

KATAMINO JUNIOR

RÈGLES DU JEU - 1 & 2 JOUEURS

MATÉRIEL :

10 pentaminos, 5 petites pièces rouges et 3 petites pièces marron. 1 plateau de jeu, 1 réglette pour délimiter l'espace de jeu choisi sur le plateau. 1 tableau-grille pour réaliser le petit Chelem. 1 planche d'exemples en volume.

NOTRE LANGAGE :

Un pentamino est une figure formée par 5 carrés juxtaposés ayant au moins un côté commun. Chacun des 10 pentaminos proposés couvre donc exactement 5 cases du plateau.

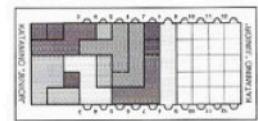
Un PENTA est un ensemble de plusieurs pentaminos qui remplit parfaitement le rectangle délimité par le placement de la réglette. (voir PENTAS, 3, 4, 5 et 6 au dos de la boîte).

RÈGLE DU JEU POUR 1 JOUEUR

A) TRÈS FACILE : pour les tout petits, à partir de 3 ans.

A l'aide de toutes les pièces, les 10 pentaminos (grosses pièces de forme et couleur différentes), les 5 petites pièces rouges et les 3 petites pièces marron, tu dois remplir parfaitement le rectangle délimité par le placement de la réglette.

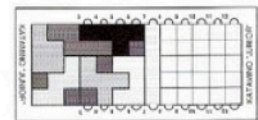
- Ex. : 1) Positionnes la réglette sur le plateau entre les chiffres 8 et 9.
 2) **Places tout d'abord** le plus de pentaminos possible.
 3) Finis de remplir le rectangle à l'aide des petites pièces rouges et marron.



B) FACILE : pour les petits, à partir de 4 ans.

Tu te sers des 10 pentaminos avec, soit les 5 petites pièces rouges, soit les 3 petites marron.

- Ex. : 1) Positionnes la réglette sur le plateau entre les chiffres 7 et 8.
 2) **Places tout d'abord** le plus de pentaminos possible.
 3) Finis de remplir le rectangle en te servant uniquement des petites pièces que tu as choisi (soit les rouges, soit les marron).



C) DIFFICILE : à partir de 5 ans.

Utilises uniquement les 10 pentaminos (les petites pièces rouges et marron ne servent pas) et essayes de trouver un maximum de PENTAS, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 et 10 parmi les 3246 combinaisons différentes.

- Ex. : 1) Positionnes la réglette sur le plateau entre les chiffres 4 et 5 et réalises le maximum de PENTAS 4 en trouvant toi-même 4 pentaminos parmi les 10 qui peuvent s'assembler entre eux.
 2) Agis de même pour réaliser un maximum de PENTAS, 5, 6, 7 etc.....

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

D) TRÈS DIFFICILE : LE PETIT CHELEM : 49 PENTAS à réaliser en te servant du tableau-grille.

Positionnes la réglette sur le plateau entre les chiffres 3 et 4. Prends 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, 5 et 6, et réalises le PENTA 3.

Ensuite déplaces la réglette d'un cran, positionnes-la entre les chiffres 4 et 5.

Ajoutes aux 3 pentaminos déjà utilisés le pentamino n° 3 indiqué dans la colonne 4 de la ligne A, et à l'aide de ces 4 pièces réalises le PENTA 4.

Progresses ainsi en rajoutant à chaque fois le pentamino indiqué dans la colonne suivante jusqu'à la réalisation du PENTA 9 de la ligne A.

Agis de même pour toutes les séries (A à G).

Lorsque tu seras venu à bout de ces 7 séries, tu auras réalisé 49 PENTAS différents et réussi LE PETIT CHELEM.

AUTRES POSSIBILITÉS DE JEU.

- 1) Reproduis les différents exemples proposés dans la règle du jeu.
- 2) Crées toi-même d'autres figures (formes géométriques, animaux et autres).
- 3) KATAMINO JUNIOR est aussi un petit jeu de construction.
 - Entraînes-toi à réaliser les figures en volume proposées sur la planche d'exemples, et essayes d'en trouver de nouvelles.
 - Seul ou avec un adversaire, amuses-toi à placer en équilibre, les uns sur les autres, le plus de pentaminos possible.

RÈGLE DU JEU POUR 2 JOUEURS.

On utilise toutes les pièces, les 10 pentaminos, les 5 petites pièces rouges et les 3 petites pièces marron.

L'un des 2 joueurs prend parmi les petites pièces : 1 marron rectangulaire, 1 marron carrée et 2 rouges carrées.

L'autre joueur prend parmi les petites pièces : 1 marron rectangulaire et 3 rouges carrées.

Ensuite les 2 joueurs choisissent un par un, à tour de rôle 1 pentamino jusqu'à ce que chacun en ait 5.

On place la réglette sur le plateau entre les chiffres 6 et 7, et chaque joueur doit remplir le plus rapidement possible le rectangle qui se trouve de son côté avec toutes les pièces dont il dispose.