

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

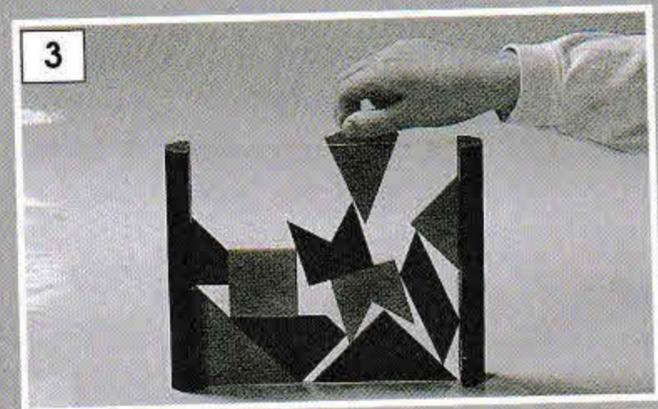
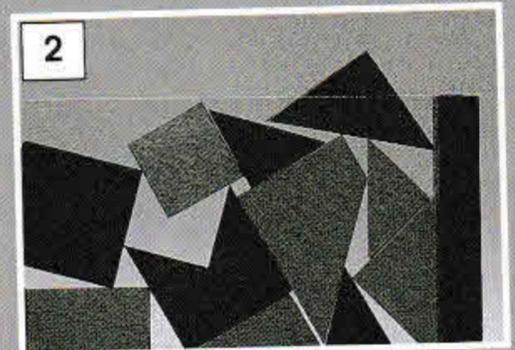
Le match prend fin lorsqu'un joueur épuise son stock de pièces avant la fin d'une partie en cours; il n'a plus assez de pièces pour finir cette partie, et l'adversaire gagne le match.

**DUREE D'UN MATCH:**  
5 À 20 minutes.

6

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

## BATIK



7