous trouviez, vous projetant dans l'espace. Le trou noir est désormais en train de vous aspirer et la force d'attraction vous fait perdre peu à peu vos esprits. Des questions se bousculent dans vos têtes tandis que votre quotient intellectuel ne cesse de baisser.



Vous n'avez qu'un seul moyen de survivre : reprenez vite vos esprits en répondant correctement aux questions que l'on vous pose et tentez d'envoyer un membre de l'équipage dans le trou noir qui se refermera juste après l'avoir englouti !

Des armes qui étaient présentes dans la station se retrouvent en gravitation à quelques mètres de votre position. Tentez de les attraper pour sauver votre peau et ne pas sombrer dans le néant...

MATÉRIEL



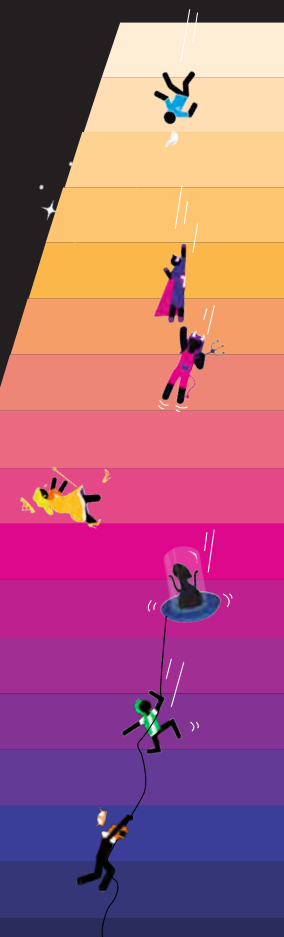
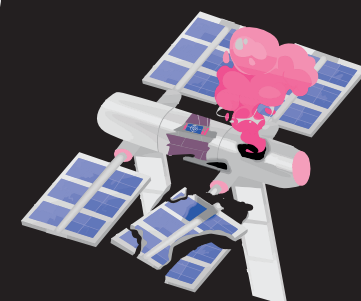
**600
CARTES**

**1
PLATEAU**

**8
PIONS**

**1
RÈGLE
DU JEU**

WWW.LETROUNOIR.FR



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Placez autant de pions qu'il y a de joueurs ou d'équipes sur la case « la lumière à tous les étages », en haut du plateau.

Prenez un des 5 paquets de cartes, mélangez-le et placez-le au centre de la table pour constituer la pioche.

Vous êtes maintenant prêts à débiter ! Le joueur qui pense être le plus cultivé commence, pioche une carte et pose la question au joueur assis à sa gauche :

- si ce dernier répond juste, il ne perd pas de points et reste sur la même case du plateau
- s'il se trompe, il descend du nombre de cases correspondant au malus indiqué sur la carte question.

Ensuite, le joueur qui vient de répondre à la carte question pioche une carte et pose la question au joueur assis à sa gauche et ainsi de suite.

La partie se termine dès qu'un des joueurs arrive sur la case 0 de QI - Trou Noir (sorry bye-bye). Le joueur ayant le QI le plus élevé est déclaré vainqueur !

6 TYPES DE CARTES QUESTIONS

QUESTIONS DOUBLES

Choisissez de répondre à une seule des 2 questions de la carte en fonction du thème qui vous inspire le plus. Les questions doubles se posent selon l'exemple suivant : « Julien, tu préfères une question sur le thème "Rugby" pour -20 points de QI ou sur le thème "Pesto" pour -50 points de QI ? ». Soyez stratège, plus la question est simple plus le malus est important, et inversement.



LA ROULETTE RUSSE

Vous devez trouver la bonne réponse parmi 4 propositions. En cas d'échec, vous perdez 40 points de QI.



C'EST + OU -

Vous devez répondre à 2 questions en trouvant à chaque fois l'élément supérieur à l'autre. Une mauvaise réponse -20, deux c'est -50 !

INFO/INTOX

Vous devez deviner si les 2 faits énoncés sont des informations réelles ou non. Vous perdez 20 de QI si vous vous trompez une fois, 50 si vous avez faux aux deux questions.



CAUCHEMAR

Vous devez répondre à 5 questions de type vrai/faux sur chacun des thèmes du jeu. Dès que vous répondez mal à l'une des 5 questions, votre tour s'arrête et vous perdez 30 de QI.

LES ARMES STRATÉGIQUES

Nous avons bien conscience que vous êtes dans une situation critique, mais le côté positif est que vous pouvez utiliser les différentes armes qui étaient présentes dans la station et qui se retrouvent éparpillées sur le plateau. Elles peuvent vous conférer des avantages puissants, mais mal utilisées, elles pourraient se retourner contre vous et vous faire chuter.

L'effet de ces armes s'applique en début de tour uniquement lorsque c'est à vous de répondre à une question, et non lorsque vous avez atterri dessus après avoir répondu à une question.

LE SNIPER

Choisissez une victime parmi les joueurs. Si vous répondez bien, vous gagnez +10 de QI tandis que votre victime perd -30 de QI. En cas de mauvaise(s) réponse(s), vous seul perdez le nombre de points de QI indiqué sur la carte question.



LE GRAPPIN

Choisissez un joueur que vous voulez aider. Si vous répondez bien, vous regagnez tous les deux +10 de QI. En cas de mauvaise(s) réponse(s), vous seul perdez le nombre de points de QI indiqué sur la carte question.



LA DYNAMITE

Si vous répondez bien, vous regagnez +10 de QI. En cas de mauvaise(s) réponse(s), vous perdez -20 de QI en plus du malus de QI indiqué sur la carte question.



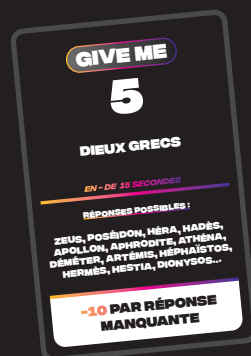
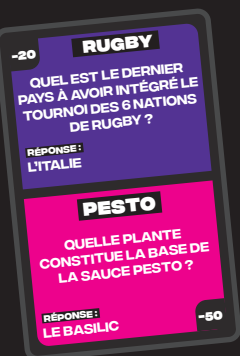
LE JETPACK

Si vous répondez bien, vous regagnez +30 de QI. En cas de mauvaise(s) réponse(s), vous perdez le nombre de points de QI indiqué sur la carte question.



L'ARMAGEDDON

Si vous répondez bien, vous regagnez +10 de QI et tous les autres joueurs perdent -20 de QI. En cas de mauvaise(s) réponse(s), vous seul perdez le nombre de points de QI indiqué sur la carte question.



GIVE ME 5

Vous devez citer 5 éléments sur un thème donné en moins de 15 secondes. Soyez rapide, car vous perdez 10 points de QI par élément manquant !