

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





## 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).

**a)** Exemple : Chaque joueur prend une planche "A contour jaune »

**b)** Avant de commencer la partie les 2 joueurs placent obligatoirement leurs pièces sur les 6 ou 7 emplacements réservés.

**c)** Ensuite, au top chrono la partie commence et chaque joueur, le plus rapidement possible, construit son édifice en 3D, (et non pas à plat).

**d)** Le joueur le plus rapide gagne la première manche.

**e)** Pour la "revanche" chaque joueur retourne sa planche et joue avec les pièces de l'autre face.

**f)** 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.

**a)** Exemple : on choisit les 3 pièces de base de l'édifice n°21 difficile.

**b)** On construit ce mini édifice de 3 pièces avant de commencer la partie.

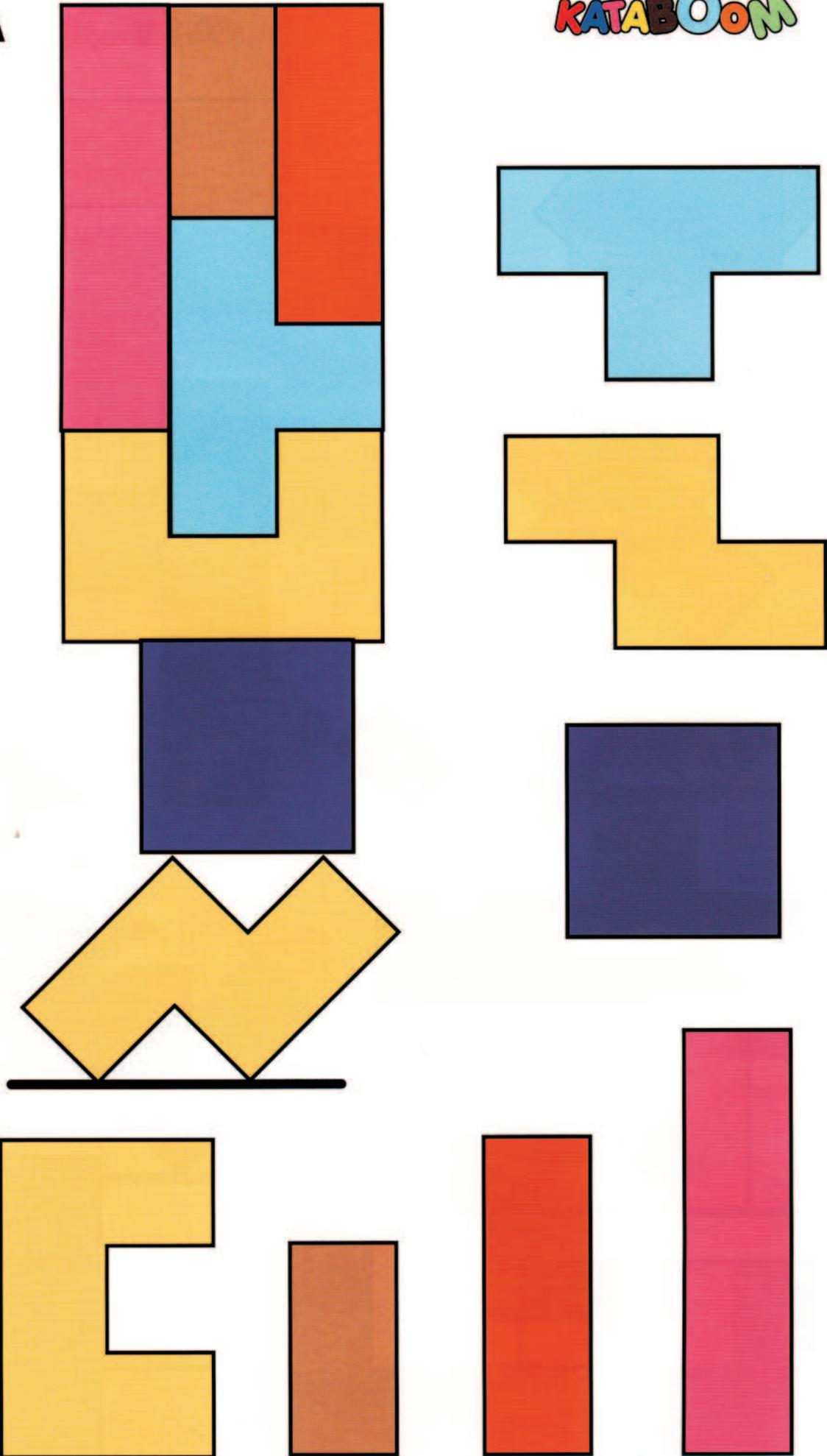
**c)** La partie commence, le premier joueur choisit une pièce au hasard parmi celles restées sur la table et la pose comme bon lui semble.

**d)** Le joueur suivant fait de même, et ainsi de suite.

**e)** Le joueur qui écroule l'édifice, en posant une pièce, perd la partie.

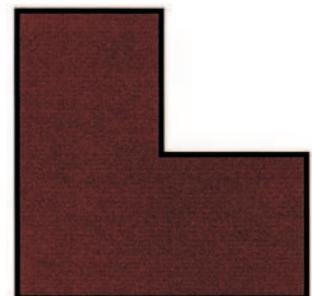
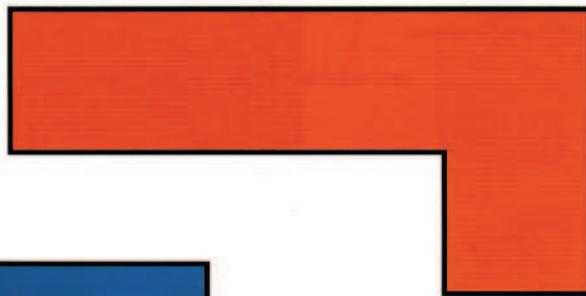
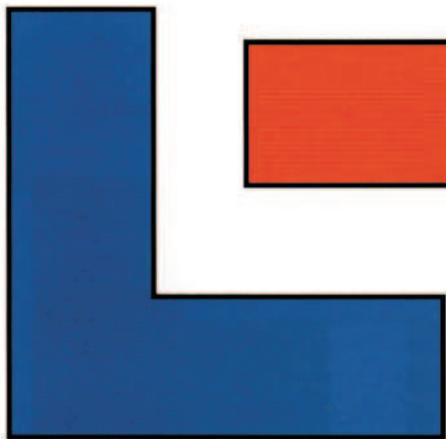
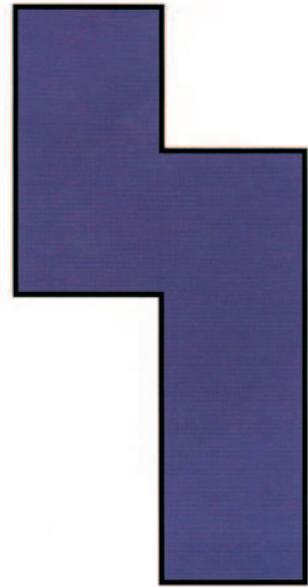
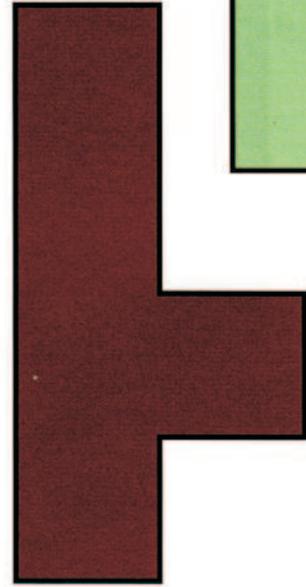
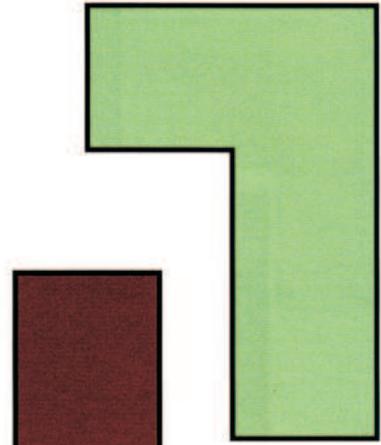
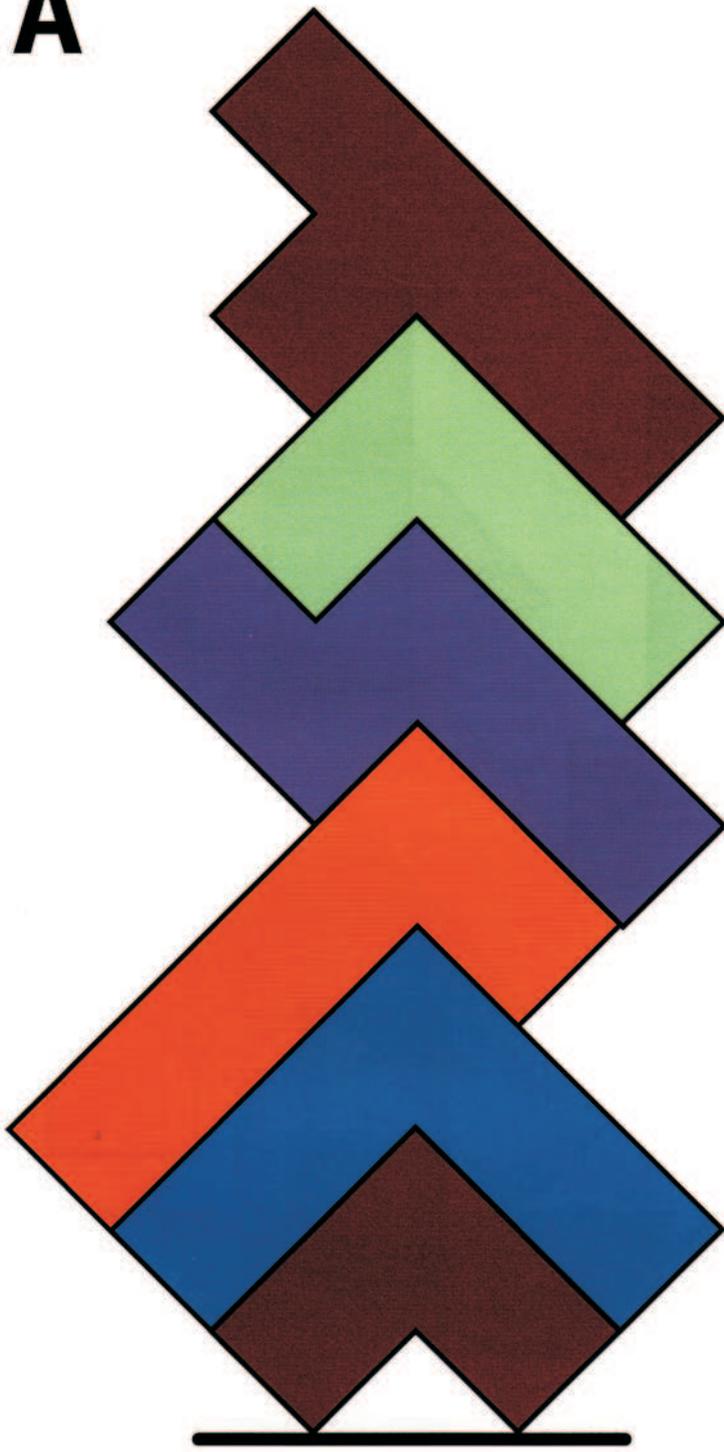
A

KATABOOM®



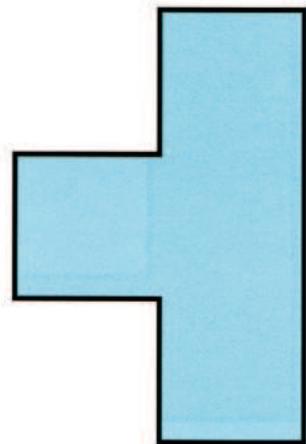
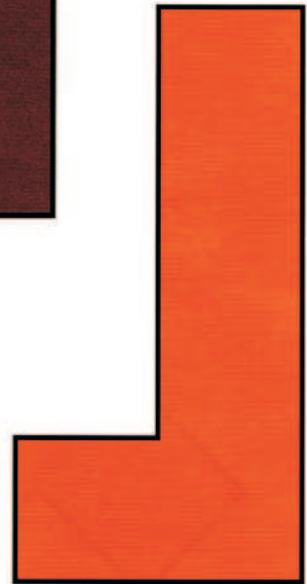
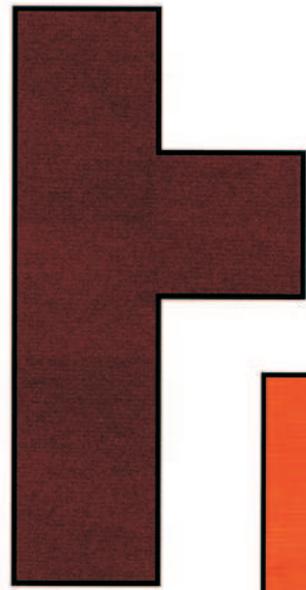
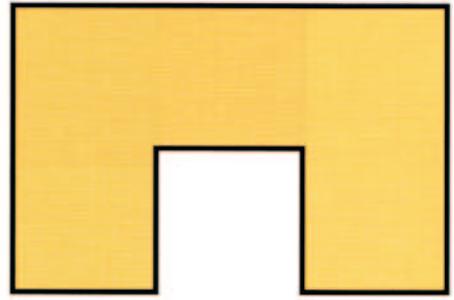
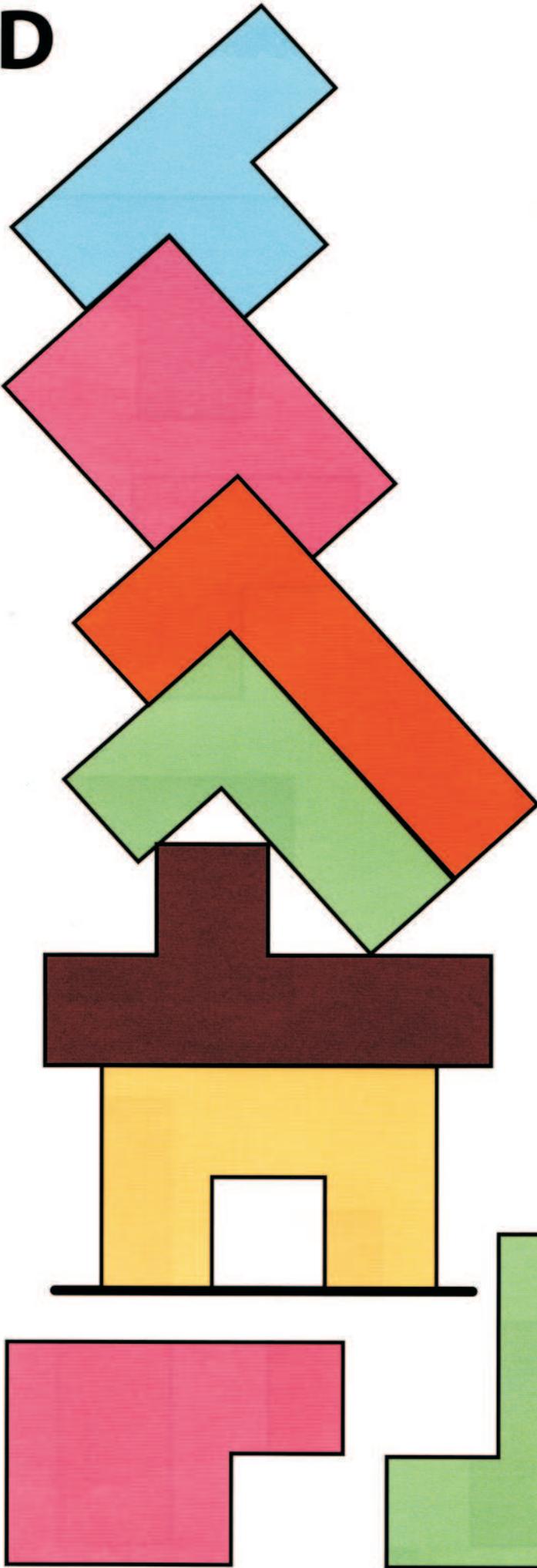
A

KATABOOM®



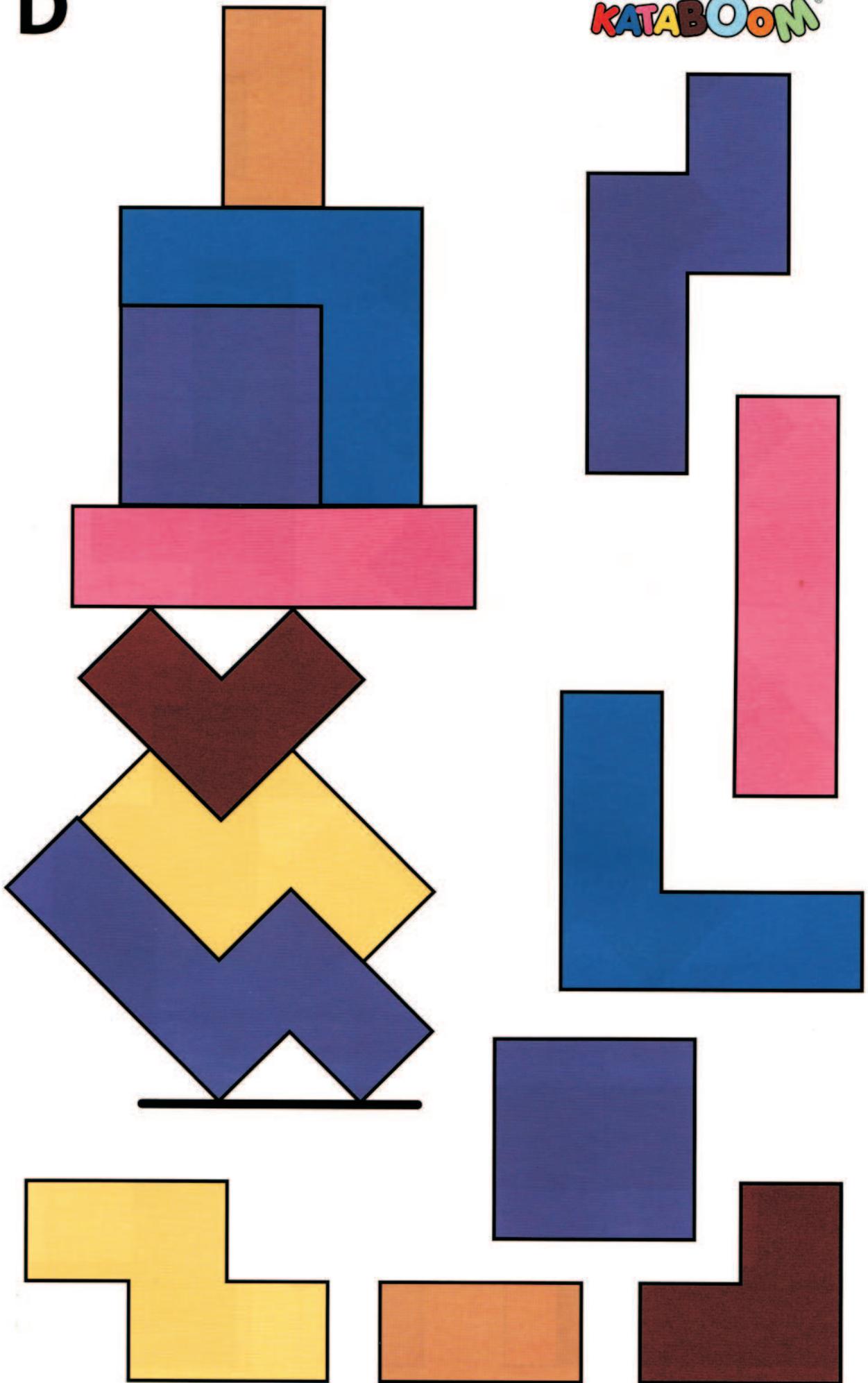
D

KATABOOM®



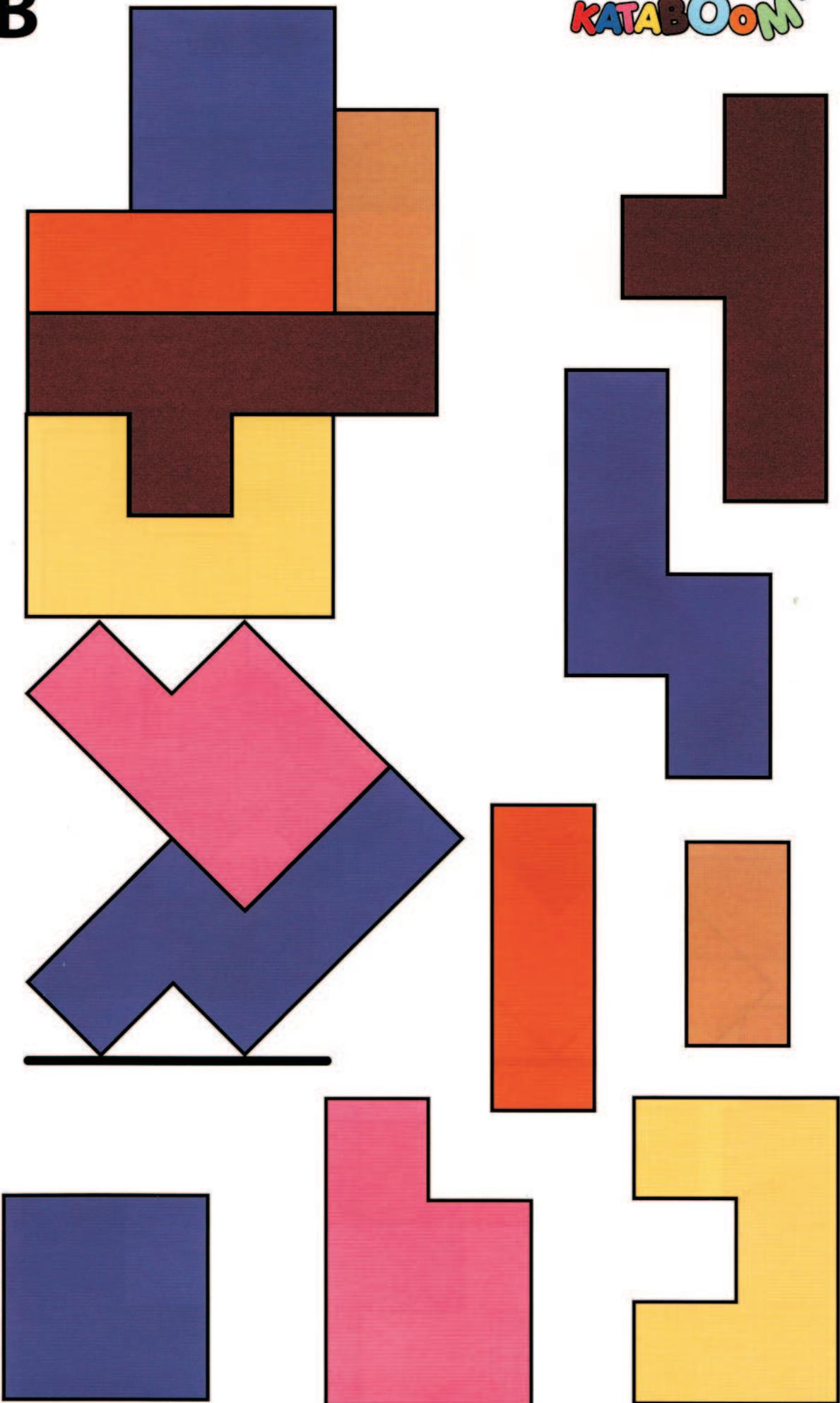
D

KATABOOM®



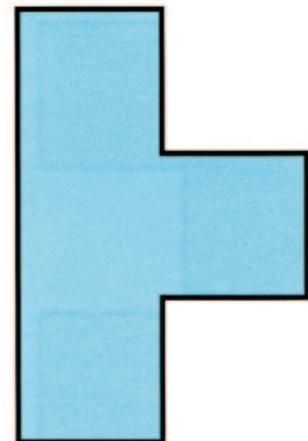
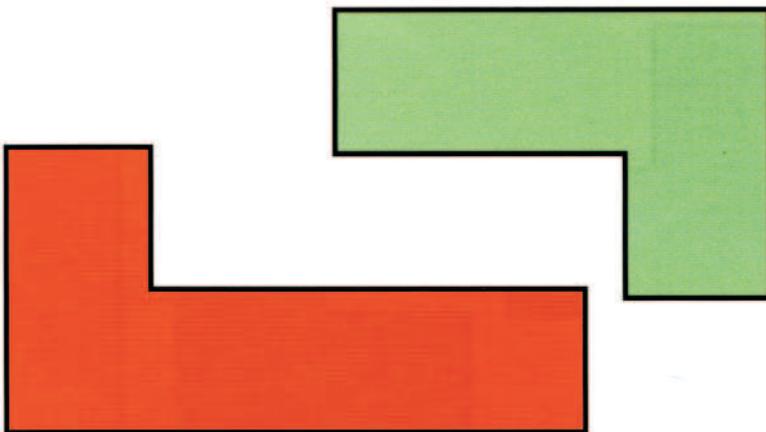
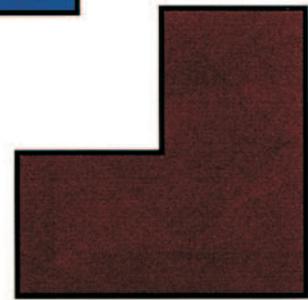
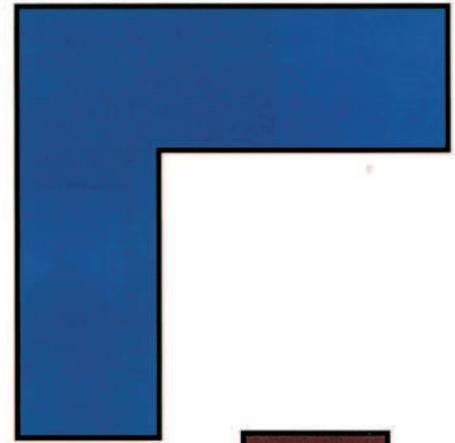
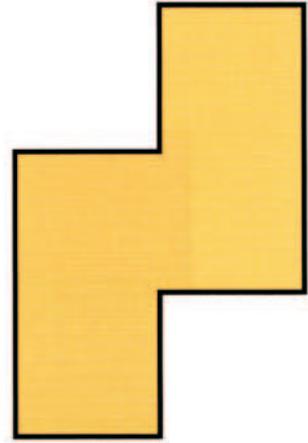
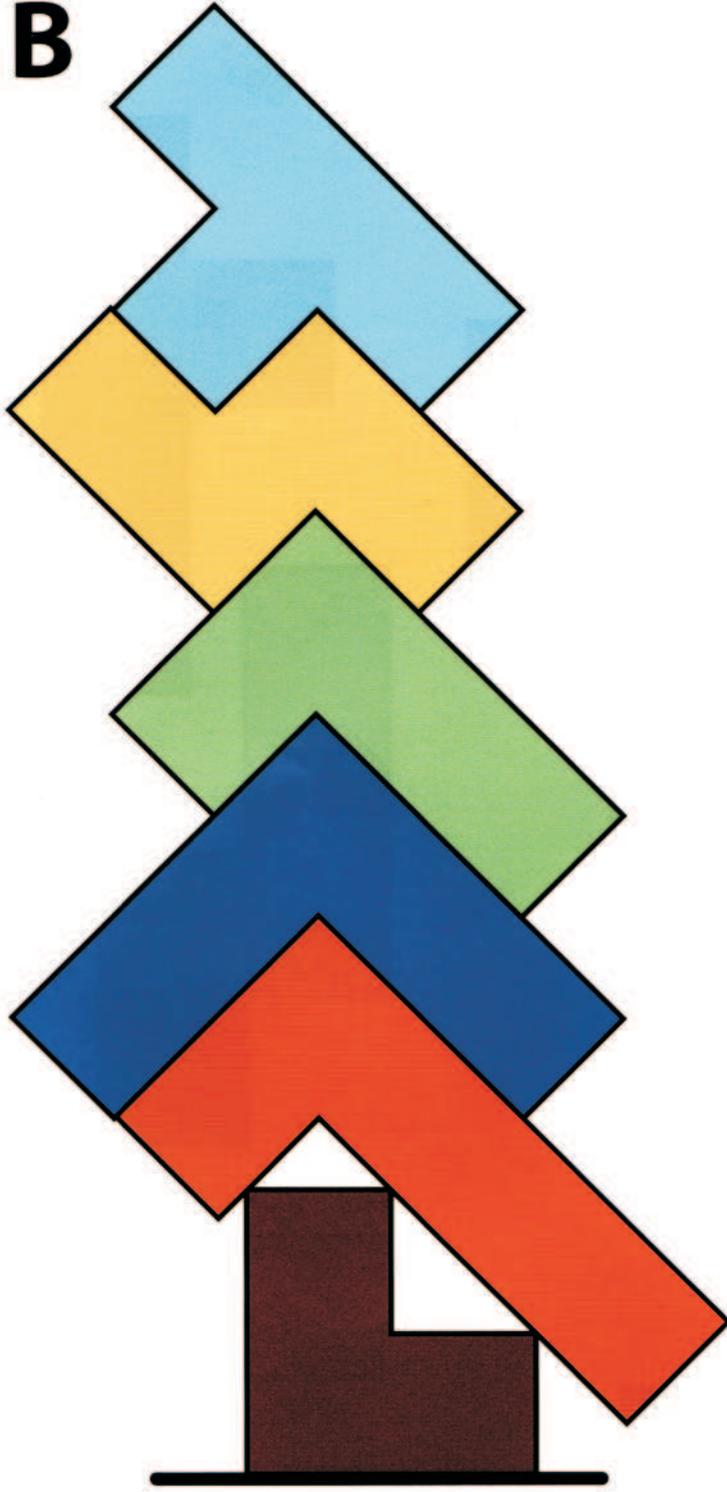
**B**

KATABOOM®



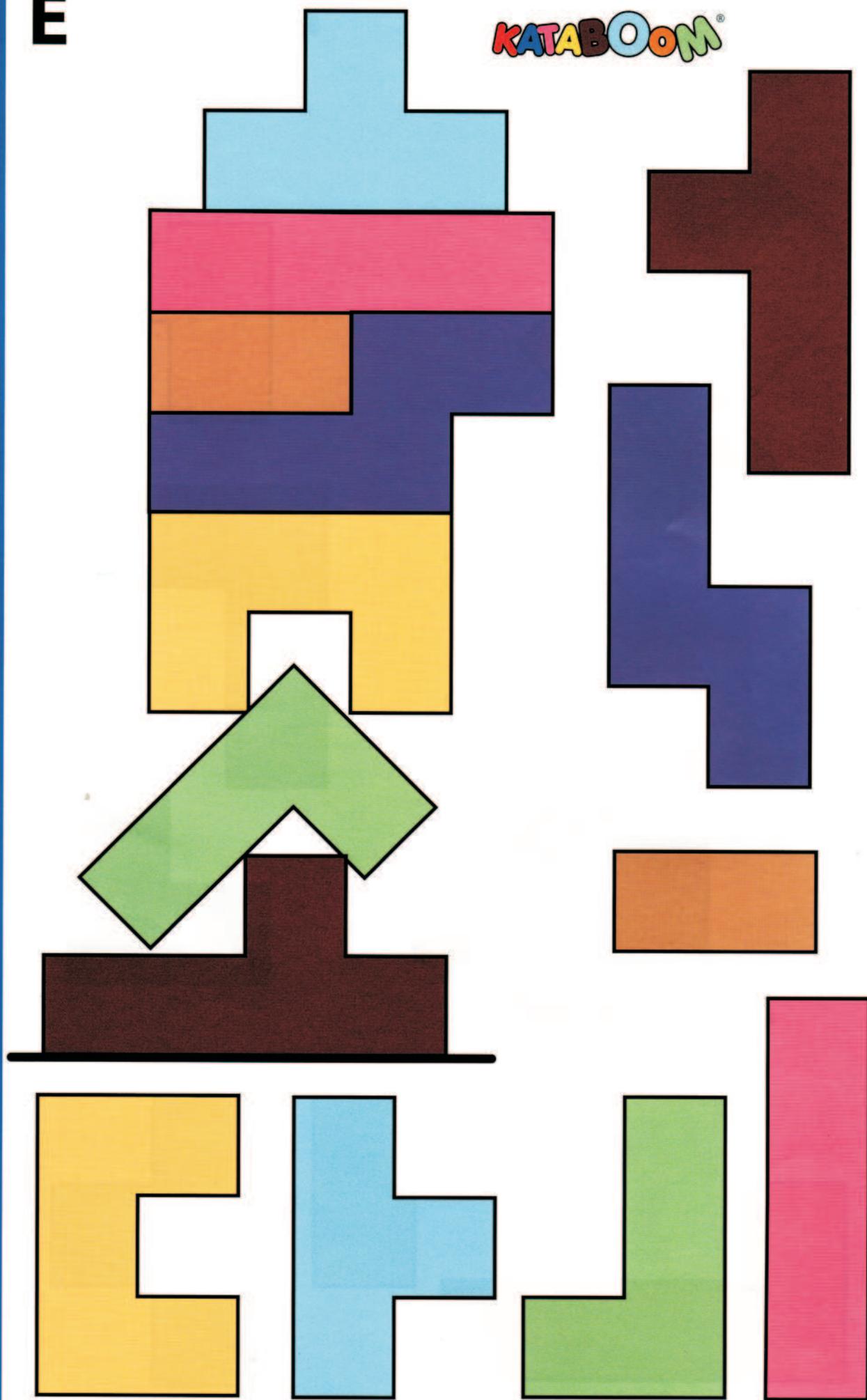
**B**

**KATABOOM®**



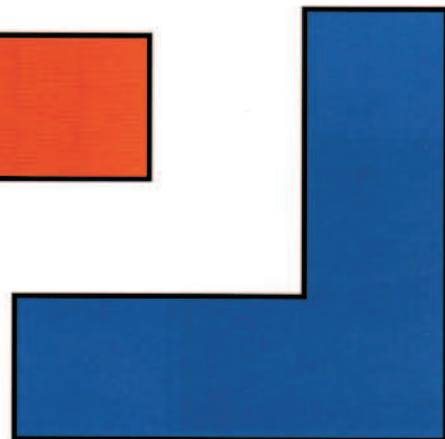
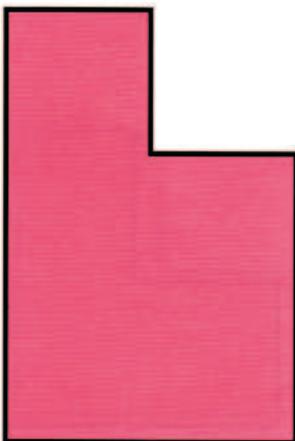
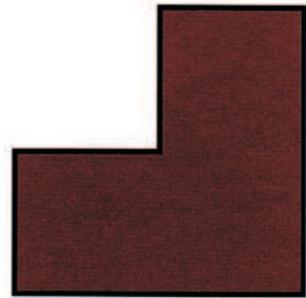
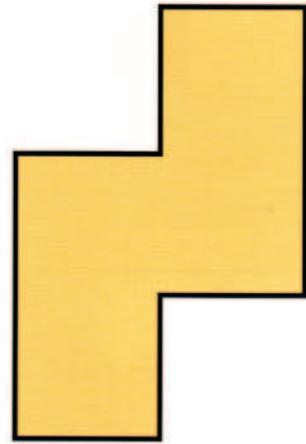
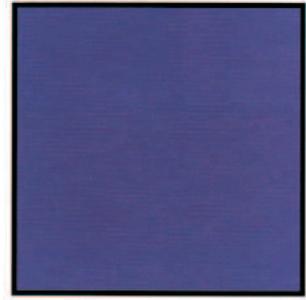
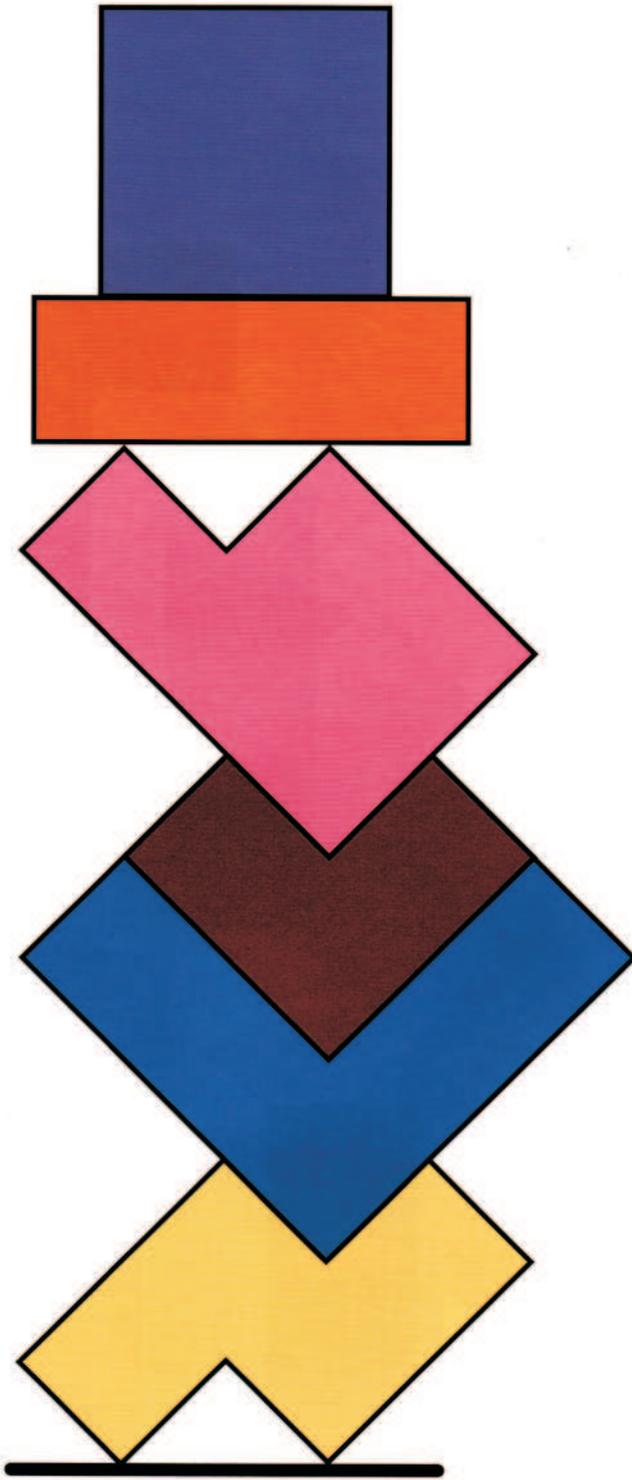
E

KATABOOM®



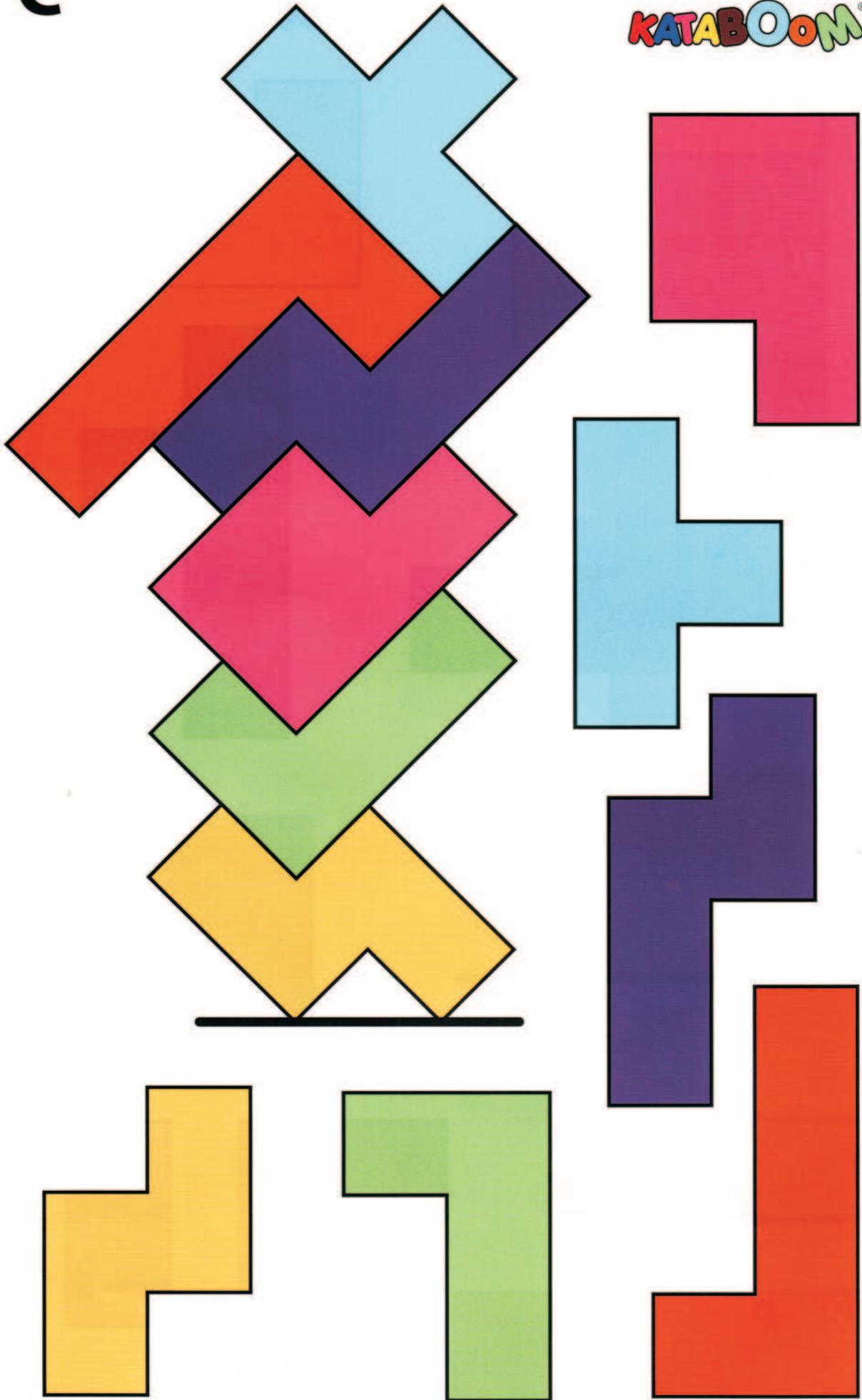
E

KATABOOM®



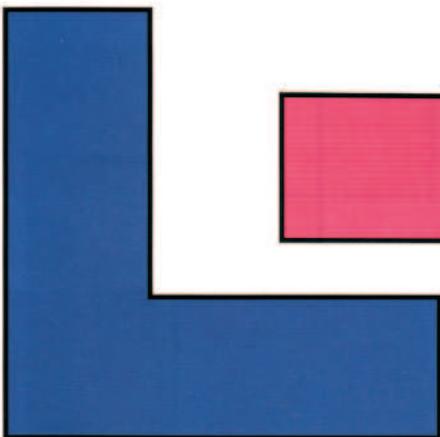
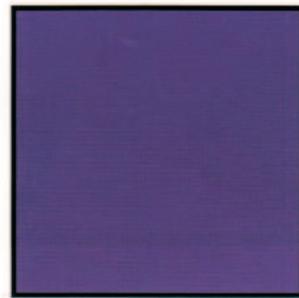
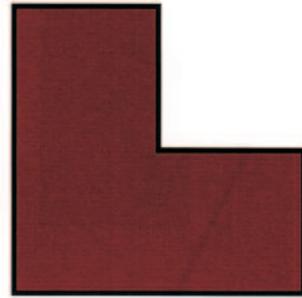
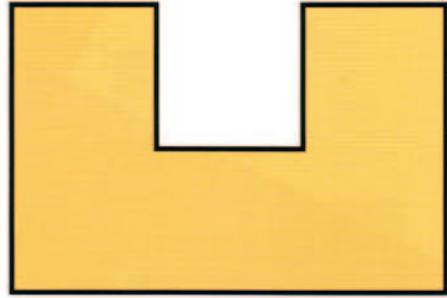
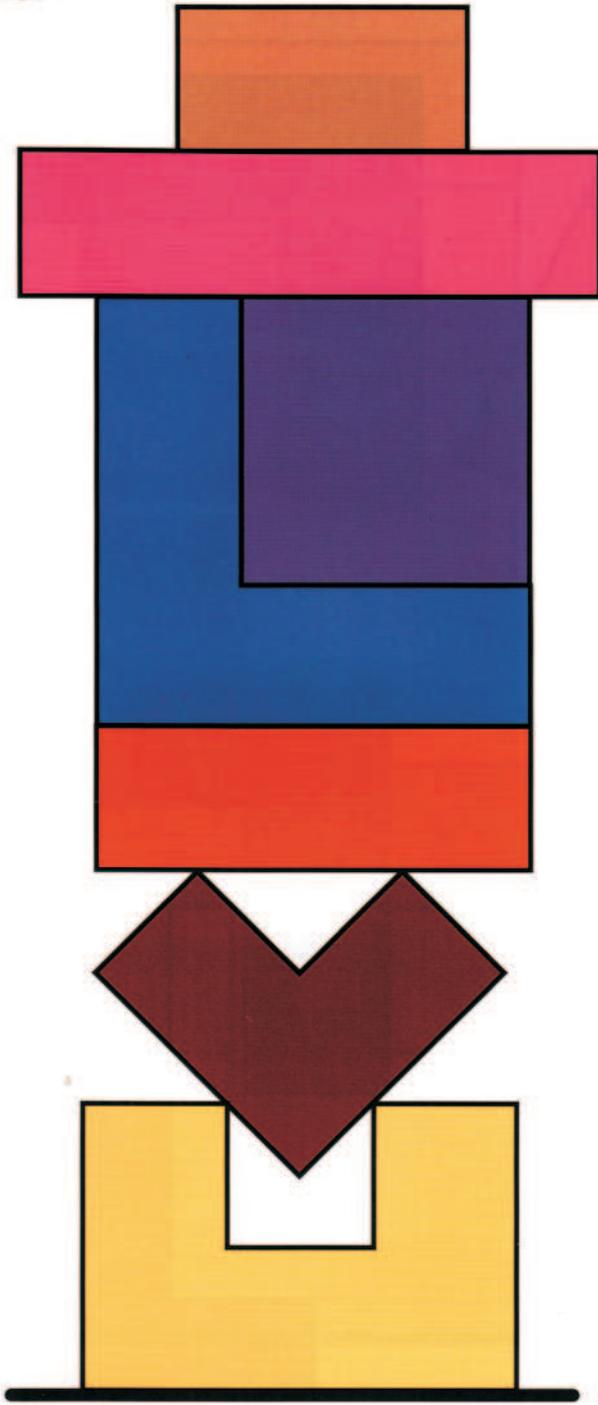
C

KATABOOM®



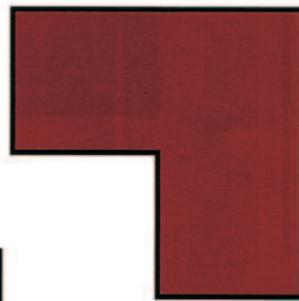
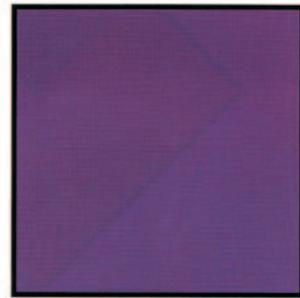
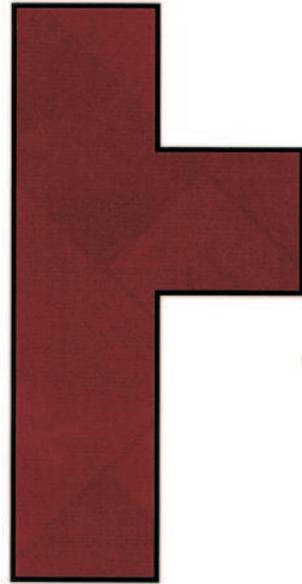
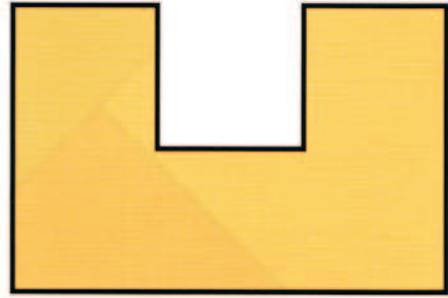
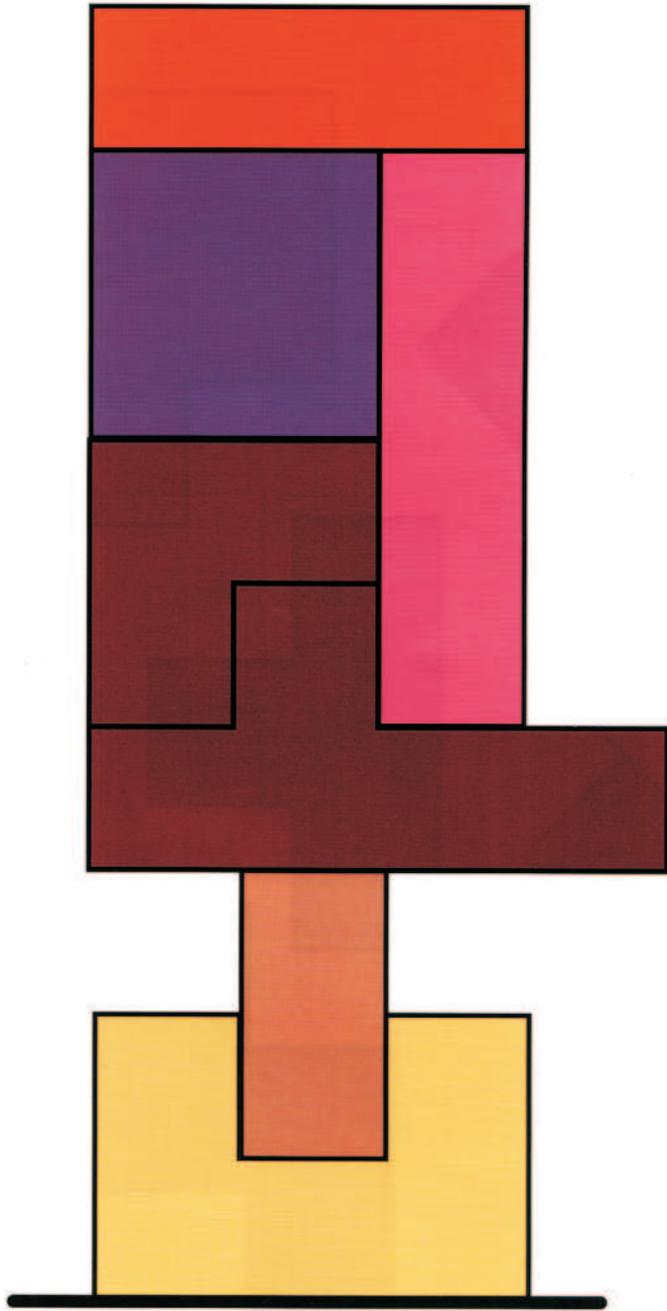
C

KATABOOM®



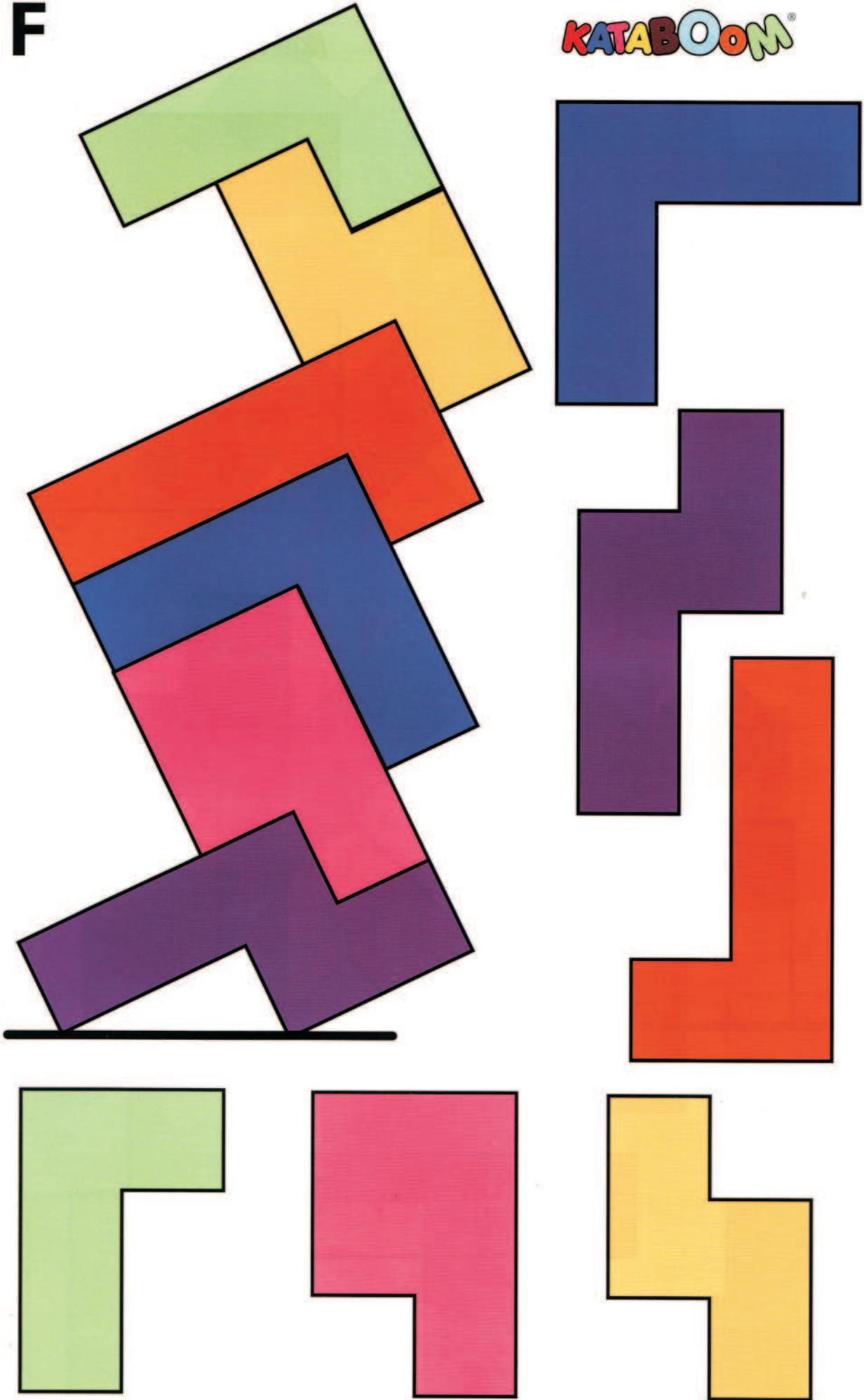
F

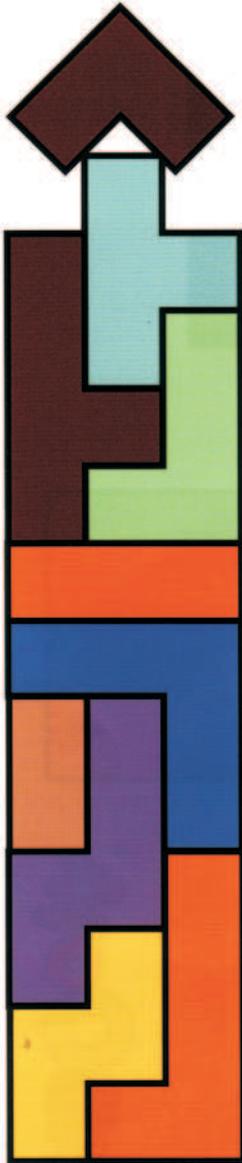
KATABOOM®



F

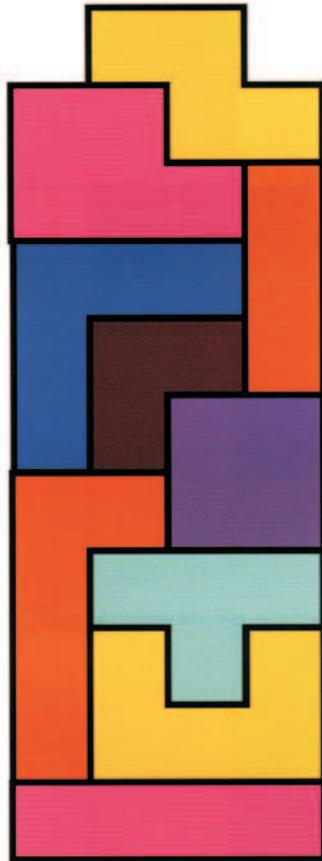
KATABOOM®





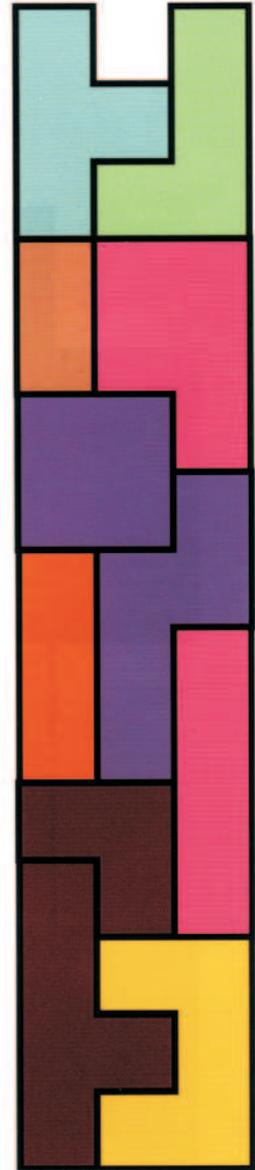
1

FACILE / EASY



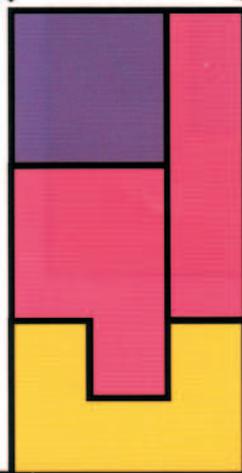
2

FACILE / EASY



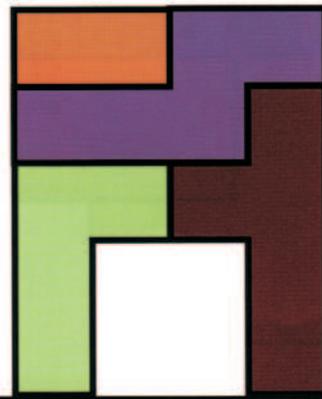
3

FACILE / EASY



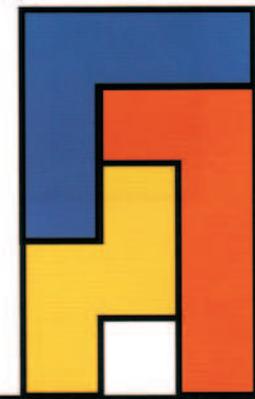
13

DIFFICILE / DIFFICULT



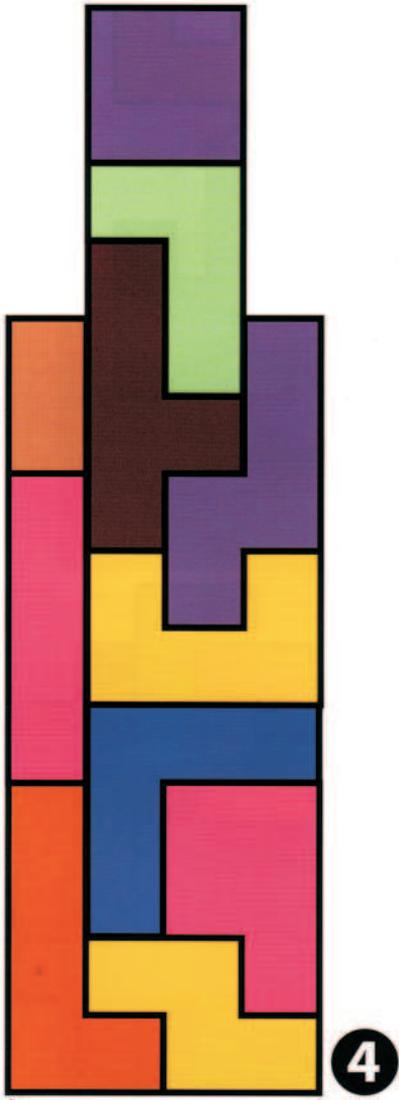
14

DIFFICILE / DIFFICULT



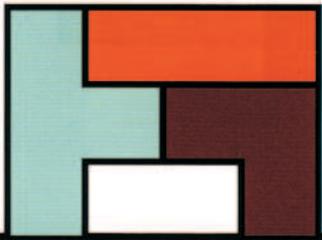
15

DIFFICILE / DIFFICULT



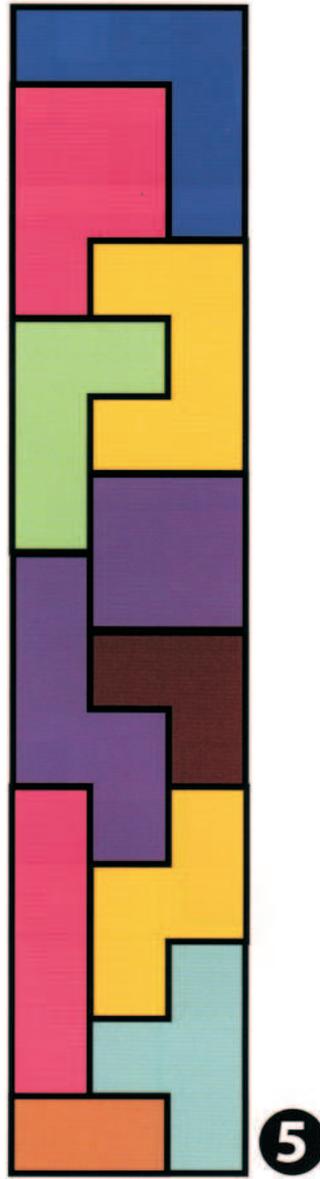
4

FACILE / EASY



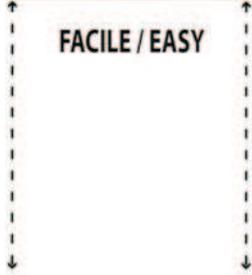
16

DIFFICILE / DIFFICULT



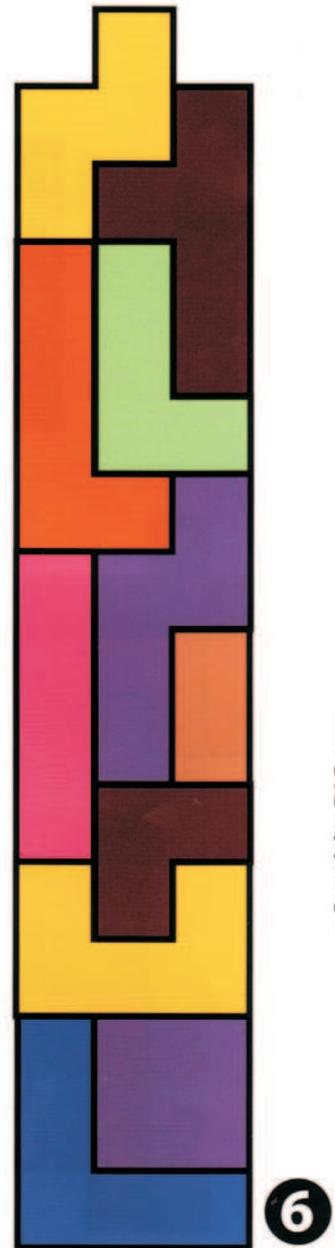
5

FACILE / EASY



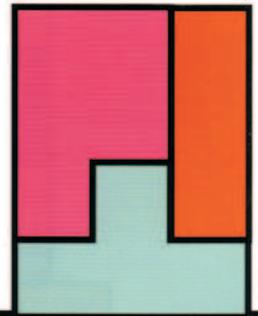
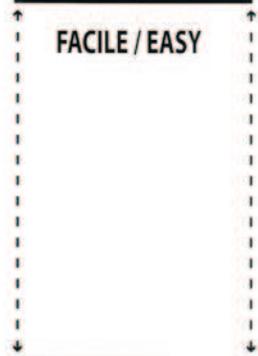
17

DIFFICILE / DIFFICULT



6

FACILE / EASY



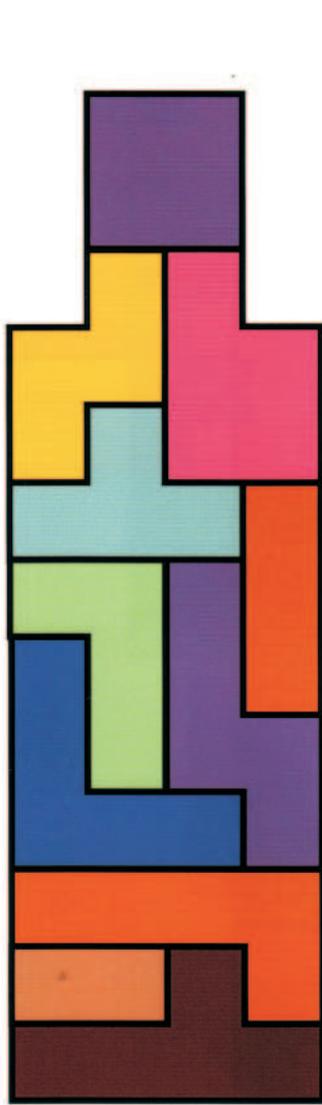
18

DIFFICILE / DIFFICULT

7  
FACILE / EASY  
DIFFICILE / DIFFICULT 19

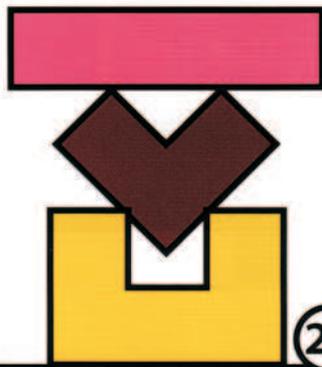
8  
FACILE / EASY  
DIFFICILE / DIFFICULT 20

9  
FACILE / EASY  
DIFFICILE / DIFFICULT 21



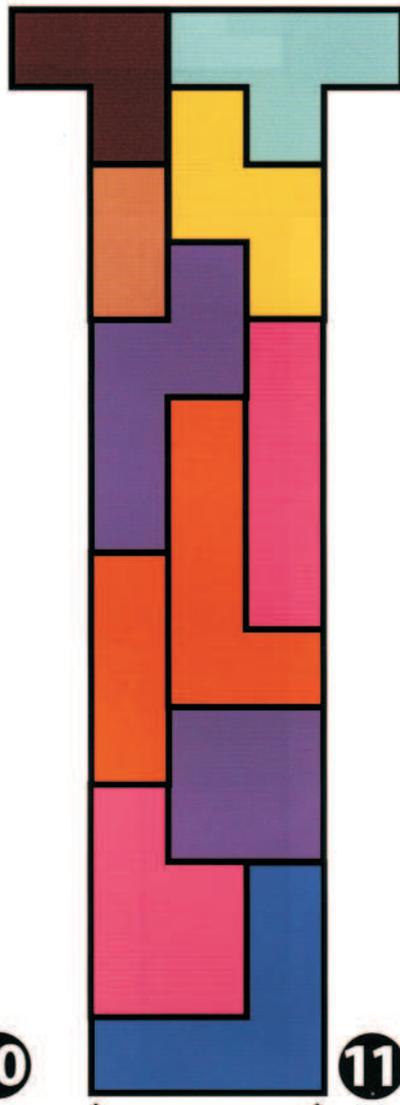
10

FACILE / EASY



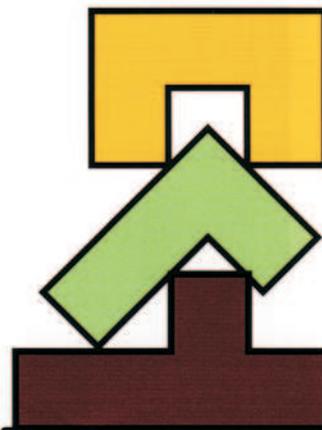
22

DIFFICILE / DIFFICULT



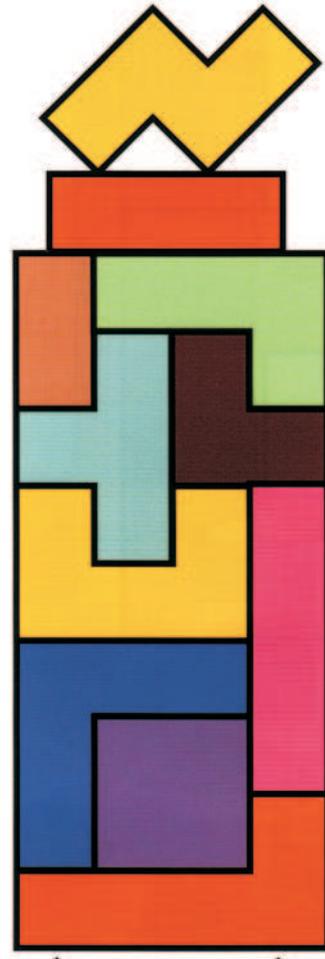
11

FACILE / EASY



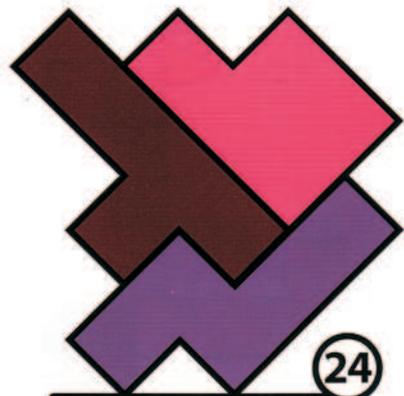
23

DIFFICILE / DIFFICULT



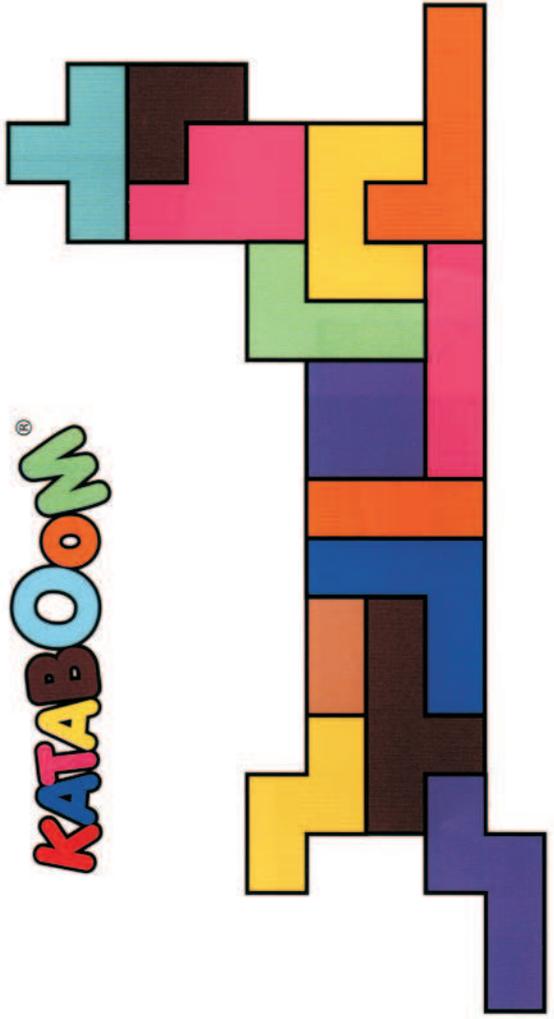
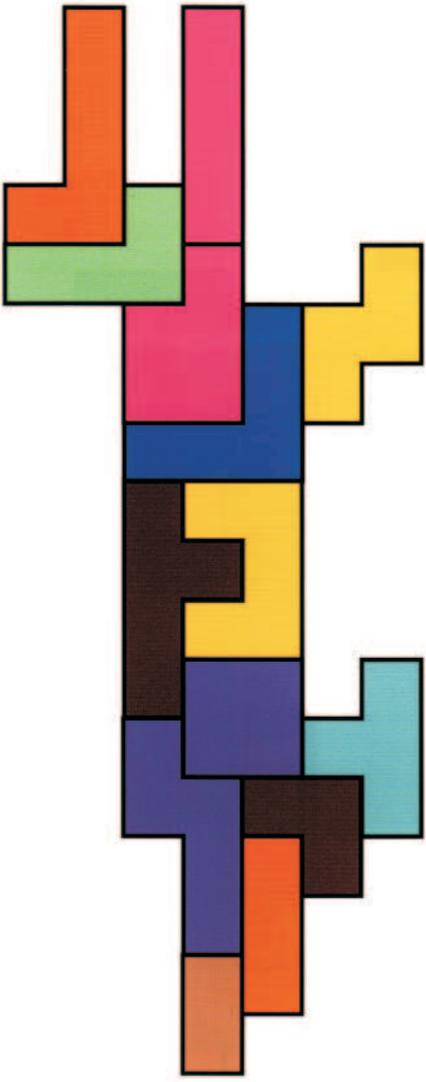
12

FACILE / EASY

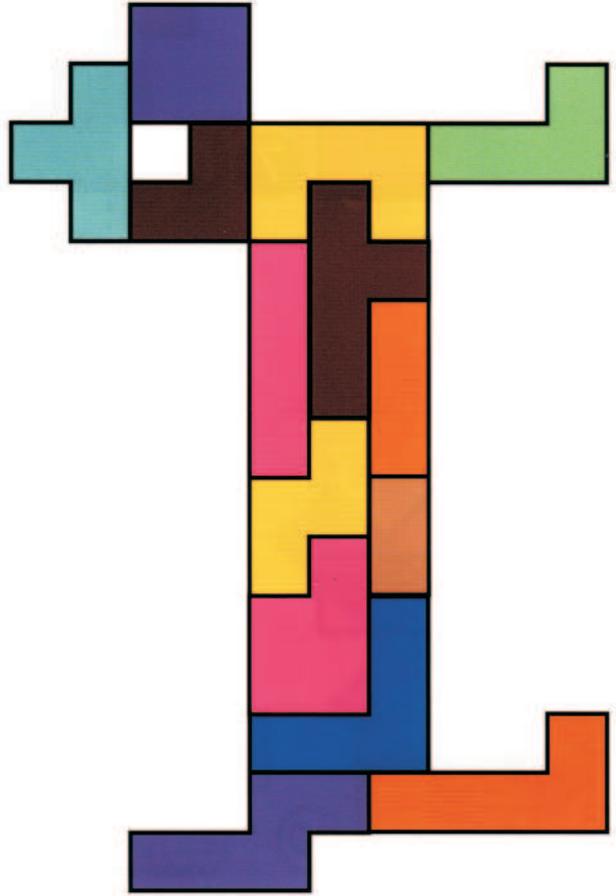
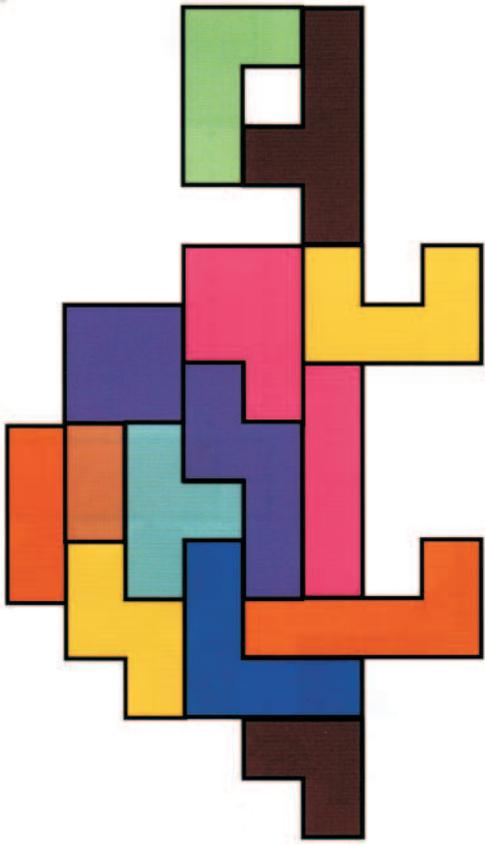


24

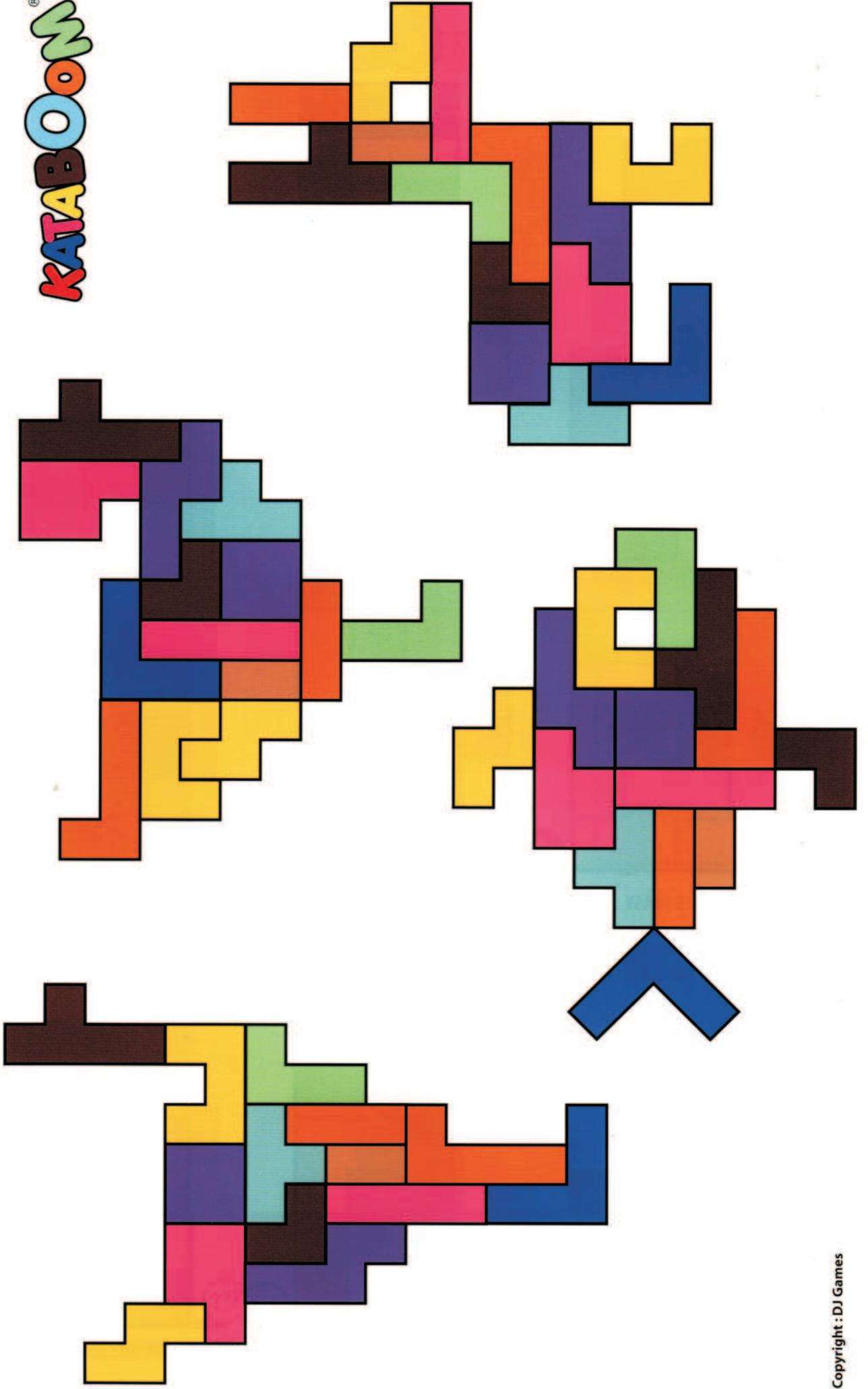
DIFFICILE / DIFFICULT

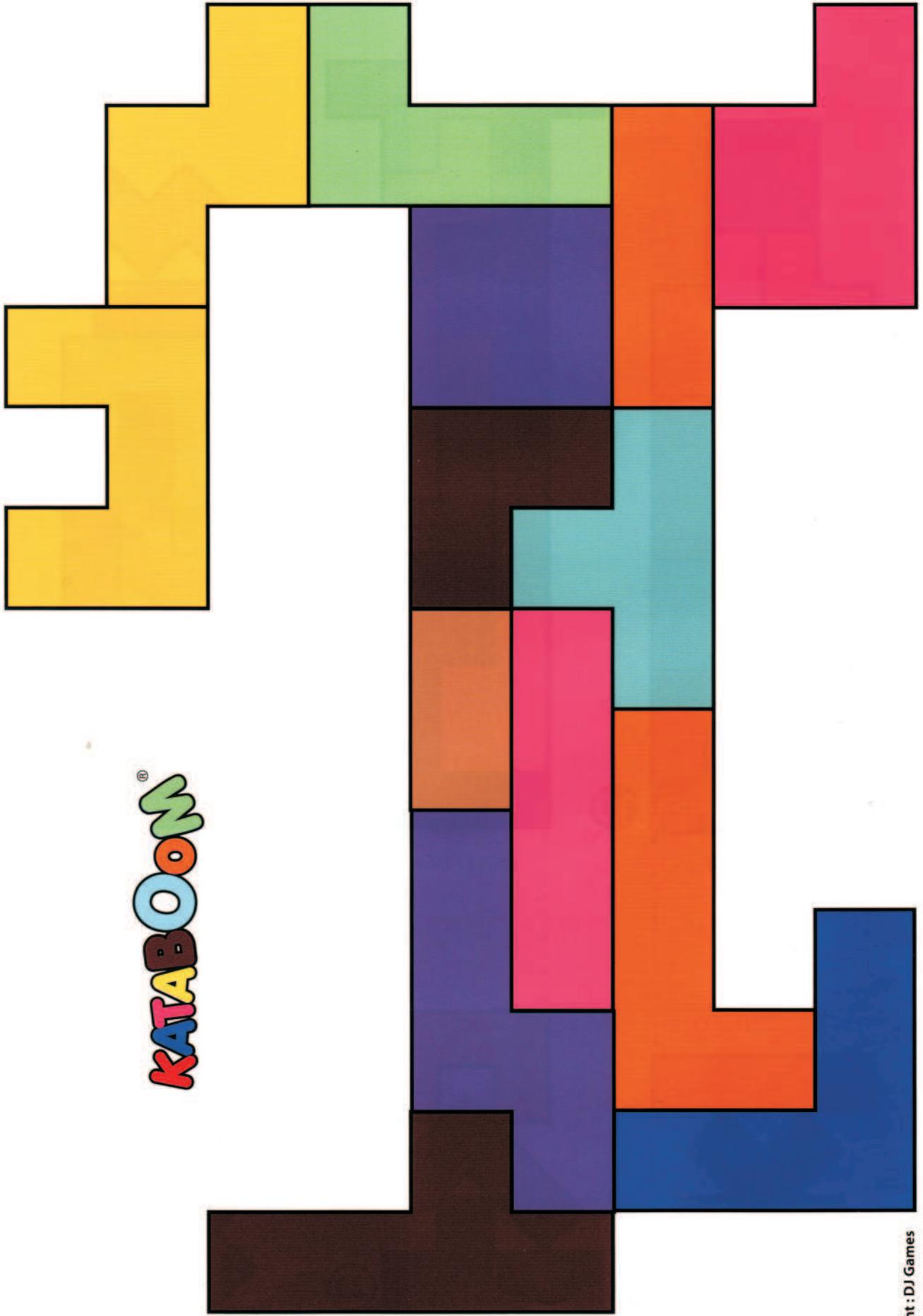


KATABOOM®

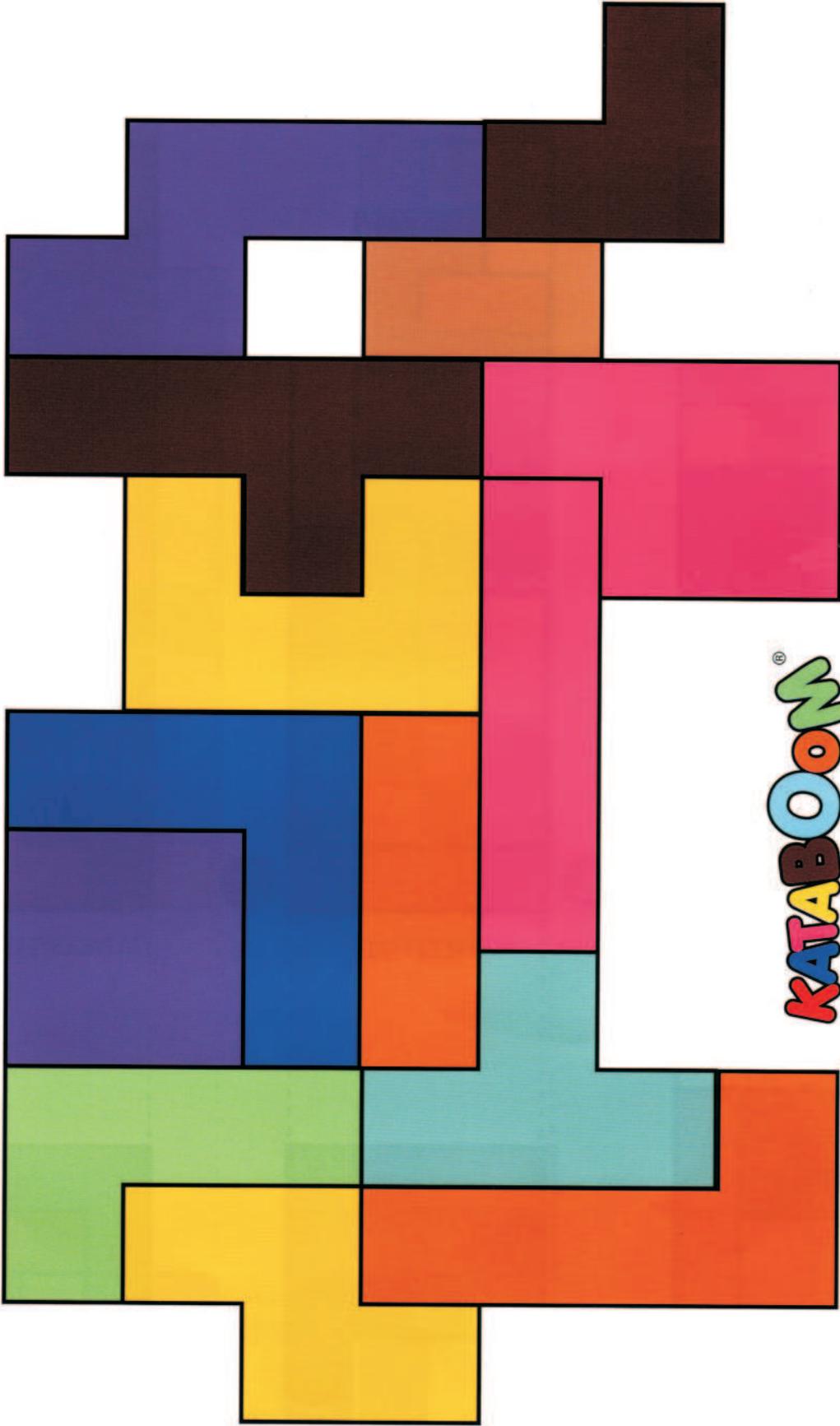


KATABOOM®





**KATABOOM**<sup>®</sup>



**KATABOOM**<sup>®</sup>