



BATIK®

Gigamic



10-year guarantee - Garantie 10 ans
10 jährige Garantie - Garantie 10 jaar
10 años de garantía - Garanzia 10 anni

GB/
USA

We offer free replacement of all game pieces for 10 years, simply by sending us a letter!

FR

Nous vous garantissons le remplacement gratuit de toute pièce de jeu, sur simple demande par courrier !

D

Wir ersetzen Ihnen auf einfache schriftliche Anfrage 10 Jahre lang kostenlos jedes Spielteil!

NL

We garanderen u dat we de stucken van onze spellen gedurende 10 jaar gratis vervangen, op simpel verzoek per post.

ESP

Durante 10 años, sustitución gratuita de cualquier pieza del juego, mediante simple petición por correo.

IT

Per 10 anni, sostituzione gratuita di qualsiasi pezzo del gioco: basterà farne semplice richiesta per posta.

POR

Substituição gratuita, durante 10 anos, de todas as peças do jogo, através de um simples pedido enviado por via postal!

BATIK®

USA / GB	Rules of the game	4
FR	Règles du jeu	6
DE	Spielregeln	8
NL	Spelregels	10
ES	Reglas del juego	12
IT	Regole del gioco	14
PT	Regras do jogo	16
DK	Spilleregler	18
NO	Spilleregler	20
SE	Spelregler	22
FI	Pelisäännöt	24
GR	ΚΑΝΟΝΑΣ	26
IL	קְהִלַּת הַחֹמֶשׁ	28
CN	比赛规则	30
KR	게임 규칙	32
JP	ゲームの規則	34
AR	المقدمة والاستعداد	36
RU	Правила игры	38
EE	Mängu reeglid	40
SI	Pravila igre	42

BATIK 02 2006

Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver.
Not suitable for children under 3 years, because small parts could be swallowed. Keep this information and address for future reference.
Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet, da keine Teile verschluckt werden können. Wir empfehlen Ihnen, die Firmeninformationen aufzubewahren.
Niet geschikt voor kinderen beneden de 3 jaren. Bevat kleine onderdelen, die ingeslikt kunnen worden. Informatie bewaren voor referentie.
Non adatto per bambini inferiori a 3 anni poiché i pezzi piccoli potrebbero essere ingoiati. Conservare la confezione per riferimenti futuri.
No conviene para niños menores de 3 años por el riesgo de atragantarse con partes pequeñas. Guarde esta información para el futuro.



WARNING
CHOKING HAZARD - Small Parts
Not for children under 6 years.
Do not put gamepieces in mouth.

FROM A CONCEPT PRODUCE BY KRIS BURM

® & © Copyright 1997 Gigamic

B.P. 30

F - 62930 WIMEREUX - FRANCE

PRESENTATION AND PREPARATION

- One upright translucent game board, 9 light coloured pieces, 9 dark coloured pieces.
- A draw will decide who plays the light coloured pieces and who plays the dark coloured ones.
- The two players position themselves facing the game board and place their pieces in front of them (fig.1).

ONE GAME

PURPOSE OF THE GAME

To force the opponent to play a piece that sticks out above the upper edge of the board (fig.2).

HOW THE GAME IS PLAYED

The light colour begins. Each player in turn chooses one of his pieces, then inserts it into the board (fig.3) and lets it fall.

A piece may not be "forced" into the board, it must be dropped.

One is not allowed to move the board to change the position of the pieces already played.

END OF A GAME

The first player to play a piece which sticks out above the upper edge of the board, loses the game (fig.2).

PLAYING TIME

A few minutes.

A MATCH

PURPOSE OF A MATCH.

To force the opponent to run out of pieces, so that he cannot finish the running game.

HOW TO PLAY A MATCH.

The players play successive games.

At the end of each game, the piece sticking out of the board is taken out of play; it remains out of play for the further games.

The winner of a game starts the next one.

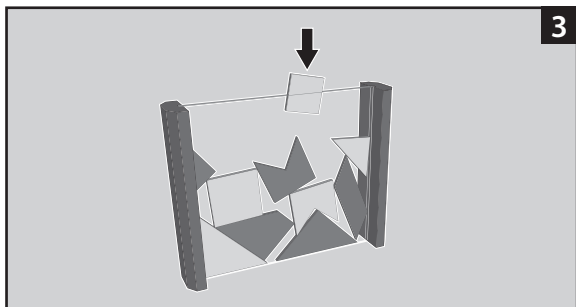
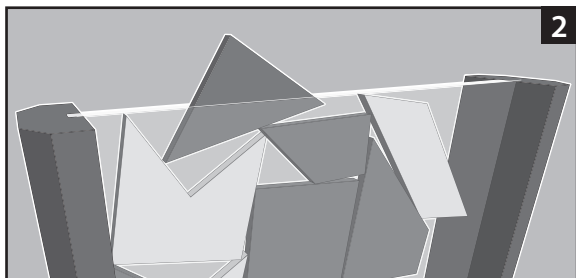
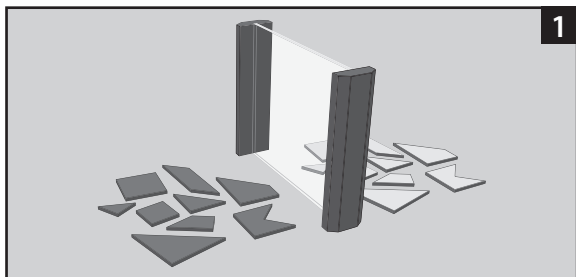
END OF A MATCH

A match ends when one of the players cannot continue the current game.

As soon as a player has run out of pieces, he loses; the other player is the winner.

PLAYING TIME

5 to 20 minutes.



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.

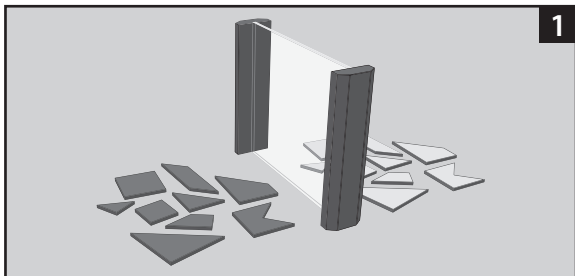
FIN DU MATCH

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.

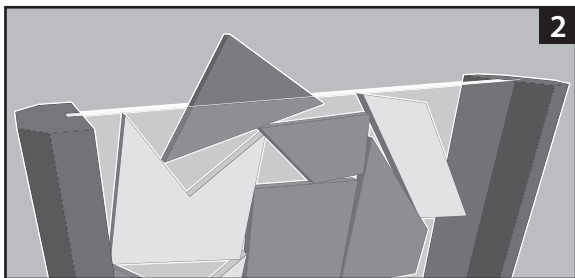
DUREE D'UN MATCH:

5 À 20 minutes.

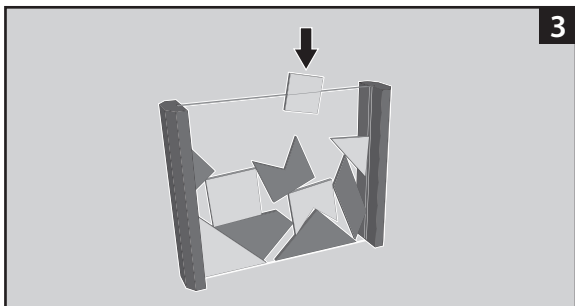
1



2



3



www.gigamic.com

GB / USA

The creator of each Gigamic game earns royalties on each game sold! Don't hesitate writing us at Gigamic to propose a game you yourself may have designed.

FR

L'auteur de chaque jeu Gigamic perçoit des royalties pour chaque jeu vendu... N'hésitez pas à envoyer toute proposition de jeu de votre conception en écrivant à Gigamic.

DE

Des Erfinder erhält Tantiemen für jedes verkaufte Spiel. Zögern Sie daher nicht, alle von Ihnen entwickelten Ideen Für Spiele an Gigamic einzusenden.

ES

El autor percibe royalties por cada juego vendido... No dude en enviar cualquier propuesta de juego que Ud. haya creado escribiendo a Gigamic.

IT

L'autore percepisce i diritti d'autore per ogni gioco venduto... Non esitate ad inviare proposte di giochi da voi creati, scrivendo a Gigamic.

NL

Auter ontvangt royalties voor ieder verkocht spel... Aarzel niet spelvoorstel dat u zelf heeft uitgedacht op te sturen door te schrijven naar Gigamic.

PT

o autor cobra direitos por cada jogo vendido... Não hesite em enviar toda e qualquer proposta de jogo concebido por si, escrevendo a Gigamic.

Gigamic
B.P. 30

F - 62930 WIMEREUX - FRANCE
www.gigamic.com