

KATAMINO

RÈGLES DU JEU - 1 & 2 JOUEURS

MATÉRIEL :

12 pentaminos (*). 1 plateau pour joueur seul. 1 réglette pour délimiter l'aire de jeu choisie sur le plateau. 1 tableau-grille pour réaliser le GRAND CHELEM. 1 échiquier pour jouer à deux.

(* Un pentamino est une figure formée par 5 carrés juxtaposés ayant au moins un côté commun. Chacun des 12 pentaminos possibles couvre donc exactement 5 cases du plateau ou de l'échiquier.

RÈGLE DU JEU POUR 1 JOUEUR

MATÉRIEL UTILISÉ :

Les 12 pentaminos. Le plateau et la réglette. Le tableau-grille.

BUT DU JEU :

Réaliser des ensembles parfaits appelés PENTAS en juxtaposant un certain nombre de pentaminos sur le plateau. (Voir exemples Penta 4 et Penta 8 au dos de la boîte).

PARTICULARITÉ IMPORTANTE :

Les pentaminos n'ont ni recto ni verso. Ils peuvent être disposés dans n'importe quel sens sur le plateau, à l'exception du pentamino n° 1, qui lui ne doit être placé qu'horizontalement.

DÉROULEMENT DU JEU :

Placez la réglette verticalement sur le plateau entre les chiffres 4 et 5. Prenez les 4 pentaminos indiqués sur le tableau-grille dans la colonne PENTA 4 de la ligne A, c'est-à-dire les pentaminos n° 2, 3, 6 et 11, et réalisez le PENTA 4. Ensuite, déplacez la réglette d'un cran, positionnez-la entre les chiffres 5 et 6. Ajoutez aux 4 pentaminos déjà utilisés le pentamino n° 8 indiqué dans la colonne 5 de la ligne A, et à l'aide de ces 5 pièces réalisez le PENTA 5. Progressiez ainsi en rajoutant à chaque fois le pentamino indiqué dans la colonne suivante, jusqu'à la réalisation du PENTA 11 de la ligne A.

Agissez de même pour toutes les séries (A à L).

Lorsque vous serez venus à bout de ces 12 séries, vous aurez réalisé 96 PENTAS différents et réussi le GRAND CHELEM. Toutefois les 12 séries proposées pour ce challenge ne sont pas exhaustives, il convient à chacun d'en créer de nouvelles.

AUTRES POSSIBILITÉS DE JEU :

1) Créez les PENTAS de votre choix sans vous servir du tableau-grille, en trouvant vous-même les pentaminos qui peuvent s'accommoder entre eux.

Plus le nombre de pièces utilisées augmente, plus la difficulté s'accroît.

Il y a des milliers de combinaisons.

2) Vous pouvez réaliser de nombreux PENTAS 12, dans 4 formats différents (Fig. 1).

3) Chaque pentamino peut être reproduit au triple en utilisant pour chacun 9 autres pentaminos (Fig. 2).

4) Vous pouvez réaliser des figures en volume (Parallélépipèdes ou autres). (Fig. 6).

A l'aide des 12 pentaminos vous pouvez reproduire également en volume chaque pentamino excepté les n° 11 et 12. (Fig. 5).

RÈGLE DU JEU POUR 2 JOUEURS

MATÉRIEL UTILISÉ :

Les 12 pentaminos et l'échiquier qui se trouve au dos du tableau-grille.

PRINCIPE DU JEU :

Les 2 joueurs placent à tour de rôle un pentamino sur l'échiquier jusqu'à ce que l'un des deux ne puisse plus jouer.

RÈGLES FONDAMENTALES :

1) La 1ère pièce placée par le joueur qui commence doit obligatoirement recouvrir au moins une des 4 cases entourant le point central de l'échiquier. (Fig. 3).

2) Ensuite, chaque pièce posée sur l'échiquier doit toucher par au moins un côté ou par un angle une pièce déjà placée. (Fig. 4).

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Les 12 pentaminos sont déposés à côté de l'échiquier. Le 1er joueur, tiré au sort, en choisit un et le place sur l'échiquier. Son adversaire à son tour fait de même, et ainsi de suite...

GAIN DE LA PARTIE :

Le vainqueur est celui qui en posant la dernière pièce met son adversaire dans l'impossibilité de jouer.

DURÉE D'UNE PARTIE :

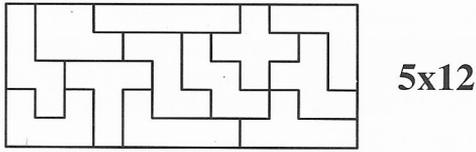
De 5 à 10 minutes.

VARIANTES :

Au lieu de les placer sur l'échiquier au fur et à mesure qu'ils les choisissent, les deux joueurs se partagent les 12 pentaminos avant de commencer à jouer. Ils les choisissent un par un à tour de rôle jusqu'à ce que chacun en ait 6, ou bien, l'un des deux prend les 6 pentaminos PAIRS et l'autre les 6 IMPAIRS.

La partie peut ensuite commencer et se dérouler comme précédemment.

Fig. 1



12 PENTAMINOS

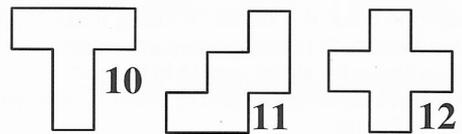
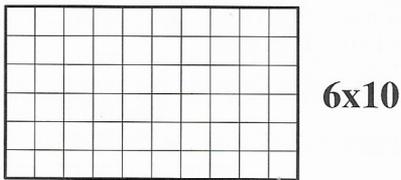
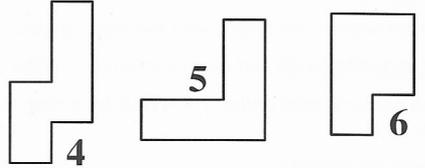
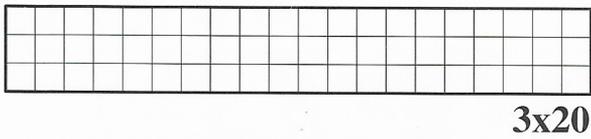
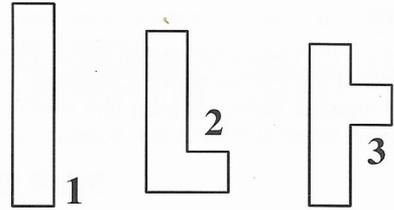
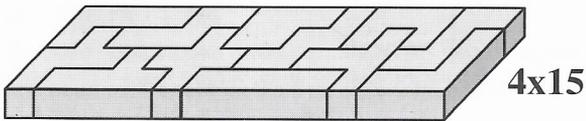


Fig. 2

Fig. 3

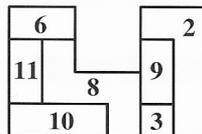
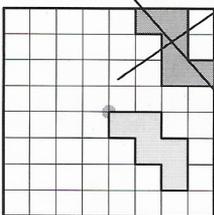
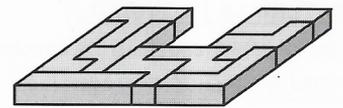
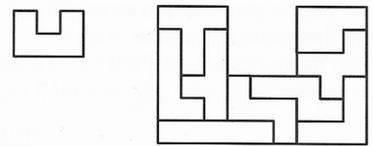
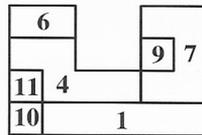
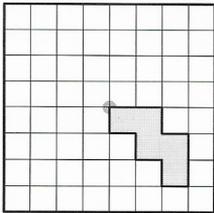


Fig. 5

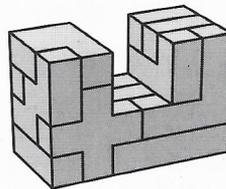


Fig. 4

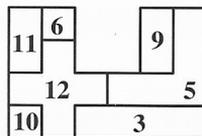


Fig. 6

