

A)



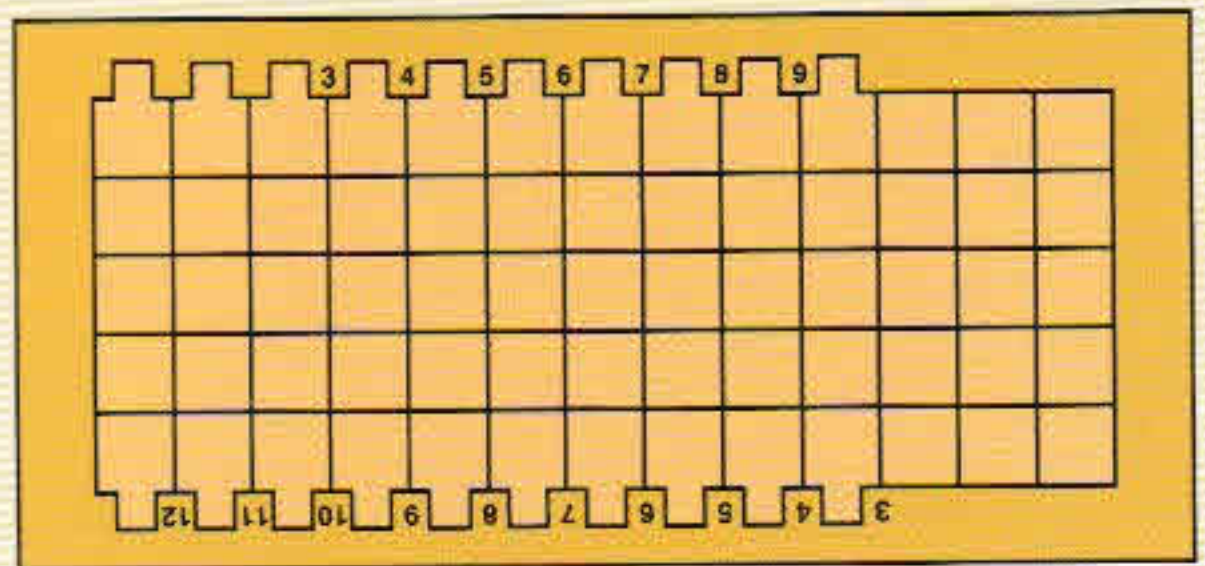
7 Pentaminos



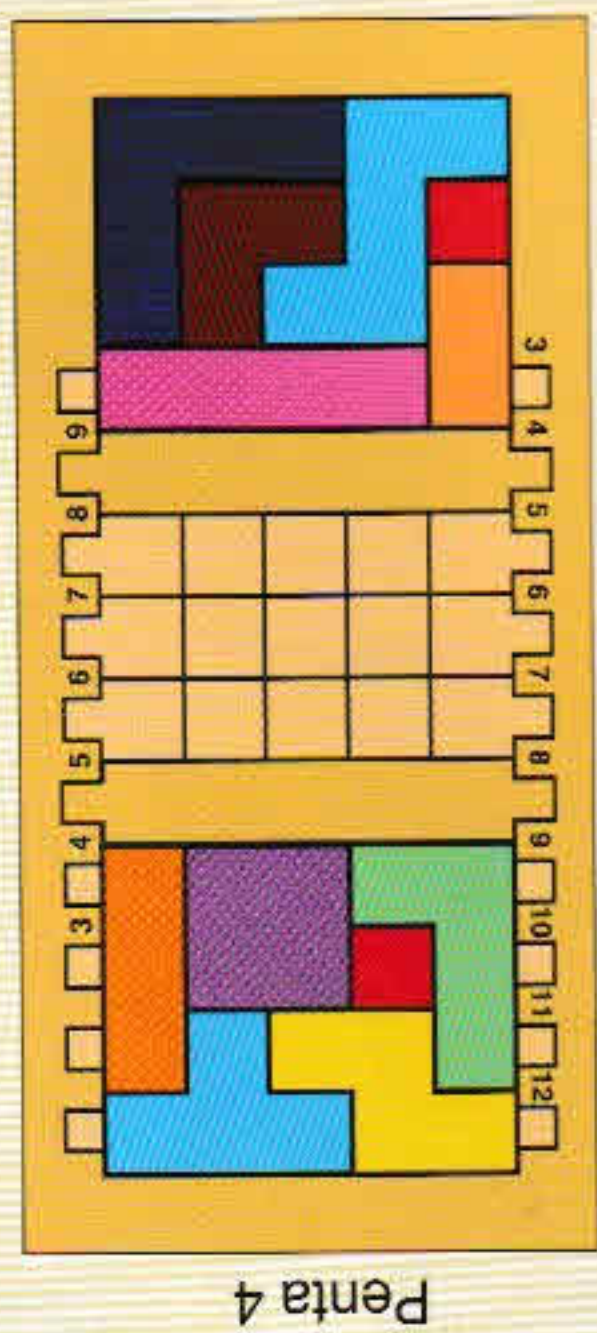
5 Tétraminos



6 Minimos



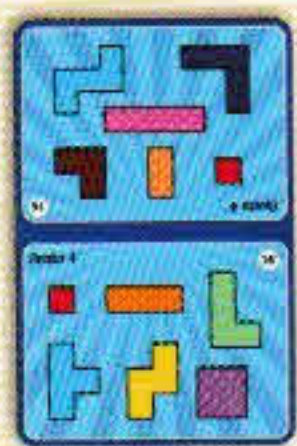
B)



Penta 4

Penta 4

C)



Joueur 2

Joueur 1

## A) LES PIÈCES

Les 18 pièces de jeu sont composées de cubes juxtaposés :  
7 Pentaminos composés chacun de 5 cubes ; 5 Tétraminos composés chacun de 4 cubes ; 6 Minimos composés chacun de 3 cubes. Les pièces n'ont ni recto ni verso, elles peuvent être disposées dans n'importe quel sens sur le plateau.

## B) LE PENTA

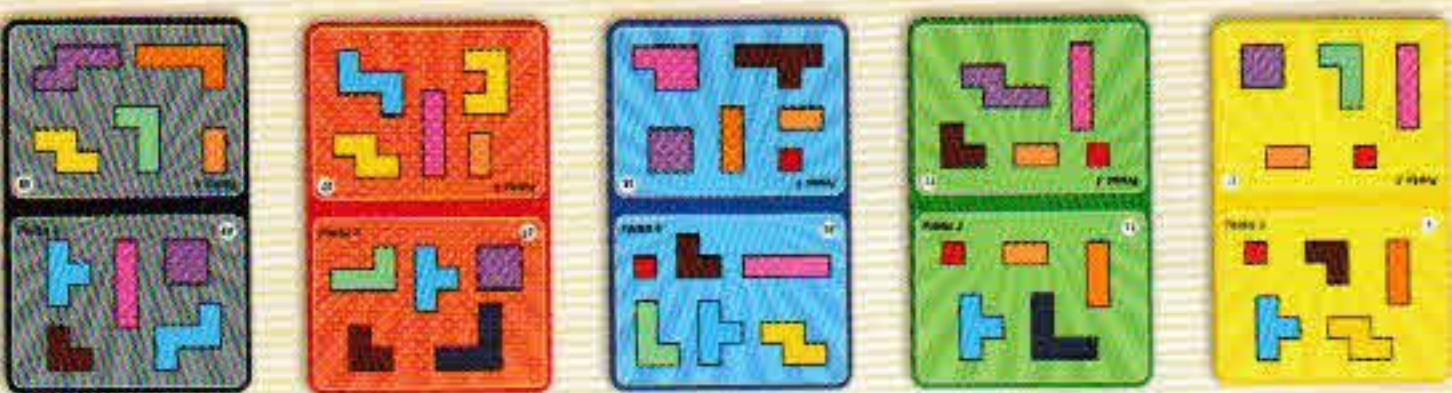
Un Penta est un ensemble de plusieurs pièces de jeu qui remplit parfaitement la surface du plateau délimitée par la règle. Par déplacements successifs des règles, la surface des Pentas à réaliser va croissant (voir page 3 les Pentas 3, 4, 5, 6).

## C) LES CARTES PUZZLE (Penta 3 et Penta 4)

Les cartes Puzzle indiquent les pièces que chaque joueur doit utiliser pour réaliser le premier Penta du duel.  
Elles sont divisées en deux parties, un côté pour chaque joueur.  
Toutes les cartes Puzzle proposent 3 Duels, à l'exception des cartes jaunes niveau débutant qui proposent 4 Duels.

Les niveaux de difficulté :

- Niveau **débutant** : les 3 cartes **jaunes**
- Niveau **facile** : les 4 cartes **vertes**
- Niveau **moyen** : les 6 cartes **bleues**
- Niveau **difficile** : les 6 cartes **rouges**
- Niveau **expert** : les 8 cartes **noires**

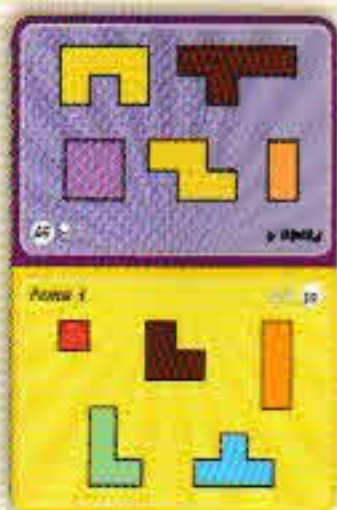


Les 9 cartes Bicolores servent à équilibrer les duels entre joueurs de niveaux différents (voir page 4). Les cartes avec un contour en Damier proposent des défis en 3D (voir pages 4 et 5).

# Variantes pour 2 joueurs

## DUELS ENFANT/PARENT

Avec les 9 cartes Bicolores **jaunes/violettes**

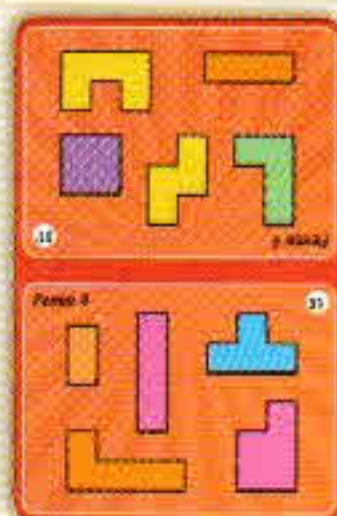


- Ces cartes permettent d'équilibrer les duels enfant/parent en jouant sur deux niveaux de difficulté différents.
- L'enfant joue avec les pièces indiquées sur la moitié **jaune** de la carte, il place sa réglette entre les chiffres 3 et 4 du plateau et commence son 1<sup>er</sup> duel par un Penta 3.
  - L'adulte joue avec les pièces indiquées sur la moitié **violette** de la carte, il place sa réglette entre les chiffres 4 et 5 du plateau et commence son 1<sup>er</sup> duel par un Penta 4.

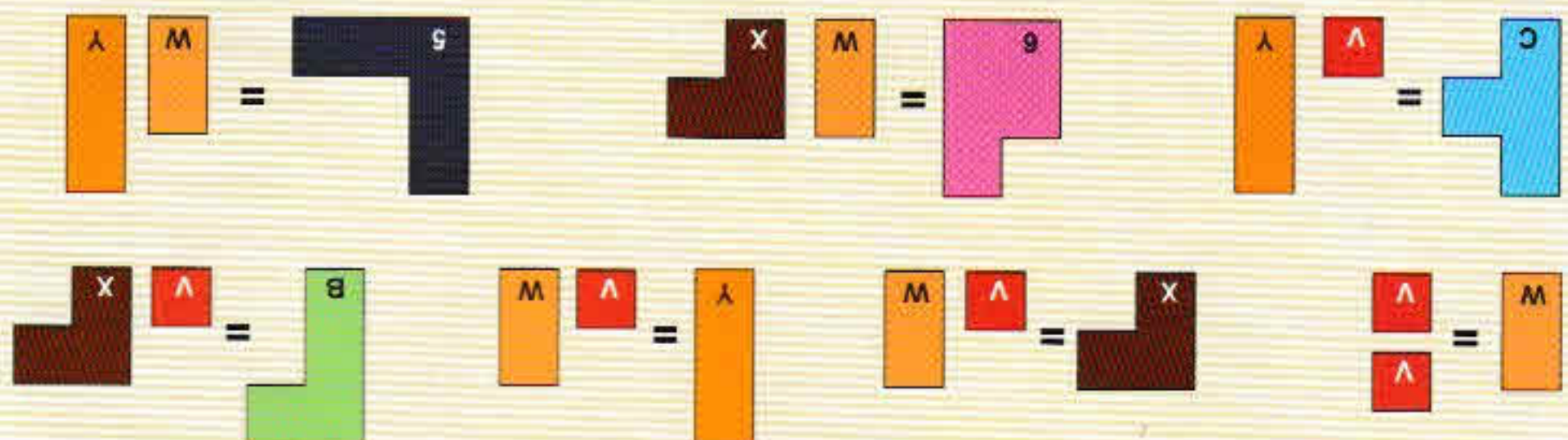
Chaque partie se joue en 3 duels.

## DUELS DÉBUTANT/PETIT GÉNIE

Avec les cartes Puzzle **rouges** et **noires**



Avant le 1<sup>er</sup> duel, le joueur pour lequel on souhaite réduire la difficulté remplace une de ses pièces de jeu par 2 pièces équivalentes de jeu restées libres sur la table.



Chaque partie se joue en 3 duels (Penta 4, 5 et 6).

## DUELS 3D

Avec la carte 3D contour Damier noir et blanc sur fond vert A et A'

Exemple d'une partie : la première manche débute par le premier duel (1 contre 1).  
1) Chaque joueur à tour de rôle choisit et donne 1 Pentamino puis 1 Tétramino à son adversaire jusqu'à ce que l'un ait 3 Pentamino et 2 Tétramino et l'autre 3 Pentamino et 3 Tétramino.

NB : Pentamino et Tétramino sont appelés Penta et Tétra sur ces cartes.

2) Chacun prend ensuite les Minimos matérialisés sur sa carte.

3) Au top départ, la partie commence.

Le premier joueur qui construit un parallélépipède de 2x3x5 (30 CUBES) gagne la 1<sup>re</sup> manche.

La revanche et la belle se jouent respectivement avec le 2<sup>e</sup> et le 3<sup>e</sup> duel.





# GAGNE TON PAPA !

## Sommaire

Présentation

Règle du jeu

Puzzle dès 3 ans

Jeu d'équilibre kataboom

Construction 3D

Défis puzzle 3D

Initiation au katamino

p. 15

p. 12

p. 9

p. 8

p. 6

p. 3

p. 2