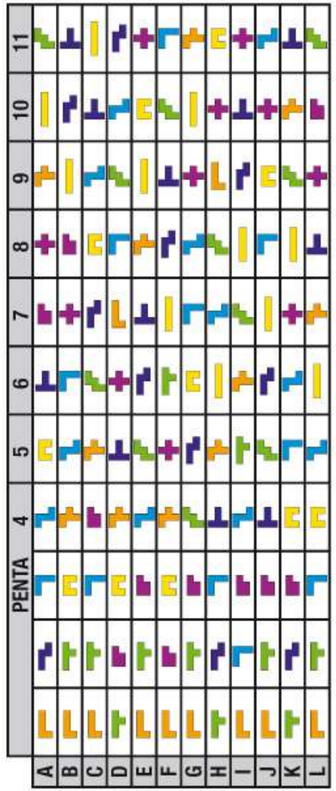
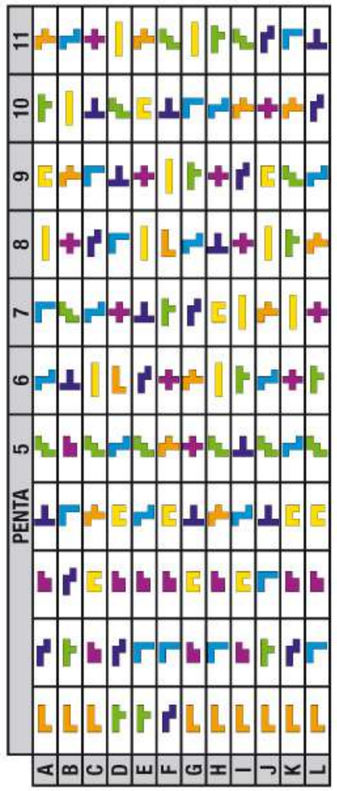
The grand slam



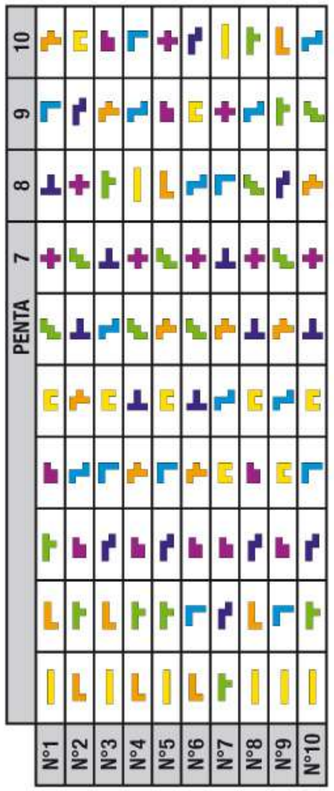
9

The super slam



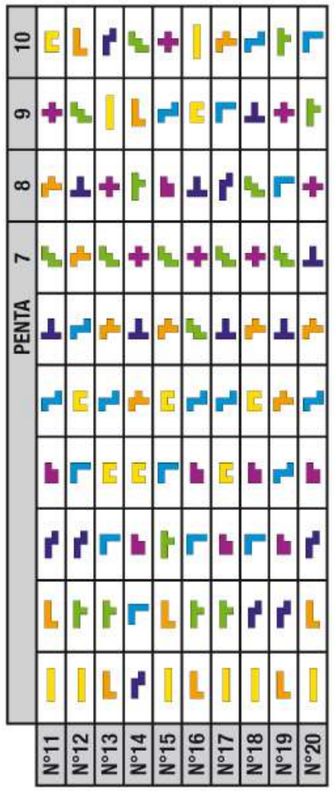
10

CHALLENGE (1)



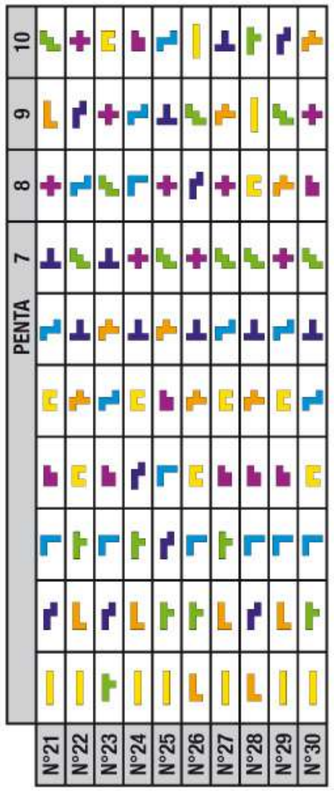
11

CHALLENGE (2)



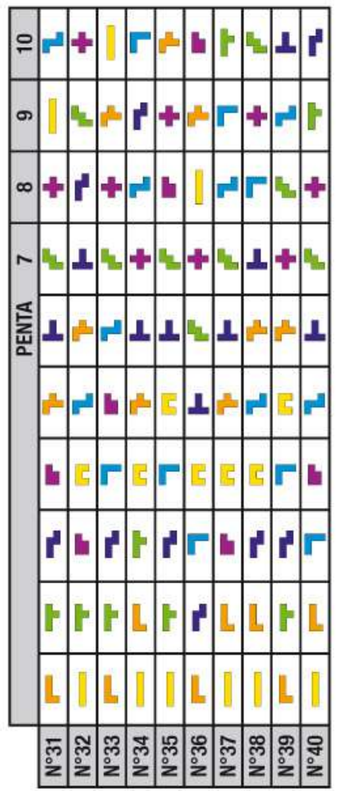
12

CHALLENGE (3)



13

CHALLENGE (4)



14





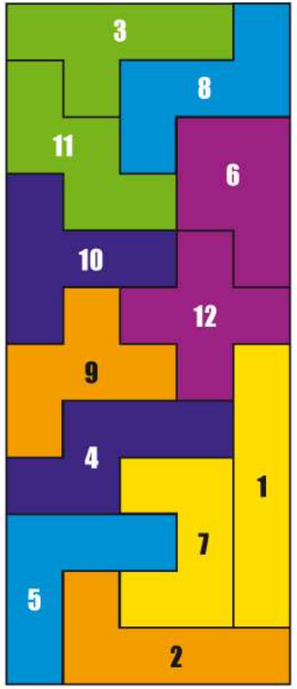


TOY AWARD 2001 - BENELUX
NETS GOLD STAR AWARD 2004 - CANADA
GOOD TOY GUIDE AWARDS 2009 - ENGLAND
PRIX D'EXCELLENCE 2004 - QUEBEC, CANADA
PARENT'S CHOICE RECOMMENDED AWARD 2003 - USA
NATIONAL PARENTING CENTER'S SEAL OF APPROVAL 2003 - USA

INTERNATIONAL AWARDS

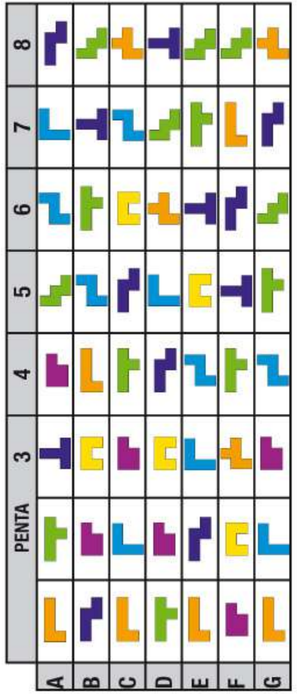


STORING THE GAME

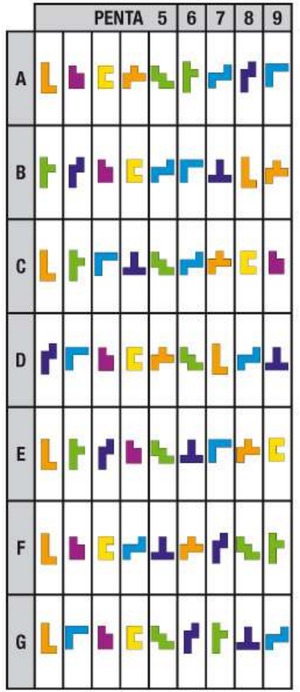


Storing the game	2
Summarry and Pieces numbers	3
The small slam	4
The slam (1-4)	5-8
The Grand slam	9
The Super slam	10
Challenge (1-4)	11-14

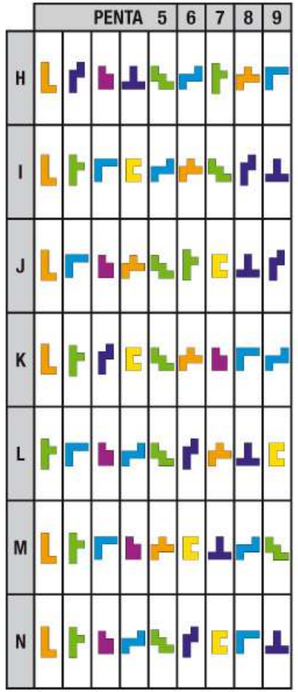
The small slam



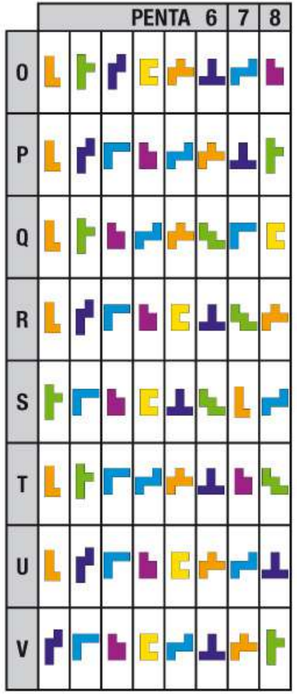
The slam (1)



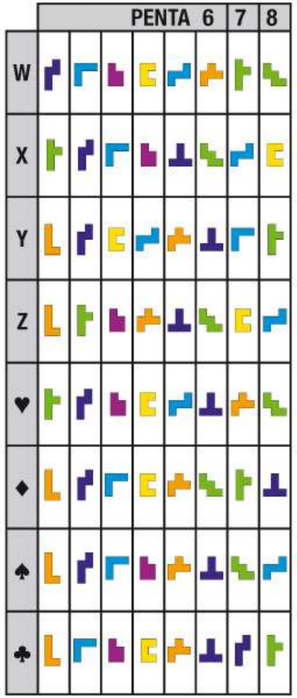
The slam (2)



The slam (3)



The slam (4)



KATAMINO



EQUIPMENT

12 pieces called Pentaminos, 1 playing board, 1 divider which determines the playing surface on the board, detailed rules of the game and a book illustrating the different Slams. The drawer allows unused Pentaminos to be stored so you can move around without disturbing the game in progress.

OBJECTIVE OF THE GAME

A Pentamino is a shape formed of 5 side-by-side squares with at least one common side. Each of the 12 Pentaminos will therefore cover exactly 5 squares on the playing board.

A PENTA is a cluster of several Pentaminos which perfectly covers the grid created by the positioning of the divider. (cf. PENTAS 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 and 12 ….).

Pentaminos have no top or bottom side: they can be placed either way up with the exception of Pentamino no. 1, which can only be placed in the horizontal axis of the playing board (parallel to the divider).

HOW TO PLAY

SIMPLE

Use the 12 Pentaminos and try to find a maximum number of PENTAS 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 and 12.

To begin, position the divider between figures 4 and 5 and try to make the maximum amount of PENTAS 4: from all 12 Pentaminos, try to find as many combinations of 4 Pentaminos which can be assembled perfectly in this space.

Then move the rule up a notch to find a maximum number of PENTAS 5, and so on, progressively, trying to make as many numbers of PENTAS 6, 7, 8 etc. The higher the number of Pentaminos used, the higher the level of difficulty.

EASY (for 6 years and over)

Mini Slam: 42 PENTAS to be assembled using the board (cf. book page 4). Place the divider between figures 3 and 4. Take the 3 Pentaminos indicated on the board in the PENTA 3 column of line “A”, and assemble the PENTA 3.

Then move the divider up 1 notch, between figures 4 and 5, and add to the 3 Pentaminos used the Pentamino indicated in column 4 of line “A”: using these four pieces, assemble the PENTA 4.

Continue in this manner each time adding the Pentamino indicated in the following column, as far as PENTA 8 in line “A”.

Continue in this manner for all series as far as G.

After successfully completing these 7 series, players have completed 42 PENTAS and have succeeded in the Mini Slam.

DIFFICULT (for 8 years and over)

Slam: 118 PENTAS to be assembled by using the corresponding tables (cf. book pages 5 to 8).

ADULT OR EXPERT

Continue in the same manner to assemble:

-the 96 PENTAS of the Grand Slam board (cf. book page 9);

-the 84 PENTAS of the Super Slam board (cf. book pages 10 and 11);

-the 160 PENTAS of the Challenge board (cf. book pages 12 to 15).

500 Pentas can be found from the 36,057 possible combinations.

® 1992 & © 2002 & © 2010 Gigamic a game by André Perriolat

FR KATAMINO®

MATÉRIEL

12 pièces dites Pentaminos, 1 plateau de jeu, 1 réglette pour délimiter la surface de jeu sur le plateau, la règle de jeu détaillée et un livret illustrant les différents Chelems. Le tiroir permet de stocker les Pentaminos non encore utilisés pour se déplacer en conservant la partie en cours.

PRINCIPE DU JEU

Un Pentamino est une figure formée de 5 carrés juxtaposés ayant au moins un côté commun. Chacun des 12 Pentaminos couvre donc exactement 5 cases du plateau.

Un PENTA est un ensemble de plusieurs Pentaminos qui remplit parfaitement le rectangle délimité par le placement de la réglette. (cf. PENTAS 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 et 12 ….).

Les Pentaminos n'ont ni recto ni verso : ils peuvent être disposés dans n'importe quel sens.

DEROULEMENT DU JEU

TRES FACILE

Utiliser les 12 Pentaminos et trouver un maximum de PENTAS 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 et 12.

Pour débuter, positionner la réglette entre les chiffres 3 et 4 et réaliser le maximum de PENTAS 3: chercher parmi les 12 Pentaminos tous les ensembles de 3 qui peuvent s'assembler parfaitement dans cet espace.

Décaler ensuite la réglette d'un cran pour trouver un maximum de PENTAS 4, et ainsi de suite, progressivement, pour réaliser un maximum de PENTAS 5, 6, 7, 8 etc. Plus le nombre de Pentaminos utilisés augmente, plus la difficulté s'accroît.

FACILE (à partir de 6 ans)

Le petit chelem: 42 PENTAS à réaliser en se servant du tableau (cf. livret page 4).

Positionner la réglette entre les chiffres 3 et 4. Prendre les 3 Pentaminos indiqués sur le tableau dans la colonne PENTA 3 de la ligne « A », et réaliser le PENTA 3.

Puis déplacer la réglette d'un cran, entre les chiffres 4 et 5, et ajouter aux 3 Pentaminos utilisés le Pentamino indiqué dans la colonne 4 de la ligne « A »: à l'aide de ces 4 pièces, réaliser le PENTA 4.

Progresser ainsi en rajoutant à chaque fois le Pentamino indiqué dans la colonne suivante, jusqu'au PENTA 8 de la ligne « A ».

Procéder de même pour toutes les séries jusqu'à G.

Quand il a réussi ces 7 séries, le joueur a réalisé 42 PENTAS et réussi le petit chelem.

DIFFICILE (à partir de 8 ans)

Le Chelem: 118 PENTAS à réaliser en se servant des tableaux correspondants (cf. livret pages 5 à 8).

ADULTE OU PETIT GÉNIE

Procèder de la même façon pour réaliser :

-les 96 PENTAS du tableau Grand Chelem (cf. livret page 9);

-les 84 PENTAS du tableau Super Chelem (cf. livret pages 10 et 11);

-les 160 PENTAS du tableau Challenge (cf. livret pages 12 à 15).

® 1992 & © 2002 & © 2010 Gigamic a game by André Perriolat