1569

BATIK

Gigamic

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

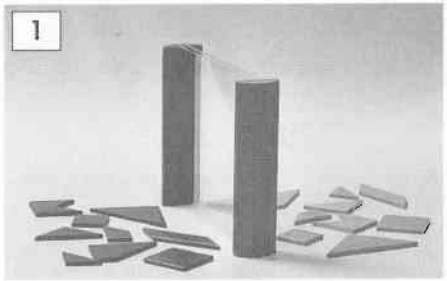
BUT DU MATCH
Amener l'adversaire à manquer de pièces pour finir une partie.

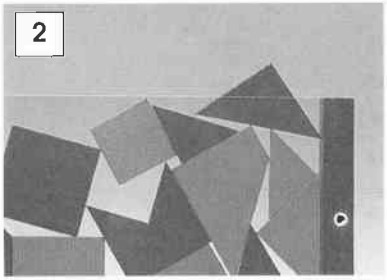
DÉROULEMENT D'UN MATCH
Les joueurs jouent des parties successives (cf ci-dessus) avec les règles complémentaires suivantes (fig.2):
- à la fin de chaque partie, la pièce qui dépasse du plateau est retirée du jeu pour les parties suivantes;
- le perdant de la partie perd cette pièce jusqu'à la fin du match;
- le gagnant de chaque partie commence la partie suivante.

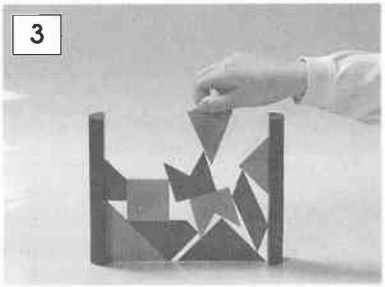
FIN DU MATCH
Le match prend fin lorsqu'un joueur épuise son stock de pièces avant la fin d'une partie en cours : il n'a plus assez de pièces pour finir cette partie, et l'adversaire gagne le match.

DUREE D'UN MATCH:
5 A 20 minutes.

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







VORSTELLUNG UND VORBEREITUNG
- Ein vertikales, durchsichtiges Spielfeld, 9 helle Spielteile, 9 dunkle Spielteile,
- Das Los entscheidet darüber, wer mit den hellen und wer mit den dunklen Teilen spielt
- Die 2 Spieler plazieren sich auf jeder Seite des Spielfeldes, und legen ihre Spielteile vor sich (abb.1).

EINE RUNDE

SPIELZIEL
Man muß den Gegner zwingen, ein Spielteil so zu spielen, daß es [illegible] das Spielfeld hinausragt (abb.1).

ABLAUF EINER PARTIE
Hell fängt an. Abwechselnd wählt jeder Spieler eines seiner Teile, setzt es in das Spielfeld ein und lässt es fallen (abb.3), indem er folgende Regeln beachtet:
- Das Teil muss von selbst in das Spielfeld gleiten, es darf nicht geschoben werden; es ist daher auf keinen Fall möglich, die Eingabe eines Teils zu "forcieren";
- Es ist verboten, das Spielfeld zu bewegen, um die Stellung der schon gespielten Teile zu beeinflussen.

ENDE EINER PARTIE
Der erste Spieler, dessen Spielteil über den oberen Rand des Spielfeldes reicht, verliert die Partie (abb.2).

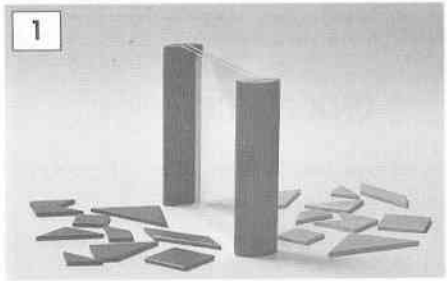
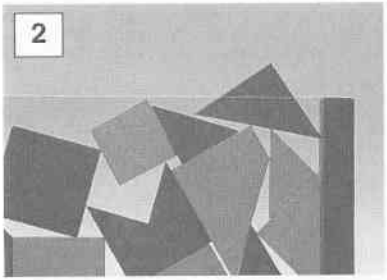
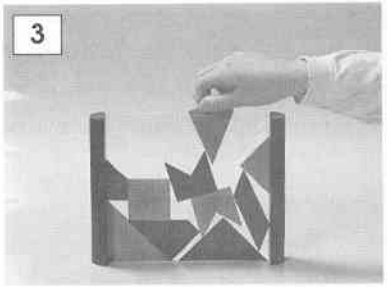
DAUER EINER PARTIE
Einige Minuten.

EIN TURNIER

ZIEL DES SPIELS
Den Gegner soweit bringen, dass ihm Teile fehlen, um die Runde zu Ende zu führen.

ABLAUF EINES TURNIERS
Die Spieler spielen die aufeinanderfolgenden Runden (vgl. oben) nach den folgenden Regeln (abb.2):
- Am Ende einer Spielrunde wird das Teil, das aus dem Spielfeld hinausragt aus dem Spiel gezogen für die folgenden Runden: Der Verlierer verliert dieses Teil bis zum Ende des Turniers.
- Der Gewinner einer Runde beginnt auch die folgende Runde.

ENDE DES TURNIERS
Das Turnier ist zu Ende, wenn ein Spieler seine ganzen Spielteile im Laufe einer Runde verbraucht hat:
Er hat keine Teile mehr, um weiter zu spielen und der Gegner gewinnt das Turnier.

DAUER EINES TURNIERS
5 bis 20 Minuten.

Ein Spiel von Kris Burm. © & ® 1997 Gigamic S.A