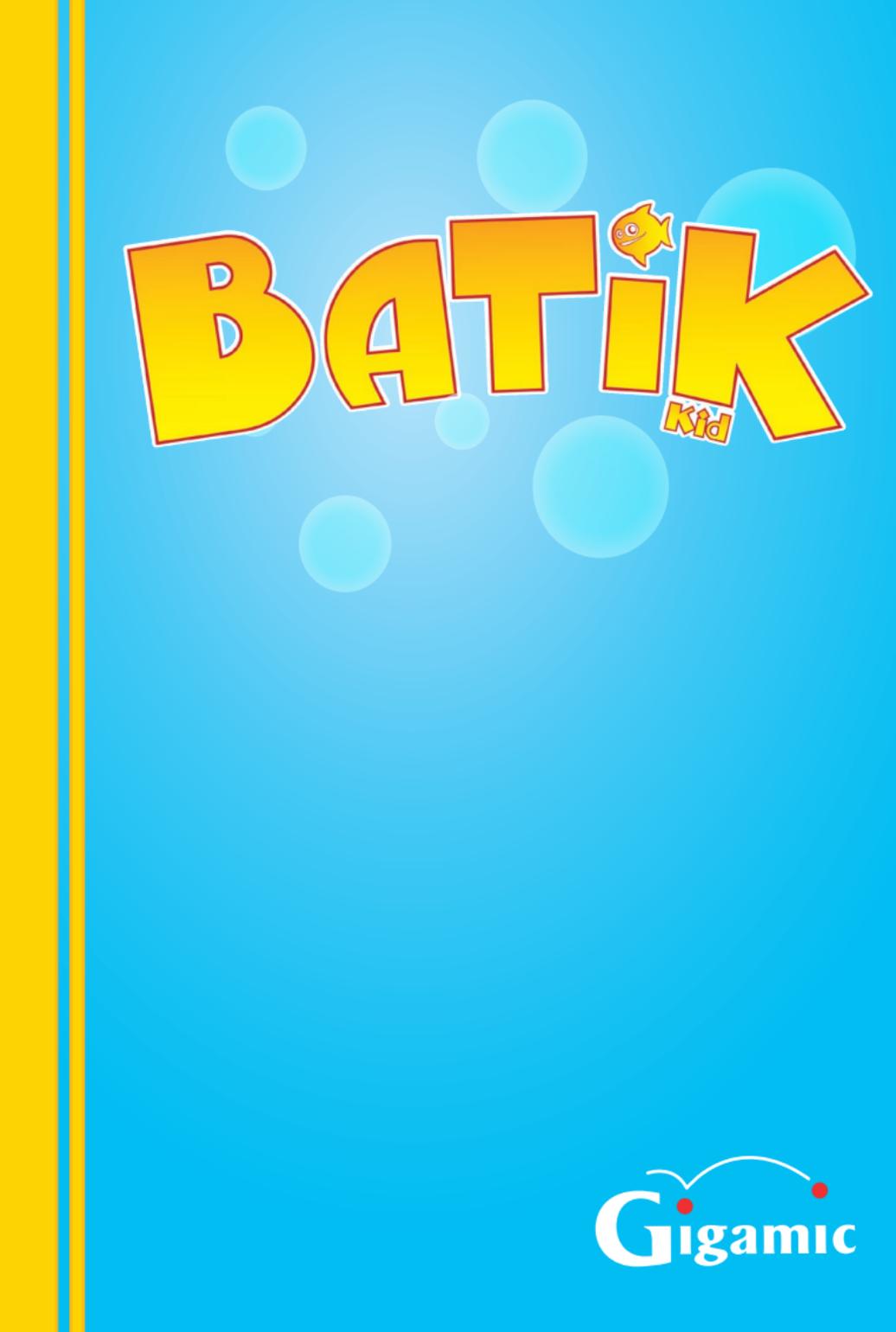


# BATIK

Kid



Gigamic

## PREPARATION

Un tirage au sort détermine qui joue les orange et qui joue les jaunes. Les 2 joueurs se placent face au bassin et disposent leurs animaux devant eux (fig. 1).

## UNE PARTIE

### **BUT DU JEU**

obliger l'adversaire à jouer un animal débordant du bassin (fig. 3).

### **DÉROULEMENT D'UNE PARTIE**

Orange commence; à tour de rôle, chaque joueur choisit un de ses animaux, le plonge dans le bassin et le laisse tomber: l'animal doit glisser au fond sans être poussé; il est interdit de forcer (fig. 2).

### **FIN DE LA PARTIE**

Le premier joueur dont un animal déborde du bassin perd la partie (fig. 3).

## UN MATCH

**BUT DU JEU :** amener l'adversaire à manquer d'animaux pour finir une partie.

### **DÉROULEMENT D'UN MATCH**

Les joueurs jouent des parties successives (cf. ci-dessus).

A la fin de chaque partie, l'animal qui déborde du bassin est retiré du jeu pour les parties suivantes: le perdant perd cette pièce jusqu'à la fin du match. Le gagnant d'une partie commence la suivante.

### **FIN DU MATCH**

Le match prend fin lorsqu'un joueur n'a plus d'animal à jouer au cours d'une partie : l'adversaire a gagné le match.

