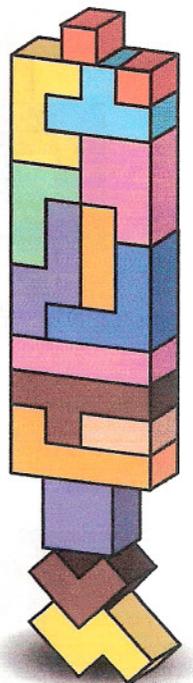
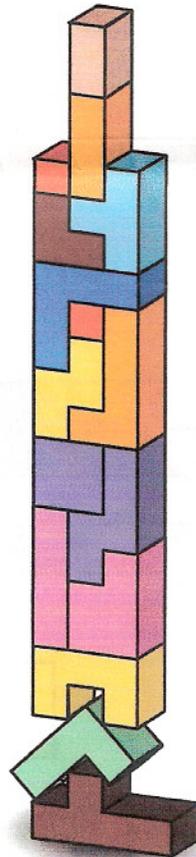
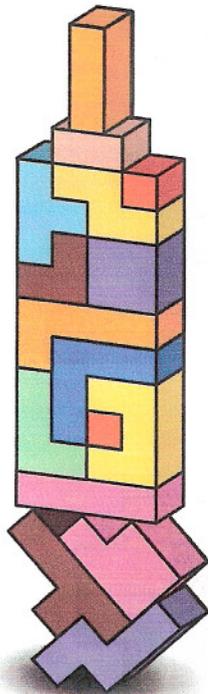
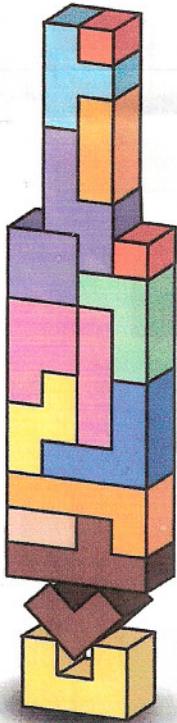
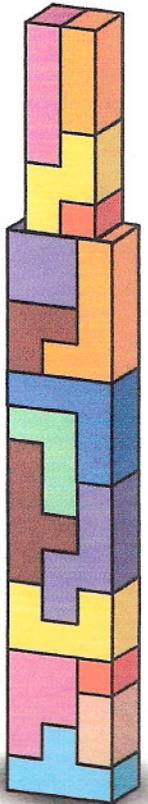
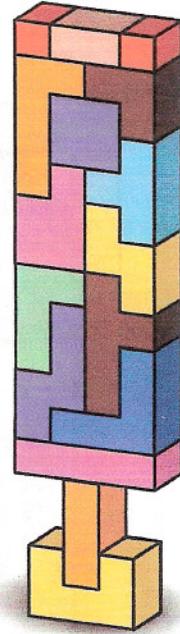
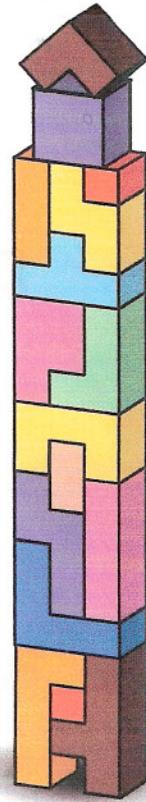
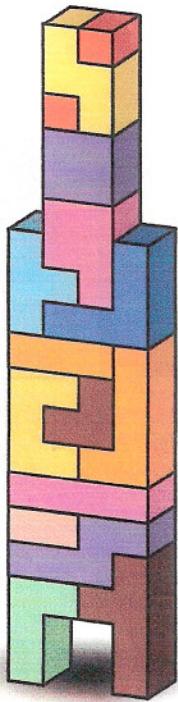


DJ
GAMES

Katamini[®]



KATABOOM![®]



Katamini : REGLES DU JEU : 1 ET 2 JOUEURS

CONTENU : 10 Pentaminis, 6 Pentaminos, 1 plateau de jeu, 2 réglettes pour délimiter la ou les surfaces de jeu choisies sur le plateau (pour 1 ou 2 joueurs), 18 cartes "Penta" (36 modèles différents recto, verso), 6 cartes "construction".

NOTRE LANGAGE : un Pentamino est une figure formée de 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 réglette.

Voir au dos de la boîte les Pentas 3, 4, 5, 6 (Bob contre papa) et 8, 9, 10 (Betty seule).

REGLE 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, 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 réglette 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 réglette 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 Pentas 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 réglette placée entre les chiffres 6 et 7 est nécessaire.

Le joueur qui totalise 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 choisissent une même face au hasard.

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.

REGLE DU JEU POUR 1 JOUEUR : INITIATION COULEURS ET FORMES

Jeu sans les cartes :

1) Positionne ta réglette sur le plateau entre les chiffres 3 et 4 et réalise un maximum de Pentas 3 en trouvant toi-même les Pentaminis et les Pentaminos qui peuvent s'assembler entre eux.

Par déplacements successifs de ta réglette 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.

2) Reproduis à plat les différents exemples proposés et crée toi-même d'autres figures (animaux, formes géométriques, autres).

Jeu avec les cartes :

Prends une carte au hasard : (exemple : carte rouge "contour bleu").

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

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

Ensuite, déplace ta réglette 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.**

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

Jeu en volume :

"**Katamini**" est aussi un jeu d'adresse et de construction :

1) Entraîne-toi à réaliser les figures en volume proposées sur les 6 cartes "construction" et essaie d'en créer de nouvelles.

2) Seul ou avec papa, pose en équilibre le plus de pièces possible les unes sur les autres et éclate-toi à "**KATABOON!**".

Sers-toi de la carte verte "**KATABOON!**" qui propose 9 exemples pour démarrer.

Le dernier joueur à avoir posé une pièce sans faire tomber l'édifice est déclaré "**champion du monde**".

Une richesse de jeu exceptionnelle.

Des centaines de milliers de combinaisons avec 16 pièces de jeu.