

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 ★★☆☆ modulaire 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

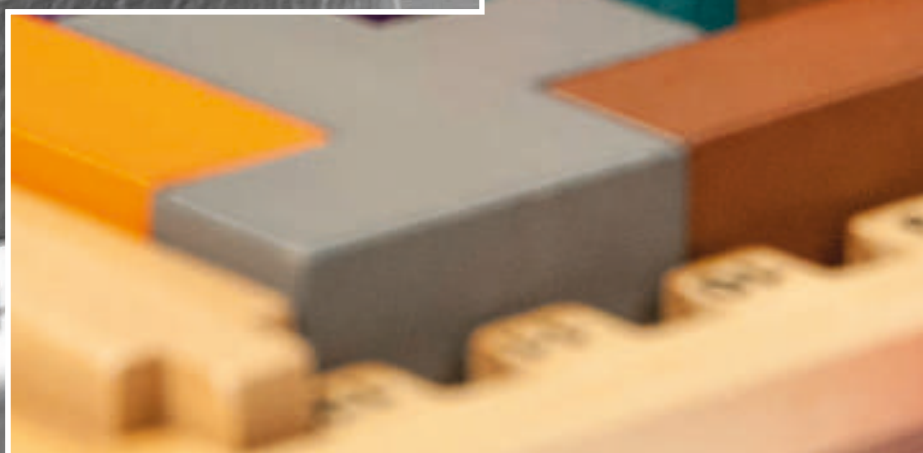
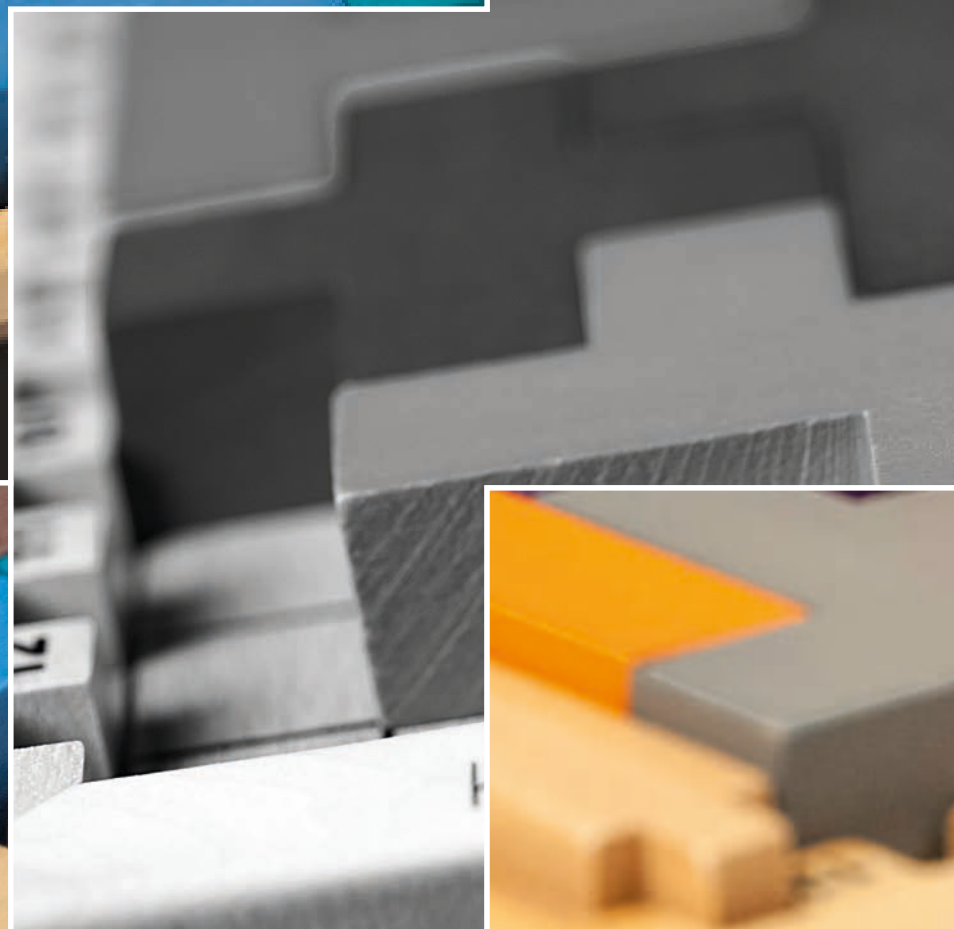
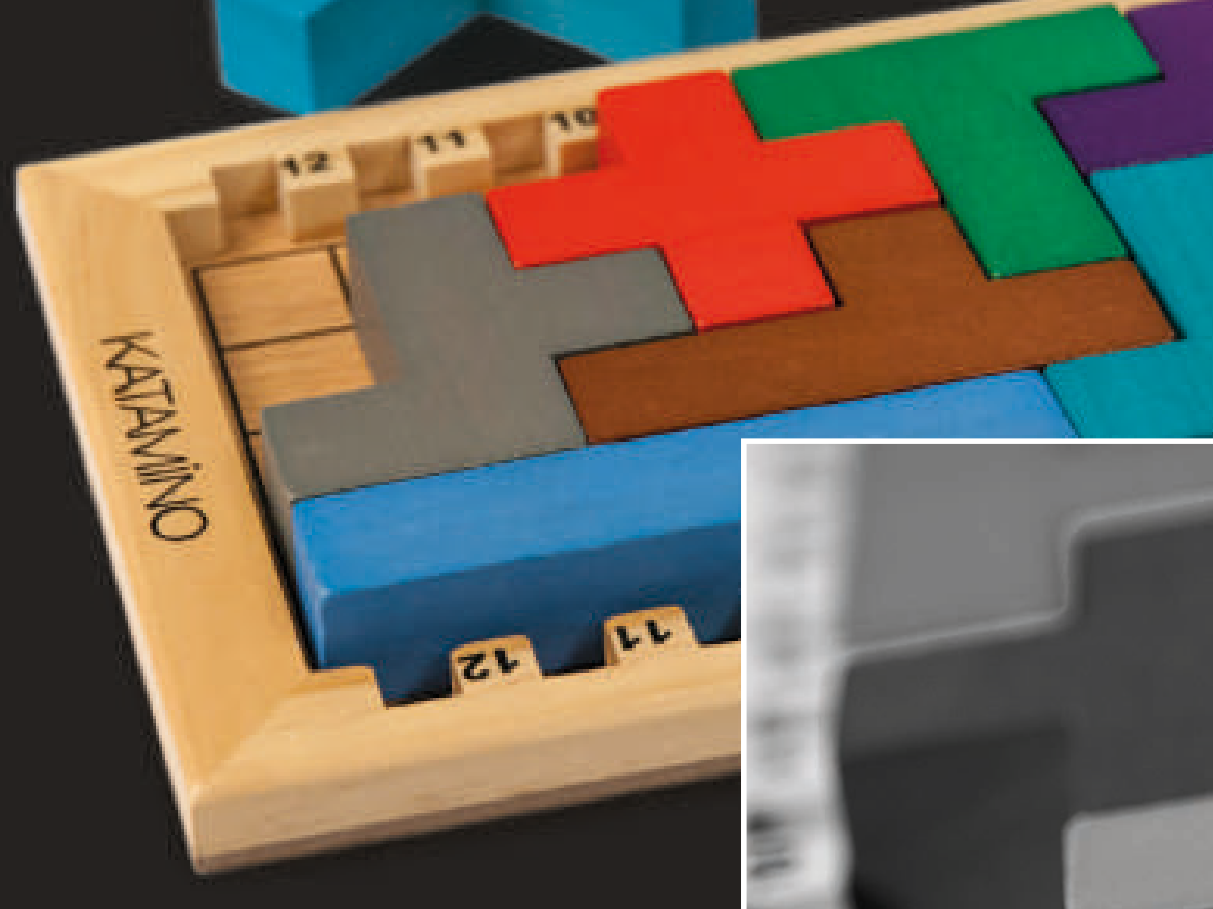
escaleajeux@gmail.com

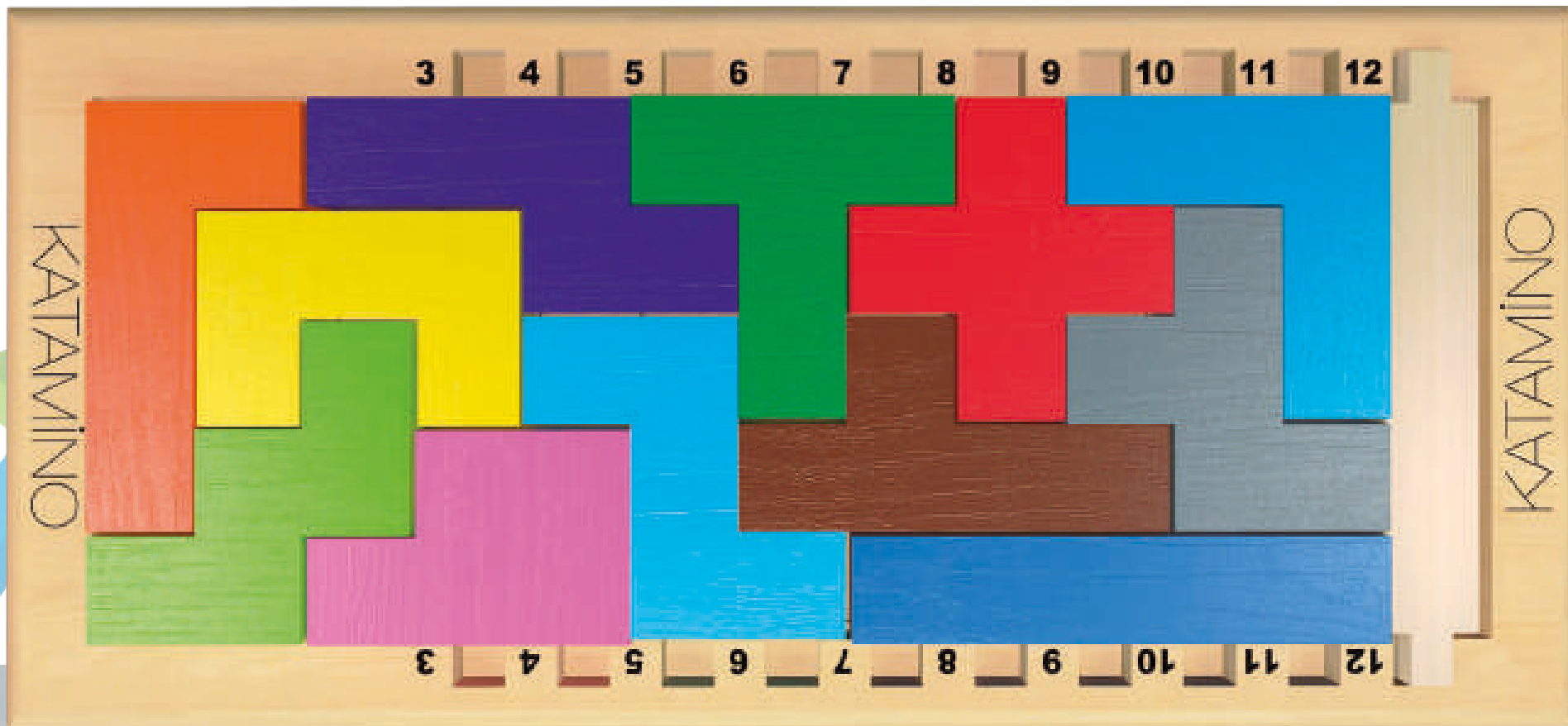




KATAMINO®







Un jeu de
André & Johnathan Perriolat



® & ©
A. & J. Perriolat.



ATTENTION ! Ne convient pas à un
enfant de moins de 3 ans. Présence
de petits éléments susceptibles d'être
ingérés. Données et adresse à conserver.
Fabriqué en Chine. 03-2017

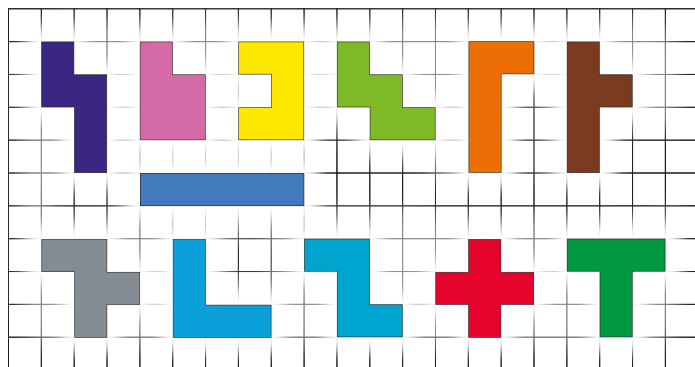
Édition et distribution :



© 1992 & © 2002 Gigamic
ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux - France
www.gigamic.com

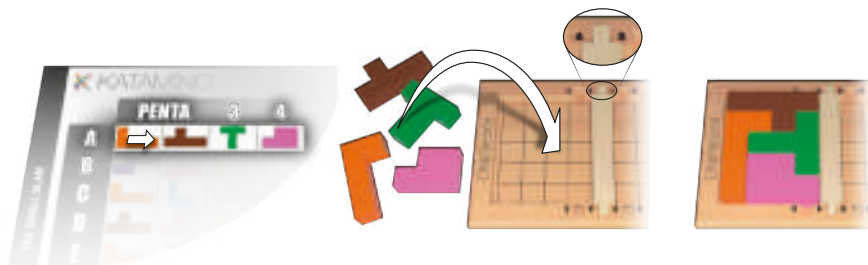
INTRODUCTION

Pentamino est le nom donné à chacune des 12 pièces du jeu. Chaque Pentamino remplit un espace de 5 cases sur le plateau.



On nomme PENTA un ensemble de Pentaminos qui remplit parfaitement la surface du plateau délimitée par la réglette. Pour exemple, un PENTA 4 désigne un défi pour lequel la réglette est placée entre les chiffres 4 et 5 du plateau : 4 Pentaminos doivent y être assemblés pour remplir 4 lignes du plateau.

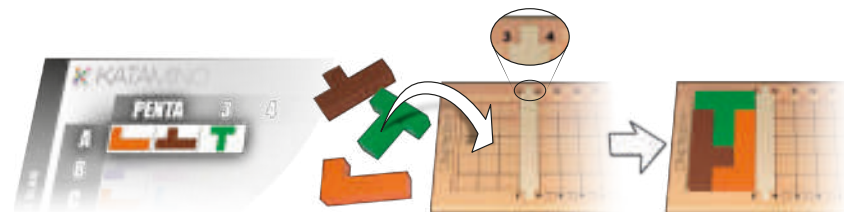
Katamino propose 500 PENTAS



LES DÉFIS

1) PETIT CHELEM (niveau Facile)

Il consiste en 42 PENTAS à réaliser successivement en se servant du tableau de la page 6. Positionner la réglette sur le plateau entre les chiffres 3 et 4 puis sélectionner les 3 premiers Pentaminos indiqués sur le tableau à la ligne A jusqu'à la colonne 3, et réaliser le PENTA 3.



Une fois ce Penta réalisé, décaler la réglette d'un cran entre les chiffres 4 et 5, puis ajouter aux 3 Pentaminos déjà utilisés le Pentamino indiqué dans la colonne 4 de la ligne A et, avec ces 4 pièces, réaliser le PENTA 4.



Progresser ainsi en ajoutant à chaque fois le Pentamino indiqué dans la colonne suivante jusqu'à la réalisation du PENTA 8 de la ligne A.

	PENTA	3	4	5	6	7	8
A							
B							

Puis, suivre les mêmes consignes sur la ligne B etc. jusqu'à la ligne G.

2) CHELEM (niveau Difficile)

En se référant aux tableaux des pages 7 et 8, suivre les mêmes consignes pour réaliser ces 118 PENTAS.

3) DEFIS ULTIMES

Procéder de la même façon pour réaliser :

- les 96 PENTAS du GRAND CHELEM en page 9 ;
- les 96 PENTAS du SUPER CHELEM en page 10 ;
- les 160 PENTAS du CHALLENGE en page 11.

MODE LIBRE

1) Positionner la réglette sur le plateau entre les chiffres 4 et 5 et réaliser le maximum de PENTAS 4, en trouvant par soi-même des combinaisons de 4 Pentaminos qui peuvent s'assembler entre eux.

2) Faire de même pour réaliser un maximum de PENTAS 5, puis PENTAS 6, puis PENTAS 7 etc.

Plus il y a de Pentaminos à assembler, plus c'est difficile.
Il y a plus de 36 000 combinaisons possibles !

VARIANTE 2 JOUEURS

Pour jouer à deux, on utilise la grille quadrillée qui se trouve au dos du livret. Les 12 Pentaminos sont posés à côté de la grille, puis le 1^{er} joueur en choisit un et le place où il le souhaite en respectant bien le quadrillage. Puis le second joueur fait de même, et ainsi de suite... Le vainqueur est le dernier joueur à pouvoir poser un Pentamino sur la grille.

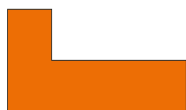
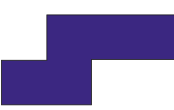
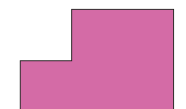
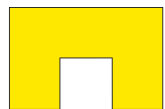
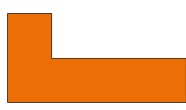
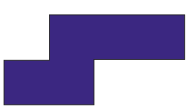
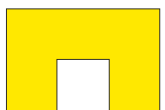
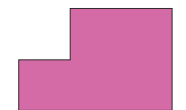
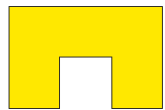
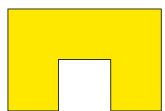
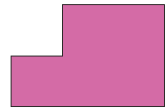
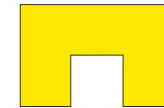
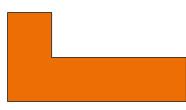
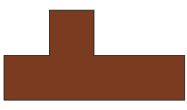
RANGEMENT DU JEU

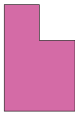
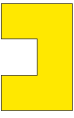
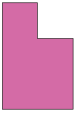
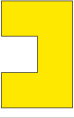
Pour ranger Katamino, se reporter au schéma de la page 3.

Envie d'aller plus loin et de partager le plaisir de **Katamino** en famille et en duel ?

Découvrez **Gagne ton papa**, avec des variantes évolutives dès 3 ans et sans limite d'âge !



	PENTA	3	4	5	6	7	8	
A								
B								
C								
D								
E								
F								
G								

	PENTA			5	6	7	8	9	
A									
B									
C									
D									
E									
F									
G									

	PENTA			5	6	7	8	9	
H									
I									
J									
K									
L									
M									
N									

	PENTA				6	7	8	
O								
P								
Q								
R								
S								
T								
U								
V								

	PENTA					6	7	8
W								
X								
Y								
Z								
♠								
♥								
♦								
♣								

	PENTA			4	5	6	7	8	9	10	11
A											
B											
C											
D											
E											
F											
G											
H											
I											
J											
K											
L											

	PENTA				5	6	7	8	9	10	11
A											
B											
C											
D											
E											
F											
G											
H											
I											
J											
K											
L											

PENTA 9									

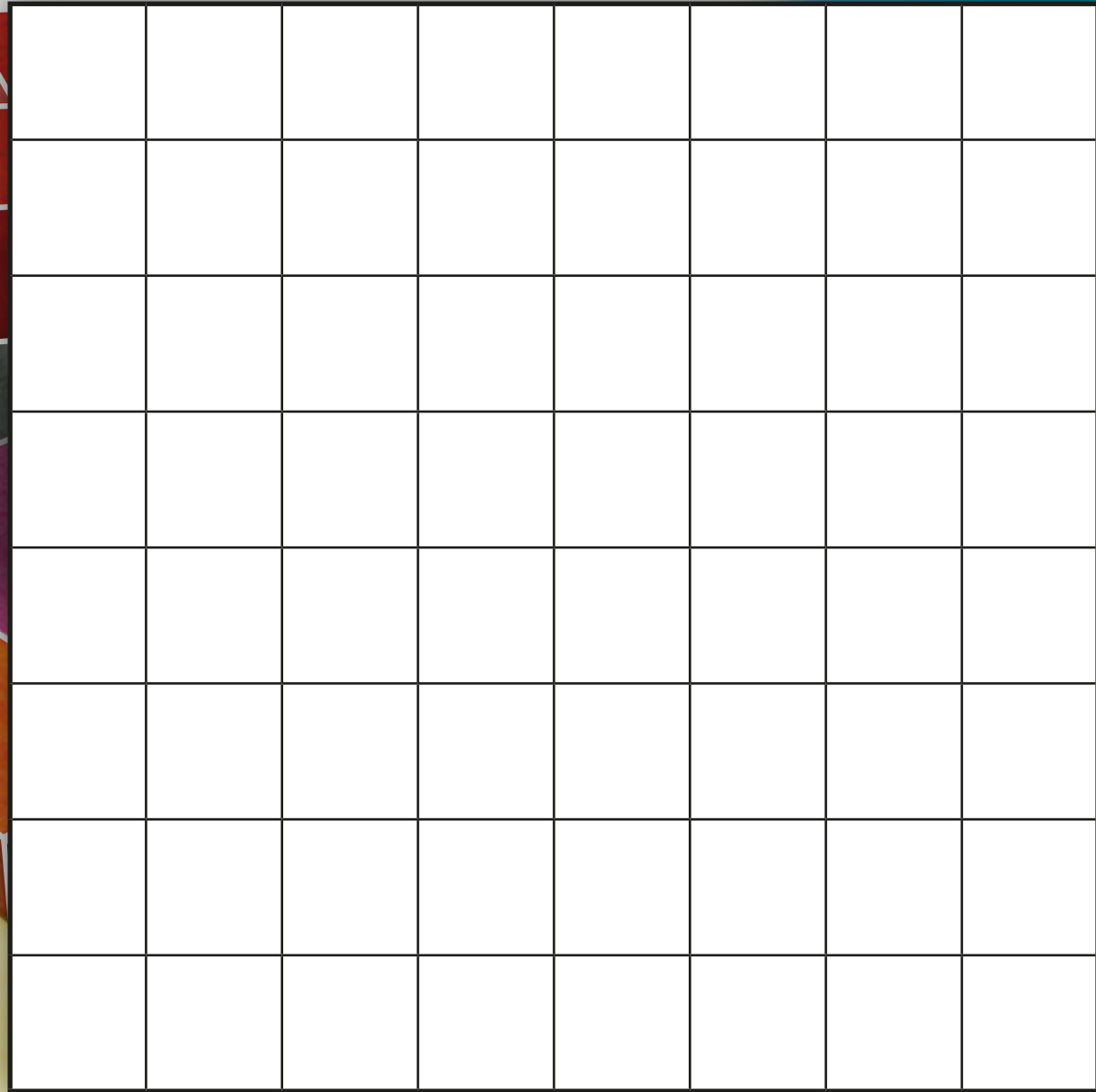
	PENTA					7	8	9	10	
N°1										
N°2										
N°3										
N°4										
N°5										
N°6										
N°7										
N°8										
N°9										
N°10										

N°11										
N°12										
N°13										
N°14										
N°15										
N°16										
N°17										
N°18										
N°19										
N°20										

	PENTA					7	8	9	10	
N°21										
N°22										
N°23										
N°24										
N°25										
N°26										
N°27										
N°28										
N°29										
N°30										

N°31										
N°32										
N°33										
N°34										
N°35										
N°36										
N°37										
N°38										
N°39										
N°40										

KATAMINO



KATAMINO