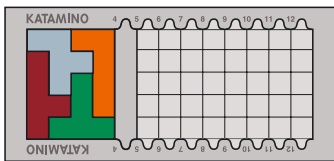
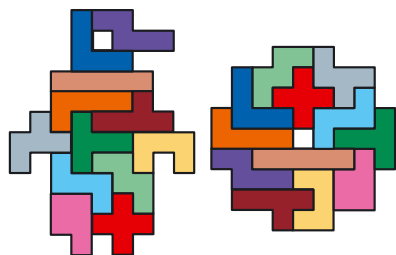
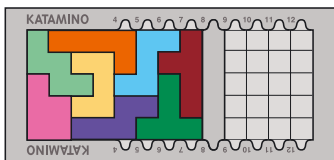


**12 PENTAMINOS**

**PENTA 4**



**PENTA 8**



**2 jeux en 1 - 1 et 2 joueurs - pour adultes et enfants à partir de 5 ans**

*KATAMINO est un casse-tête intelligent qui se présente sous la forme d'un puzzle évolutif. Son plateau de jeu modulable propose 9 degrés de difficulté et de ce fait, s'adapte à tout âge.*

**1 JOUEUR : BUT DU JEU :** Réaliser des ensembles parfaits appelés PENTAS en juxtaposant plusieurs pentaminos sur le plateau. Plus le nombre de pentaminos utilisé augmente, plus la difficulté s'accroît. (voir exemples PENTAS 4 et 8)

**DÉROULEMENT DU JEU :** Positionnez la réglette verticalement entre les chiffres 4 et 5 du plateau et réalisez un maximum de PENTAS 4. Ensuite, déplacez la réglette d'un cran, positionnez-la entre les chiffres 5 et 6 et réalisez un maximum de PENTAS 5. De même, par déplacements successifs de la réglette réalisez un maximum de PENTAS 6, 7, 8, 9, 10, 11 et 12.

**Il y a 36057 combinaisons.**

**AUTRES POSSIBILITÉS DE JEU :**

- Trouvez les 340 combinaisons imposées du GRAND CHELEM, du SUPER CHELEM et du CHALLENGE en vous servant des 3 tableaux-grilles.
- Créez de nombreuses figures à plat (animaux, formes géométriques).

**2 JOUEURS : DÉROULEMENT DE LA PARTIE :** Chaque joueur place tour à tour un pentamino sur l'échiquier. Le vainqueur est le dernier joueur à pouvoir poser un pentamino sur l'échiquier.

**KATAMINO** fait appel aux dons naturels de réflexion et de manipulation de chacun et développe en s'amusant logique et sens de l'observation.

Ses multiples possibilités de combinaisons et l'aspect coloré de ses éléments en font un jeu de patience attrayant et passionnant. Récompensé par de nombreux prix internationaux, KATAMINO est devenu "un classique" auprès des enseignants.

**CONTENU :** boîte 305 x 195 x 40 mm, poids 600 g. Pièces et plateau en matière plastique rigide.  
12 Pentaminos - 1 Plateau de jeu - 3 tableaux-grilles pour réaliser le GRAND CHELEM, le SUPER CHELEM et le CHALLENGE  
1 échiquier pour jouer à deux - 1 Règle du jeu assortie d'exemples.