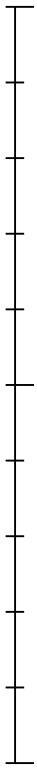
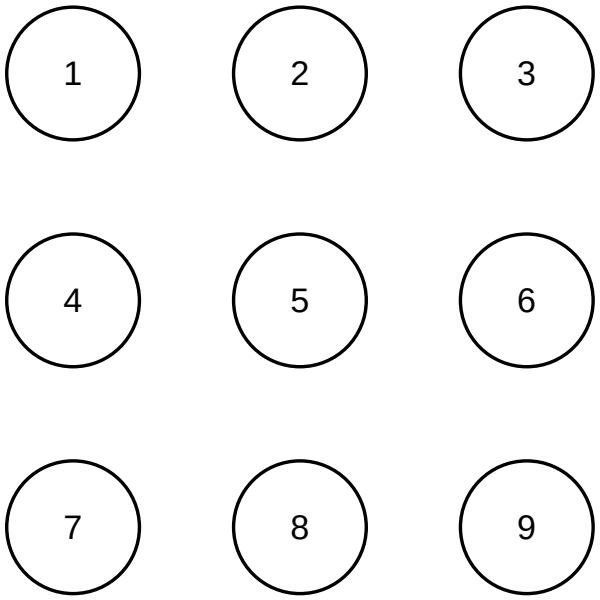
BLACKOPE | Suite de 1 à 9 — 90 mm

A4 · 1 page · Cadre / planche 102 × 102 mm · Taille réelle 100 %

Disposition 90 × 90 mm ; planche 102 × 102 mm

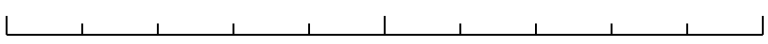


Y : 100 mm



Un essai par cercle, dans l’ordre de 1 à 9. Compter un point par cercle atteint. Maximum 9 points ; même distance pour comparer.

Date : _____ Série / score : _____ Notes : _____

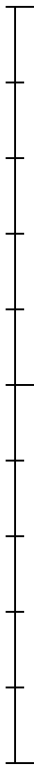


X : 100 mm — vérifier X et Y après impression

BLACKOPE | Morpion géométrique — 90 mm

A4 · 1 page · Cadre / planche 102 × 102 mm · Taille réelle 100 %

Dessin 90 × 90 mm ; planche 102 × 102 mm

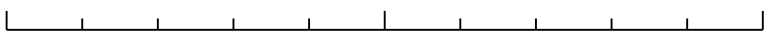


Y : 100 mm

1	2	3
4	5	6
7	8	9

Deux joueurs alternent un essai. Une case atteinte encore libre est attribuée au joueur. Aligner trois cases pour gagner ; un essai hors case ne marque rien.

Date : _____ Série / score : _____ Notes : _____

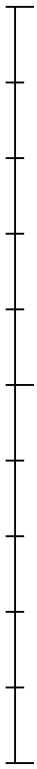


X : 100 mm — vérifier X et Y après impression

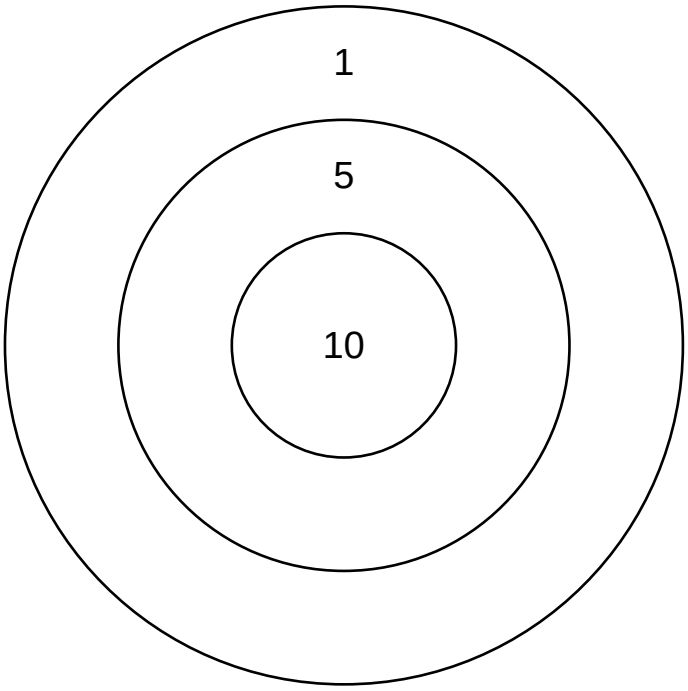
BLACKOPE | Trois zones à points — 90 mm

A4 · 1 page · Cadre / planche 102 × 102 mm · Taille réelle 100 %

Dessin 90 × 90 mm ; planche 102 × 102 mm

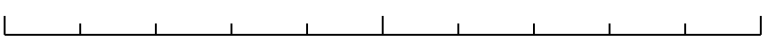


Y : 100 mm



Cinq essais sur le visuel. Centre = 10 points, couronne médiane = 5, couronne extérieure = 1. Sur une limite, retenir la valeur inférieure. Maximum 50 points.

Date : _____ Série / score : _____ Notes : _____

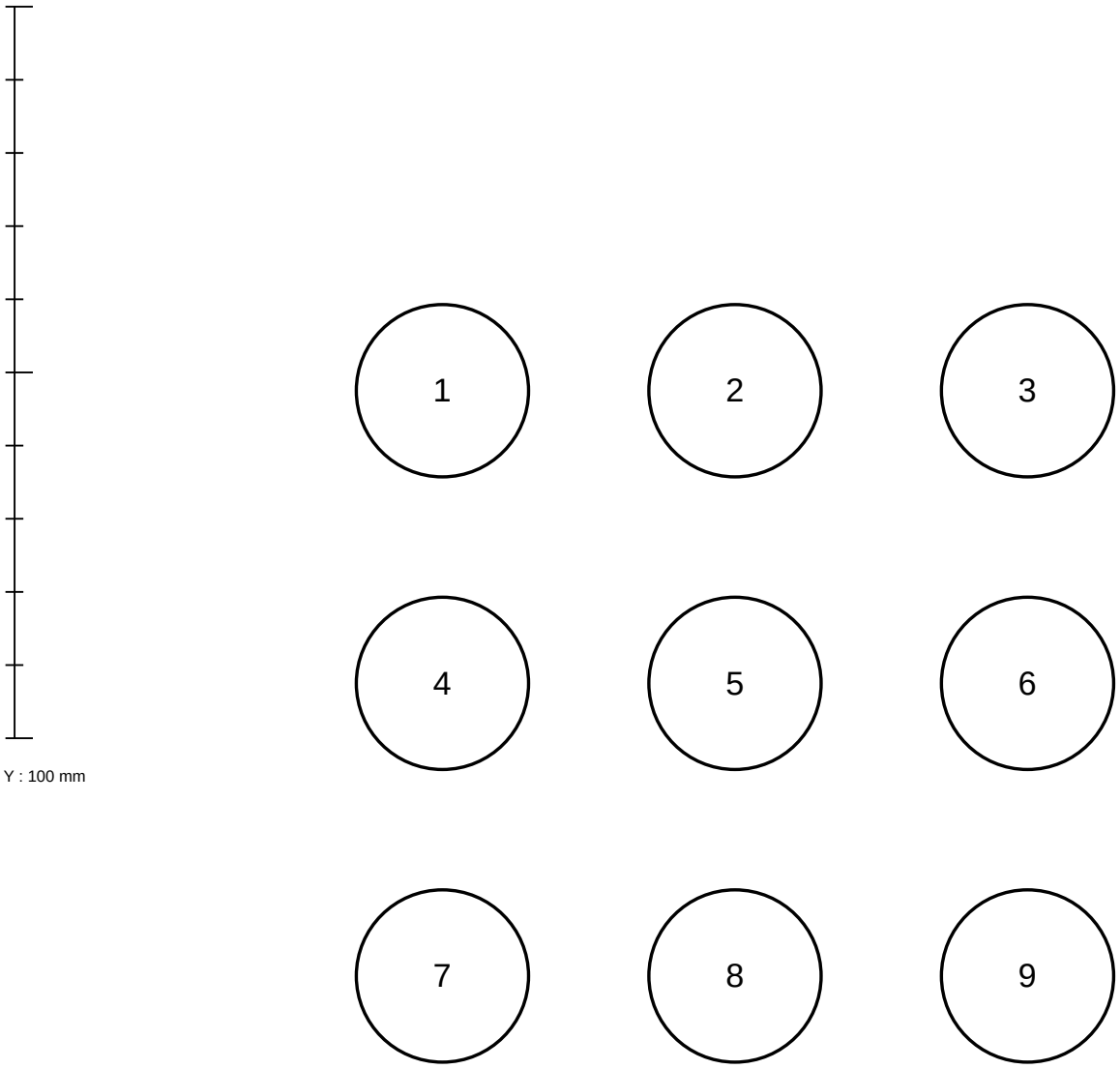


X : 100 mm — vérifier X et Y après impression

BLACKOPE | Suite de 1 à 9 — 120 mm

A4 · 1 page · Cadre / planche 132 × 132 mm · Taille réelle 100 %

Disposition 120 × 120 mm ; planche 132 × 132 mm



Y : 100 mm

Un essai par cercle, dans l’ordre de 1 à 9. Compter un point par cercle atteint. Maximum 9 points ; même distance pour comparer.

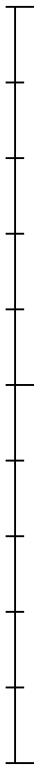
Date : _____ Série / score : _____ Notes : _____

X : 100 mm — vérifier X et Y après impression

BLACKOPE | Morpion géométrique — 120 mm

A4 · 1 page · Cadre / planche 132 × 132 mm · Taille réelle 100 %

Dessin 120 × 120 mm ; planche 132 × 132 mm

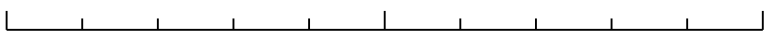


Y : 100 mm

1	2	3
4	5	6
7	8	9

Deux joueurs alternent un essai. Une case atteinte encore libre est attribuée au joueur. Aligner trois cases pour gagner ; un essai hors case ne marque rien.

Date : _____ Série / score : _____ Notes : _____

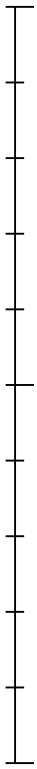


X : 100 mm — vérifier X et Y après impression

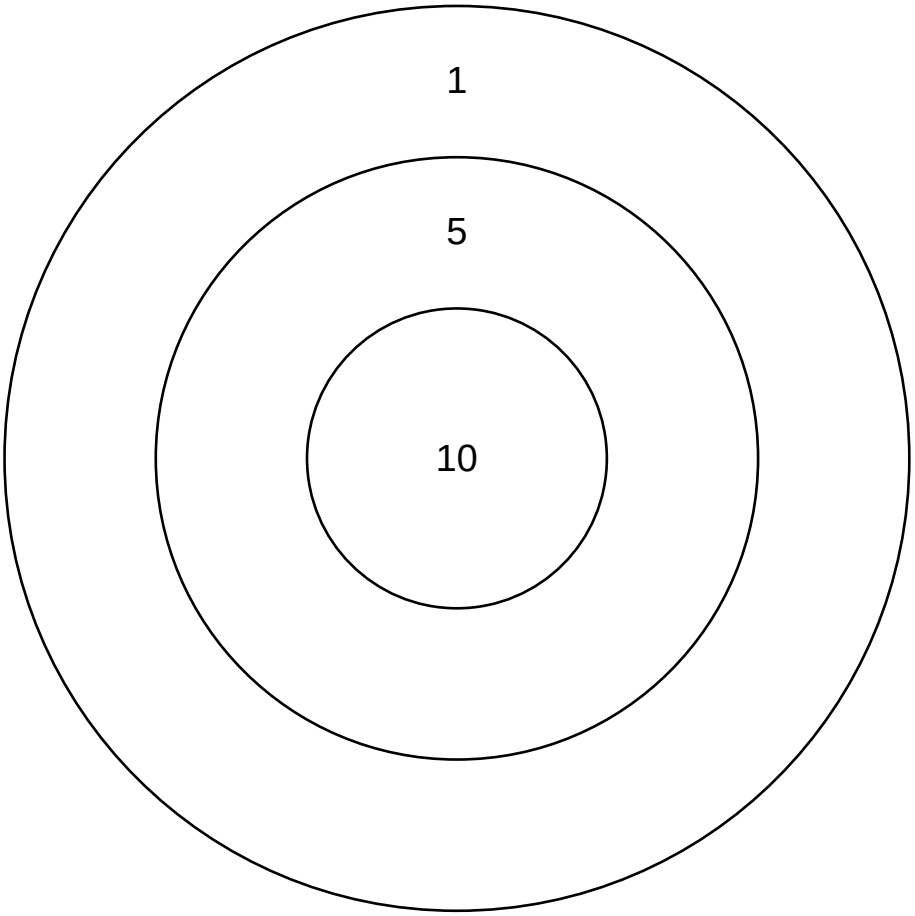
BLACKOPE | Trois zones à points — 120 mm

A4 · 1 page · Cadre / planche 132 × 132 mm · Taille réelle 100 %

Dessin 120 × 120 mm ; planche 132 × 132 mm

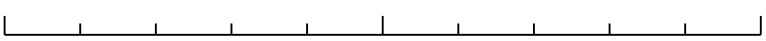


Y : 100 mm



Cinq essais sur le visuel. Centre = 10 points, couronne médiane = 5, couronne extérieure = 1. Sur une limite, retenir la valeur inférieure. Maximum 50 points.

Date : _____ Série / score : _____ Notes : _____

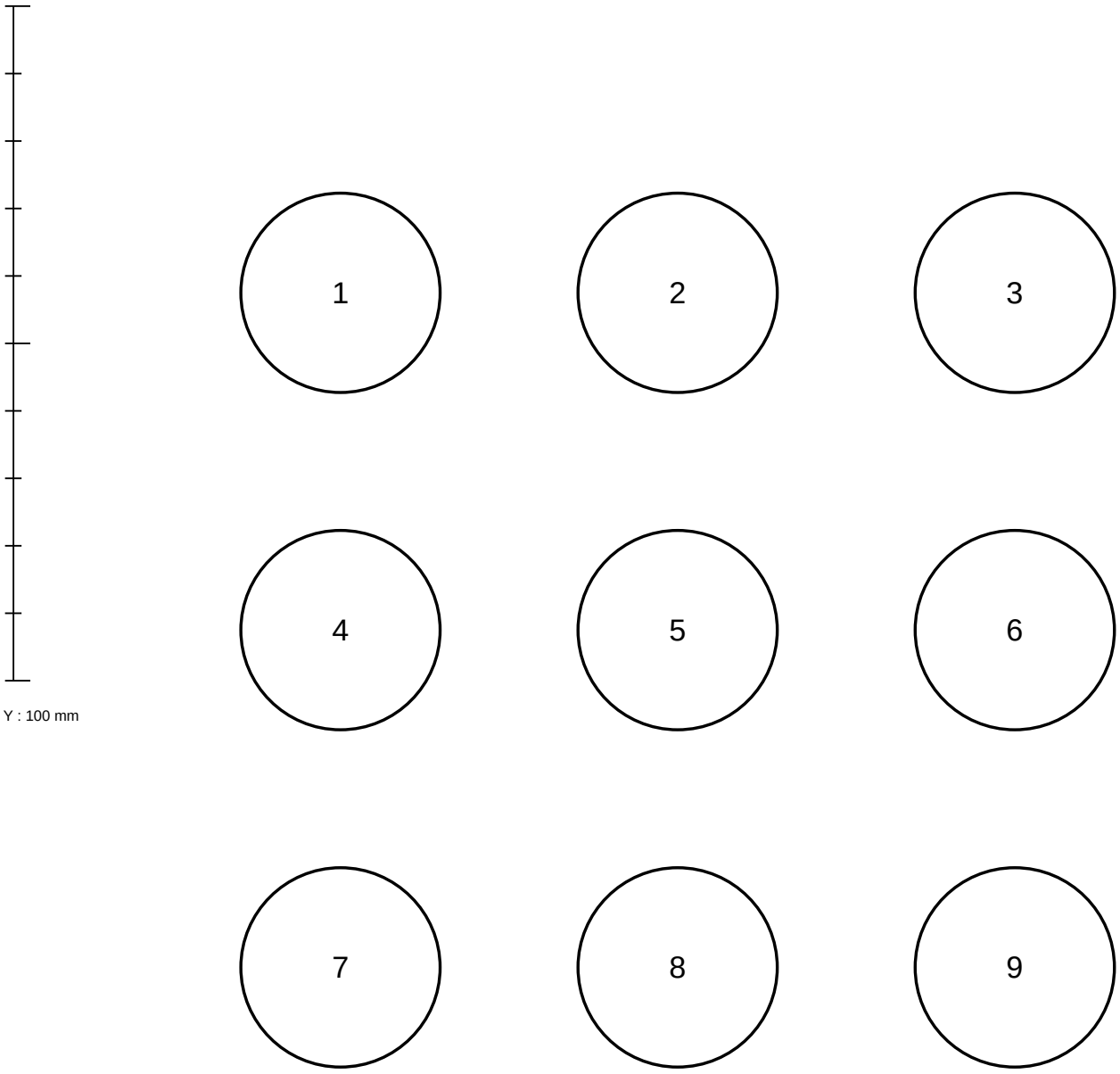


X : 100 mm — vérifier X et Y après impression

BLACKOPE | Suite de 1 à 9 — 150 mm

A4 · 1 page · Cadre / planche 162 × 162 mm · Taille réelle 100 %

Disposition 150 × 150 mm ; planche 162 × 162 mm



Y : 100 mm

Un essai par cercle, dans l'ordre de 1 à 9. Compter un point par cercle atteint. Maximum 9 points ; même distance pour comparer.

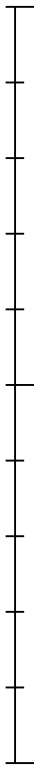
Date : _____ Série / score : _____ Notes : _____

X : 100 mm — vérifier X et Y après impression

BLACKOPE | Morpion géométrique — 150 mm

A4 · 1 page · Cadre / planche 162 × 162 mm · Taille réelle 100 %

Dessin 150 × 150 mm ; planche 162 × 162 mm

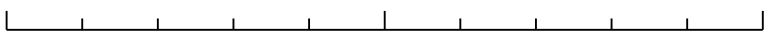


Y : 100 mm

1	2	3
4	5	6
7	8	9

Deux joueurs alternent un essai. Une case atteinte encore libre est attribuée au joueur. Aligner trois cases pour gagner ; un essai hors case ne marque rien.

Date : _____ Série / score : _____ Notes : _____

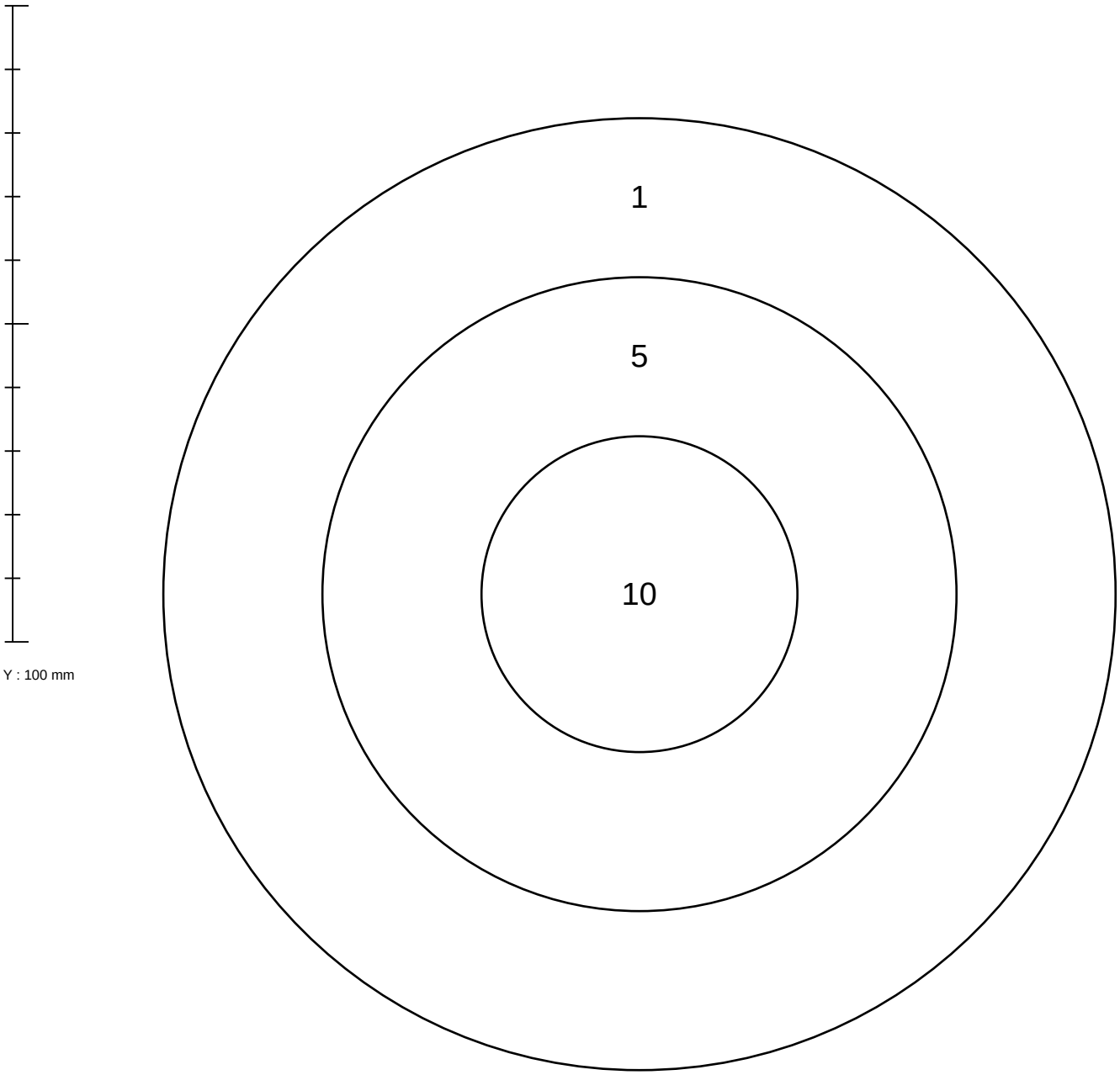


X : 100 mm — vérifier X et Y après impression

BLACKOPE | Trois zones à points — 150 mm

A4 · 1 page · Cadre / planche 162 × 162 mm · Taille réelle 100 %

Dessin 150 × 150 mm ; planche 162 × 162 mm



Y : 100 mm

Cinq essais sur le visuel. Centre = 10 points, couronne médiane = 5, couronne extérieure = 1. Sur une limite, retenir la valeur inférieure. Maximum 50 points.

Date : _____ Série / score : _____ Notes : _____

X : 100 mm — vérifier X et Y après impression