

BATIK

Kid

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Игроки договариваются о том, кто будет играть оранжевыми рыбами, а кто — желтыми. Игроки садятся лицом к аквариуму и помещают своих рыб перед собой (рис.1).

ОДНА ИГРА

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Добиться того, чтобы противнику пришлось сыграть такой рыбой, которая останется за пределами аквариума (рис. 3).

ХОД ИГРЫ

Игру начинает игрок с желтыми рыбами. Игроки по очереди выбирают одну из своих рыб и помещают ее в аквариум, позволяя ей свободно упасть.

Рыбу нельзя помещать в аквариум, применяя силу, ее можно только забрасывать (рис. 2).

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Первый игрок, разыгрывающий рыбу, край которой остается за пределами аквариума, проигрывает в игре (рис. 3).

МАТЧ

ЦЕЛЬ МАТЧА

Заставить противника истратить всех своих рыб, чтобы он не смог закончить начатую игру.

ХОД МАТЧА

Игроки разыгрывают несколько игровых партий подряд (см. выше). По окончании каждой партии рыбу, оставшуюся за пределами аквариума, изымают из игры. Она остается вне игры в течение всех последующих партий до конца матча.

Победитель партии начинает следующую партию.

ОКОНЧАНИЕ МАТЧА

Матч завершается, когда один из игроков больше не может продолжать начатую игровую партию — у него нет ни одной рыбы, чтобы поместить в аквариум.

Как только у игрока заканчиваются фигуры, он проигрывает, и победителем становится его противник.

SAGATAVOŠANĀS SPĒLEI

Spēlētāji vienojas, kurš spēlēs ar oranžajām un kurš ar dzeltenajām zivīm. Abi spēlētāji apsēžas ar sejām pret akvāriju un izvieto zivis savā priekšā (1. att.).

VIENA SPĒLE

SPĒLES MĒRĶIS

Piespiest pretinieku izspēlēt tādu zivi, kura paliek virs akvārija līmeņa (3. att.).

SPĒLES GAITA

Spēli sāk spēlētājs ar dzeltenajām zivīm. Spēlētāji pamīšus izvēlas vienu no savām zivīm un ievieto to akvārijā, ļaujot tai brīvi nokrist. Zivi nedrīkst ievietot akvārijā ar spēku, to drīkst tikai iemest (2. att.).

SPĒLES BEIGAS

Pirmais spēlētājs, kuram nākas izspēlēt zivi, kuras mala paliks virs akvārija malas līmeņa, zaudē spēli. (3. att.).

MAČS

MAČA MĒRĶIS

Piespiest pretinieku iztērēt visas savas zivis, lai viņš vairs nevarētu turpināt spēli.

MAČA GAITA

Spēlētāji izspēlē vairākas secīgas spēles partijas (skat. iepriekš). Katras spēles beigās zivs, kura ir pārsniegusi akvārija malas līmeni, tiek izņemta no spēles. Tā paliek ārpus spēles arī visas turpmākās partijas līdz mača beigām.

Partijas uzvarētājs uzsāk nākamo partiju.

MAČA BEIGAS

Mačs beidzas, kad viens no spēlētājiem vairs nevar turpināt iesāktu spēles partiju — viņam vairs nav nevienas zivs, ko ievietot akvārijā. Tiklīdz spēlētājam ir beigušās zivis, viņš zaudē; otrs spēlētājs ir uzvarētājs.

PASIRUOŠIMAS ŽAIDIMUI

Žaidėjai susitaria, kuris žais su oranžinėmis, o kuris su geltonomis žuvimis. Abu žaidėjai atsisėda veidu priešais akvariumą ir pasideda priešais save žuvis (1 pieš.).

PAPRASTAS ŽAIDIMAS

ŽAIDIMO TIKSLAS

Priversti priešininką padėti žuvį taip, kad ji liktų išlindusi virš akvariumo (3 pieš.).

ŽAIDIMO EIGA

Žaidimą pradeda žaidėjas su geltonomis žuvimis. Žaidėjai paeiliui pasirenka vieną iš savo žuvų ir meta ją į akvariumą, leisdami jai laisvai nukristi.

Žuvies negalima įstumti į akvariumą, panaudojant jėgą, ją galima tiktai įmesti (2 pieš.).

ŽAIDIMO PABAIGA

Žaidimą pralaimi tas žaidėjas, kurio įmestos žuvies dalis lieka išlindusi virš akvariumo krašto (3 pieš.).

MAČAS

MAČO TIKSLAS

Priversti priešininką išnaudoti visas savo žuvis, kad jis daugiau negalėtų tęsti žaidimo.

MAČO EIGA

Žaidėjai iš eilės sužaidžia kelias žaidimo partijas (žiūr. aukščiau).

Kiekvieno žaidimo pabaigoje žuvis, kuri yra išlindusi virš akvariumo krašto, yra išimama iš žaidimo. Ji nebedalyvauja visose kitose žaidimo partijose iki mačo pabaigos.

Partijos nugalėtojas pradeda naują partiją.

MAČO PABAIGA

Mačas baigiasi, kai vienas iš žaidėjų daugiau nebegali tęsti pradėtos žaidimo partijos — jis daugiau nebeturi nei vienos žuvies, kurią galėtų įmesti į akvariumą.

Kai tik žaidėjui baigiasi žuvis, jis pralaimi; antras žaidėjas tampa nugalėtoju.

MÄNGU ETTEVALMISTUS

Mängijad lepivad kokku, kes mängib oranžide ja kes kollaste kaladega. Mängijad istuvad teine teisel pool akvaariumi ning asetavad oma kalad enda ette (joonis 1).

MÄNGIMINE

MÄNGU EESMÄRK

Jõuda selleni, et sinu vastasmängija käiks välja sellise kala, mis ei mahu täielikult akvaariumi (joonis 3).

MÄNGU KÄIK

Alustab kollaste kaladega mängija. Mängijad valivad kordamööda oma kalade hulgast ühe ning panevad selle akvaariumi, lastel kalal vabalt kukkuda. Kala ei tohi akvaariumisse suruda ega kasutada jõudu, vaid sellel tuleb lasta vabalt kukkuda (joonis 2).

MÄNGU LÕPP

Esimene mängija, kes käib välja kala, millest osa jääb akvaariumi ülemisest servast ülespoole, kaotab mängu (joonis 3).

MATŠ

MATŠI EESMÄRK

Sundida vastasmängijat loovutama oma kalu nii, et tal ei oleks võimalik alustatud mängupartiid lõpetada.

MATŠI KÄIK

Mängijad mängivad mitu mängupartiid järjest (vt. mängu käiku ülevalt).

Iga mängupartii lõpus eemaldatakse mängust see kala, mis ulatus üle akvaariumi ääre välja. See kala jääb mängust välja ka järgmisteks mängupartiideks kuni matši lõpuni. Mängupartii võitja alustab järgmist mängupartiid.

MATŠI LÕPP

Matš lõpeb, kui üks mängijatest ei saa enam mängupartiid jätkata – tal ei ole enam ühtegi kala, mida akvaariumi asetada. Kui mängijal lõpevad otsa kõik kalad, kaotab ta mängu ja matši võitjaks saab vastasmängija.

