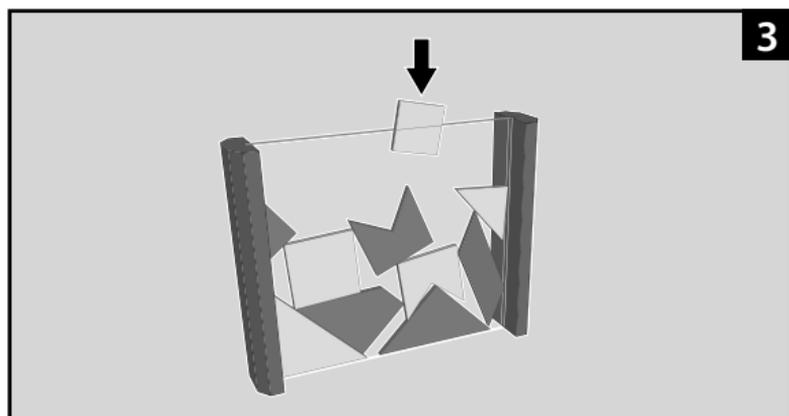
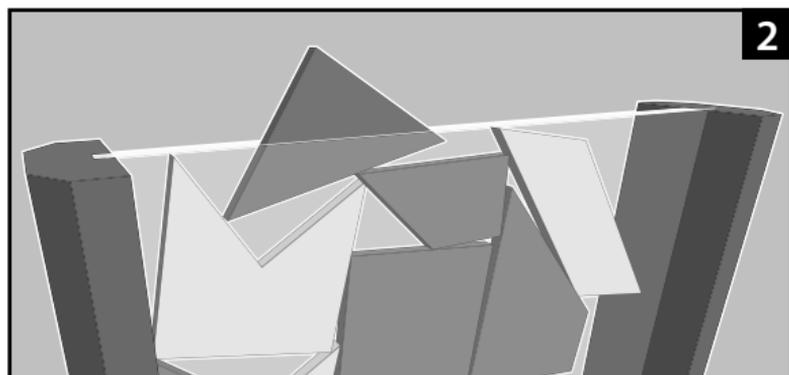
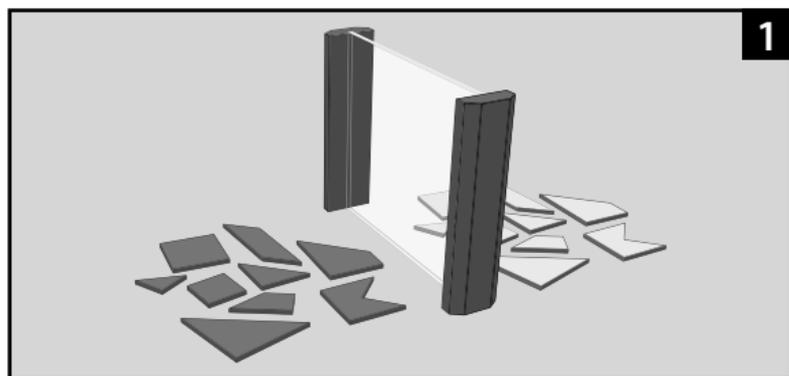




BATIK®

Gigamic



# BATIK<sup>®</sup>

## PRESENTATION ET PREPARATION

- Un tableau de jeu avec deux parois verticales translucides, 9 pièces claires, 9 pièces foncées.
- Un tirage au sort détermine qui joue les claires et qui joue les foncées. - Les 2 joueurs se placent face au tableau de jeu et disposent leurs pièces devant eux (fig.1).

## UNE PARTIE

### BUT DU JEU

Obliger l'adversaire à jouer une pièce débordant du tableau de jeu (fig.2).

### DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Clair commence; à tour de rôle, chaque joueur choisit une de ses pièces, l'insère dans le tableau de jeu (fig.3) puis la laisse tomber, en respectant les règles suivantes:

- La pièce doit glisser au fond du tableau de jeu sans être poussée; il est interdit d'en «forcer» l'introduction;
- il est interdit de bouger le tableau de jeu pour modifier l'emplacement des pièces déjà jouées.

### FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur dont une pièce dépasse du bord supérieur du tableau de jeu perd la partie (fig.2).

### DUREE D'UNE PARTIE:

quelques minutes.

## UN MATCH

### BUT DU MATCH

Amener l'adversaire à manquer de pièces pour finir une partie.

### DÉROULEMENT D'UN MATCH

Les joueurs jouent des parties successives (cf ci-dessus) avec les règles complémentaires suivantes (fig.2):

- à la fin de chaque partie, la pièce qui dépasse du plateau est retirée du jeu pour les parties suivantes;
- le perdant de la partie perd cette pièce jusqu'à la fin du match;
- le gagnant de chaque partie commence la partie suivante.

### FIN DU MATCH

Le match prend fin lorsqu'un joueur épuise son stock de pièces avant la fin d'une partie en cours: il n'a plus assez de pièces pour finir cette partie, et l'adversaire gagne le match.

### DUREE D'UN MATCH:

5 À 20 minutes.

GB / USA

The creator of each Gigamic game earns royalties on each game sold! Don't hesitate writing us at Gigamic to propose a game you yourself may have designed.

FR

L'auteur de chaque jeu Gigamic perçoit des royalties pour chaque jeu vendu... N'hésitez pas à envoyer toute proposition de jeu de votre conception en écrivant à Gigamic.

DE

Des Erfinder erhält Tantiemen für jedes verkaufte Spiel. Zögern Sie daher nicht, alle von Ihnen entwickelten Ideen Für Spiele an Gigamic einzusenden.

ES

El autor percibe royalties por cada juego vendido... No dude en enviar cualquier propuesta de juego que Ud. haya creado escribiendo a Gigamic.

IT

L'autore percepisce i diritti d'autore per ogni gioco venduto... Non esitate ad inviare proposte di giochi da voi creati, scrivendo a Gigamic.

NL

Auter ontvangt royalties voor ieder verkocht spel... Aarzel niet spelvoorstel dat u zelf heeft uitgedacht op te sturen door te schrijven naar Gigamic.

PT

o autor cobra direitos por cada jogo vendido... Não hesite em enviar toda e qualquer proposta de jogo concebido por si, escrevendo a Gigamic.

Gigamic  
B.P. 30

F - 62930 WIMEREUX - FRANCE  
[www.gigamic.com](http://www.gigamic.com)

[www.gigamic.com](http://www.gigamic.com)