

KATABOOM®

Règle du jeu - 1 à 4 joueurs.

Contenu : 14 pièces de jeu en bois - 21 planches d'exemples en couleur comprenant 34 modèles à reproduire - 1 règle du jeu.

Avec 14 pièces de jeu originales, KATABOOM vous propose une nouvelle approche de ce jeu d'équilibre quasi millénaire.

Spécialement conçu pour les tout petits de 2 à 7 ans, KATABOOM permet d'acquérir en s'amusant les premières notions de géométrie dans l'espace. Educatif, KATABOOM développe adresse, logique et sens de l'observation.

Petits conseils « sympas » aux parents :

- Découpez les différentes planches d'exemples selon les pointillés et glissez-les éventuellement dans des pochettes plastiques pour les protéger.
- Lisez, commentez, et expliquez la règle du jeu aux tout petits.
- Testez en jouant avec eux les **4 différentes** façons de jouer.

1) Jeu seul : Initiation couleurs et formes

- Reproduis à plat les différents exemples (animaux, formes géométriques).
- Donne libre court à ton imagination et crée d'autres modèles.
- Construis les **26** figures en volume proposées sur les planches d'exemples et trouves en de nouvelles.
- Amuse-toi à poser le plus de pièces possible les unes sur les autres.

2) Jeu à plusieurs : Association (construction en 3D des édifices numérotés)

Le but du jeu est de construire ensemble les édifices **faciles** numérotés de **1 à 12** ainsi que les édifices **difficiles** numérotés de **13 à 24**.

Attention : Chaque édifice difficile est constitué d'une base de 3 ou 4 pièces sur laquelle on empile les pièces de l'édifice facile matérialisé au-dessus.

Exemple : On choisit de construire l'édifice n° **14 difficile**.

On pose les 4 premières pièces de base, et on progresse en empilant les unes après les autres les pièces de l'édifice n° **2**.

Déroulement de la partie : chaque joueur tour à tour pose une pièce.

Du fait de la difficulté de certains modèles, chaque joueur peut se servir de ses **deux mains**, voire légèrement déplacer une partie de l'édifice lorsqu'il pose une pièce.

3) Jeu à deux : Rapidité (construction en 3D des 12 modèles de 6 ou 7 pièces)

Ces 12 planches d'exemples vont par deux

(même "contour couleur", même lettre).

- Exemple : Chaque joueur prend une planche "**A contour jaune**"
- Avant de commencer la partie les 2 joueurs placent **obligatoirement** leurs pièces sur les **6** ou **7** emplacements réservés.
- Ensuite, **au top chrono** la partie commence et chaque joueur, le plus rapidement possible, construit son édifice en **3D**, (et non pas à plat).
- Le joueur le plus rapide gagne la première manche.
- Pour la "**revanche**" chaque joueur retourne sa planche et joue avec les pièces de l'autre face.
- Pour la "**belle**" les 2 joueurs s'échangent leur planche et tirent au sort un même "contour couleur".

4) Jeu à plusieurs : Figures libres (rigolade)

On utilise comme base de départ les **3** ou **4** pièces de l'un des modèles numérotés de **13 à 24**.

- Exemple : on choisit les 3 pièces de base de l'édifice n° **21 difficile**.
- On **construit** ce mini édifice de **3** pièces avant de commencer la partie.
- La partie commence, le premier joueur choisit une pièce au **hasard** parmi celles restées sur la table et la pose **comme bon lui semble**.
- Le joueur suivant fait de même, et ainsi de suite.
- Le joueur qui écroule l'édifice, en posant une pièce, perd la partie.

KATABOOM®



NL

Spelregels - Voor 1 tot 4 spelers.

Inhoud: 14 bouwstukken in hout - 21 gekleurde voorbeeldplanken van 18x29 cm die 34 modellen weergeven - 1 spelreglement.

KATABOOM stelt u met 14 originele bouwstukken een nieuwe benadering voor van dit bijna duizend jaar oude evenwichtsspel. Geschikt voor iedere leeftijd, vanaf twee jaar, maakt **KATABOOM** het de allerkleinsten mogelijk om al spelend de eerste grondbeginselen van ruimtelijke meetkunde te verwerven. **KATABOOM** is een educatief spel dat een behendige, logische en opmerkelijke geest bewerkstelligt.

Enkele "toffe" tips voor de ouders:

- knip de verschillende planken volgens de stippellijn en stop ze eventueel in een plasticen kaft om ze te beschermen.
- lees, verklaar en leg de spelregels uit aan de allerkleinsten.
- probeer al spelend met hen de 4 verschillende speelswijzen uit.

1) Speel alleen : initiatie van kleuren en vormen

- Reproduceer op een vlak oppervlak de verschillende voorbeelden (dieren, meetkundige vormen)
- laat uw verbeelding de vrije loop en vindt andere modellen uit.
- Construeer de 26 voorgestelde ruimtelijke figuren op de voorbeeldplanken en vindt er nieuwe uit.
- Amuseer uzelf met zo veel mogelijk bouwstenen op elkaar te stapelen.

2) Speel met meerderen :

associatie(Constructie in 3D met genummerde bouwstukken)

Het doel is om samen zowel **gemakkelijke** bouwwerken (genummerd van 1 tot 12) als **moeilijke** bouwwerken (genummerd van 13 tot 24) op te richten.

Opgepast : elk moeilijk bouwwerk bestaat uit een basis van 3 of 4 stukken waarop de gemakkelijke stukken gestapeld worden.

Voorbeeld: men kiest voor het moeilijke bouwwerk n°14.

Men stapelt de vier eerste basisstukken en men gaat door met het stapelen met de stukken van het bouwwerk n°2.

Verloop van het spel: ieder speler stapelt om beurt een stuk.

Omwille van de moeilijkheidsgraad van sommige modellen, mag ieder speler zijn twee handen gebruiken, zelfs een deel van het bouwwerk lichtjes verplaatsen wanneer hij een stuk stapelt.

3) speel met twee:

snelheid (in 3D de 12 modellen van 6 of 7 stukken opbouwen)

Deze 12 voorbeeldplanken vormen een paar. (zelfde "omtrekskleur", zelfde letter).

- Voorbeeld : ieder speler neemt een plank « A - gele omtrekskleur »
- Alvorens het spel aan te vangen moeten de twee spelers hun bouwstukken op de 6 of 7 daartoe voorziene posities plaatsen.
- Het spel begint bij het indrukken van de chronometer en iedere speler stapelt zo snel mogelijk zijn bouwwerk in 3D (niet vlak).
- De snelste speler wint de eerste set.
- Voor de "revanche" draait ieder speler zijn plank en speelt met de stukken van de ommezijde.
- Voor de « beslissende » wedstrijd wisselen de twee spelers hun plank uit en loten een zelfde "omtrekskleur" uit.

4) Speel met meerderen : vrije figuren (om te lachen)

Men gebruikt als startbasis de 3 of 4 stukken van één van de modellen genummerd van 13 tot 24.

- Voorbeeld: men kiest de 3 basisstukken van n°21 (**moeilijk**)
- Om het spel te starten stapelt men het kleine bouwwerk bestaande uit 3 stukken.
- Het spel begint, de eerste speler kiest per toeval een stuk tussen de stukken die op tafel liggen en stapelt dit naar behoeven.
- De volgende speler doet hetzelfde, enz....
- De speler die het bouwstuk laat vallen terwijl hij er een stuk bijzet heeft het spel verloren.