

Jeu No.1

1. Montez votre jeu en suivant les indications données sur les côtés du couvercle. Placez les boules blanches de façon à construire un "berceau" bien resserré.
2. Chaque joueur choisit une couleur et place les 8 billes de cette couleur dans la gouttière en face de lui. Quand il y a moins de 4 joueurs, les billes supplémentaires sont rangées dans leur sac.
3. Chaque joueur, à son tour, essaye de placer à l'aide de son bâtonnet une bille dans le "berceau" de boules blanches.
4. Si un joueur fait tomber une ou plusieurs billes de couleur, il les ramasse et les place dans sa gouttière.
5. La partie se poursuit, dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'au moment où un joueur réussit à placer toutes les billes de sa gouttière dans le "berceau" de boules blanches et gagne ainsi la partie. Une nouvelle partie peut alors commencer, le joueur placé à la gauche du précédent gagnant commençant la partie.
6. **IMPORTANT** : les joueurs doivent obligatoirement essayer de placer leur bille dans le berceau, même dans une situation qui leur semble "impossible" ; il est donc interdit de passer son tour

SUSPENSE

Wiggins
Wig **ape**
(Toys & Crafts)
Limited

CONTENU

1 BASE
1 PORTIQUE
32 BILLES DE COULEUR
12 BOULES ROUGES + 12 BLANCHES
6 CROCHETS + 6 BATONNETS

Jeu No.2

1. Chaque joueur prend 2 billes de chaque couleur, il a ainsi 8 billes au total, et les place dans sa gouttière. Quand il y a moins de 4 joueurs, les billes supplémentaires sont rangées dans leur sac.
2. Dans ce jeu les billes ont les valeurs suivantes :
bille verte : 1 point
bille jaune : 2 points
bille bleue : 3 points
bille rouge : 4 points
3. Chaque joueur, à son tour, essaye de placer, à l'aide de son bâtonnet, une bille dans le "berceau" de boules blanches. S'il fait tomber une ou plusieurs billes de couleurs, il les ramasse et les place dans sa gouttière.
4. Lorsqu'un joueur a réussi à placer toutes les billes de sa gouttière, il gagne la première manche de jeu.
5. Les autres joueurs comptent alors les points correspondant aux billes qui leur restent.
6. Les billes sont alors redistribuées et la manche suivante peut commencer.
7. Quand un joueur atteint un total de 100 points (ou tout autre total fixé à l'avance), il est éliminé.
8. La partie se poursuit jusqu'au moment où il ne reste plus qu'un seul joueur, qui est donc le vainqueur.
9. Vous pouvez aussi décider à l'avance d'un nombre déterminé de manches à jouer. Le gagnant est alors le joueur ayant obtenu au total le nombre le plus bas de points.

FAUTE

Si par accident, un joueur heurte le portique ou la base et fait ainsi tomber des billes de couleur, il doit les ramasser et les placer dans sa gouttière.