

# **Katamini** RÈGLES DU JEU - 1 ET 2 JOUEURS

**CONTENU :** 10 Pentaminis, 6 Pentaminos, (soit 16 pièces de jeu dont 14 pièces communes avec Kataboom), 1 plateau de jeu, 2 réglottes pour délimiter la ou les surfaces choisies sur le plateau (pour 1 ou 2 joueurs), 18 cartes "Penta" (36 modèles différents recto, verso), 21 planches d'exemples en couleur de 18 x 29 cm comprenant 34 modèles à reproduire.

**NOTRE LANGAGE :** Un Pentamino est une figure formée par 5 carrés juxtaposés ayant au moins un côté commun.

Il y a 6 Pentaminos dans ton jeu (grosses pièces de forme et couleur différentes), qui couvrent chacun 5 cases du plateau de jeu.

Un Pentamini est une figure formée par 1, 2, 3 ou 4 carrés seulement. Il y a 10 Pentaminis dans ton jeu.

Un Penta est un ensemble de plusieurs Pentaminis ou Pentaminos qui remplit parfaitement la surface délimitée par le placement de la réglotte.

Voir au dos de la boîte les Pentas 3, 4, 5, 6 (Bob contre "papa").

## RÈGLE DU JEU POUR 2 JOUEURS

Il y a 3 séries de 6 cartes "Penta" correspondant à 3 niveaux de difficulté.

- Les 6 cartes "contour jaune", numérotées de 1 à 6 = FACILE

- Les 6 cartes "contour bleu" numérotées de 7 à 12 = MOYEN

- Les 6 cartes "contour rouge" numérotées de 13 à 18 = DIFFICILE

**IMPORTANT :** toutes les cartes Penta vont par deux (même fond, même "contour couleur", même numéro).

**EXEMPLE D'UNE PARTIE :** (se reporter à la partie "Bob contre papa" au dos de la boîte)

**Préparation de la partie :** les 2 joueurs décident ensemble d'un niveau de difficulté (facile, moyen ou difficile),

et prennent ensuite les 6 cartes correspondantes (exemple : les 6 cartes "contour jaune" = facile).

L'un des 2 joueurs prend une carte au hasard parmi les 6 et choisit l'une des 2 couleurs de sa carte.

L'autre joueur prend obligatoirement l'autre carte de même couleur.

Dans l'exemple au dos de la boîte les 2 joueurs (Bob et "papa") ont chacun une carte bleue "contour jaune" n° 4.

Les 2 joueurs se placent l'un en face de l'autre de chaque côté du plateau et prennent parmi toutes les pièces

posées sur la table celles représentées sur leur carte respective.

L'un place sa réglotte sur le plateau entre les chiffres 3 et 4, l'autre entre les chiffres 9 et 10.

Au Top Chrono la partie commence et le plus rapide à réaliser son Penta 3, marque 1 point.

Ensuite le joueur qui a perdu choisit un Pentamino resté sur la table et le donne à son adversaire qui à son tour fait de même.

(Dans l'exemple au dos de la boîte, "papa" donne le Pentamino violet à Bob, et Bob donne le Pentamino rose à "papa").

Chacun déplace sa réglotte d'un cran et au Top Chrono réalise son Penta 4 avec toutes les pièces dont il dispose.

Le plus rapide marque 1 point.

On procède de la même façon pour réaliser les Penta 5, (le Pentamino bleu pour "papa", le jaune pour Bob),

ainsi que les Penta 6 (le Pentamino orange pour papa, le marron pour Bob).

A noter que, pour réaliser les deux Penta 6 une seule réglotte placée entre les chiffres 6 et 7 est nécessaire.

Le joueur qui totalise alors le plus de points gagne la première manche.

Pour pimenter la partie, à la seconde où il finit son Penta, le joueur doit s'écrier "champion du monde".

Pour la "revanche" chaque joueur retourne sa carte et joue avec les pièces de l'autre face.

Pour la "belle", les 2 joueurs s'échangent leur carte et tirent au sort une même couleur de fond.

Dans l'exemple au dos de la boîte, les 2 cartes choisies sont les 2 cartes bleues "contour jaune", mais on peut choisir n'importe lesquelles

(exemples : 2 cartes vertes "contour jaune", 2 cartes orange "contour rouge", 2 cartes violettes "contour bleu" etc.)

*Avec les 18 cartes il y a 900 Pentas différents à trouver.*

## RÈGLE DU JEU POUR 1 JOUEUR - INITIATION COULEURS ET FORMES

**Jeu sans les cartes :**

Positionne ta réglotte sur le plateau entre les chiffres 3 et 4 et réalise un maximum de Penta 3

en trouvant les Pentaminis et les Pentaminos qui peuvent s'assembler entre eux.

Par déplacements successifs de ta réglotte réalise un maximum de Pentas 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 et 12.

Plus le nombre de pièces utilisé augmente, plus la difficulté s'accroît. Il y a des centaines de milliers de combinaisons.

**Jeu avec les cartes :**

Prends une carte au hasard (exemple : une des deux cartes rouges "contour bleu").

Parmi toutes les pièces posées sur la table, prend uniquement celles représentées sur ta carte.

Positionne ta réglotte entre les chiffres 4 et 5 et réalise le Penta 4.

Ensuite, déplace ta réglotte d'un cran, choisis un Pentamino\* resté sur la table et, avec toutes les pièces dont tu disposes, réalise le Penta 5.

\* Attention : Les Pentaminos sont toujours formés de 5 carrés, ce sont donc les 6 grosses pièces de forme et couleur différentes.

Progresse de la même façon jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de Pentaminos sur la table.

**Jeu en volume :**

Cette nouvelle version de Katamini contient l'extension Kataboom spécialement conçue pour les tout petits de 2 à 7 ans.

Mais attention : vous devez absolument retirer les 2 petites pièces rouges avant de confier le jeu à un enfant de moins de 3 ans.

Vous pourrez alors vous reporter à la règle du jeu Kataboom, qui propose plusieurs façons de jouer.

*Une richesse de jeu exceptionnelle. Des centaines de milliers de combinaisons avec 16 pièces de jeu.*

En compétition, les pièces de jeu sont codées comme suit :

