

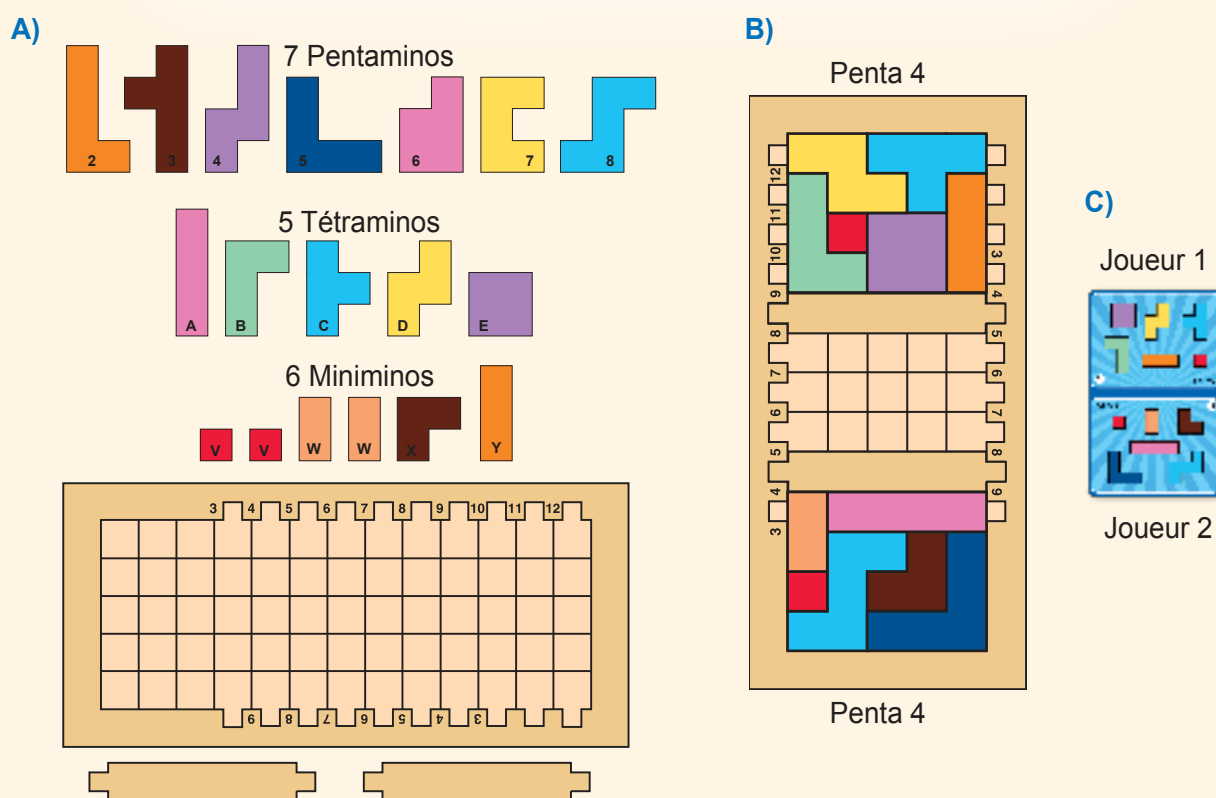
# GAGNE TON PAPA !

## Sommaire

|                          |       |
|--------------------------|-------|
| Présentation             | p. 2  |
| Règle du jeu             | p. 3  |
| Puzzle dès 3 ans         | p. 6  |
| Jeu d'équilibre Kataboom | p. 8  |
| Construction 3D          | p. 9  |
| Défis puzzle 3D          | p. 12 |
| Initiation au Katamino   | p. 15 |



# Présentation du contenu



7 Pentaminos, 5 Tétraminos, 6 Miniminos, 1 plateau de jeu, 2 réglettes amovibles, 27 cartes Puzzle recto verso, 9 cartes Bicolores enfant/parent recto verso, 4 cartes 3D recto verso, 1 livret.

## A) LES PIÈCES

Les 18 pièces de jeu sont composées de cubes juxtaposés :  
7 Pentaminos composés chacun de 5 cubes ; 5 Tétraminos composés chacun de 4 cubes ;  
6 Miniminos composés chacun de 1, 2 ou 3 cubes. Les pièces n'ont ni recto ni verso, elles peuvent être disposées dans n'importe quel sens sur le plateau.

## B) LE PENTA

Un Penta est un ensemble de plusieurs pièces de jeu qui remplit parfaitement la surface du plateau délimitée par la réglette. Par déplacements successifs des réglettes, la surface des Pentas à réaliser va croissante (voir page 3 les Pentas 3, 4, 5, 6).

## C) LES CARTES PUZZLE (Penta 3 et Penta 4)

Les cartes Puzzle indiquent les pièces que chaque joueur doit utiliser pour réaliser le premier Penta du duel.

Elles sont divisées en deux parties, un coté pour chaque joueur.

Toutes les cartes Puzzle proposent 3 Duels, à l'exception des cartes jaunes niveau débutant qui proposent 4 Duels.

Les niveaux de difficulté :

- Niveau **débutant** : les 3 cartes **jaunes**
- Niveau **facile** : les 4 cartes **vertes**
- Niveau **moyen** : les 6 cartes **bleues**
- Niveau **difficile** : les 6 cartes **rouges**
- Niveau **expert** : les 8 cartes **noires**



Les 9 cartes Bicolores servent à équilibrer les duels entre joueurs de niveaux différents (voir page 4).  
Les cartes avec un contour en Damier proposent des défis en 3D (voir pages 4 et 5).

# Règle du jeu

## BUT DU JEU

Réaliser le plus rapidement possible des Pentas 3, 4, 5 et 6 pour marquer des points

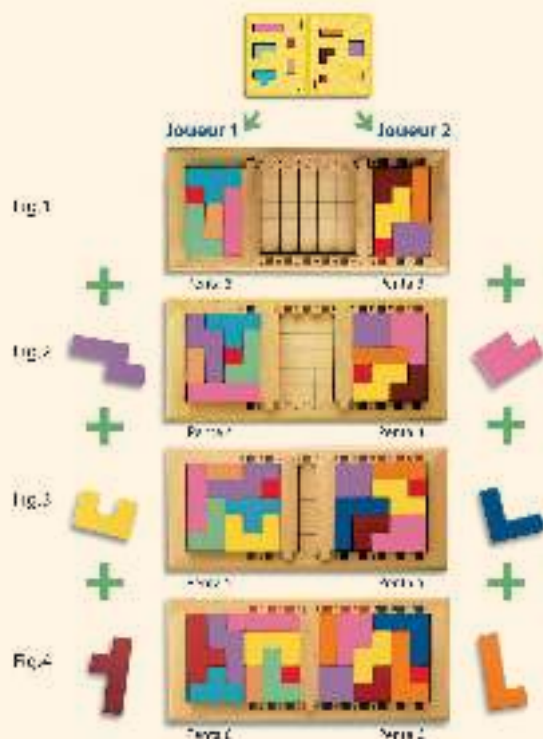
## MISE EN PLACE

- Les 2 joueurs se placent l'un en face de l'autre de chaque côté du plateau de jeu.
- Les 18 pièces de jeu sont disposées au centre de la table.
- **Les 2 joueurs s'accordent sur un niveau de difficulté** (débutant, facile, moyen, difficile, expert).
- Un des joueurs prend une carte de la couleur du niveau de difficulté choisi et la pose entre les 2 joueurs (la face choisie n'a pas d'importance). Une moitié de la carte indique les pièces que doit prendre le joueur 1 et l'autre moitié les pièces que doit prendre le joueur 2.
- Chaque joueur place sa réglette sur le plateau : entre les chiffres 3 et 4 pour les cartes jaunes ou vertes et entre les chiffres 4 et 5 pour les cartes bleues, rouges ou noires.

## DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

(Exemple en niveau débutant)

- 1) Au top départ, le 1<sup>er</sup> duel commence. Le plus rapide à réaliser son Penta, c'est-à-dire à remplir parfaitement, avec toutes ses pièces, la surface du plateau délimitée par sa réglette, marque 1 point (voir Fig.1).
- 2) Le joueur qui a perdu ce premier duel choisit un Pentamino (pièce composée de 5 cubes) resté dans la pioche sur la table et le donne à son adversaire qui à son tour fait de même.
- 3) Chaque joueur déplace sa réglette d'un cran.
- 4) Au top départ, en utilisant les pièces de son premier Penta et le Pentamino donné par son adversaire, chaque joueur réalise son nouveau Penta. Le vainqueur de ce 2<sup>e</sup> duel marque 1 point (voir Fig.2).
- 5) On procède de la même façon pour réaliser les Pentas suivants : ajout d'un Pentamino choisi par l'adversaire, déplacement des réglettes et nouveau duel (voir Fig.3).
- 6) Pour le dernier duel (Penta 6) on utilise une seule réglette placée entre les chiffres 6 et 7 du plateau (voir Fig. 4), à l'exception des cartes vertes où les parties se terminent par un Penta 5.



## FIN DE PARTIE

**Le joueur qui totalise le plus de points gagne la partie.** En cas d'égalité, les joueurs échangent les pièces du dernier duel et procèdent à un ultime défi.

### Les 6 défis débutants possibles



# Variantes pour 2 joueurs

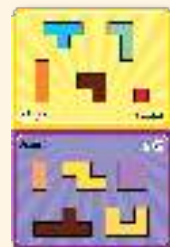
## DUELS ENFANT/PARENT

Avec les 9 cartes Bicolores jaunes/violettes

Ces cartes permettent d'équilibrer les duels enfant/parent en jouant sur deux niveaux de difficulté différents.

- L'enfant joue avec les pièces indiquées sur la moitié **jaune** de la carte, il place sa réglette entre les chiffres 3 et 4 du plateau et commence son 1<sup>er</sup> duel par un Penta 3.
- L'adulte joue avec les pièces indiquées sur la moitié **violette** de la carte, il place sa réglette entre les chiffres 4 et 5 du plateau et commence son 1<sup>er</sup> duel par un Penta 4.

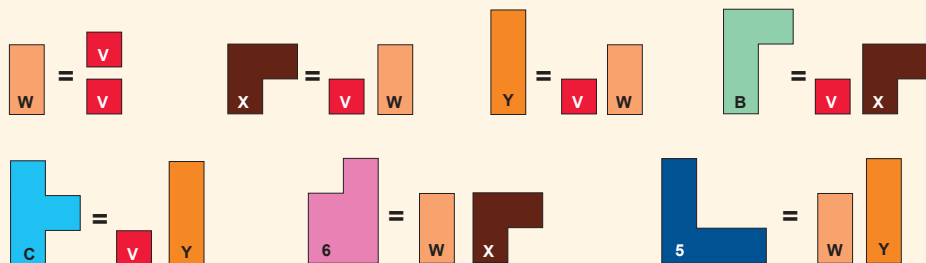
Chaque partie se joue en 3 duels.



## DUELS DÉBUTANT/PETIT GÉNIE

Avec les cartes Puzzle rouges et noires

Avant le 1<sup>er</sup> duel, le joueur pour lequel on souhaite réduire la difficulté remplace une de ses pièces de jeu par 2 pièces équivalentes de jeu restées libres sur la table.



Chaque partie se joue en 3 duels (Penta 4, 5 et 6).



## DUELS 3D

Avec la carte 3D contour Damier noir et blanc sur fond vert A et A'

Exemple d'une partie : la première manche débute par le premier duel (1 contre 1').

**1)** Chaque joueur à tour de rôle choisit et donne 1 Pentamino puis 1 Tétramino à son adversaire jusqu'à ce que l'un ait 3 Pentaminos et 2 Tétraminos et l'autre 3 Pentaminos et 3 Tétraminos.

*NB : Pentaminos et Tétraminos sont appelés Pentas et Tétras sur ces cartes.*

**2)** Chacun prend ensuite les Miniminos matérialisés sur sa carte.

**3)** Au top départ, la partie commence.

Le premier joueur qui construit un parallélépipède de 2x3x5 (30 CUBES) gagne la 1<sup>re</sup> manche.

La revanche et la belle se jouent respectivement avec le 2<sup>e</sup> et le 3<sup>e</sup> duel.





# Variantes pour 1 joueur

## DÉFIS SOLO







Avec les cartes 3D contour Damier noir et rose sur fond blanc

Il y a 6 défis avec une alternance des mode 3D et mode Puzzle.

1) Choisissez une carte et un numéro de défi, prenez les pièces de jeu indiquées sur la carte et construisez un parallélépipède de 3x3x3 (27 CUBES).

2) Prenez le plateau de jeu et une réglette que vous positionnez entre les chiffres 6 et 7. Ajoutez à vos pièces de jeu la pièce  ou la pièce  (pièces composées de 3 cubes), et réalisez un Penta 6.

3) Déplacez la réglette d'un cran, ajoutez un Pentamino resté libre et réalisez un Penta 7.

4) Progressez de la même façon pour réaliser les Pentas 8, 9 et 10. Pour réduire la difficulté des défis on remplace 1 Tétramino par  +  ou 1 Pentamino par  +  ou  + .




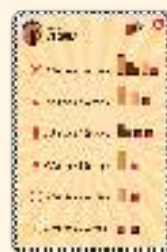
## SOLO EN MODE 3D

Avec les cartes 3D contour Damier noir et blanc sur fond beige

Choisissez une carte et un numéro de défi. Prenez les pièces de jeu indiquées sur la carte et construisez un parallélépipède en respectant les dimensions spécifiées en haut à gauche de la carte.

Avec les cartes Puzzle Penta 4, bleues, rouges et noires

Choisissez une carte Puzzle Penta 4. Prenez les pièces indiquées sur l'une des 2 moitiés de la carte et ajoutez y 3 Pentaminos et 1 Minimino . Construisez un parallélépipède de 3x3x4 (36 CUBES).



## SOLO EN MODE PUZZLE

Initiation au jeu Katamino : voir page 15.

## CONSTRUCTION 3D

Construisez, seul ou à plusieurs, les figures en volume présentées dans le livret et essayez d'en créer de nouvelles (voir pages 9 à 11).

## INITIATION DÈS 3 ANS

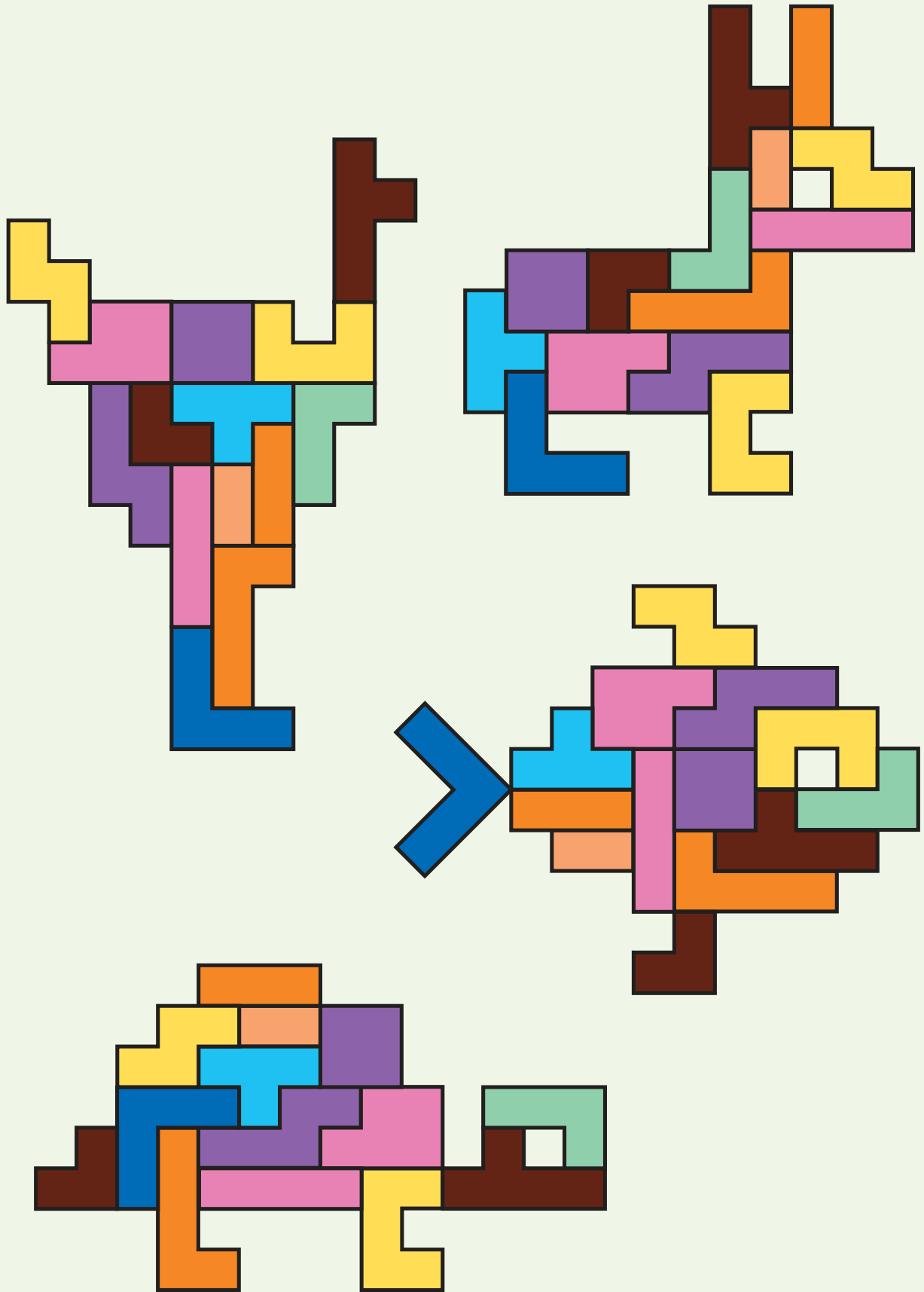
Gagne ton papa ! est aussi un jeu d'adresse et de logique pour initier les plus petits à la géométrie et faire travailler leur motricité fine ainsi que leur imagination :

- **Puzzles** : proposez aux enfants de reproduire à plat les modèles présentés dans le livret et essayez d'en imaginer d'autres ensemble (voir pages 6 et 7).


- **Kataboom ! le jeu d'équilibre** : chacun à leur tour, les joueurs posent une pièce en équilibre sur la précédente. Le dernier joueur à avoir posé une pièce sans faire tomber l'édifice est le gagnant (voir page 8).

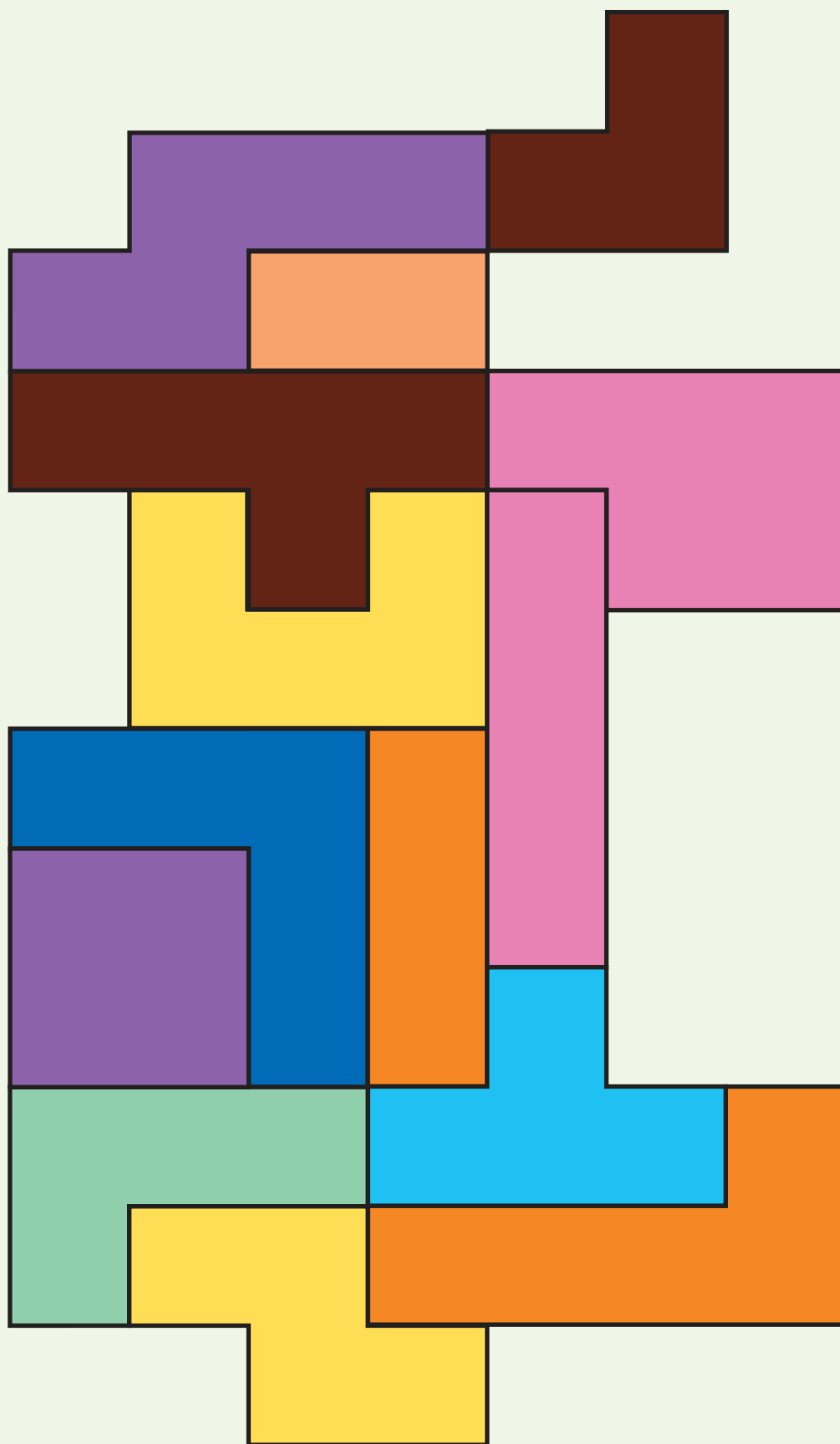
# Puzzle dès 3 ans

Proposez aux enfants de reproduire à plat les modèles présentés ci-après et essayez d'en imaginer d'autres ensemble !



# Puzzle dès 3 ans

Ajoutez le Pentamino bleu n° 8  , changez quelques pièces et inventez d'autres animaux !



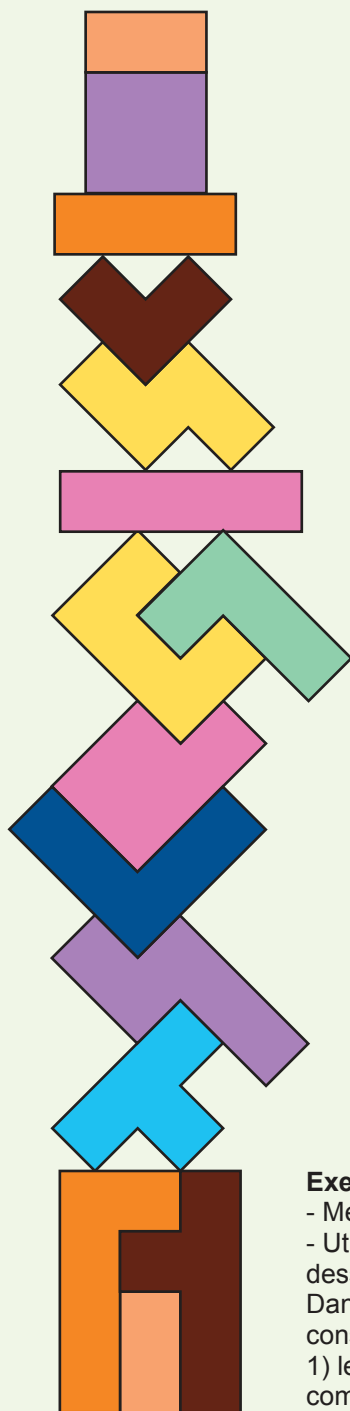
**GAGNE TON PAPA !**

# Jeu d'équilibre

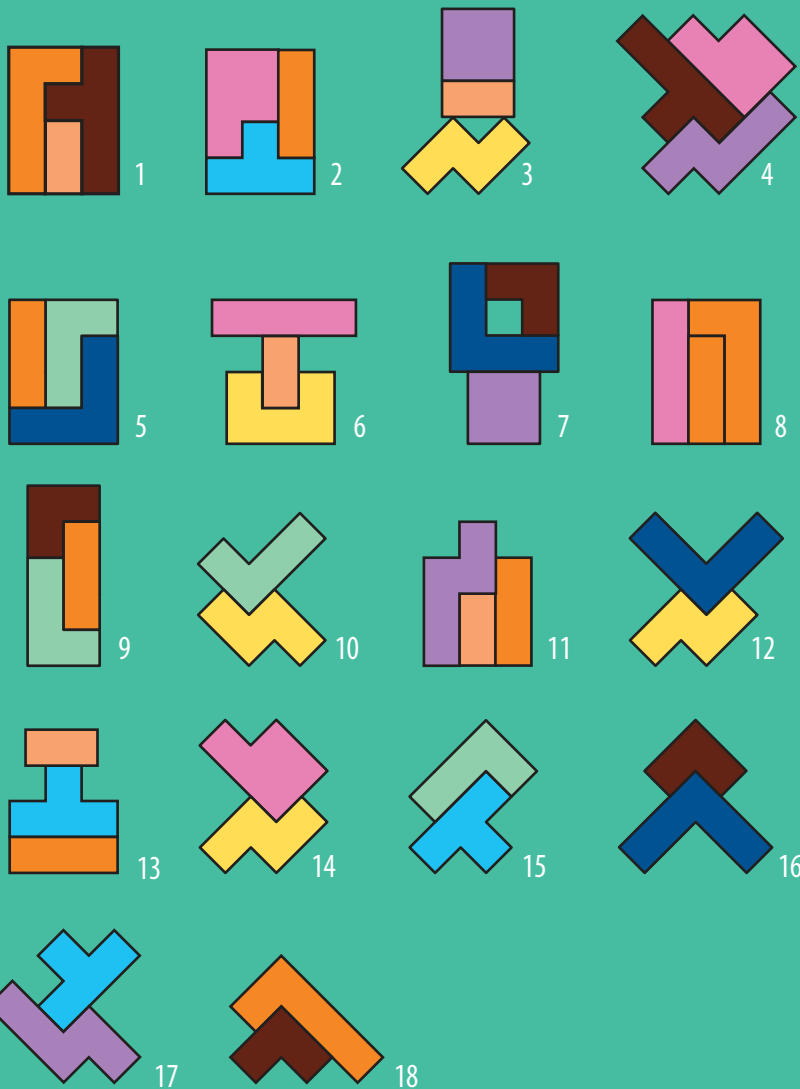
## Kataboom ! 2 joueurs ou plus

Chacun à leur tour, les joueurs posent une pièce en équilibre sur la précédente.

Le dernier joueur à avoir posé une pièce sans faire tomber l'édifice est le gagnant !



Initiation à la construction : 18 modèles de 2 ou 3 pièces.



### Exemple:

- Mettez de côté les 2 petites pièces rouges qui ne seront pas utilisées.
- Utilisez comme base de départ les 2 ou 3 pièces de l'un des 18 modèles ci-dessus.

Dans l'illustration ci-contre, on choisit les 3 pièces de base du modèle n° 1 et on construit ce mini édifice avant de commencer la partie, puis :

- 1) le premier joueur choisit une pièce parmi celles restées sur la table et la pose comme bon lui semble sur ce mini édifice.
- 2) le joueur suivant fait de même, et ainsi de suite.
- 3) le dernier joueur à avoir posé une pièce sans faire tomber l'édifice est le gagnant !

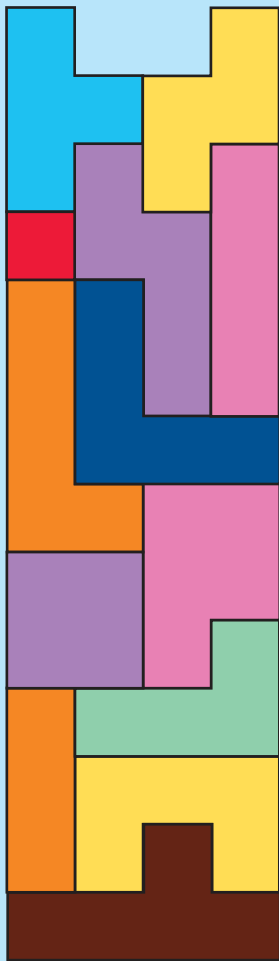
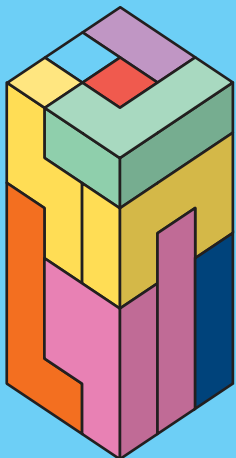
Vous pouvez vous servir de vos deux mains, voire légèrement déplacer une partie de l'édifice.



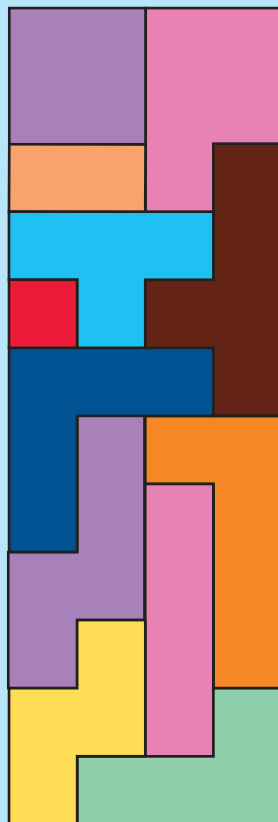
# Construction 3D

Réalisez les défis d'équilibre proposés puis créez le cube associé.  
Vous pouvez ensuite intervertir une ou plusieurs pièces et construire vos propres modèles.

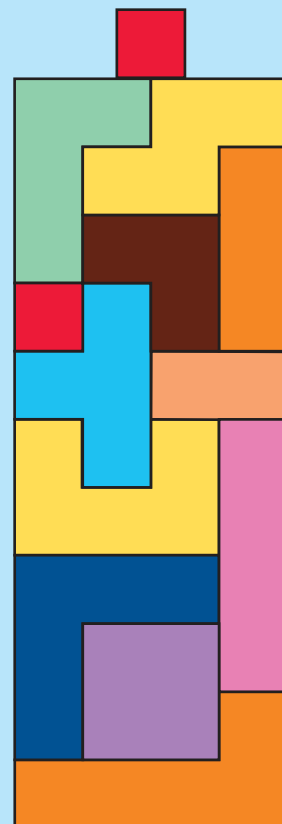
3x3x6  
54 CUBES



4x3x4  
48 CUBES



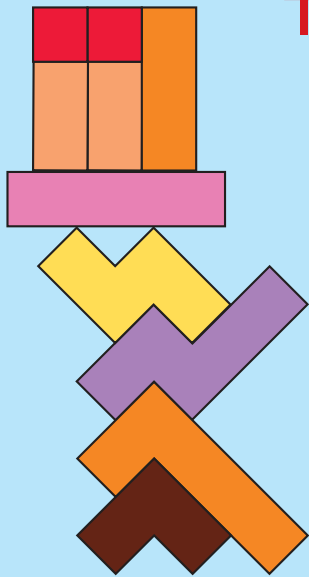
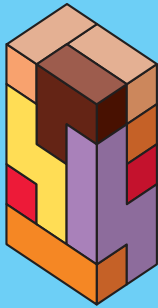
3x3x5  
45 CUBES



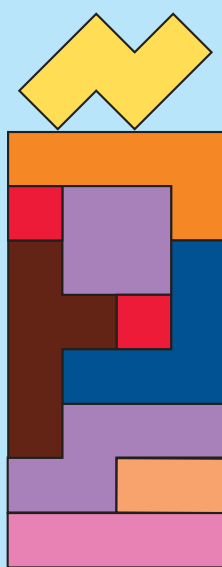
# Construction 3D

Réalisez les défis d'équilibre proposés puis créez le cube associé.  
 Vous pouvez ensuite intervertir une ou plusieurs pièces et construire vos propres modèles.

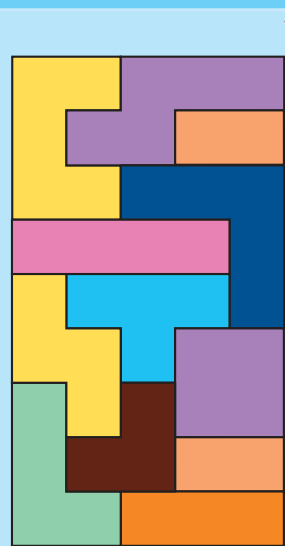
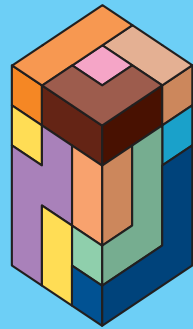
2x3x5  
**30 CUBES**



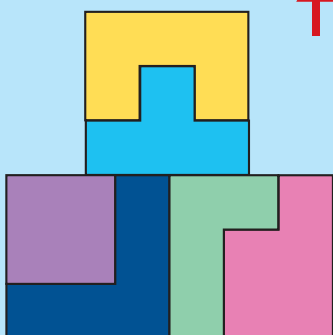
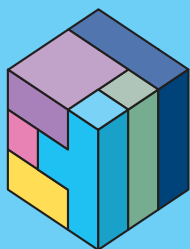
3x3x4  
**36 CUBES**



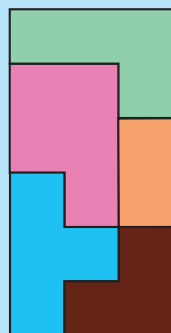
3x3x5  
**45 CUBES**



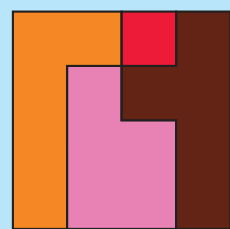
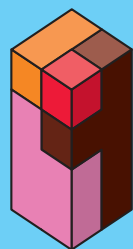
3x3x3  
**27 CUBES**



2x3x3  
**18 CUBES**



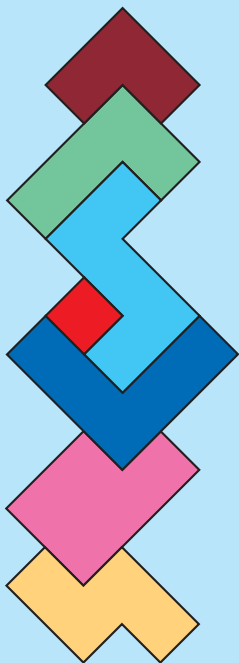
2x2x4  
**16 CUBES**



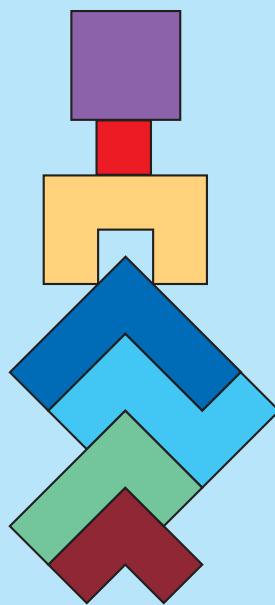
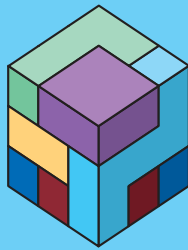
# Construction 3D

Réalisez les défis d'équilibre proposés puis créez le cube associé.  
 Vous pouvez ensuite intervertir une ou plusieurs pièces et construire vos propres modèles.

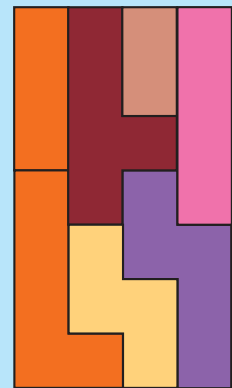
3x3x3  
27 CUBES



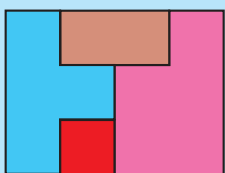
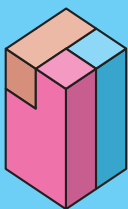
3x3x3  
27 CUBES



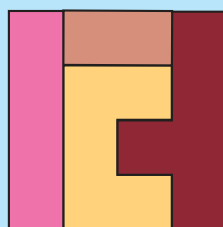
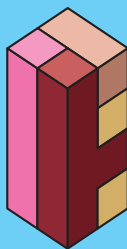
2x2x7  
28 CUBES



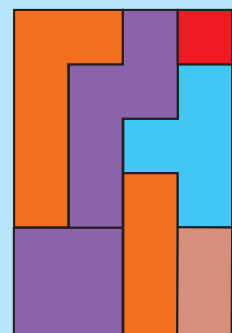
2x2x3  
12 CUBES



2x2x4  
16 CUBES

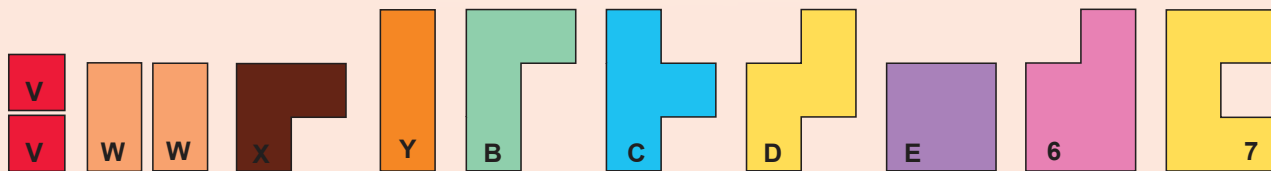


2x2x6  
24 CUBES



# Défis puzzle 3D

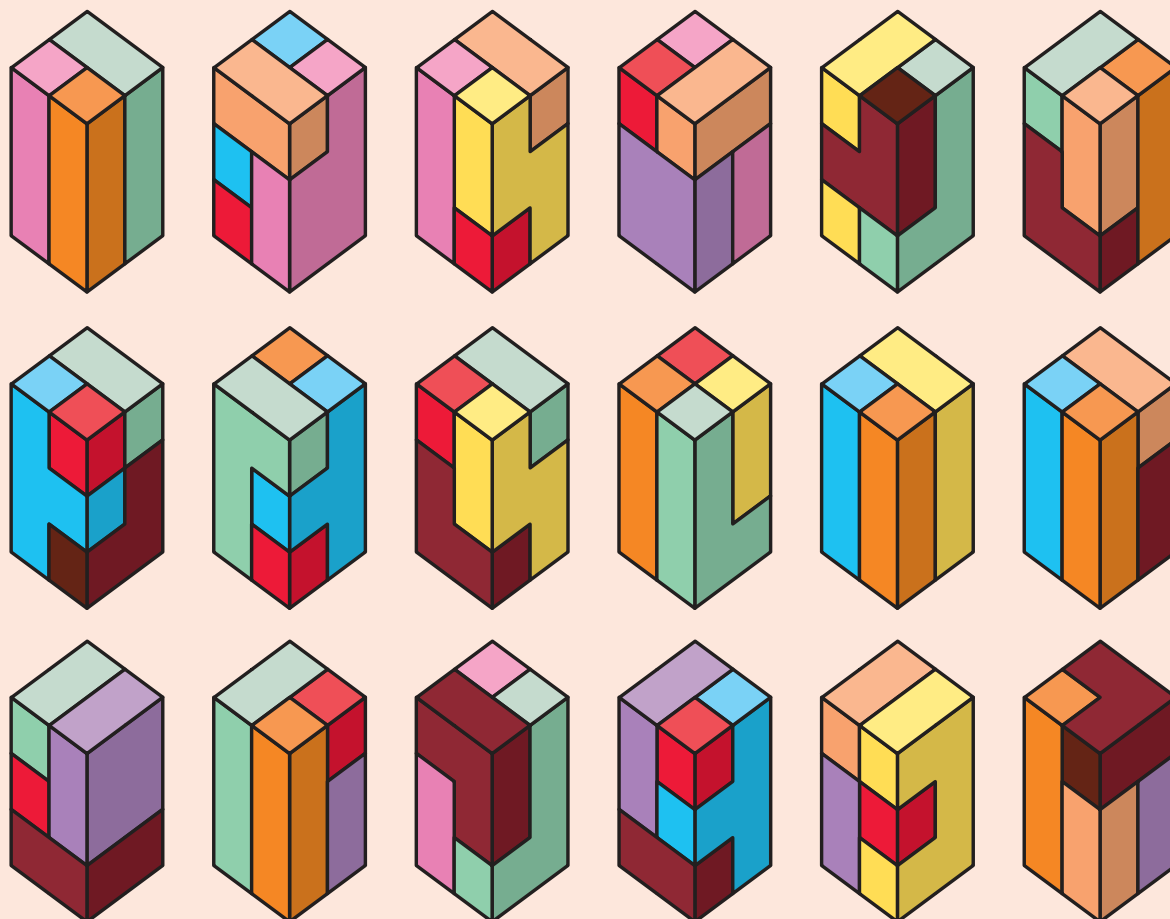
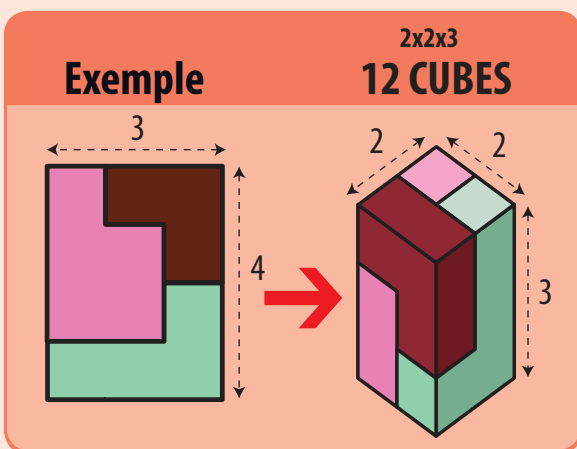
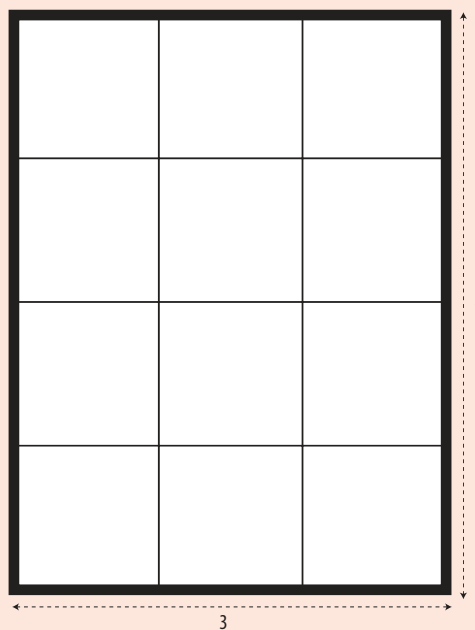
Avec les pièces de votre choix parmi celles-ci :



Réalisez des puzzles en 3x4 comme sur la grille «puzzle A» ci-contre.

Puis essayez de transformer ce puzzle en un parallélépipède 3D en 2x2x3. Les exemples ci-dessous présentent 18 des 43 possibilités.

PUZZLE A

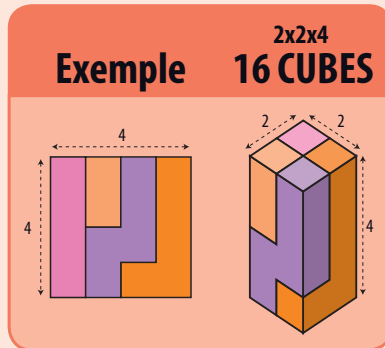
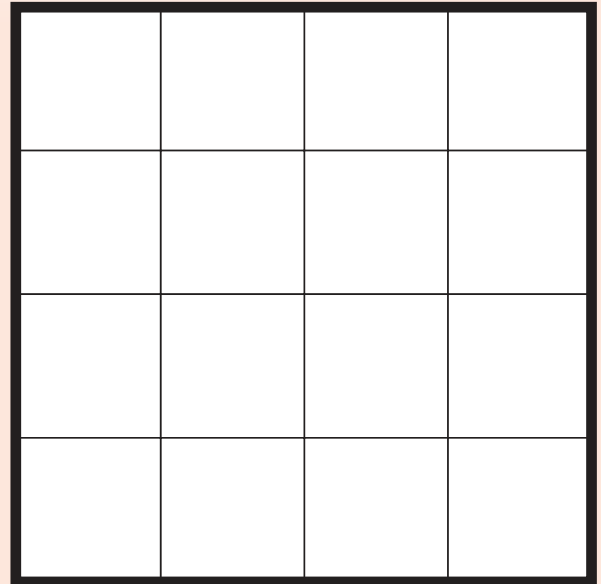


# Défis puzzle 3D

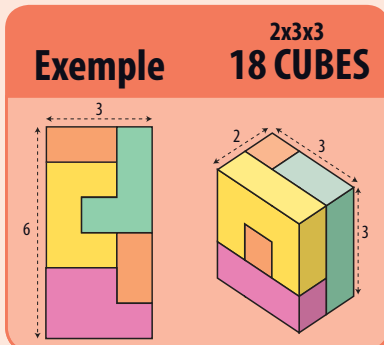
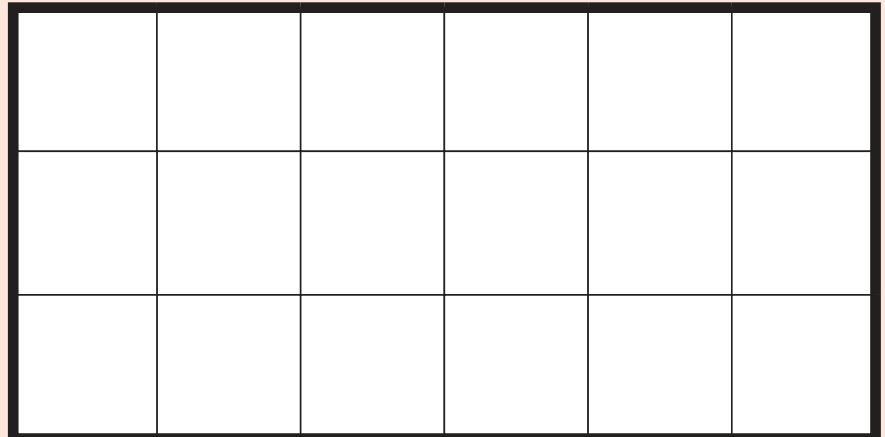
1) Parmi toutes les pièces du jeu, sélectionnez intelligemment vos pièces pour créer un puzzle suivant les grilles ci-dessous B à F.

2) Puis transformez votre puzzle en parallélépipède.

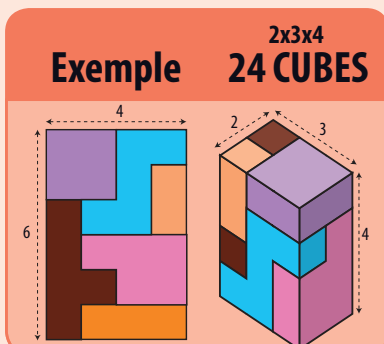
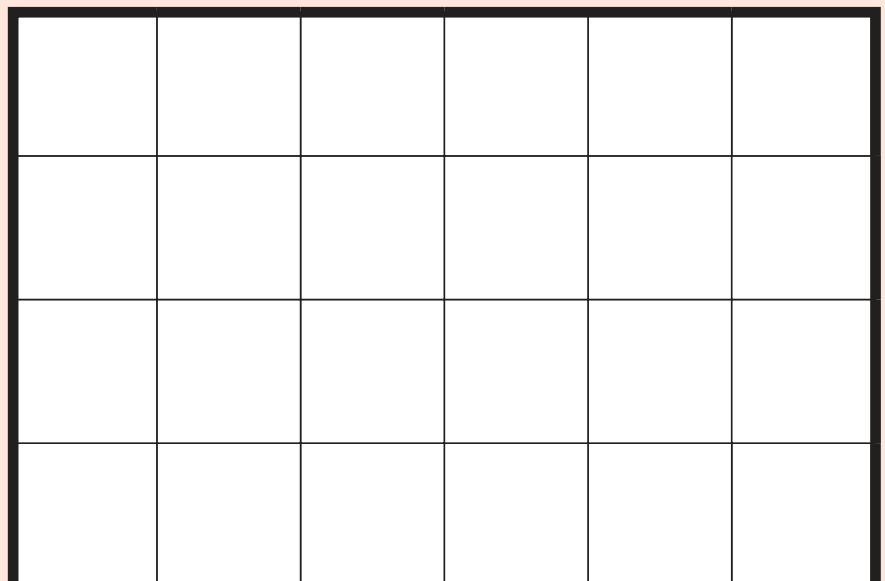
**PUZZLE B = 16 CUBES**



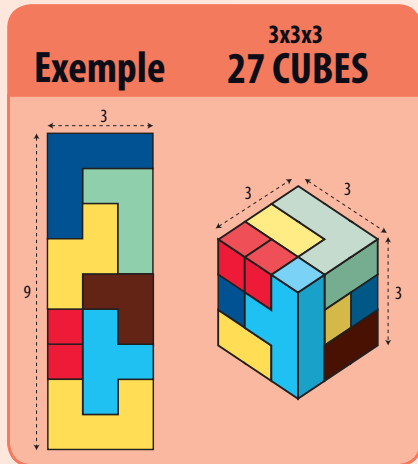
**PUZZLE C = 18 CUBES**



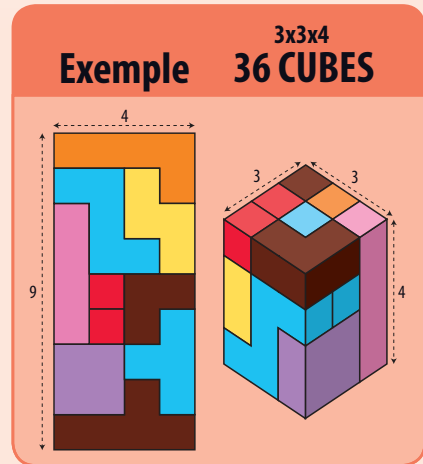
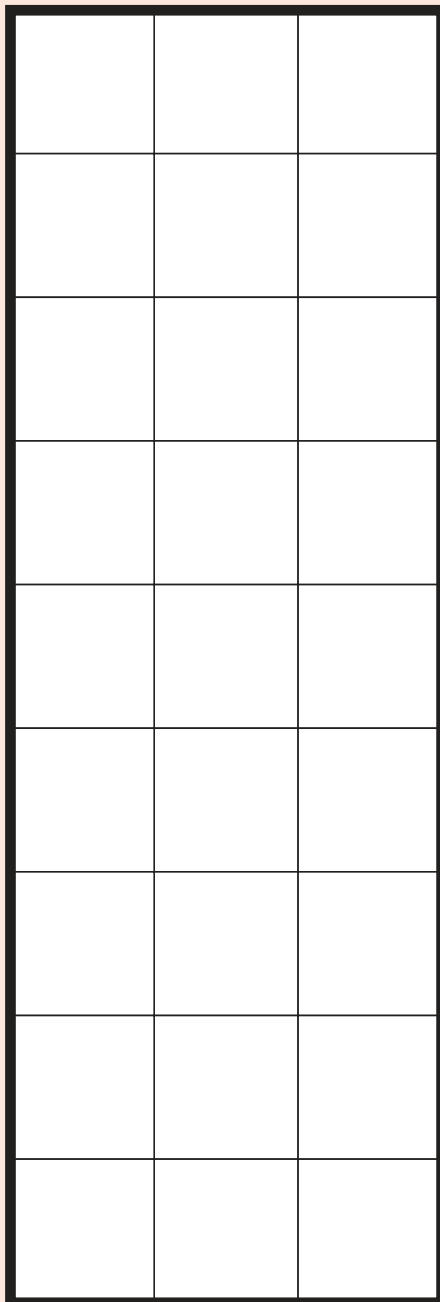
**PUZZLE D = 24 CUBES**



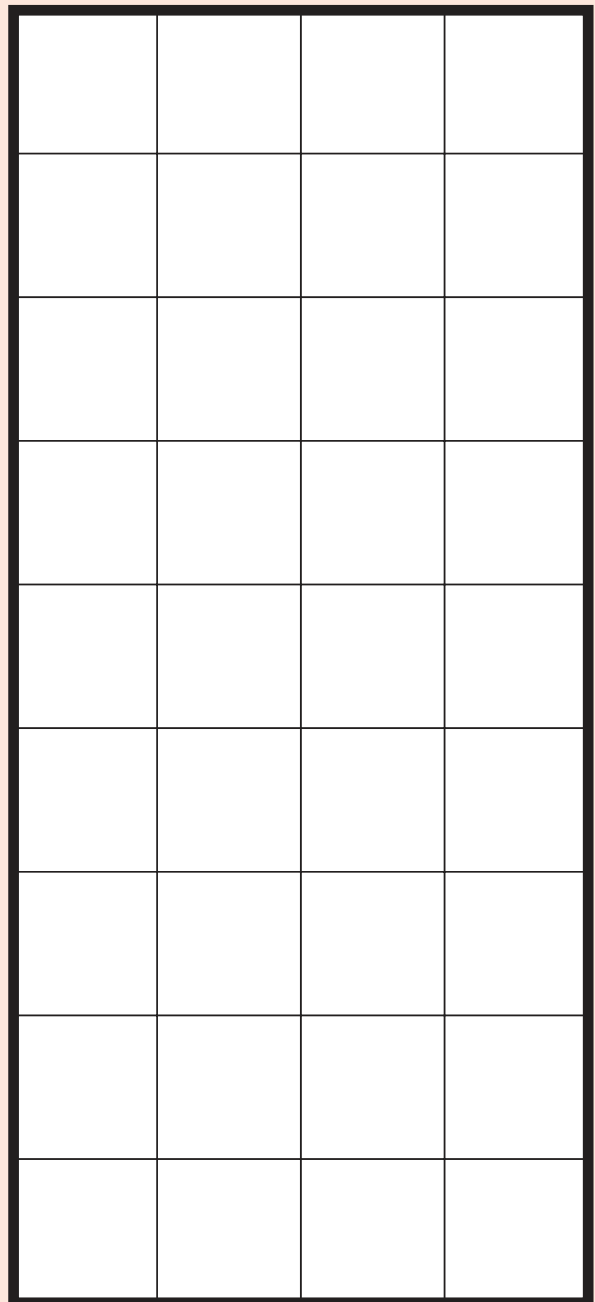
# Défis puzzle 3D



**PUZZLE E = 27 CUBES**




**PUZZLE F = 36 CUBES**



# Initiation au jeu Katamino

## 168 Défis à réaliser

- 1) Choisissez une carte et un numéro de Défi.
- 2) Placez votre réglette entre les chiffres 3 et 4 du plateau de jeu.
- 3) Prenez les 4 pièces de jeu indiquées dans la colonne Penta 3 du Défi choisi et réalisez le Penta 3.
- 4) Déplacez la réglette d'un cran, ajoutez à vos 4 pièces de base le Pentamino indiqué dans la colonne 4 et réalisez le Penta 4.
- 5) Agissez de même, déplacement d'un cran de la réglette, ajout du Pentamino indiqué dans la colonne suivante pour réaliser les Pentas 5, 6 et 7.
- 6) Variante 3D : ajoutez la pièce V  aux 8 pièces d'un Penta 7 et construisez un parallélépipède de 36 cubes (3x3x4).

CARTE 1

|   | Penta 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---|---------|---|---|---|---|
| ① |         |   |   |   |   |
| ② |         |   |   |   |   |
| ③ |         |   |   |   |   |
| ④ |         |   |   |   |   |

CARTE 2

|   | Penta 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---|---------|---|---|---|---|
| ⑤ |         |   |   |   |   |
| ⑥ |         |   |   |   |   |
| ⑦ |         |   |   |   |   |
| ⑧ |         |   |   |   |   |

CARTE 3

|   | Penta 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---|---------|---|---|---|---|
| ⑨ |         |   |   |   |   |
| ⑩ |         |   |   |   |   |
| ⑪ |         |   |   |   |   |
| ⑫ |         |   |   |   |   |

CARTE 4

|   | Penta 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---|---------|---|---|---|---|
| ⑬ |         |   |   |   |   |
| ⑭ |         |   |   |   |   |
| ⑮ |         |   |   |   |   |
| ⑯ |         |   |   |   |   |

CARTE 5

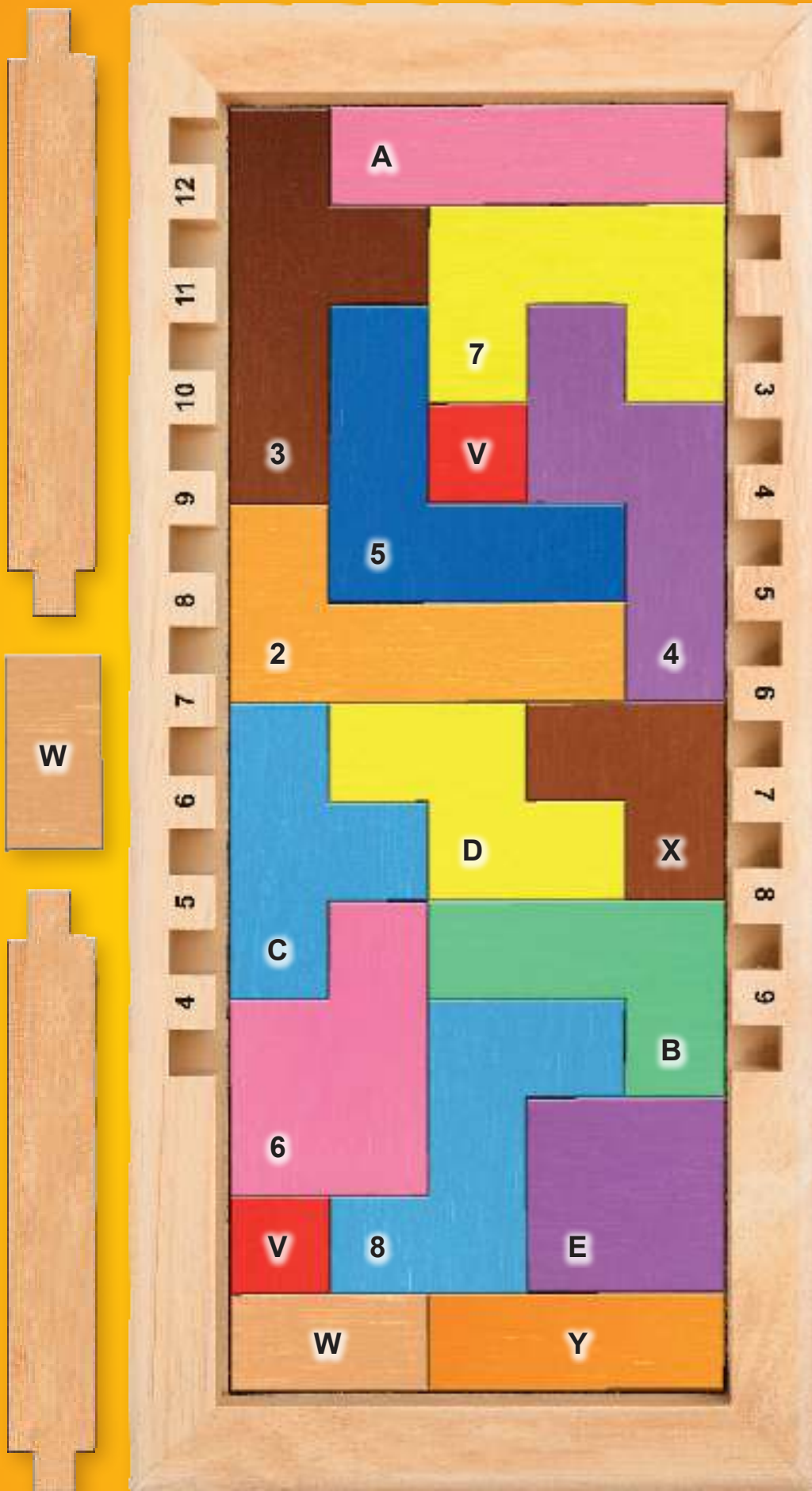
|   | Penta 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---|---------|---|---|---|---|
| ⑰ |         |   |   |   |   |
| ⑱ |         |   |   |   |   |
| ⑲ |         |   |   |   |   |
| ⑳ |         |   |   |   |   |

CARTE 6

|   | Penta 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---|---------|---|---|---|---|
| ⑳ |         |   |   |   |   |
| ㉑ |         |   |   |   |   |
| ㉒ |         |   |   |   |   |
| ㉓ |         |   |   |   |   |

CARTE 7

|   | Penta 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---|---------|---|---|---|---|
| ㉕ |         |   |   |   |   |
| ㉖ |         |   |   |   |   |
| ㉗ |         |   |   |   |   |
| ㉘ |         |   |   |   |   |



Auteurs : André Perriolat & John Perriolat - Illustrateur : Stéphane Escapa



ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver. 03-2017

® & ©  
A. & J. Perriolat



Edition et distribution :  
Gigamic  
ZAL Les Garennes  
F 62930 - Wimereux - France  
www.gigamic.com