Ô fil du jeu

KATAMINO

Contenu :
1 plateau de jeu
12 pentaminos
8 autres pièces marron et rouges
1 réglette
1 notice

Nombre de joueurs : 1 à 2

Age : à partir de 3 ans

Principe du jeu :

Pour 1 joueur

Pratiqué seul, KATAMINO est un casse-tête intelligent et évolutif. Son plateau de jeu modulable offre plusieurs degrés de difficulté et s'adapte à tous. Il faut réaliser des ensembles parfaits appelés PENTAS en juxtaposant plusieurs Pentaminos sur le plateau. Plus le nombre de Pentaminos utilisés augmente, plus la difficulté s'accroit : on positionne la réglette verticalement entre les chiffres 4 et 5 du plateau pour réaliser un maximum de PENTAS 4; ensuite, par déplacements successifs de la réglette, on réalise un maximum de PENTAS 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 et 12. Il y a 36057 combinaisons !!!

Autres possibilités :
- Trouver les 340 combinaisons imposées du GRAND CHELEM, du SUPER CHELEM et du CHALLENGE à l'aide des 3 tableaux-grilles.
- Créer de nombreuses figures à plat (formes géométriques, animaux et autres).
- Réaliser des figures en volume (parallélépipèdes ou autres).

Pour 2 joueurs

A 2 joueurs, chacun place à tour de rôle un Pentamino sur l'échiquier : le vainqueur est celui qui, en posant la dernière pièce, met l'adversaire dans l'impossibilité de jouer. On peut aussi se partager équitablement les pièces, puis placer la réglette au milieu du plateau: le vainqueur sera celui qui remplit le plus rapidement possible le rectangle qui se trouve de son côté avec toutes les pièces dont il dispose.