

## Règle du jeu - 1 à 4 joueurs.

**Contenu :** 14 pièces de jeu en bois - 21 planches d'exemples en couleur comprenant 34 modèles à reproduire - 1 règle du jeu.

Avec 14 pièces de jeu originales, **KATABOOM** vous propose une nouvelle approche de ce jeu d'équilibre quasi millénaire. Spécialement conçu pour les tout petits de 2 à 7 ans, **KATABOOM** permet d'acquérir en s'amusant les premières notions de géométrie dans l'espace. Éducatif, **KATABOOM** développe adresse, logique et sens de l'observation.

*Petits conseils « sympas » aux parents :*

- Découpez les différentes planches d'exemples selon les pointillés et glissez-les éventuellement dans des pochettes plastiques pour les protéger.
- Lisez, commentez, et expliquez la règle du jeu aux tout petits.
- Testez en jouant avec eux les 4 différentes façons de jouer.

### 1) Jeu seul : Initiation couleurs et formes

- Reproduit à plat les différents exemples (animaux, formes géométriques).
- Donne libre court à ton imagination et crée d'autres modèles.
- Construis les 26 figures en volume proposées sur les planches d'exemples et trouves en de nouvelles.
- Amuse-toi à poser le plus de pièces possible les unes sur les autres.

### 2) Jeu à plusieurs : Association (construction en 3D des édifices numérotés)

Le but du jeu est de construire ensemble les édifices faciles numérotés de 1 à 12 ainsi que les édifices difficiles numérotés de 13 à 24.

**Attention :** Chaque édifice difficile est constitué d'une base de 3 ou 4 pièces sur laquelle on empile les pièces de l'édifice facile matérialisé au-dessus.

Exemple : On choisit de construire l'édifice n° 14 difficile.

On pose les 4 premières pièces de base, et on progresse en empilant les unes après les autres les pièces de l'édifice n° 2.

**Déroulement de la partie :** chaque joueur tour à tour pose une pièce.

Du fait de la difficulté de certains modèles, chaque joueur peut se servir de ses deux mains, voire légèrement déplacer une partie de l'édifice lorsqu'il pose une pièce.

### 3) Jeu à deux : Rapidité (construction en 3D des 12 modèles de 6 ou 7 pièces)

**Ces 12 planches d'exemples vont par deux**

(même "contour couleur", même lettre).

- Exemple : Chaque joueur prend une planche "A contour jaune"
- Avant de commencer la partie les 2 joueurs placent **obligatoirement** leurs pièces sur les 6 ou 7 emplacements réservés.
- Ensuite, **au top chrono** la partie commence et chaque joueur, le plus rapidement possible, construit son édifice en 3D, (et non pas à plat).
- Le joueur le plus rapide gagne la première manche.
- Pour la "revanche" chaque joueur retourne sa planche et joue avec les pièces de l'autre face.
- Pour la "belle" les 2 joueurs s'échangent leur planche et tirent au sort un même "contour couleur".

### 4) Jeu à plusieurs : Figures libres (rigolade)

On utilise comme base de départ les 3 ou 4 pièces de l'un des modèles numérotés de 13 à 24.

- Exemple : on choisit les 3 pièces de base de l'édifice n° 21 difficile.
- On **construit** ce mini édifice de 3 pièces avant de commencer la partie.
- La partie commence, le premier joueur choisit une pièce au **hasard** parmi celles restées sur la table et la pose **comme bon lui semble**.
- Le joueur suivant fait de même, et ainsi de suite.
- Le joueur qui écroule l'édifice, en posant une pièce, perd la partie.

## Game Rule - 1 to 4 Players.

**Contents :** 14 game pieces in wood - 21 boards of colored examples of 18x29 cm including 34 models to be reproduced - 1 game rule.

With 14 original game pieces, **KATABOOM** proposes a new approach of this balance play of about one thousand years.

Adapted to any age from 2 years, **KATABOOM** makes it possible to small children to acquire the first concepts of solid geometry by having fun.

Educational, **KATABOOM** is developing address, logic and observation sensitivity.

*Small "sympathetic" advices for parents:*

- Cut out the various boards according to dotted lines' and possibly slip them into plastic small pockets to protect them.
- Read, comment and explain the game rule to small children.
- Test by playing with them the 4 various ways of playing

### 1) Play alone: Introduction to colours and shapes

- Reproduce flat the various examples (animals, geometrical forms).
- Leave your imagination and create other models.
- Build in space the 26 figures proposed on the boards of examples and find new ones.
- Balance as many pieces as possible in a stack, and have a blast playing Kataboom!

### 2) Game for several: Association (construction in 3D of the numbered buildings)

The game aim is to build together the easy numbered buildings from 1 to 12 as well as the difficult numbered buildings from 13 to 24

**Caution:** Each difficult building is built with a base of 3 or 4 pieces on which one piles up the pieces of the easy building materialized above.

Example: We decide to build the **difficult building n° 14**. The first 4 basic pieces are put, and we go on while piling up the pieces of the building n°2, the ones after the others.

**Course of the part:** Each player in turn puts a piece.

Because of the difficulty of some models, each player can use his **two hands**, even slightly move part of the building when putting a piece.

### 3) Game at two: Speed (construction in 3D of the 12 models of 6 or 7 pieces).

**Those 12 boards of examples come in twos.**

(Both with the same "border colour" and letter)

- Example: each player takes a board with letter "A yellow bordered"
- Before beginning the part, the 2 players place **compulsory** their pieces on the 6 or 7 specific sites.
- Then, at the **starting signal** the game begins and each player, as soon as possible, build his building in 3D, (and not flat).
- The fastest player wins the first round.
- For the **return game**, the players turn over their boards and play with the pieces shown of the other side.
- For the **match game** the players exchange their boards and choose a side at random (both with the same border colour).

### 4) Game for several: free figures (funs)

It uses as bases departure the 3 or 4 pieces of one of the numbered models from 13 to 24

- Example: One chooses the 3 basic pieces of the **difficult building n° 21**
- This mini building of 3 pieces is built before beginning the game.
- The game starts, and the first player **randomly** chooses an piece among those remained on the table and puts it as he wants
- The following player makes the same, **and so on**
- The player, who collapses the building, by posing a piece, loses the game.