



## The crazy crocodiles

for 2 to 4 players.

A = hole to put in the pieces before you start playing

B = lever to shoot the pieces into the field

C = field

D = tail of the crocodile. Pushing it forward, the head of the crocodile turns to the middle of the field. Automatic return of the tail.

E = basin to catch the pieces rolling in through the head of the crocodile.

You'll discover innumerable varieties to play this game. Here we show you the rules of three different games:

### Number 1

Each player has 5 pieces of the same colour and puts them into hole A. Using lever B, the players shoot all their pieces into field C. Upon the starting signal "GO", they try to catch as many pieces as possible. The player who finally has the greatest number of pieces, wins the game.

### Number 2

Each player has five pieces of the same colour and puts them into hole A. Then everyone shoots **only one** piece into field C, using lever B. Each player tries to catch as many pieces as possible, until there are no more pieces on field C. Afterwards all the players again shoot **just one** piece into field C. This procedure is repeated with the three remaining pieces, too. The one with the most pieces at the end of the game is the winner.

### Number 3

Each player has 5 pieces of the same colour and puts them into hole A. Handling lever B, everyone shoots his pieces into field C. The winner of the first two games starts playing. He can turn the mouth of the crocodile to the middle of the field as often as he catches a piece. After his first failure, the player with the second-best result of our games 1 and 2 tries to make his fortune with the pieces which remain in field C. He is followed by the third-best player, etc. He who finally has more pieces than the other players is the winner of the game.

And now, good luck!

## Les crocos gourmands

pour 2 à 4 joueurs de tous âges

A = creux pour mettre les billes avant la partie

B = levier pour lancer les billes sur la piste

C = piste de jeu

D = en poussant la queue du crocodile vers l'avant, sa tête avance vers le milieu de la piste. L'ensemble revient automatiquement.

E = Case dans laquelle les billes arrivent après que le crocodile les ait avalées.

Jeu aux possibilités illimitées! Voici les règles pour 3 parties:

### No. 1

Chaque joueur prend 5 billes de la même couleur et les met dans le creux A. Avec le levier B, toutes les billes sont lancées sur la piste. Après le «top» de départ, tous les joueurs essayent d'attraper autant de billes que possible. Le gagnant est celui qui en aura avalées le plus grand nombre.

### No. 2

Chaque joueur prend 5 billes de la même couleur et les met dans le creux A. Avec le levier B, chaque joueur ne lance **qu'une seule bille** sur la piste. Chacun essaie ensuite d'attraper autant de billes que possible jusqu'à ce que la piste soit vide. Les joueurs lancent ensuite leur 2ème bille. Avec les 3 billes restantes, on procède de même. Le gagnant est encore celui qui aura ramassé le plus grand nombre de billes.

### No. 3

Chaque joueur reçoit 5 billes de la même couleur et les met dans le creux A. Avec le levier B, chaque joueur lance toutes ses billes sur la piste. Le gagnant de la partie précédente commence. Il peut envoyer son crocodile sur la piste tant qu'il réussit à avaler des billes. Dès qu'il rate un coup, il doit s'arrêter. C'est alors au joueur suivant de tenter sa chance et ainsi de suite. Comme dans les deux premières parties, le gagnant est celui qui a avalé le plus de billes.

Amusez-vous bien!