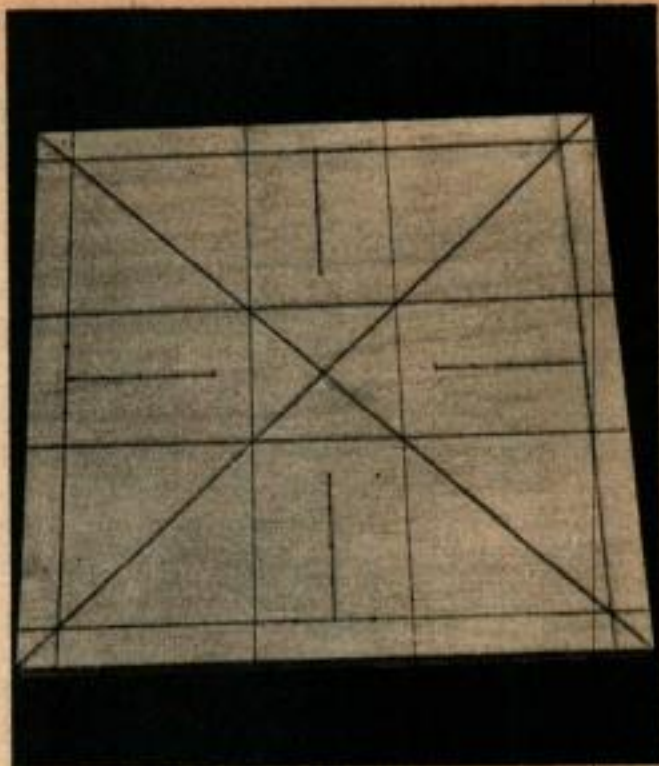


Le tracé de la planche de jeu se commence en tirant directement sur le contreplaqué de 10 mm des lignes à l'aide d'une règle plate, comme montré ci-dessus.



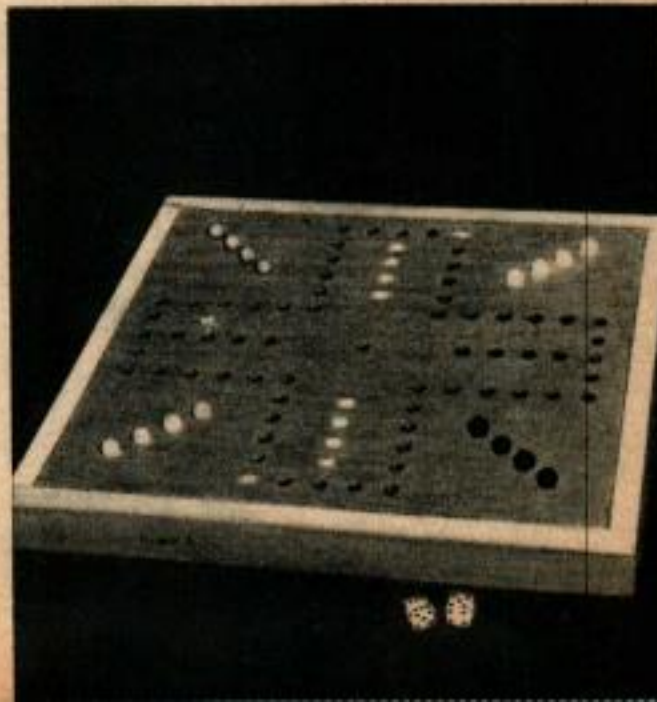
Le tracé se compose des carrés de base de 125 mm placés dans les coins et des diagonales et des lignes courtes du but.



Ci-dessus, les trous sont marqués à 25 mm d'intervalle, puis percés avec un foret de 12 ou 15 mm à la profondeur juste nécessaire pour retenir une bille. La planche est poncée après perçage pour supprimer les traits au crayon, puis reponcée après peinture des trous, voir ci-dessous.



Noter ci-dessus que les trous de la base, du point de départ et du but sont peints de couleurs assorties à un jeu de quatre billes. La photo ci-dessous montre le jeu terminé, recouvert tout entier de vernis incolore. La baguette est facultative.



UN NOUVEAU JEU DE SOCIÉTÉ

CE nouveau jeu peut procurer des heures de distraction à deux, trois ou quatre joueurs. La partie se déroule sur une planche confectionnée d'après les données ci-dessous; le vainqueur est celui qui arrive le premier à déplacer quatre billes de la base jusqu'au but en passant par le centre du tracé en croix. Les mouvements se déterminent en jetant une paire de dés. Lorsque la bille d'un des joueurs tombe sur un trou occupé par un autre joueur, le premier doit remettre sa bille à la base de départ. Le jeu tourne sur la planche dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur sortant le plus gros numéro avec les dés commence la partie. Ainsi que les autres joueurs, il dispose de quatre billes, dont la couleur correspond à celle de sa base. Les billes sont placées dans les quatre trous de la base qui se trouvent à la gauche du joueur. Il lance une fois les dés et doit sortir soit un 6, soit un 1, pour poser une bille sur le point de départ. Une fois sur le point de départ, la bille est déplacée au coup de dés suivant du joueur. Une seule bille pouvant être déplacée pour chaque dé, le joueur doit avoir deux billes engagées dans la partie pour utiliser les numéros de ses deux dés. Les joueurs doivent obligatoirement faire avancer leurs billes lorsque c'est possible, mais ils peuvent déplacer l'une ou l'autre des billes engagées en comptant d'après l'un ou l'autre des dés.

Le joueur qui amène un 6 bénéficie d'un coup de dés supplémentaire, et, en déplaçant sa bille autour du jeu, il peut dépasser celle d'un autre joueur, mais pas une des siennes. Une bille peut être placée dans l'espace central chaque fois que le compte final se termine sur le centre, à condition que le centre soit atteint d'un des trois premiers trous de coin, dans le



sens des aiguilles d'une montre en partant du joueur. Remarquer les flèches. Pour quitter le centre, le joueur doit amener un 1. Il place alors sa bille dans le coin situé juste à droite de son but. Les billes doivent être jouées en passant par le point de départ jusqu'au but, qu'elles doivent atteindre sur le compte final d'un coup de dés. Un compte partiel de l'un ou l'autre des dés ne peut être utilisé.

