



jeux

Auteur(s) : Perriolat, André (Concepteur)

Titre(s) : Katamino / [André Perriolat].

Editeur(s) : Saint Donat (26260) : DJ Games, cop. 2002.

Contient : 10 pentaminos colorés. - 6 petites pièces rouges. - 2 petites pièces marron. - 1 plateau de jeu. - 1 réglette pour délimiter l'espace de jeu. - 2 tableaux-grilles pour réaliser les 2 Chelems. - 1 planche d'exemples en volume.

Résumé : 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'accroît : 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).

Notes : n°264360. - Pour 1 à 2 joueurs à partir de 3 ans - Durée 15 à 30 minutes - Attention ! Ne convient pas aux enfants âgés de moins de 36 mois. Présence de petites pièces pouvant être avalées ou inhalées - Danger d'étouffement.

Sujet(s) : Puzzles Jeux d'intérieur Casse-tête (jeu)

Indice(s) : 793.7

Collation : 18 pièces. Boîte 30 x 20 x 4 cm

Lien : <http://www.katamino.com>



Exemplaires

Support	Bib. actuelle	Section	Localisation	Situation	Cote	Date retour	Code barre
jeux	Neufchâteau	Adultes	Jeux ad	En rayon	793.7		08812000321000