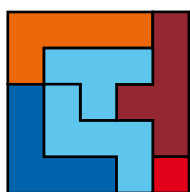
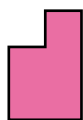


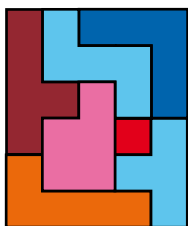
Exemple Carte 1 niveau ●



+



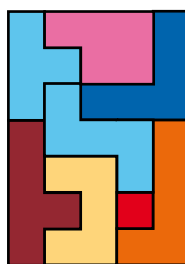
→



+



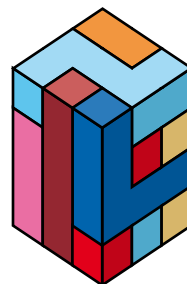
→



+



→



Réalise le Penta 5

Ajoute le pentamino n° 6

Réalise le Penta 6

Ajoute le pentamino n° 7

Réalise le Penta 7

Ajoute 1 Minimino V

Construis un 36 cubes

Carte 1

Puzzles → 36 Cubes

Penta 5

6

7



● VC2358	6	7	V
● VD4567	2	8	V
● VE3458	7	6	V
● VB2678	4	3	V

Carte 2

Puzzles → 36 Cubes

Penta 5

6

7



● VB2567	4	3	V
● VC2348	5	7	V
● VE4568	3	2	V
● VD2367	8	4	V

Carte 3

Puzzles → 36 Cubes

Penta 5

6

7



● VD2345	6	7	V
● VE5678	2	3	V
● VB3478	6	5	V
● VC2456	3	8	V

Carte 4

Puzzles → 36 Cubes

Penta 5

6

7



● VB3578	4	2	V
● VC2467	5	3	V
● VD3568	2	7	V
● VE2347	6	8	V

Carte 5

Puzzles → 36 Cubes

Penta 5

6

7



● VE2346	5	7	V
● VD4578	6	3	V
● VB2356	8	4	V
● VC2478	5	6	V

Carte 6

Puzzles → 36 Cubes

Penta 5

6

7



● VC3467	8	2	V
● VD2458	3	7	V
● VE4678	2	5	V
● VB2357	6	8	V

Carte 7

Puzzles → 36 Cubes

Penta 5

6

7

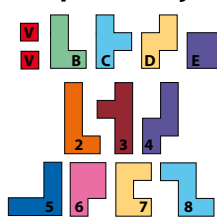


● VD2568	4	3	V
● VE3457	2	8	V
● VC3678	5	4	V
● VB2457	8	6	V

Entraîne-toi, réalise ces 112 défis.



13 pièces de jeu



La version Ado de Gagne ta Maman !

Viens jouer avec nous lors de notre passage près de chez toi et participe aux tournois qualificatifs du championnat de France Défitour GTP Compet'.

Vous aimez le jeu et les défis, rejoignez **Défi Tour GTP Compet'**

Une compétition ludique, et gratuite pour tous...

4^e Saison, plus de 60 000 joueurs !Entrez dans la communauté **GTP Compet'**, l'aventure continue ...

defitourgtpcompet.com

retrouvez-nous sur Facebook www.facebook.com/Defitour



Gagne ta maman ! : Règles du jeu pour 1 et 2 joueurs

CONTENU : 7 Pentaminos, 5 Tétraminos, 6 Miniminos, 1 plateau de jeu, 2 réglettes amovibles, 51 cartes Puzzle recto verso, 9 cartes 3D recto verso, 2 livrets comprenant des défis puzzle, construction et volume 3 D, 1 livret Cube Houdini, 1 livret Tangram Houdini..

• 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 (voir fig. 1).

• 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 au dos de la boîte les Pentas 3, 4, 5, 6).

• LES CARTES PUZZLE (Penta 3 et Penta 4)

Les cartes Puzzle indiquent les pièces que les joueurs doivent utiliser pour réaliser le premier Penta du duel.

Toutes les cartes Puzzle vont par paire. Les deux cartes d'une même paire ont en commun : le même contour couleur, la même couleur de fond, le même numéro et la même lettre (A, B et C pour les cartes Puzzle proposant 3 séries de duels).

Les 51 cartes Puzzle forment 9 séries de cartes avec 9 contours couleur différents qui correspondent à 4 niveaux de difficulté :

- Niveau facile : Les 6 cartes **contour jaune**, les 6 cartes **contour vert** et les 3 cartes **contour marron**
- Niveau moyen : Les 6 cartes **contour bleu** et les 6 cartes **contour rouge**
- Niveau difficile : Les 6 cartes **contour violet** et les 6 cartes **contour rose**
- Niveau expert : Les 6 cartes **contour orange** et les 6 cartes **contour gris**

BUT DU JEU Les 2 joueurs réalisent le plus rapidement possible des Pentas 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 et choisissent une série de cartes Puzzle.**

L'un des 2 joueurs prend une carte au hasard parmi cette série de cartes **de même contour couleur** et choisit l'une des deux faces.

L'autre joueur **prend obligatoirement la carte correspondante** : même contour couleur, même couleur de fond, même numéro.

Exemples : cartes 1 et 1' contour jaune fond rose, cartes 14 et 14' contour bleu fond vert, cartes 45B et 45'B' contour gris fond jaune.

Pour les cartes Puzzle proposant 3 séries de duels, les joueurs choisissent le même duel (A, B ou C).

Chacun place sa réglette sur le plateau de jeu :

- entre les chiffres 3 et 4 pour les cartes Puzzle contour jaune, vert et marron (Penta 3) ;
- entre les chiffres 4 et 5 pour les cartes Puzzle contour bleu, rouge, violet, rose, orange et gris (Penta 4).

Chaque joueur prend les pièces de jeu représentées sur sa carte.

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

1) **Au Top Chrono** le 1^{er} 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**.

2) Le joueur **qui a perdu** ce premier duel choisit un **Pentamino** (pièce composée de 5 cubes) resté sur la table et **le donne à son adversaire** qui fait de même.

3) Chaque joueur déplace sa réglette d'un cran.

4) **Au Top Chrono**, 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^{ème} duel **marque 1 point**.

5) On procède de la même façon pour réaliser les Pentas suivants : ajout d'un Pentamino choisi par l'adversaire et déplacement d'un cran des réglettes ou **enlèvement de l'une d'entre elles** pour la réalisation des **deux Pentas 6**.

Le joueur qui totalise le plus de points gagne la première manche.

• Pour la deuxième manche, chaque joueur retourne sa carte Puzzle (celle de la première manche) et joue avec les pièces représentées. La manche se déroule comme précédemment, en plusieurs duels successifs.

• Pour la troisième et dernière manche, les 2 joueurs s'échangent leur carte et choisissent une même couleur de fond. Chaque joueur prend ses pièces et la manche peut débuter.

FIN DE PARTIE

Le vainqueur de la partie est celui qui a remporté le plus de manches.

Voir au dos de la boîte un exemple de partie où les 2 joueurs ont chacun une carte contour jaune fond bleu (cartes 4 et 4').

VARIANTE : Pour réduire la difficulté de la partie on modifie la règle 2).

Le joueur **qui a perdu** choisit un Pentamino et **le garde** pour lui-même. Son adversaire fait de même

LES DUELS ENFANT/PARENT

- **Certaines cartes Puzzle** vous permettent d'**équilibrer les duels enfant/parent** en jouant sur deux niveaux de difficulté différents. Dans cette variante, l'enfant commence toujours par un Penta 3 et l'adulte par un Penta 4.

• L'enfant choisit une carte **contour jaune** ou **contour marron** marquée d'une étoile ★ d'une spirale ☯ ou d'un triangle ▲.

• L'adulte prend obligatoirement la carte **contour rouge**, **contour violet**, **contour rose** ou **contour bleu** ayant la même couleur de fond et le même symbole.

• L'enfant place sa réglette entre les chiffres 3 et 4 du plateau et commence son **1^{er} duel par un Penta 3**.

• L'adulte place sa réglette entre les chiffres 4 et 5 du plateau et commence son **1^{er} duel par un Penta 4**.

Chaque partie se joue en une seule manche de 3 Duels.

Les duels débutant/petit génie

- Avec les cartes **Puzzle** *contour violet*, *contour rose*, *contour orange* et *contour gris*.

Avant le 1^{er} duel, afin de réduire la difficulté pour l'un des deux joueurs, on remplace 1 pièce de jeu représentée sur l'une des deux cartes par 2 pièces de jeu restées libres sur la table.

Exemples : (W par $V + V$), (X ou Y par $V + W$), (1 Tétramino par $V + X$ ou $V + Y$), (1 Pentamino par $W + X$ ou $W + Y$).

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

Les duels experts "Biduel" ✂✂

- Avec les cartes **Puzzle** *contour violet*, *contour rose* et *contour gris* marquées du symbole "Biduel" ✂✂.

Exemple d'une partie : les 2 joueurs ont choisi les 2 cartes *contour violet*, *fond bleu* (cartes 25 et 25').

Les deux premières manches se déroulent normalement.

Pour la 1^{ère} manche : le joueur A joue avec la carte 25 *fond bleu* et le joueur B joue avec la carte 25' ✂✂ *fond bleu*.

Pour la revanche : le joueur A joue avec la carte 26 ✂✂ *fond vert* et le joueur B joue avec la carte 26' *fond vert*.

Pour la belle, les 2 joueurs s'échangent leur carte, mais ATTENTION :

Le joueur A joue avec la carte 25' ✂✂ *fond bleu* et le joueur B joue avec la carte 26 ✂✂ *fond vert*.

Dans ce cas particulier, les 2 cartes ont des fonds couleur différents et seulement 2 duels très difficiles sont possibles.

Variante : 3 duels débutant/petit génie sont possibles, si l'on remplace avant le 1^{er} duel n'importe quel Pentamino représenté sur l'une des deux cartes par le Tétramino et un Minimino V restés libres sur la table.

Les duels 3D

- Avec les 2 cartes **3D CONTOUR DAMIER noir et blanc fond vert**.

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.

(Par facilité les Pentaminos et les Tétraminos sont appelés Pentas et Tétras sur les cartes).

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

3) **Au top chrono** la partie commence.

Le premier joueur qui construit un parallélépipède de $2 \times 3 \times 5$ (30 CUBES) gagne la 1^{ère} manche.

La revanche et la belle se jouent respectivement avec le 2^{ème} et le 3^{ème} duel.

JEU EN SOLO

- **Défis Solo** : avec les cartes **3D CONTOUR DAMIER noir et rose fond blanc**.

6 défis : alternance mode 3D et mode Puzzle.

1) Choisissez une carte et une couleur de défi, prenez les pièces de jeu représentées sur la carte et construisez un parallélépipède de $3 \times 3 \times 3$ (27 CUBES).

2) Prenez le plateau de jeu et une réglette, ajoutez à vos pièces de jeu la pièce X ou la pièce Y (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 $W + W$ ou 1 Pentamino par $W + X$ ou $W + Y$).

- **Solo en mode 3D** : avec les cartes **3D CONTOUR DAMIER noir et blanc 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.

- **Solo en mode 3D** : avec les cartes **Puzzle Penta 4**, *contour bleu*, *rouge*, *violet*, *rose*, *orange* et *gris*.

Choisissez une carte **Puzzle Penta 4**, ajoutez aux pièces de votre carte 3 Pentaminos et 1 Minimino V, puis construisez un parallélépipède de $3 \times 3 \times 4$ (36 CUBES).

- **Solo en mode Puzzle** : avec toutes les cartes **Puzzle** à l'exception des cartes contour orange et contour gris.

Note de l'auteur aux plus petits.

Cette nouvelle version **Gagne ta maman !** et le **Cube Houdini** te propose 4 modes de jeu :

Le mode **Puzzle**, le mode **Construction**, le mode **Volume 3D** et le mode **Tangram Houdini**.

Elle inclue le **Pentamino bleu n° 8** avec lequel tu peux créer une multitude de nouveaux challenges.

Réalise les défis proposés sur les livrets, remplace une ou plusieurs pièces et invente de nouvelles combinaisons.

Que tu joues en mode Puzzle ou en mode 3D, certains défis sont très difficiles.

Tu peux toujours réduire la difficulté du jeu en remplaçant l'une des pièces de ta carte (puzzle ou 3D) par d'autres pièces restées libres. (Se reporter aux explications concernant les différents modes de jeu).

C'est de la balle **Gagne ta maman !**, avec tellement de possibilités de jeu que la règle si simple en paraît compliquée. Demande à un adulte de t'expliquer en jouant avec toi les différents modes de jeu.

Organise des petits tournois. En animation, les duels enfant/parent sont toujours source d'amusement.

Imagine des tours de magie et d'autres règles de jeu, éclate-toi en famille et ... plus tu joues, plus c'est fou !

Mister Kidi, créateur des jeux DJ Games.



Règle du jeu pour 1 à 4 joueurs Mode construction et mode TANGRAM HOUDINI

Livret 1 : jeu seul, initiation couleurs et formes.

- Reproduis à plat les différents exemples.
- Donne libre court à ton imagination et crée d'autres modèles.
- Amuse-toi à poser le plus de pièces possible les unes sur les autres.
- Invente des constructions originales et des tours de magie.

Livret 2 : jeu à plusieurs, 18 modèles de 2 ou 3 pièces.

Se reporter à la page initiation construction.

Livret 2 : jeu à 2, construction 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 ⑳. Attention : chaque édifice difficile est constitué d'une base de 4 à 7 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 ensuite, chaque joueur

à tour de rôle, empile les pièces de l'édifice n° ②.

Du fait de la difficulté de certains modèles, on peut se servir de ses deux mains, voire légèrement déplacer une partie de l'édifice.

Livret 2 : jeu seul, construction 3D, cubes ou parallélépipèdes.

Avec les pièces de chaque édifice facile numéroté de ① à ⑫ construis divers cubes ou parallélépipèdes (30, 36, 45, 48 et 54 cubes)

Avec les pièces de chaque édifice difficile numéroté de ⑬ à ⑳ construis divers cubes ou parallélépipèdes (16, 18 et 27 cubes)

Par commodité, un parallélépipède formé par exemple avec le Pentamino 6, le Tétramino B et les Miniminos V, W, X, Y sera dénommé : $2 \times 3 \times 3 = 18$ cubes.

En utilisant tout ou partie des 18 pièces de jeu, construis plusieurs cubes ou parallélépipèdes et réalise des constructions originales.

(voir exemples au dos de la boîte)

Crée des tours de magie en faisant par exemple apparaître ou disparaître les petites pièces V rouges.

Réalise les défis proposés sur les différents livrets, remplace une ou plusieurs pièces et trouve de nouvelles combinaisons.

Livret TANGRAM HOUDINI Crée ton propre jeu !

- 1) Construis les 56 Kidipioupious présentés (sans socle)
- 2) Pose-les à plat sur une feuille de papier et dessine leurs contours avec des crayons de couleur différents : vert pour les 4 pièces, bleu pour les 5 pièces, rouge pour les 6 pièces et violet pour les 7 pièces.
- 3) Inscris le symbole de chaque pièce (chiffre ou lettre) ou le nom du Kidipioupiau sur chacun de tes modèles papier.
- 4) Inspire-toi de l'exemple présenté en 1ère page du livret Tangram Houdini
- 5) Crée ton propre jeu TANGRAM HOUDINI avec tes propres règles de jeu ou télécharge-le, via notre site internet : www.djgames.fr

Petit message « sympa » aux parents :

- Découpez les différentes planches d'exemples et glissez-les éventuellement dans des pochettes plastiques pour les protéger.
- Livret par livret, commentez et expliquez la règle du jeu aux enfants.
- Testez en jouant avec eux les différents niveaux de difficulté.
- Téléchargez gratuitement en taille réelle (www.djgames.fr) divers gabarits (puzzles ou cubes).

Certains d'entre eux proposent des exercices à colorier.

Bon jeu, prenez du plaisir, éclatez-vous en famille.

Mister Kidi,
créateur des jeux DJ Games.

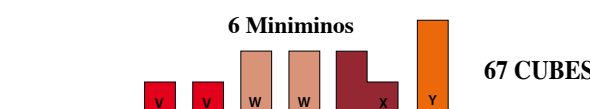
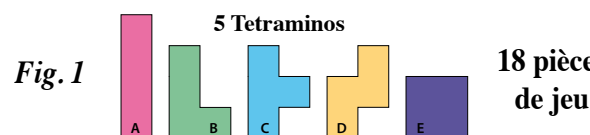
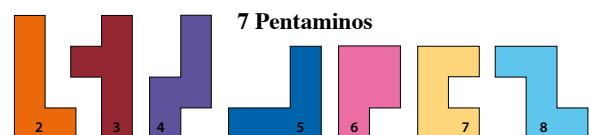
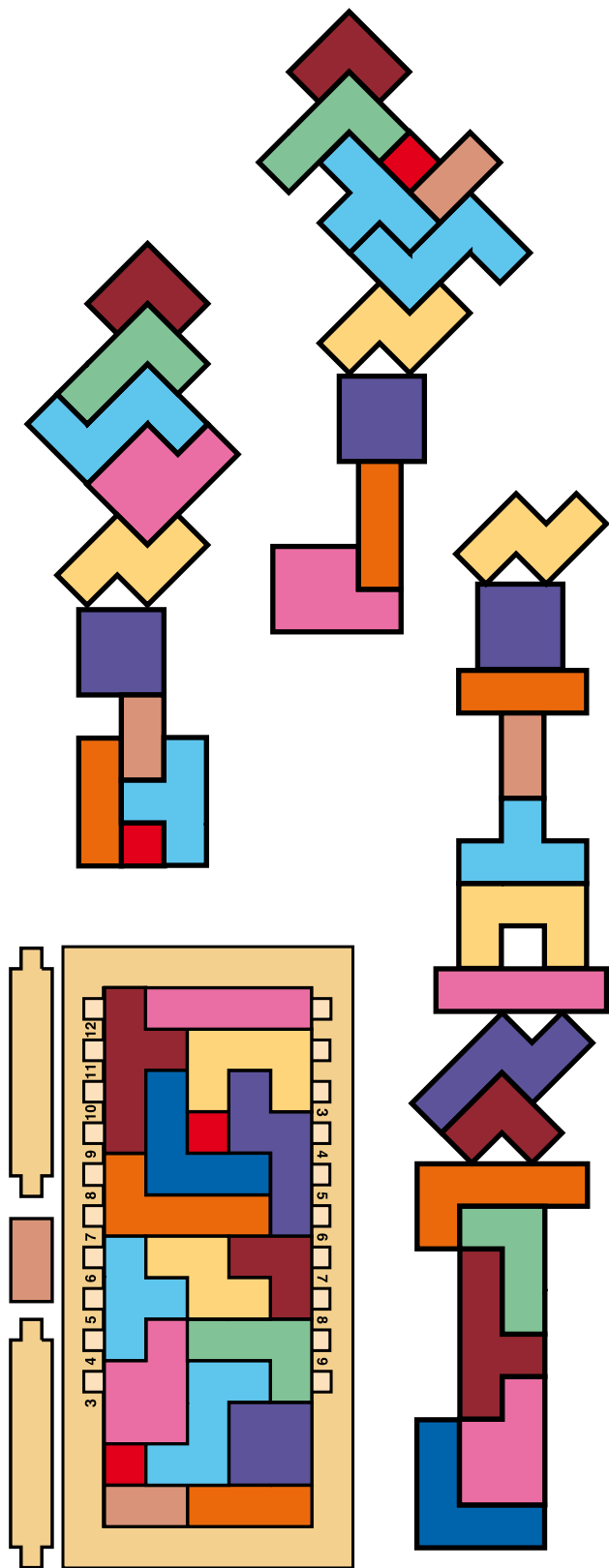
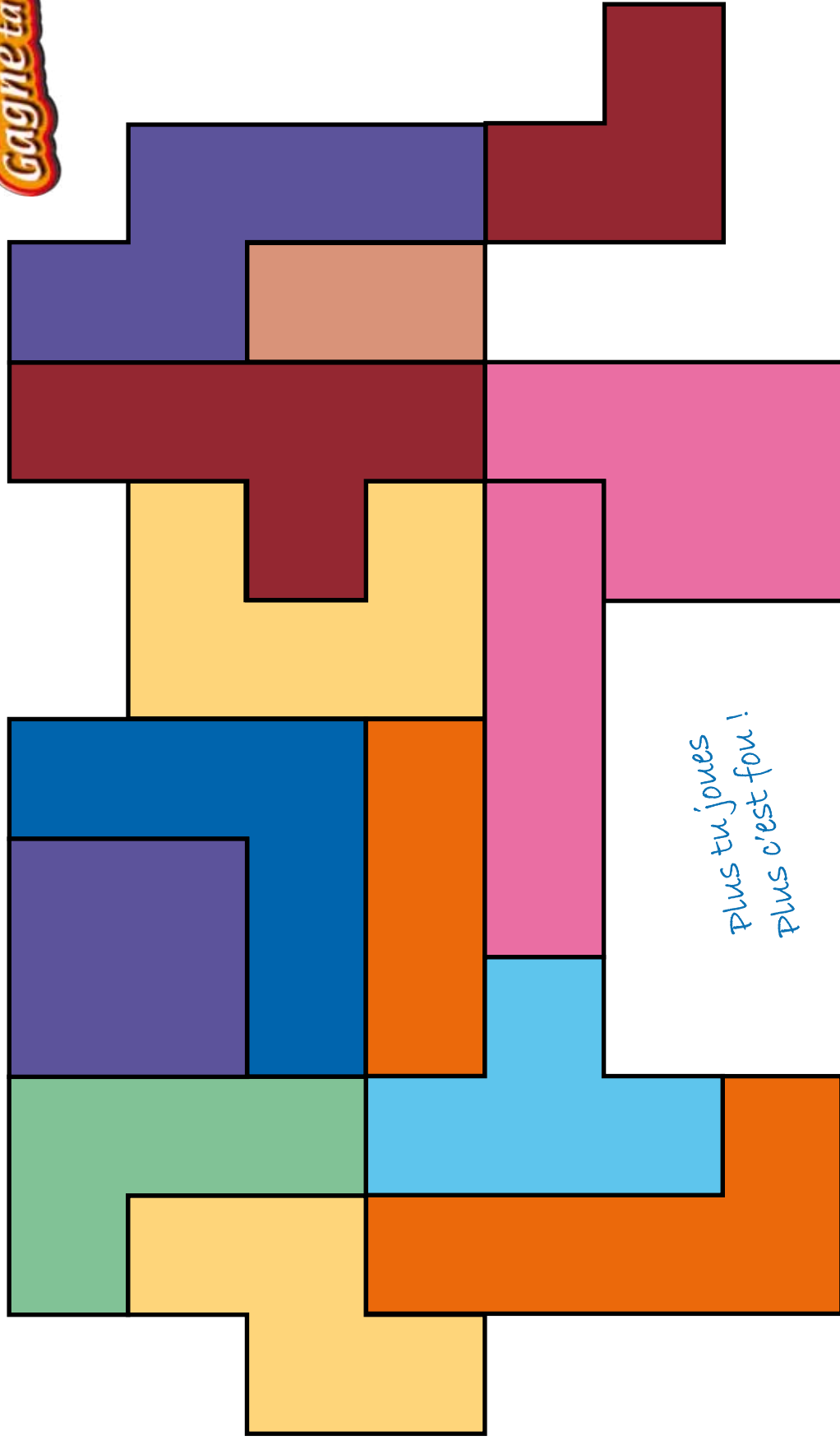


Fig. 1

18 pièces
de jeu

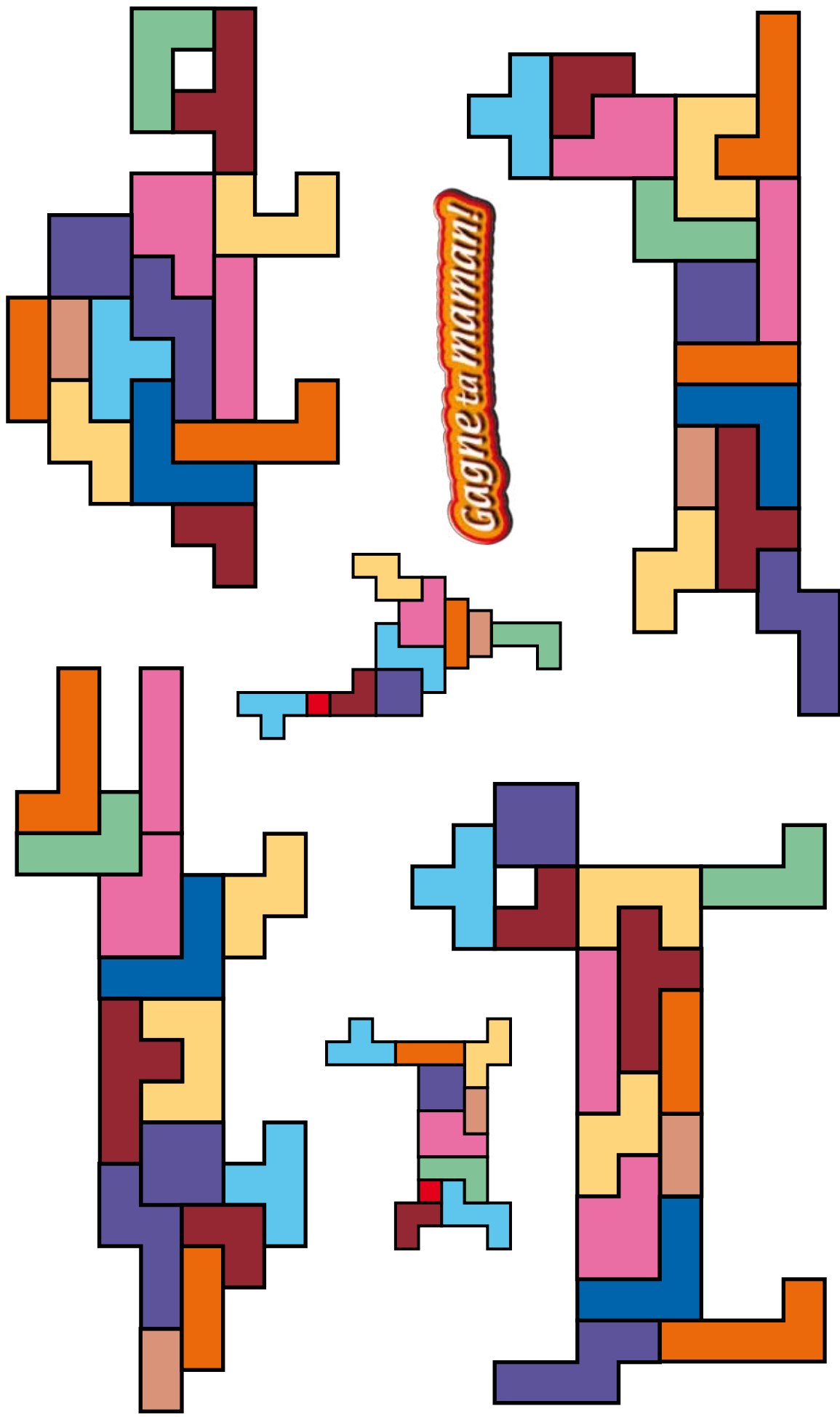
67 CUBES

Gagne ta maman!



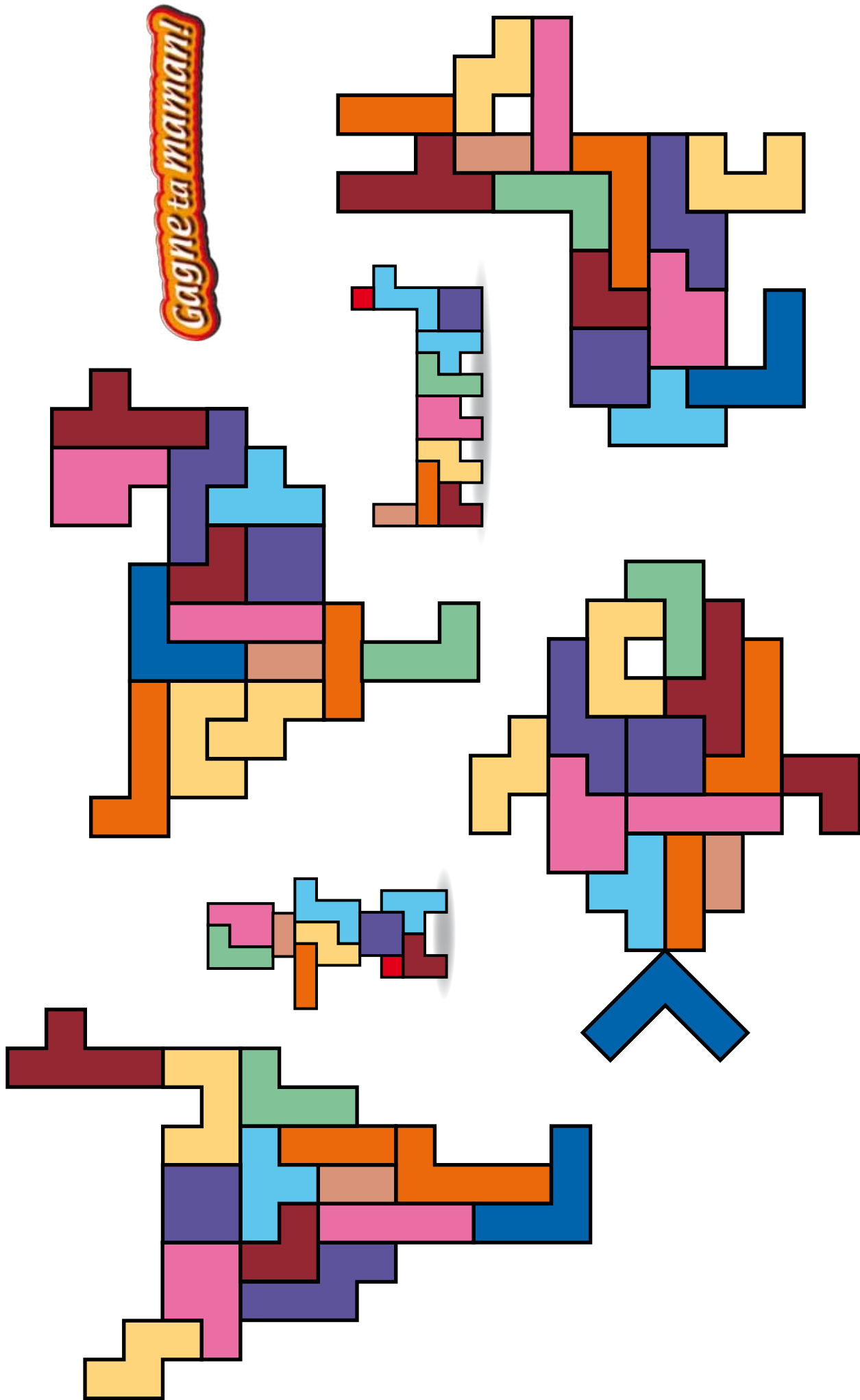
Plus tu joues
plus c'est fou!

Ajoute le Pentamino bleu n° 8 , change quelques pièces, invente d'autres "Zanimos"



Ajoute le Pentamino bleu n° 8 , change quelques pièces, invente d'autres "Zanimos"

Gagne ta maman!



Ajoute le Pentamino bleu n° 8 , change quelques pièces, invente d'autres "Zanimos"

La famille DJ Games

Gagne ton papa!

À partir de 3 ans



KATAMINO Basic

À partir de 6 ans



INTERNATIONAL AWARDS

TOY AWARD - BENELUX
PRIX D'EXCELLENCE - QUEBEC - CANADA
GOOD TOY GUIDE AWARDS - ENGLAND
NETS GOLD STAR AWARD - CANADA
PARENT'S CHOICE RECOMMENDED AWARD - USA

KATAMINO Gold

À partir de 7 ans



DJ GAMES

Jeux éducatifs

® & © Copyright 2014 DJ Perriolat



Fabrique
en RPC

Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Prévenir de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Donner et adresser à conserver.
Not suitable for children under 3 years, because small parts could be swallowed. Keep this information and advice for future reference.
Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet, da kleine Teile verschluckt werden können. Wir empfehlen Ihnen, die Einsparinformationen aufzubewahren.
Niet geschikt voor kinderen beneden de 3 jaren. Bewaak kleine onderdelen, die ingeslikt kunnen worden. informatie bewaren voor referentie.
Nes adatta per bambini inferiori a 3 anni poiché i pezzi piccoli potrebbero essere inghiottiti. Conservare la confezione per informazioni future.
Nu convine para niños menores de 3 años por el riesgo de atragantarse con partes pequeñas. Guarde esta información para el futuro.

KATABOOM 3D

À partir de 3 ans



GTP
Compas

À partir de 6 ans



KATAMINO

À partir de 6 ans



Triolet



À partir
de 8 ans



Service Consommateurs : DJ GAMES - BP 46 - 26260 Saint Donat - France
Vous pouvez vous informer des nouveautés concernant les jeux DJ Games

www.katamino.com

