

3 games in 1

KATAMINO DUO

International school version



LE CUBE
HOUDINI



DJ
GAME

www.katamino.com



LE CUBE
HOUDINI



1 player

KATAMINO DUO



2 players

KATABOOM



1 to 4 players

3+

5 Tetraminos

2 Players

Penta 3

Penta 6

Penta 10

7 Pentaminos

KATAMINO DUO

&

LE CUBE HOUDINI

3 Games in 1

1 Player

Penta 10

Educative Game

LE CUBE HOUDINI

Echelle 1/1
19x19x19 mm



3 jeux en 1

KATAMINO DUO

Plus tu joues
Plus c'est fou !

Avec des règles très simples, assimilées en 5 minutes, Katamino Duo réunit toute la famille. Adapté à tout âge, à partir de 3 ans, il permet à chacun d'approcher et s'amuser la géométrie dans l'espace et développe logique, adresse, agilité manuelle et sens de l'observation. Éducatif, d'une richesse exceptionnelle avec ses nombreuses variantes, Katamino Duo via l'extension Kataboom est aussi un surprenant jeu de construction en 3 Dimensions.

Jeu à 2 : au Top chrono, soit le plus rapide pour réaliser les puzzles importés des différents cartes.

51 cartes puzzle : plus de 5000 Penta à trouver.

La diversité des niveaux de jeu permet une succession de parties conviviales et spectaculaires, de 2 à 7 minutes pour débutants et petits génies.

Jeu seul : en utilisant tout ou partie des 18 pièces de jeu, trouve un maximum de Penta.

- Reproduit à plat les différents modèles (animaux, formes géométriques).
- Reconstitue les figures en volume, proposées sur les planches d'exemples.
- Réalise les challenges imposés des différents livres et construis des édifices originaux.
- Donne libre cours à ton imagination et crée tes propres modèles.
- Avec les 9 cartes 3D, des centaines de cubes et parallélépipèdes à construire.

Jeu à plusieurs : chaque joueur tour à tour pose une pièce sur l'édifice à construire. Le joueur qui ne peut plus poser de pièce ou qui fait s'écrouler l'édifice perd la partie.

LE CUBE HOUDINI : Inverse des tours de magie ! Plus tu joues, Plus c'est fou !

Contenu : Jeu en bois, 6 Minminos, 5 Tetraminos, 7 Pentaminos, 1 plateau de jeu, 2 règles, 51 cartes puzzle, 9 cartes 3D, 2 livres comprenant des défis puzzle, construction et 3D, 1 livre Cube Houdini, 1 livre Tangram Houdini, 1 règle du jeu très détaillée.

18 pièces de jeu : des milliers de combinaisons.



3 jeux en 1

KATAMINO DUO

Hoe meer je speelt,
hoe leuker het wordt!

Avec Met heel simpele spelregels, die je leert in 5 minuten, speel je Katamino Duo met het hele geslacht. Dit spel is geschikt voor alle leeftijden, vanaf 3 jaar, en leert iedereen spelenderwijs de basisprincipes van ruimtelijke geometrie. Tegelijk ontwikkelt het de logica, de oog-handcoördinatie en de observatiezin. Katamino Duo is een leerrijk spel waarbij tal van veranten mogelijk zijn, onder meer met de uitbreiding Kataboom, een verrassend bouwspel in 3D.

Spel met 2 : de tijd loopt en dus is het zaak om zo snel mogelijk de verschillende puzzels op de verschillende kaarten te leggen. 51 puzzelkaarten, meer dan 5000 mogelijke penta's. Door de diversiteit van de spelniveaus zijn tal van openwaagende leuke en spectaculaire spelletjes mogelijk, gaande van 2 tot 7 minuten voor beginners en kleine genies.

Alleen spelen : door de 18 speelstukken geheel of gedeeltelijk te gebruiken om zoveel mogelijk penta's te vormen.

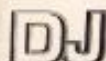
- Leg op tafel de verschillende modellen (dieren, geometrische vormen).
- Bouw 3D-figuren die bijvoorbeeld op de planken staan afgebeeld.
- Ga de uitdagingen aan uit de verschillende boekjes en bouw originele bouwwerken.
- Laat je verbeelding de vrije loop en maak je eigen modellen.
- Met de 9 3D-kaarten kunnen honderden kubussen en parallellepipedums worden gebouwd.

Spel met meer spelers : iedere speler legt om de beurt een blokje op het te bouwen bouwwerk. De speler die geen blokjes meer kan leggen of die het bouwwerk doet instorten, verliest het spel.

DIE HOUDINI KUBUS : verdien gekke effecten! Hoe meer je speelt, hoe leuker het wordt!

Inhoud : houten spel, 6 minminos, 5 tetraminos, 7 pentamino's, 1 speelbord, 2 liniaaljes, 51 puzzelkaarten, 9 3D-kaarten, 2 boekjes met de opdrachten om te puzzelen, te bouwen en 3D-vormen te maken, 1 boekje Houdini Kubus, 1 boekje Houdini Tangram en 1 handleiding met gedetailleerde spelregels.

18 speelstukken : duizenden combinaties.



DJ GAMES
la Grande Plaine - BP 46
26260 Saint Donat - France
www.katamino.com



KATAMINO DUO (DJ Perriolat 2014)

Traduction du néerlandais vers le français par Marie-Josée Keppers.

Jeu de logique – 1 joueur et plus à partir de 3 ans

KATAMINO DUO – Règles du jeu pour 1 ou 2 joueurs

CONTENU

6 miniminos / 5 tétraminos / 7 pentaminos / 1 plateau de jeu / 2 règlettes amovibles / 51 cartes-puzzles double face / 9 cartes 3D double face / 2 livrets (puzzle & 3 D ; tangram) / 1 livret Houdini cube / 1 livret Houdini tangram / règle de jeu

LES PIECES

Les 18 pièces du jeu sont formées en plaçant côte à côte : 5 cubes pour les 7 pentaminos, 4 cubes pour les 5 tétraminos et 1, 2 ou 3 cubes pour les 6 miniminos. *Voir fig.1 plus bas dans le texte.*

LE PENTA est une partie de diverses pièces de jeu qui remplit parfaitement le plateau de jeu délimité par la règlette. En déplaçant ensuite les règles, le penta grandira chaque fois (voir pentas 3,4, 5, 6 sur l'arrière de la boîte).

LES CARTES-PUZZLE (penta 3 et penta 4)

Les cartes puzzle indiquent les pièces que les joueurs doivent employer pour former le premier penta du duel. Toutes les cartes puzzle vont par 2.

Les 2 cartes d'une même paire ont plusieurs choses en commun : même couleur de contour et de fond, même numéro et mêmes lettres (A, B et C pour les cartes puzzle de 3 séries de duels).

Les 51 cartes puzzle forment 9 séries de cartes avec 9 couleurs différentes de contours qui correspondent aux 4 degrés de difficulté :

- Facile : les 6 cartes à contour jaune, les 6 cartes à contour vert et les 3 cartes à contour brun ;
- Moyen : les 6 cartes à contour bleu et les 6 cartes à contour rouge ;
- Difficile : les 6 cartes à contour mauve et les 6 à contour rose ;
- Expert : les 6 cartes à contour orange et les 6 cartes à contour gris.

BUT DU JEU : les 2 joueurs placent le plus rapidement possible les pentas pour pouvoir marquer des points.

INSTALLATION

Les 2 joueurs vont s'asseoir l'un en face de l'autre de part et d'autre du plateau de jeu.

Les 18 pièces de jeu sont placées au milieu de la table.

Les joueurs choisissent ensemble un degré de difficulté et une série de cartes puzzle.

L'un des joueurs prend une carte au choix dans la série de cartes avec la même couleur de contour et choisit l'une des deux faces de la carte.

L'autre joueur **prend obligatoirement la carte correspondante** (même contour, même fond, même numéro).

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

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

Chaque joueur pose sa règlette sur le plateau de jeu :

- Entre les chiffres 3 et 4 pour les cartes puzzle à contour jaune, bleu ou brun (penta 3) ;
- Entre les chiffres 4 et 5 pour les cartes puzzle à contour bleu, rouge, mauve ou gris (penta 4).

Chaque joueur prend les pièces de jeu qui sont illustrées sur sa carte.

DEROULEMENT D'une PARTIE

1. La partie démarre et le premier duel commence. Celui qui réalisera son penta le premier, c'est-à-dire qui aura en premier pu remplir sur le plateau de jeu la forme indiquée par sa règlette avec toutes ses pièces, **reçoit 1 point.**
 2. Le joueur **qui a perdu** le premier duel choisit un pentamino (avec 5 cubes) qui se trouve encore sur la table et **le donne à son adversaire** qui fait de même.
 3. Chaque joueur déplace sa règlette d'une seule position.
 4. La partie continue et chaque joueur fait son nouveau penta à l'aide de son premier penta et du pentamino reçu de son adversaire. Le vainqueur de ce 2^e duel **reçoit 1 point.**
 5. Le jeu continue ainsi : pour chaque nouveau penta s'ajoute le penta choisi par l'adversaire et les règlettes sont déplacées **d'une seule position à chaque fois** ou on en enlève une **pour former deux pentas 6.**
- Le joueur qui a le plus de points gagne la partie.**
- Pour la 2^e partie, chaque joueur reprend sa carte puzzle du début (de la 1^e partie) et joue avec les pièces illustrées. La partie se déroule de la même manière que la 1^e, avec différents duels successifs.
- Pour la 3^e et dernière partie, les joueurs échangent leurs cartes et choisissent une même couleur de fond.

FIN DU JEU

Le vainqueur est celui qui a gagné le plus de parties.

Au dos de la boîte il y a un exemple dans lequel les joueurs ont chacun une carte au contour jaune et fond bleu.

VARIANTE

Pour rendre le jeu plus facile, on peut modifier la règle 2 : **le joueur qui a perdu choisit un pentamino pour lui-même.** L'autre joueur fait de même.

DUELS ENFANTS/PARENTS

Certaines cartes rendent possible de faire de tels duels et cela avec 2 niveaux différents de difficulté.

Dans cette variante, l'enfant commence toujours avec un penta 3 et l'adulte avec un penta 4.

- L'enfant choisit une carte à contour jaune ou brun avec une étoile, une spirale ou un triangle.
- L'adulte prend une **carte à contour rouge, mauve, rose ou bleu, avec la même couleur de fond et le même symbole.**
- L'enfant pose sa règlette entre les chiffres 3 et 4 du plateau de jeu et commence son duel avec le penta 3.
- L'adulte pose sa règlette entre les chiffres 4 et 5 du plateau et commence son duel avec le penta 4.
- Chaque jeu est joué en une partie de 3 duels.

Duels débutants / petits génies

Avec les **cartes aux contours mauves, roses, orange et gris.**

Pour alléger le degré de difficulté pour l'un des joueurs, **une pièce de jeu** illustrée sur l'une des 2 cartes peut être remplacée par **deux pièces** qui sont encore sur la table.

Exemples : (W par V + V), (X ou Y par V + W), 1 tetramino par V + X ou V + Y), (1 pentamino par W + X ou W + Y).

Chaque jeu est joué en une partie de 3 duels (pentas 4, 5 et 6).

Duels experts Biduel (symbole 2 épées)

Avec les **cartes-puzzles aux contours mauves, roses et gris** et le **symbole Biduel 2 épées.**

Exemple de jeu : les 2 joueurs ont choisi les **2 cartes** à contour mauve et fond bleu (cartes 25 et 25').

Les 2 premières parties se jouent normalement.

Pour la 1^e partie, le joueur A joue avec une carte 25 à fond bleu et le joueur B avec la carte 25' 2 épées à fond bleu.

Pour la 2^e partie, le joueur A joue avec la carte 26 2 épées à fond vert, et le joueur B avec la carte 26' à fond vert.

Pour le jeu décisif, les 2 joueurs échangent leurs cartes mais **ATTENTION** : le joueur A joue avec la carte 25' 2 épées à fond bleu, et le joueur B avec la carte 26 2 épées à fond vert.

Dans ce cas particulier, les 2 cartes ont des **fonds de couleurs différentes** et seuls **2 duels très difficiles** sont possibles.

Variante : 3 duels débutants / petits génies sont possibles si, avant le duel, **n'importe quel pentamino** sur une seule des 2 cartes est remplacé par le **trétramino** et un **minimino V** qui sont encore sur la table.

Duels en 3 D

Avec les **cartes 3 D à bord en damier noir et blanc et fond vert.**

Exemple de jeu : la 1^e partie commence au point 1.

1. Chaque joueur, à son tour, **choisit et donne 1** pentamino et ensuite 1 tétramino à ses adversaires jusqu'à ce que l'un d'eux ait 3 pentaminos et 2 tétraminos, et les autres, 3 pentaminos et 3 tétraminos. (Pour plus de facilité, nous nommerons les cartes pentaminos et tétraminos comme « pentas » et « tétras ».)
2. Chaque joueur prend ensuite les miniminos qui sont représentés sur sa carte.
3. **Le temps s'écoule** et le jeu commence. Le premier joueur qui pourra construire un parallépipède de 2 x 3 x 5 (30 cubes) gagne le premier jeu. La 2^e partie et ensuite le jeu décisif seront joués selon le 2^e et 3^e duels.

JOUER SEUL

Défis pour 1 joueur

Avec les **cartes 3D au contour en damier noir et rose et fond blanc**.

6 défis : alternativement en 3D et en puzzles.

1. Choisissez **1 carte et 1 couleur de défi**. Prenez les cartes de jeu qui sont sur la carte et construisez un parallépipède de 3 x 3 x 3 (27 cubes).
2. Prenez le plateau de jeu et une règle, prenez parmi vos pièces de jeu un X ou un Y (morceaux de 3 cubes) et formez un penta 6.
3. Déplacez la règle d'une position, prenez encore 5 pentaminos en plus et formez un penta 7.
4. Faites de même pour les pentas 8, 9 et 10. (Pour rendre les défis moins difficiles, remplacez un tétramino par W + W ou un tétramino par W + X ou W + Y.

Jouer seul en 3 D

Avec les **cartes 3 D au contour damier noir et blanc et fond beige**.

Choisir **une carte et un n° de défi**. Prendre les pièces de jeu qui sont sur la carte et construire un parallépipède qui correspond aux dimensions indiquées dans le coin supérieur gauche de la carte.

Jouer seul en 3 D

Avec les **cartes puzzles penta 4, contour en bleu, rouge, mauve, rose, orange ou gris**.

Choisir une **carte puzzle penta 4** et prendre, en plus des pièces de la carte, 3 pentaminos et 1 minimino V, et construire un parallépipède de 3 x 3 x 4 (36 cubes).

Jouer seul avec les puzzles :

Avec **toutes les cartes** excepté celles à contour orange ou gris.

Remarque pour les plus petits

La nouvelle version de **Katamino Duo** et le **Houdini Kubus** a 4 possibilités de jeu pour les plus petits : le **puzzle**, la **construction**, la **construction 3 D** et le **Houdini Tangram**.

Faites les défis des livrets, changez 1 ou plusieurs pièces et inventez de nouvelles combinaisons.

Certains défis sont très difficiles aussi bien dans les puzzles que les 3D..

Vous pouvez rendre le jeu plus facile en échangeant une des pièces de votre carte (puzzle ou 3 D) par d'autres pièces sur la table (voir explications sur les différentes possibilités de jeu).



Règles de jeu pour 1 à 4 joueurs – Construction et Tangram Houdini

Livret 1 : jouer seul, initiation couleurs et formes

- . Construisez en 3 D en suivant les exemples.
- . Laissez aller votre imagination et faites d'autres modèles.

- . Empilez le plus possible de pièces les unes sur les autres.
- . Inventez des constructions et trucs originaux.

Livret 2 : jouer avec plusieurs joueurs, 18 modèles de 2 ou 3 pièces.

Voir page sur les instructions de construction.

Livret 2 : jouer à 2. Construire avec des pièces de construction numérotées.

Le but est, ensemble, facilement, d'utiliser pour construire des pièces numérotées.

Attention : chaque édifice difficile comprend une base de 4 x 7 pièces sur laquelle les autres pièces de la construction pourront être facilement construites.

Exemple : vous avez choisi la construction difficile 14. Vous posez les 4 premières pièces de base et ensuite chacun empile à son tour les pièces de construction n° 2.

Vu la difficulté de certains modèles, on a parfois besoin d'utiliser ses deux mains ou parfois de déplacer une partie de la construction.

Livret 2. Jouer seul, construire en 3 D des cubes ou des parallélépipèdes.

Avec les pièces de chaque édifice, numérotées de 1 à 12, vous construirez différents cubes ou parallélépipèdes (30, 36, 45, 48 et 54 cubes).

Avec les pièces de chaque édifice difficile (numérotées de 19 à 24) vous construirez différents cubes ou parallélépipèdes (16, 18 et 27 cubes).

Par facilité, le parallélépipède formé, par exemple le pentamino 6, le tétramino B et les miniminos V, W, X, Y, sera appelé $2 \times 3 \times 3 = 18$ cubes.

En employant tout ou partie des 18 pièces de jeu, vous construirez différents cubes ou parallélépipèdes et ferez aussi des constructions originales (voir exemples au dos de la boîte).

Inventez des trucs pour, par exemple faire apparaître ou disparaître les petites pièces V.

Faites les défis des différents livrets, changez 1 ou plusieurs pièces et trouvez de nouvelles combinaisons.

Livret Houdini Tangram	Faites votre propre jeu !
1) Construisez les 56 kidipioupious (sans socle) illustrés. 2) Posez-les à plat sur une feuille de papier et dessinez-en les contours avec des crayons de divers couleurs : vert pour 4 pièces ; bleu pour 5 ; rouge pour 6 et violet pour 7. 3) Ecrivez le symbole de chaque pièce (chiffre ou lettre) ou le nom du kidipioupiou sur chacun des modèles en papier. 4) Basez-vous sur l'exemple de la 1^e page du livret Houdini Tangram. 5) Faites votre propre Houdini Tangram avec vos propres règles de jeu ou téléchargez-les sur notre site : www.djgames.fr.	



Katamino Duo: Spelregels voor 1 en 2 spelers

INHOUD: 7 Pentamino's, 5 Tetramino's, 6 Minimino's, 1 speelbord, 2 verwijderbare liniaaltes, 51 dubbelzijdige puzzelkaarten, 9 dubbelzijdige 3D-kaarten, 2 boekjes met de opdrachten om te puzzelen, te bouwen en 3D-vormen te maken, 1 boekje Houdini Kubus, 1 boekje Houdini Tangram.

• **DE STUKKEN** De 18 speelstukken worden gevormd door naast elkaar geplaatste kubussen: 7 pentamino's met telkens 5 kubussen; 5 tetramino's met telkens 4 kubussen; 6 minimino's met telkens 1, 2 of 3 kubussen (zie fig. 1).

• **DE PENTA** Een penta is een geheel van verschillende speelstukken dat het speelbord met het liniaaltje aan de rand perfect opvult.

Door de liniaaltes achterenvolgens te verplaatsen, worden de te vormen penta's steeds groter (zie penta's 3, 4, 5, 6 op de achterzijde van de doos).

• **DE PUZZELKAARTEN** (Penta 3 en Penta 4)

De puzzelkaarten geven de stukken weer die de spelers moeten gebruiken om de eerste penta van het duel te vormen.

Alle puzzelkaarten komen per twee. De twee kaarten van eenzelfde paar hebben enkele dingen gemeen: dezelfde contourkleur, dezelfde achtergrondkleur, hetzelfde nummer en dezelfde letter

(A, B en C voor de puzzelkaarten met 3 reeksen duels).

De 51 puzzelkaarten vormen 9 reeksen kaarten met 9 verschillende contourkleuren die overeenkomen met 4 moeilijkheidsgraden:

- Gemakkelijk: de 6 kaarten met gele contourkleur, de 6 kaarten met groene contourkleur en de 3 kaarten met bruine contourkleur

- Gemiddeld: de 6 kaarten met blauwe contourkleur en de 6 kaarten met rode contourkleur

- Moeilijk: de 6 kaarten met paarse contourkleur en de 6 kaarten met roze contourkleur

- Expert: de 6 kaarten met oranje contourkleur en de 6 kaarten met grijze contourkleur

DOEL VAN HET SPEL De 2 spelers maken zo snel mogelijk de penta's om punten te scoren.

OPSTELLING

Beide spelers gaan tegenover elkaar zitten, elk aan één kant van het speelbord. De 18 speelstukken worden in het midden van de tafel gelegd. Beide spelers kiezen samen een moeilijkheidsgraad en een reeks puzzelkaarten. Een van de twee spelers neemt een willekeurige kaart uit de kaartenreeks met dezelfde contourkleur en kiest een van de twee kanten van de kaart.

De andere speler neemt verplicht de overeenkomstige kaart: zelfde contourkleur, zelfde achtergrondkleur, zelfde nummer.

Voorbeelden: kaarten 1 en 1' met gele contourkleur, roze achtergrond, kaarten 14 en 14' met blauwe contourkleur en groene achtergrond, kaarten 45B en 45'B' met grijze contourkleur en gele achtergrond.

Voor de puzzelkaarten met 3 duels kiezen de spelers hetzelfde duel (A, B of C).

Iedere speler legt zijn liniaaltje op het speelbord:

• tussen de cijfers 3 en 4 voor de puzzelkaarten met gele, groene en bruine contourkleur (Penta 3);

• tussen de cijfers 4 en 5 voor de puzzelkaarten met blauwe, rode, paarse, roze, oranje en grijze contourkleur (Penta 4).

Iedere speler neemt de speelstukken die op zijn kaart staan afgebeeld.

VERLOOP VAN EEN PARTIJ

1) De tijd gaat in en het eerste duel begint. Degene die als eerste zijn penta kan maken, dat wil zeggen degene die het speelbord dat wordt gevormd door zijn liniaaltje, als eerste perfect kan opvullen met al zijn stukjes, krijgt 1 punt.

2) De speler die het eerste duel heeft verloren, kiest een Pentamino (stuk met 5 kubussen) die nog op tafel ligt en geeft hem aan zijn tegenstander die hetzelfde doet.

3) Iedere speler verplaatst zijn liniaaltje met één positie.

4) De tijd gaat in en iedere speler maakt zijn nieuwe penta met behulp van de stukken van zijn eerste penta en van de pentamino die hij heeft gekregen van zijn tegenstander. De winnaar van dit 2e duel krijgt 1 punt.

5) Zo gaat het spel verder voor alle volgende penta's: telkens komt er een penta bij die gekozen wordt door de tegenstander en worden de liniaaltes met één positie opgeschoven of wordt er één weggenomen voor het maken van twee penta's 6.

De speler met de meeste punten wint de eerste partij.

• Voor de tweede partij neemt iedere speler zijn puzzelkaart er weer bij (de kaart uit de eerste partij) en speelt met de afgebeelde stukken. De partij verloopt op dezelfde manier als de vorige, met verschillende opeenvolgende duels.

• Voor de derde en de laatste partij wisselen de spelers onderling hun kaarten uit en kiezen eenzelfde achtergrondkleur.

Iedere speler neemt zijn stukken en de partij kan beginnen.

EINDE VAN HET SPEL

De winnaar van het spel is de speler die de meeste partijen heeft gewonnen. Op de achterkant van de doos staat een voorbeeld van een spel waarbij beide spelers elk een kaart hebben met gele contourkleur en blauwe achtergrond (kaarten 4 en 4').

VARIANT: Om het spel gemakkelijker te maken kan regel 2) worden veranderd.

De speler die verloren heeft, kiest een pentamino en houdt die voor zichzelf. Zijn tegenstander doet hetzelfde.

DUELS KINDEREN/OUDERS

- Bepaalde puzzelkaarten maken het mogelijk om duels tussen kinderen en ouders te spelen waarbij kan worden gespeeld op twee verschillende moeilijkheidsgraden. In die variant begint het kind altijd met een penta 3 en de volwassene met een penta 4.

• Het kind kiest een kaart met gele contourkleur of bruine contourkleur met daarop een ster ★, een spiraal ☉ of een driehoek ▲.

• De volwassene neemt de kaart met rode, paarse, roze of blauwe contourkleur met dezelfde achtergrondkleur en hetzelfde symbool.

• Het kind plaatst zijn liniaaltje tussen de cijfers 3 en 4 van het speelbord en begint zijn 1e duel met een penta 3.

• De volwassene plaatst zijn liniaaltje tussen de cijfers 4 en 5 van het speelbord en begint zijn 1e duel met een penta 4.

Ieder spel wordt dan gespeeld in één partij van 3 duels.

Duels beginners/kleine genieën

- Met de puzzelkaarten met paarse, roze, oranje en grijze contourkleur.

Om voor het 1e duel de moeilijkheidsgraad voor een van de spelers te verlagen kan 1 speelstuk

dat is afgebeeld op een van beide kaarten worden vervangen door 2 speelstukken die nog op de tafel zijn blijven liggen.

Voorbeelden: (W door V + V), (X of Y door V + W), (1 tetramino door V + X of V + Y), (1 pentamino door W + X of W + Y).

Ieder spel wordt dan gespeeld in één partij van 3 duels. (penta 4, 5 en 6).

Expert-duels "Biduel"

- Met de puzzelkaarten met paarse, roze en grijze contourkleur en het symbool "Biduel" X.

Voorbeeld van een spel: beide spelers hebben de 2 kaarten met paarse contourkleur en blauwe achtergrond gekozen (kaarten 25 en 25').

De eerste twee partijen verlopen normaal.

Voor de eerste partij: speler A speelt met kaart 25 met blauwe achtergrond en speler B speelt met kaart 25' met blauwe achtergrond.

Voor de tweede partij: speler A speelt met kaart 26 met groene achtergrond en speler B speelt met kaart 26' met groene achtergrond.

Voor de beslissende partij wissen beide spelers van kaart, maar OPGELIET:

Speler A speelt met kaart 25' met blauwe achtergrond en speler B speelt met kaart 26 met groene achtergrond.

In dit bijzondere geval hebben de 2 kaarten een achtergrond met verschillende kleur en enkel 2 erg moeilijke duels zijn mogelijk.

Variant: 3 duels beginners/kleine genieën zijn mogelijk als voor het 1e duel eerder welke pentamino

op één van beide kaarten wordt vervangen door de tetramino en een minimino V die nog op tafel liggen.

Duels in 3D

- Met de 2 3D-kaarten met zwart-wit dambordcontour en groene achtergrond.

Voorbeeld van een spel: de eerste partij begint met het eerste duel (1 tegen 1).

1) Iedere speler om de beurt **kiest en geeft** 1 pentamino en vervolgens 1 tetramino **aan zijn tegenstander** tot wanneer er één 3 pentamino's en 2 tetramino's heeft en de andere 3 pentamino's en 3 tetramino's.

(Voor het gemak worden de pentamino's op de kaarten "penta's" en "tetra's" genoemd).

2) Iedere speler neemt vervolgens de minimino's die zijn afgebeeld op zijn kaart.

3) **De tijd loopt** en het spel begint.

De eerste speler die een parallellepipedum kan bouwen van $2 \times 3 \times 5$ (30 KUBUSSEN) wint de 1e partij.

De tweede partij en vervolgens de beslissende partij worden respectievelijk gespeeld met het 2e en het 3e duel.

ALLEEN SPELEN

- **Uitdagingen voor 1 speler:** avmet de 3D-kaarten met zwart-rose dambordcontour en witte achtergrond.

6 uitdagingen: afwisselend in 3D en puzzels.

1) Kies een kaart en een uitdagingskleur, neem de speelstukken die op de kaart staan en bouw een parallellepipedum van $3 \times 3 \times 3$ (27 KUBUSSEN).

2) Neem het speelbord en een liniaalje, neem bij je speelstukken stuk X of stuk Y (stukken van 3 kubussen) en maak een penta 6.

3) Verplaats het liniaal één positie, neem er een nog vrije pentamino bij en maak een penta 7.

4) Ga op dezelfde manier verder voor de penta's 8, 9 en 10.

(Om de uitdagingen minder moeilijk te maken wordt 1 tetramino vervangen door W + W of 1 pentamino door W + X of W + Y).

- **Alleen spelen in 3D:** met de 3D-kaarten met zwart-witte dambordcontour en beige achtergrond.

Kies een kaart en een uitdagingsnummer. Neem de speelstukken die op de kaart staan en bouw een parallellepipedum dat overeenkomt met de afmetingen in de linkerbovenhoek van de kaart.

- **Alleen spelen in 3D:** met de puzzelkaarten penta 4 met blauwe, rode, paarse, roze, oranje en grijze contourkleur.

Kies een puzzelkaart penta 4, neem bij de speelstukken van je kaart 3 pentamino's en 1 minimino V erbij, en bouw een parallellepipedum van $3 \times 3 \times 4$ (36 KUBUSSEN).

- **Alleen spelen met de puzzels:** met alle puzzelkaarten behalve de kaarten met oranje en grijze contourkleur.

Opmerking voor de allerkleinsten.

Deze nieuwe versie van **Katamino Duo** en de **Houdini Kubus** heeft 4 spelmogelijkheden voor de allerkleinsten:

De puzzel, het bouwen, het 3D-bouwen en de **Houdini Tangram**.

Deze versie bevat de blauwe pentamino nr. 8 waarmee je talloze nieuwe uitdagingen kunt aangaan.

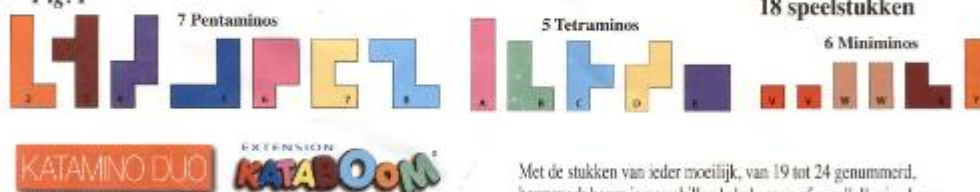
Doe de uitdagingen uit de boekjes, vervang een of meerdere stukken en verzin nieuwe combinaties.

Zowel bij de puzzels als bij het bouwen in 3D zijn sommige uitdagingen heel moeilijk.

Je kunt het spel gemakkelijker maken door een van de stukken van je kaart (puzzel of 3D) te vervangen door andere stukken op tafel.

(Zie uitleg over de verschillende spelmogelijkheden).

Fig. 1



Spelregels voor 1 tot 4 spelers
Bouwen en TANGRAM HOUDINI

Boekje 1: alleen spelen, initiatie kleuren en vormen.

- Bouw in 2D de verschillende voorbeelden na.
- Laat je verbeelding de vrije loop en maak andere modellen.
- Leg zoveel mogelijk stukken bovenop elkaar.
- Verzin originele constructies en trucs.

Boekje 2: spel met meer spelers, 18 modellen met 2 of 3 stukken.

Zie bladzijde over de bouwstructies.

Boekje 2: spel met 2, bouwen van genummerde bouwwerken.

Het doel is om samen gemakkelijke, van 1 tot 12 genummerde, bouwwerken te bouwen en moeilijke, van 13 tot 24 genummerde, bouwwerken.

Opgelet: ieder moeilijk bouwwerk bestaat uit een basis van 4 tot 7 stukken waarop de andere stukken van het gemakkelijke gebouw worden gebouwd. Bijvoorbeeld: je kiest voor het moeilijke gebouw nr. 14.

Je legt de 4 eerste basisstukken en vervolgens stapelt iedere speler om de beurt de stukken van gebouw nr. 2.

Door de moeilijkheid van bepaalde modellen heb je soms je beide handen nodig en moet je een deel van het gebouw soms zelfs verplaatsen.

Boekje 2: alleen spelen, bouwen in 3D, kubussen of parallellepipedums.

Met de stukken van ieder gemakkelijk, van 1 tot 12 genummerd, bouwwerk bouw je verschillende kubussen of parallellepipedums (30, 36, 45, 48 en 54 kubussen).

Met de stukken van ieder moeilijk, van 19 tot 24 genummerd, bouwwerk bouw je verschillende kubussen of parallellepipedums (16, 18 en 27 kubussen).

Voor het gemak wordt een parallellepipedum dat wordt gevormd door bijvoorbeeld de pentamino 6, de tetramino B en de minimino's V, W, X, Y als volgt aangeduid: $2 \times 3 \times 3 = 18$ kubussen.

Door de 18 speelstukken geheel of gedeeltelijk te gebruiken bouw je verschillende kubussen of parallellepipedums en maak je originele constructies.

(zie voorbeelden op de achterzijde van de doos)

Verzin trucs door bijvoorbeeld de kleine rode V-stukjes te laten verschijnen of verdwijnen.

Maak de uitdagingen uit de verschillende boekjes, vervang één of meerdere stukken en vind nieuwe combinaties.

Boekje HOUDINI TANGRAM Maak je eigen spel!

- 1) Bouw de 56 afgebeelde kidipocipous (zonder sokkel)
- 2) Leg ze plat op een vel papier en teken de contouren na met potloden in een verschillende kleur: groen voor de 4 stukken, blauw voor de 5 stukken, rood voor de 6 stukken en paars voor de 7 stukken.
- 3) Schrijf het symbool van ieder stuk (cijfer of letter) of de naam van de kidipocipous op elk van je papieren modellen.
- 4) Baseer je op het voorbeeld op de eerste pagina van het boekje Houdini Tangram.
- 5) Maak je eigen HOUDINI TANGRAM spel met je eigen spelregels of download ze van onze website: www.djgames.fr