

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



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.

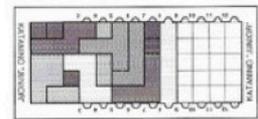
Un PENTA est un ensemble de plusieurs pentaminos qui remplit parfaitement le rectangle délimité par le placement de la réglette. (voir PENTAS, 3, 4, 5 et 6 au dos de la boîte).

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.

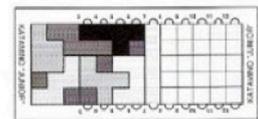
- Ex. : 1) Positionnes la réglette sur le plateau entre les chiffres 8 et 9.
 2) **Places tout d'abord** le plus de pentaminos possible.
 3) Finis de remplir le rectangle à l'aide des petites pièces rouges et marron.



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.