

# BATIK



Kid

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 !

DE

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.

ES

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.

PT

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

# BATIK<sup>®</sup>

Kid

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
TW	四連戰	18

BATIK KID 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.

® & © Copyright 1997 Gigamic  
B.P. 30

F - 62930 WIMEREUX - FRANCE

## SETTING UP

A draw determines which player plays orange and which player plays yellow. The 2 players face the tank with their fish laid out in front of them (Fig. 1).

## PLAYING A GAME

### **OBJECT OF THE GAME**

To force your opponent to play a fish that sticks out over the top of the tank (Fig. 3).

### **PLAYING THE GAME**

The player playing yellow begins. Each player in turn chooses one of his fish. He inserts it into the tank and lets it drop: the player must drop his fish without pushing it. The fish must not be forced into the tank (Fig. 2).

### **WINNING**

The first player to play a fish that sticks out over the top of the tank is the loser (Fig. 3).

## PLAYING A MATCH

**OBJECT OF THE GAME:** To force your opponent to run out of pieces, so that he cannot finish a game.

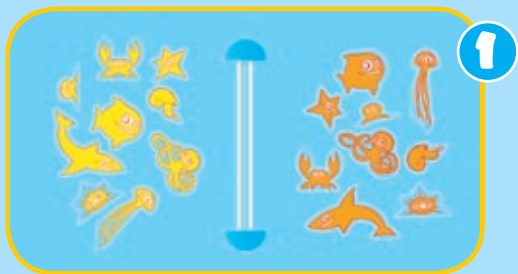
### **PLAYING A MATCH**

The players play several successive games (see above).

At the end of each game, the fish sticking out of the tank is taken out of play. It remains out of play until the end of the match. The winner of a game starts the next one.

### **WINNING**

The match ends when one player has no fish left to continue playing. His opponent is the winner.



## PREPARATION

Un tirage au sort détermine qui joue les orange et qui joue les jaunes. 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**

Orange 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.

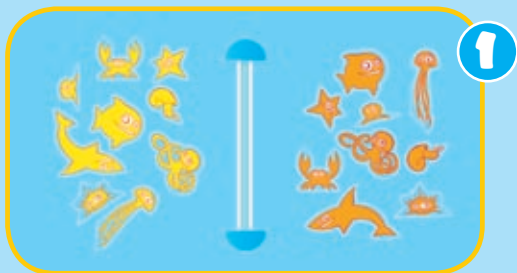
### **DÉROULEMENT D'UN MATCH**

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.



- 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.