

F

BATIK

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

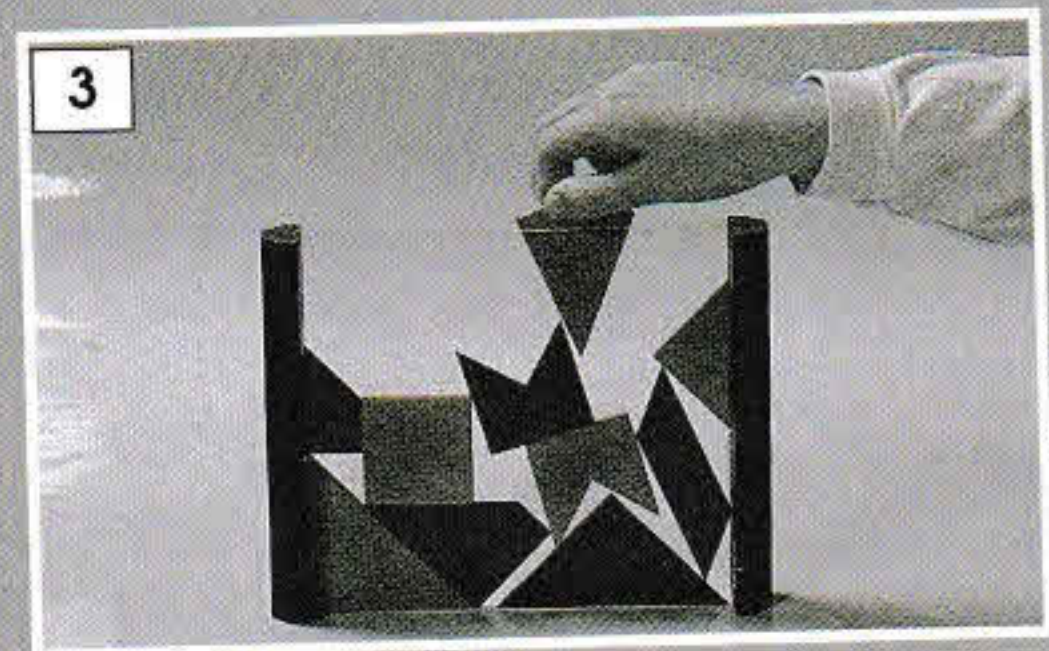
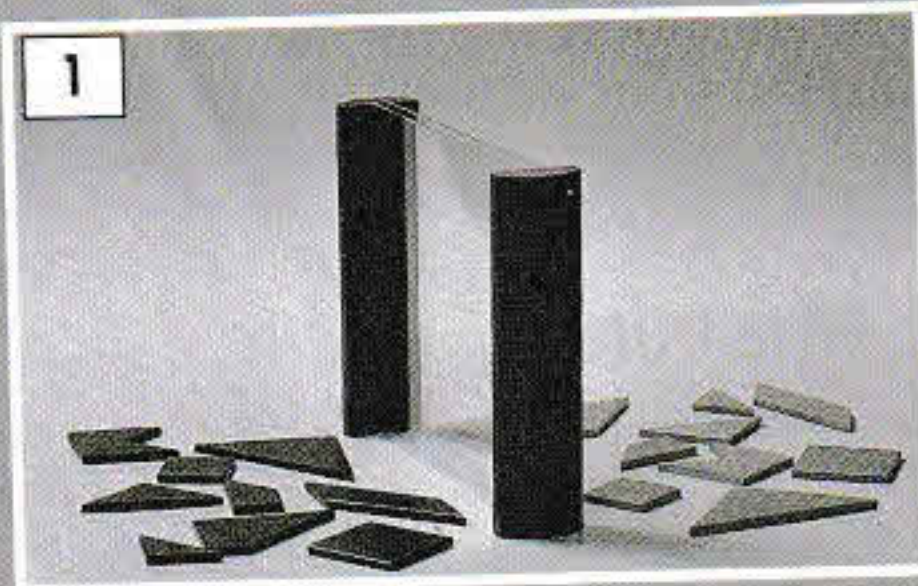
Le match prend fin lorsqu'un joueur épuise son stock de pièces avant la fin d'une partie en cours; il n'a plus assez de pièces pour finir cette partie, et l'adversaire gagne le match.

DUREE D'UN MATCH:
5 À 20 minutes.

6

Un jeu de Kris Burm ® & © Copyright 1997 Gigamic S.A

BATIK



7