

PREPARATION

Un tirage au sort détermine qui joue les bleus et qui joue les verts. 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

Bleu 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.

d'après un concept de Kris Burm.
© & © Copyright 2004 Gigamic

