

**Matériel utilisé:** 1 plateau, 2 tours, 8 pions

Cette fois, c'est le combat ultime entre Batman (tour bleue) et Catwoman (tour orange). Les deux héros se servent de leurs câbles et fouets respectifs pour sauter de toit en toit sur les immeubles de Gotham City (un hexagone = un immeuble vu de haut). Pour ce faire, ils se servent chacun de "pivots" adaptés à leurs équipements (pions de leurs couleurs).

Le but du jeu est d'amener l'adversaire sur une des croix vertes du plateau. Les 2 joueurs chacun à leur tour **peuvent** réaliser les 2 actions suivantes, dans n'importe quel ordre:

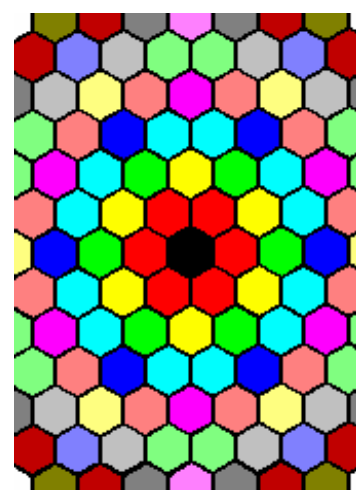
- Déplacer sa tour par un mouvement de rotation ayant pour centre l'un des pions de sa couleur (au choix). Il faut que les cases de départ et d'arrivée de la tour soient exactement équidistantes de ce pion (voir figure 1 et figure 3: les cases de même couleur sont équidistantes de la case noire). La case d'arrivée doit être libre et ne doit pas avoir de croix verte. Par contre, le pion qui sert de pivot peut être éloigné de plusieurs cases de la tour, et on peut passer par-dessus d'autres pièces lors du déplacement.
- Déplacer un des pions de sa couleur par une rotation autour de sa tour. C'est le même principe que pour la première action, sauf que pivot et pièce déplacée sont inversés (voir figure 2).

Une de ces 2 actions peut être remplacée par le déplacement de la tour adverse autour de sa propre tour, à condition que ce déplacement l'amène sur une case à croix verte: c'est la dernière action de la partie, car elle signifie la victoire pour celui qui l'effectue.

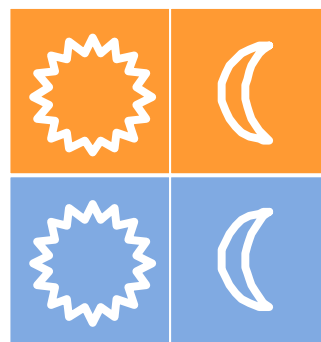
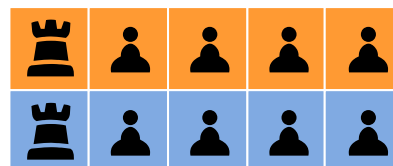
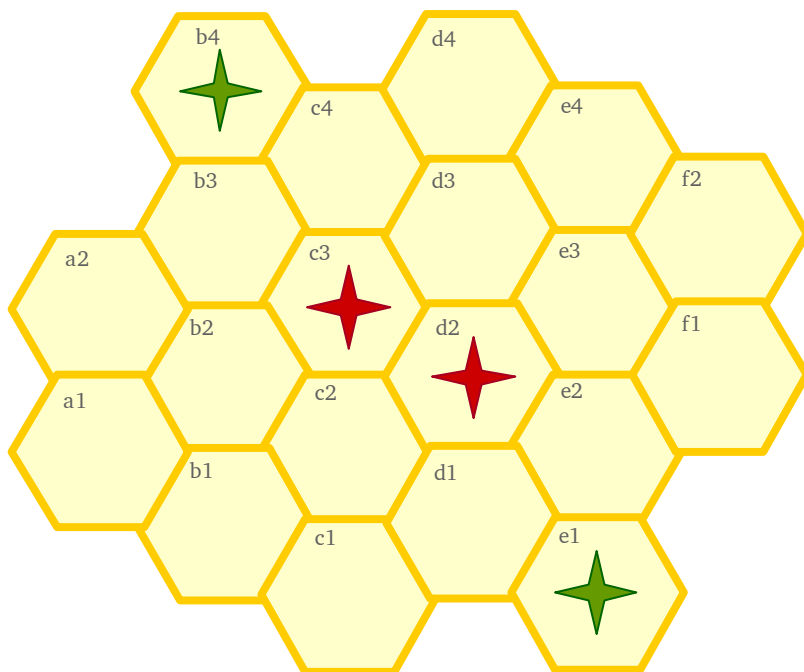
**figure 1:** Mise en place et exemple de 1<sup>ère</sup> action de Catwoman



**figure 2:** exemple de 2<sup>ème</sup> action de Catwoman



Auteur : Thomas Mandry



D'autres jeux avec le même matériel sur <http://jesweb.net>