





**2 jeux en 1 - 1 et 2 joueurs - pour adultes et enfants à partir de 4 ans**

*KATAMINO est un casse-tête intelligent qui se présente sous la forme d'un puzzle évolutif. Son plateau de jeu modulable propose 10 niveaux de difficulté et de ce fait, s'adapte à tout âge.*

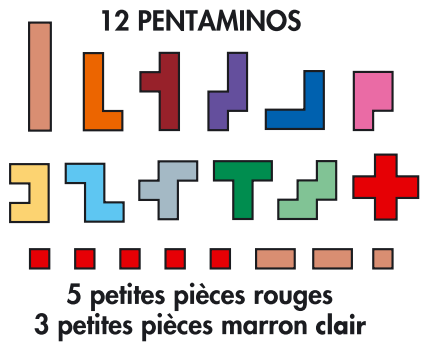


Fig. 1 NIVEAU 7

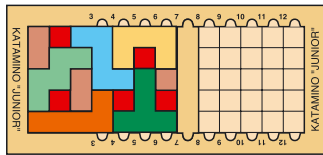
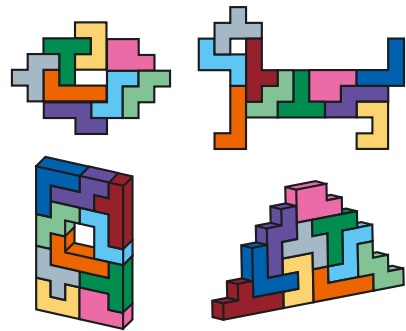
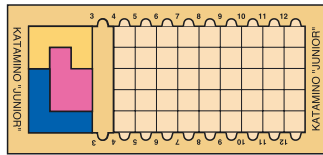


Fig. 2 PENTA 3



**1 JOUEUR : DÉROULEMENT DU JEU :**

**FACILE :** pour les tout petits, à partir de 4 ans.

Positionne la réglette verticalement à l'endroit de ton choix sur le plateau, **place tout d'abord** le plus de pentaminos possible et finis de remplir le rectangle à l'aide des petites pièces rouges et marron. (Voir exemple NIVEAU 7. fig. 1)

**DIFFICILE :** pour les enfants de 5 à 9 ans.

Positionne la réglette verticalement entre les chiffres 3 et 4 du plateau et réalise un maximum de PENTAS 3 (Fig. 2).

Ensuite, déplace la réglette d'un cran, positionne-la entre les chiffres 4 et 5 et réalise un maximum de PENTAS 4.

De même, par déplacements successifs de la réglette réalise un maximum de PENTAS 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 et 12.

Plus le nombre de pentaminos utilisé augmente, plus la difficulté s'accroît. **Il y a 36057 combinaisons possibles.**

**AUTRES POSSIBILITÉS DE JEU : adultes ou petits génies.**

- Trouvez les 500 combinaisons imposées des différents CHELEM en vous servant des 5 tableaux-grilles
- Créez de nombreuses figures à plat (animaux, formes géométriques).
- Reproduisez les figures proposées sur la planche «modèles» en volume, et essayez d'en trouver de nouvelles.

**2 JOUEURS :** 2 versions différentes détaillées dans la règle du jeu.

L'une axée sur la rapidité, l'autre où tactique et stratégie sont de la partie.

**KATAMINO** fait appel aux dons naturels de réflexion et de manipulation de chacun.

Adapté à tout âge, il permet aux enfants d'acquérir les premières notions de géométrie dans l'espace.

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 900 g.

Jeu en bois - 12 Pentaminos - 5 petites pièces rouges et 3 petites pièces marron clair - 1 Plateau de jeu - 1 planche «modèles» en volume - 5 tableaux-grilles pour réaliser les 500 Pentas imposés - 1 échiquier pour jouer à deux - 1 Règle du jeu détaillée