

MATERIEL :

12 pièces dites pentaminos, 5 petites pièces rouges et 3 petites pièces marron clair. 1 plateau de jeu. 1 réglette pour délimiter la surface de jeu choisie sur le plateau. 6 tableaux-grilles pour réaliser les différents Chelems. 1 planche « modèles » en volume. 1 échiquier pour jouer à deux.

PRINCIPE DU JEU :

Un pentamino est une figure formée de 5 carrés juxtaposés ayant au moins un côté commun. Chacun des 12 pentaminos couvre 5 cases du plateau. Un PENTA est un ensemble de plusieurs pentaminos qui remplit parfaitement le rectangle délimité par le placement de la réglette.

(cf PENTAS 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 et 12 au dos de la boîte).

Les pentaminos n'ont ni recto ni verso. Ils peuvent être disposés dans n'importe quel sens sur le plateau, à l'exception du pentamino n°1, qui lui, ne peut être placé que dans l'axe horizontal du plateau (toujours perpendiculaire à la réglette).

DÉROULEMENT DU JEU

NIVEAU FACILE : Figures libres

On utilise uniquement les 12 pentaminos.

Pour débiter, positionner la réglette entre les chiffres 4 et 5, et réaliser le maximum de Pentas 4.

Chercher parmi les 12 pentaminos tous les ensembles de 4 pentaminos qui peuvent s'assembler parfaitement dans cet espace.

Ensuite, par déplacements successifs de la réglette, réaliser un maximum de Pentas 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 et 12.

Plus le nombre de pentaminos utilisés augmente, plus la difficulté s'accroît.

Pour réduire la difficulté, les plus jeunes peuvent remplacer un pentamino par les 5 petites pièces rouges ou les 3 petites pièces marron clair.

NIVEAU DIFFICILE : Figures imposées

LE PETIT CHELEM : 42 PENTAS à réaliser en se servant du tableau-grille.

Positionner la réglette entre les chiffres 3 et 4. Prendre les 3 pentaminos indiqués sur le tableau-grille dans la colonne PENTA 3 de la ligne « a », c'est à dire les pentaminos n° 2, 3 et 10, et réaliser le PENTA 3.

Puis, déplacer la réglette d'un cran entre les chiffres 4 et 5, et ajouter aux 3 pentaminos déjà utilisés le pentamino n° 6

indiqué dans la colonne 4 de la ligne « a », et à l'aide de ces 4 pièces réaliser le PENTA 4.

Progresser ainsi en rajoutant à chaque fois le pentamino indiqué dans la colonne suivante jusqu'à la réalisation du PENTA 8 de la ligne « a ».

Procéder de même pour toutes les séries jusqu'à g.

Quand il a réussi ces 7 séries, le joueur a réalisé 42 PENTAS et réussi le PETIT CHELEM.

NIVEAU ADULTE OU PETITS GENIES :

Procéder de la même façon pour réaliser

- les 118 PENTAS des 2 tableaux-grille LE CHELEM

-les 96 PENTAS du tableau-grille GRAND CHELEM

-les 84 PENTAS du tableau-grille SUPERCHELEM

-les 160 PENTAS du tableau-grille CHALLENGE

La Saga des Pentas : 6 tableaux-grille.

Un challenge de 500 pentas à trouver parmi les 36057 combinaisons possibles.

Soit : 170 Pentas 4, 681 Pentas 5, 1501 Pentas 6, 3151 Pentas 7, 6441 Pentas 8, 9214 Pentas 9, 9312 Pentas 10, 4577 Pentas 11, 1010 Pentas 12.

AUTRES POSSIBILITÉS DE JEU :

1) Reproduire les différents exemples présentés et créer d'autres figures à plat (animaux, formes géométriques ou autres).

2) KATAMINO est aussi un petit jeu de construction.

Réaliser les figures en volume proposées et s'amuser à en trouver de nouvelles.

JEU DE STRATÉGIE : Extension pour 2 joueurs.

On utilise uniquement les 12 pentaminos et l'échiquier qui se trouve au dos du tableau-grille « GRAND CHELEM ».

Les 12 pentaminos sont posés à côté de l'échiquier, le 1^{er} joueur tiré au sort en choisit un et le place où bon lui semble sur l'échiquier.

Son adversaire à son tour fait de même, et ainsi de suite...

Le vainqueur est le dernier joueur à pouvoir poser un pentamino sur l'échiquier.

VARIANTE : Les deux joueurs se partagent les 12 pentaminos avant de commencer à jouer.

Ils les choisissent un par un à tour de rôle jusqu'à ce que chacun en ait 6.

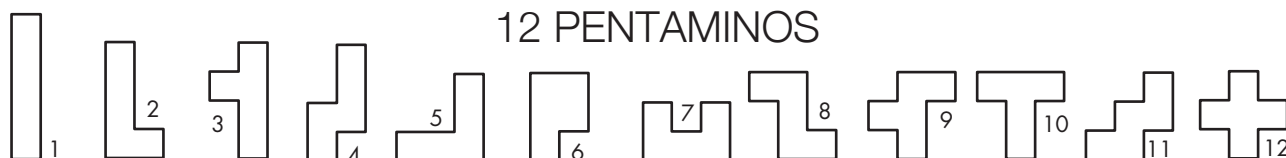
La partie peut commencer et se dérouler comme précédemment.

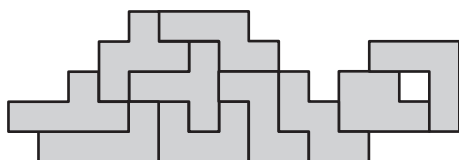
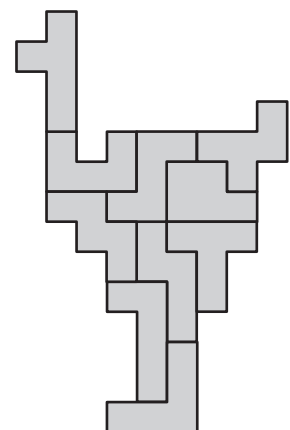
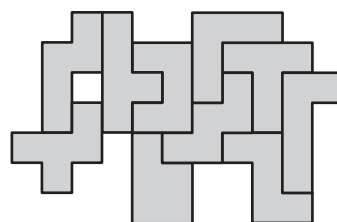
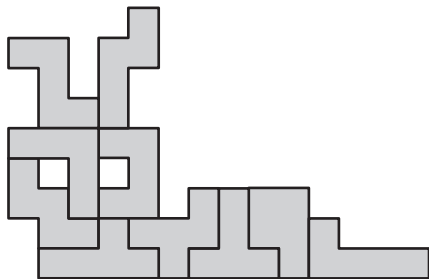
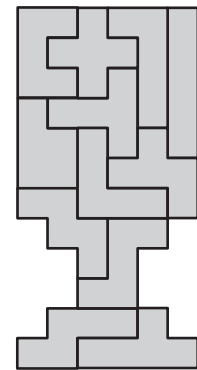
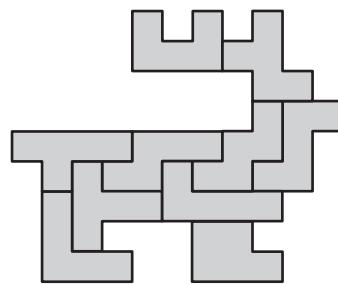
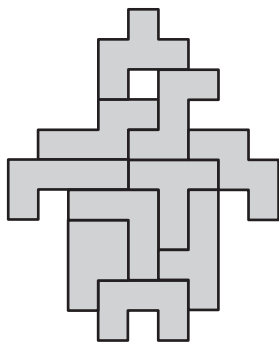
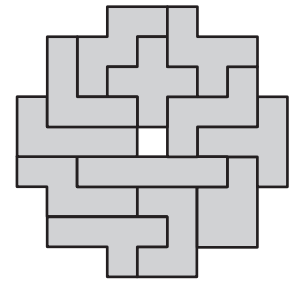
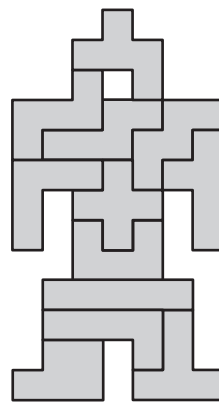
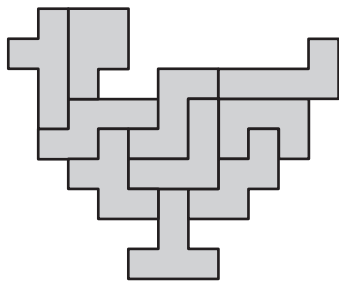
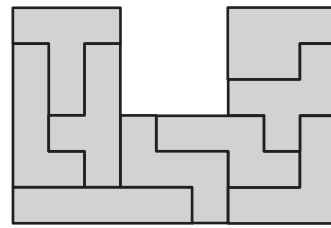
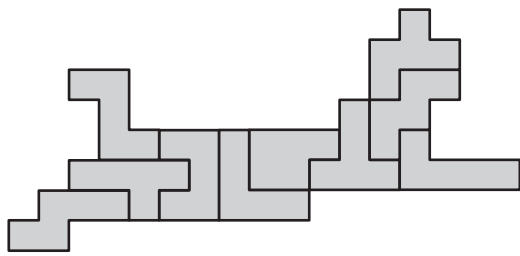


Pour ranger ton Katamino, se reporter au dos de la boîte.

© 1992 & © 2012 DJ Games a game by André Perriolat

TOY AWARD 2001 - BENELUX
 NETS GOLD STAR AWARD 2004 - CANADA
 GOOD TOY GUIDE AWARDS 2009 - ENGLAND
 PRIX D'EXCELLENCE 2004 - QUEBEC, CANADA
 PARENT'S CHOICE RECOMMENDED AWARD 2003 - USA
 NATIONAL PARENTING CENTER'S SEAL OF APPROVAL 2003 - USA





NL SPELREGELS

MATERIAAL

12 pentamino's, 1 speelbord, 1 liniaal om de op het bord gekozen speelruimte af te bakken, uitgebreide spelregels en een boekje met deverschillende Slems. In het uitschuifbakje kunnen de nog niet gebruikte pentamino's worden opgeborgen zodat je tijdens het spel het geheel kunt verplaatsen.

PRINCIPE VAN HET SPEL

Een Pentamino is een figuur dat gevormd wordt door 5 aan elkaar geschoven vierkanten met minstens één gezamenlijke kant. Elk van de 12 pentamino's bedekt dus precies 5 vakjes van het speelbord. Een PENTA bestaat uit een geheel van pentamino's dat perfect de doorde liniaal afgebakende rechthoek opvult (zie o.a. PENTA 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 en 12).

De pentamino's hebben geen voorkant en geen achterkant: ze kunnen op elke wijze op het bord worden geplaatst, met uitzondering van pentamino nr. 1, die alleen maar horizontaal geplaatst kan worden (dus altijd loodrecht op de liniaal).

VERLOOP VAN HET SPEL

ZEER GEMAKKELIJK

Realiseer met de 12 pentamino's zoveel mogelijk PENTA 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 en 12.

Plaats de liniaal tussen de cijfers 4 en 5 en realiseer zoveel mogelijk PENTA 4: kies uit de 12 pentamino's alle gehelen van 4 die perfect in deze ruimtes passen.

Verplaats de liniaal vervolgens een stap en maak zoveel mogelijk PENTA 5, en vervolgens zoveel mogelijk PENTA 6, 7, 8 etc. Hoe meer pentamino's er zijn, hoe complexer het spel wordt.

GEMAKKELIJK

De kleine slem: realiseer 42 PENTAS met behulp van de overzichtstabel. Plaats de liniaal tussen de cijfers 3 en 4. Neem de 3 pentamino's die op de overzichtstabel in kolom PENTA 3 van lijn «A» staan aangeduid en realiseer de PENTA 3.

Verplaats de liniaal vervolgens een stap, tussen de cijfers 4 en 5, en voeg bij de 3 gebruikte pentamino's de pentamino die op de overzichtstabel in kolom 4 van lijn «A» staat aangeduid: realiseer met deze vier pentamino's de PENTA 4.

Ga zo verder door telkens de pentamino die in de volgende kolom aangeduid wordt toe te voegen totdat de PENTA 8 van lijn A gerealiseerd is.

Doe zo verder voor alle reeksen tot G.

Als de speler zo de 7 reeksen afgewerkt heeft, heeft hij 42 PENTAS gerealiseerd en is de kleine slem gelukt.

MOEILIJK

De Slem: 118 PENTAS realiseren met behulp van de bijbehorende overzichtstabellen.

VOLWASSENE OF KLEINE GENIE

Pas dezelfde procedure toe en realiseer:

- de 96 PENTAS van de overzichtstabel Grote Slem
- de 84 PENTAS van de overzichtstabel Super Slem
- de 160 PENTAS van de overzichtstabel Uitdaging

Realiseer 500 pentas met de 36057 mogelijke combinaties.

© & © 1992 - 2012 DJ Games a game by André Perriolat

GB RULES OF THE GAME

EQUIPMENT

12 pieces called Pentaminos, 1 playing board, 1 rule to determine the playing surface on the board, detailed rules of the game and a book illustrating the different Slams. The drawer allows unused Pentaminos to be stored so as you can move around without disturbing the game in progress.

OBJECTIVE OF THE GAME

A Pentamino is a shape formed of 5 side-by-side squares with at least one common side. Each of the 12 Pentaminos will therefore cover exactly 5 squares on the playing board.

A PENTA is a cluster of several Pentaminos which perfectly covers the grid created by the positioning of the rule. (cf. PENTAS 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 and 12 ...).

Pentaminos have no top or bottom side: they can be placed either way up with the exception of pentamino no. 1, which may only be placed on the horizontal side of the board (always perpendicular to the rule).

HOW TO PLAY

SIMPLE

Use the 12 Pentaminos and try to find a maximum number of PENTAS 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 and 12.

To begin, position the rule between figures 4 and 5 and try to make the maximum amount of PENTAS 4: from all 12 Pentaminos, try to find as many clusters of 4 which can be assembled perfectly in this space.

Then move the rule up a notch to find a maximum number of PENTAS 5, and so on, progressively, trying to make as many numbers of PENTAS 6, 7, 8 etc. The higher the number of Pentaminos used, the higher the level of difficulty.

To reduce the difficulty, the youngest can replace a pentamino by 5 small red pieces or 3 small brown pieces.

EASY

Mini Slam: 42 PENTAS to be assembled using the board.

Place the rule between figures 3 and 4. Take the 3 Pentaminos indicated on the board in the PENTA 3 column of line "A", and assemble the PENTA 3.

Then move the rule up a notch, between figures 4 and 5, and add to the 3 Pentaminos used the Pentamino indicated in column 4 of line "A": using these four pieces, assemble the PENTA 4.

Continue in this manner each time adding the Pentamino indicated in the following column, as far as PENTA 8 in line "A".

Continue in this manner for all series as far as G.

After successfully completing these 7 series, players have completed 42 PENTAS and have succeeded in the Mini Slam.

DIFFICULT

Slam: 118 PENTAS to be assembled by using the corresponding tables.

ADULT OR EXPERT

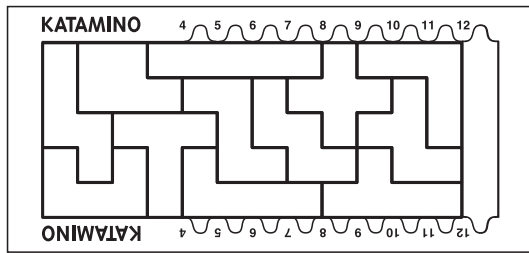
Continue in the same manner to assemble:

- the 96 PENTAS of the Grand Slam board;
- the 84 PENTAS of the Super Slam board;
- the 160 PENTAS of the Challenge board.

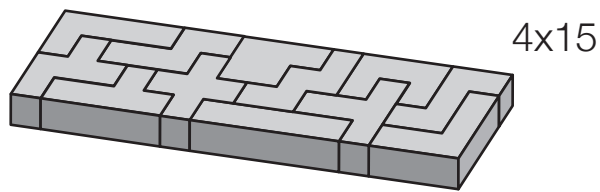
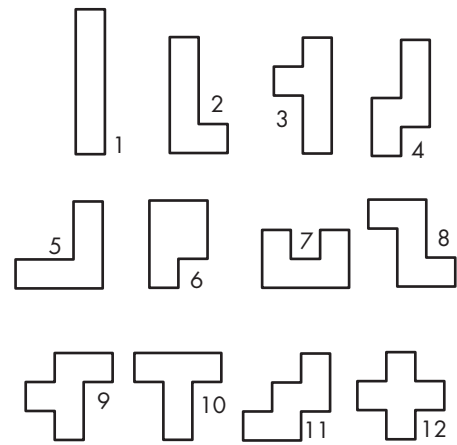
500 Pentas can be found from the 36,057 possible combinations.



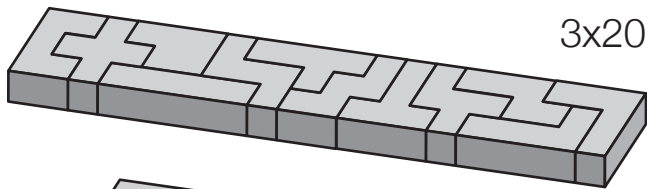
Fig. 1 5x12



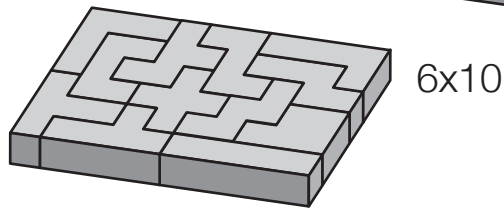
12 PENTAMINOS



4x15



3x20



6x10

Fig. 2

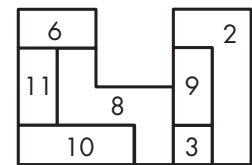
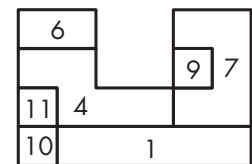
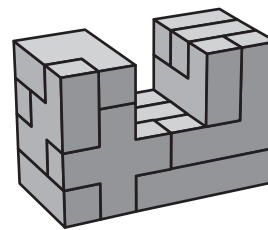


Fig. 3

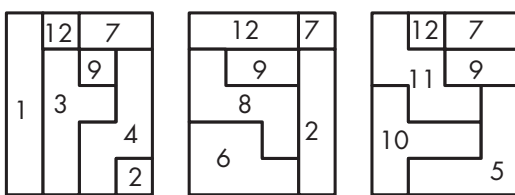
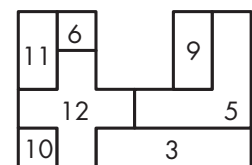
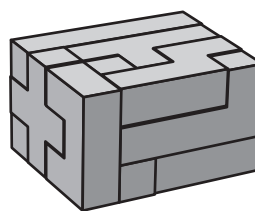
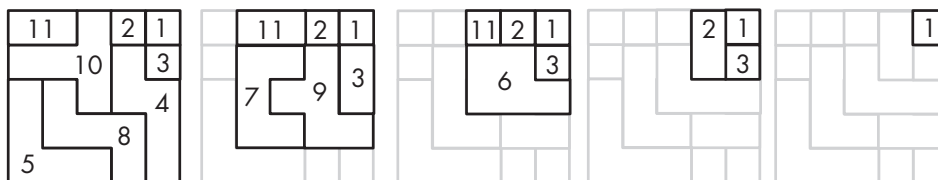
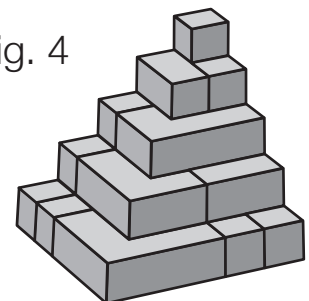


Fig. 4



© 1992•2012 DJ Games A.Perriolat

Vous pouvez télécharger gratuitement les feuilles de route des différents challenges de tous les jeux de notre gamme.



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 adress for future reference.

