



Beat your dad! : GAME RULES FOR 1 AND 2 PLAYERS

CONTENTS: 10 Pentaminis, 6 Pentaminos, 1 game board, 2 separators to mark out the chosen playing area(s) for 1 or 2 players, 18 Penta cards (36 different patterns front and back), and 6 **Construction** cards.

OUR GAME JARGON

A Pentamino is a shape that takes up 5 squares, with at least one side of each square touching the side of another square. There are 6 Pentaminos in your game. **These are the large pieces with different colours and shapes.**

A Pentamini is a shape that takes up only 1, 2, 3, or 4 squares. There are 10 Pentaminis in your game.

A Penta is a set that includes several Pentaminis or Pentaminos, and which fills up the rectangular space marked out by the separator. See Pentas 3, 4, 5, 6 (Bob against Dad) and 8, 9, 10 (Betty alone).

RULES FOR 2 PLAYERS

There are 3 series of Penta cards, each series corresponding to a different level of playing difficulty:

- EASY –six yellow-bordered cards numbered from 1 to 6.
- INTERMEDIATE –six blue-bordered cards numbered from 7 to 12.
- DIFFICULT –six red-bordered cards numbered from 13 to 18.

NOTE: All Penta cards come in twos, both with the same background colour, border colour, and number.

EXAMPLE OF A MATCH: See the “Bob against Dad” section on the back of the box.

1. The players decide together whether to play an easy, an intermediate, or a difficult game.
2. Together, the players draw the six cards that correspond to the level chosen (for example, they will take a full set of the yellow-bordered cards numbered from 1 to 6).
3. One of the 2 players starts by taking one of the six cards at random and choosing one of the 2 colours (front or back) on his/her card. The other player **must** take the other card with the same colour. (In the example on the back of the box, the two players – Bob and Dad – each have a yellow-bordered blue card No. 4.)
4. The players sit with the board between them and with all the pieces spread out on the table, they choose the pieces that are shown on their cards. One of the players places a separator between the numbers 3 and 4, and the other player, between the numbers 9 and 10.

5. At the **starting signal**, the game begins, and the one who does Penta Number 3 first wins 1 point.
6. The player who lost chooses one Pentamino from the table and gives it to the adversary, who responds in kind. (In our example, Dad gives Bob the purple Pentamino, and Bob gives Dad the pink one.)
7. Each player moves his separator one notch and at the starting signal, does Penta Number 4 with all his/her pieces. The first one to succeed wins 1 point.
8. The game continues following steps 6 and 7 for Penta Number 5 (the yellow Pentamino for Bob and the blue for Dad) and Penta Number 6 (the brown Pentamino for Bob, the orange for Dad). For Penta Number 6, a single separator placed between the numbers 6 and 7 is needed.

The player to win the most points wins the first round.

To add spice to the game, you can require the winning player to shout, “**World Champion!**” as he/she finishes the Penta.

For the **return game**, the players turn over their cards and play with the pieces shown on the other side. For the **match game**, the players exchange cards and choose a side at random (the same side to be used by both).

In the example on the back of the box, the two cards chosen are the blue cards bordered in yellow. You can choose any of them, however – for example, two yellow-bordered green cards, or two red-bordered orange cards, or two blue-bordered purple cards, etc.

With all 18 cards, there are 900 different Pentas to be found!

RULES FOR 1 PLAYER: INTRODUCTION TO COLOURS AND SHAPES

For a game without the cards:

- 1) Place your separator on the board between the numbers 3 and 4, and do as many Pentas Number 3s as you can by finding Pentaminis and Pentaminos that can be assembled. Then keep moving the separator gradually over to do the same for Pentas Numbers 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, and 12.

The more pieces used, the more difficult doing the Pentas becomes.

There are hundreds of thousands of possible combinations!

- 2) Use the pieces to recreate the different examples shown in the game or to make your own shapes (animals, geometric shapes, and others).

For a game using the cards:

Pick a card at random (for example, blue-bordered red card).

From the pool of pieces on the table, take only those shown on your card.

Place your separator between numbers 4 and 5, and do Penta Number 4.

Then move the separator over one notch, choose a **Pentamino*** from the pool and do Penta Number 5 with all the pieces you have drawn.

***Note: Pentaminos are always formed from 5 squares, so these are the six large pieces of varying shape and colour.**

Continue until there are no more Pentamino on the table.

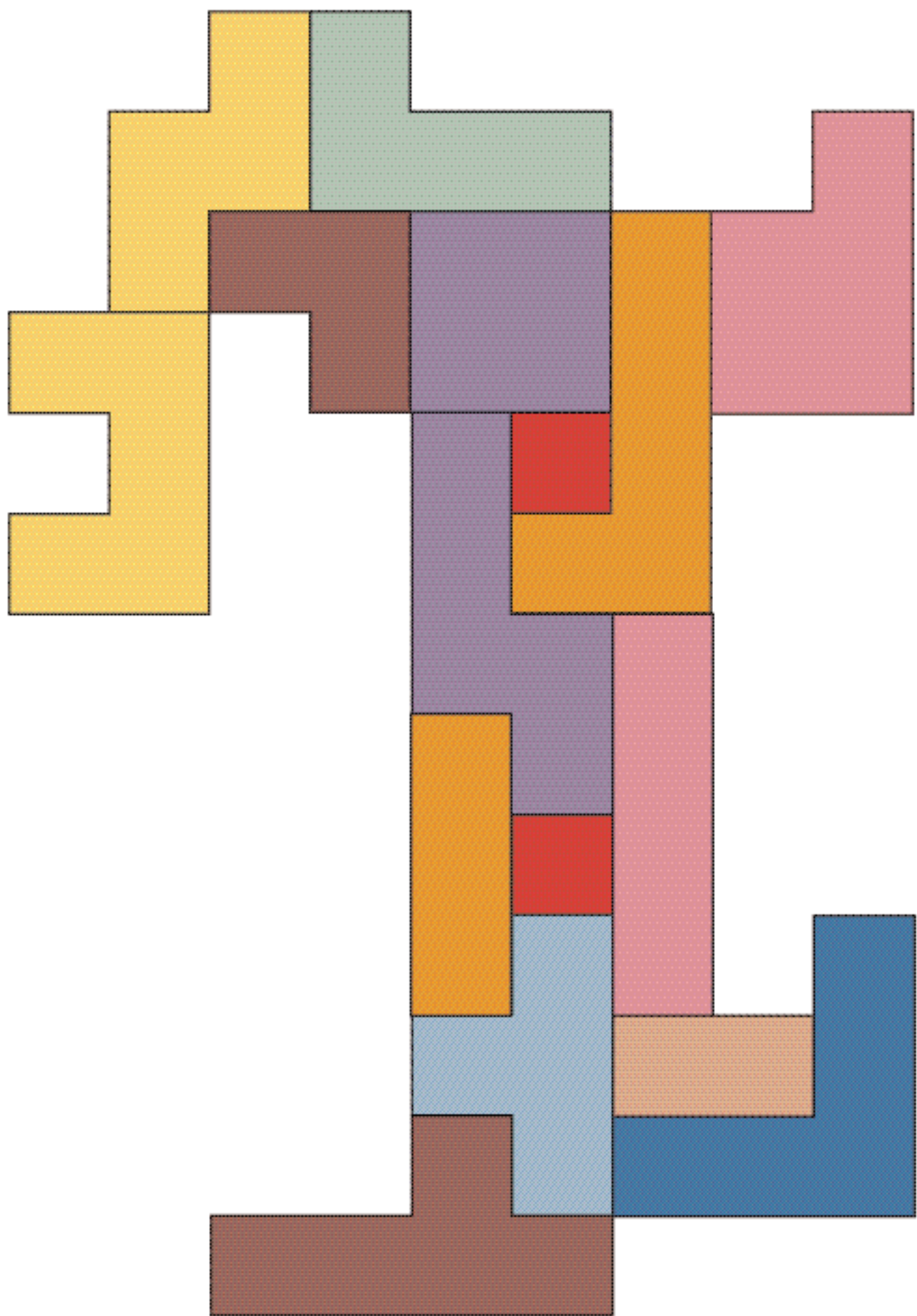
Construction game:

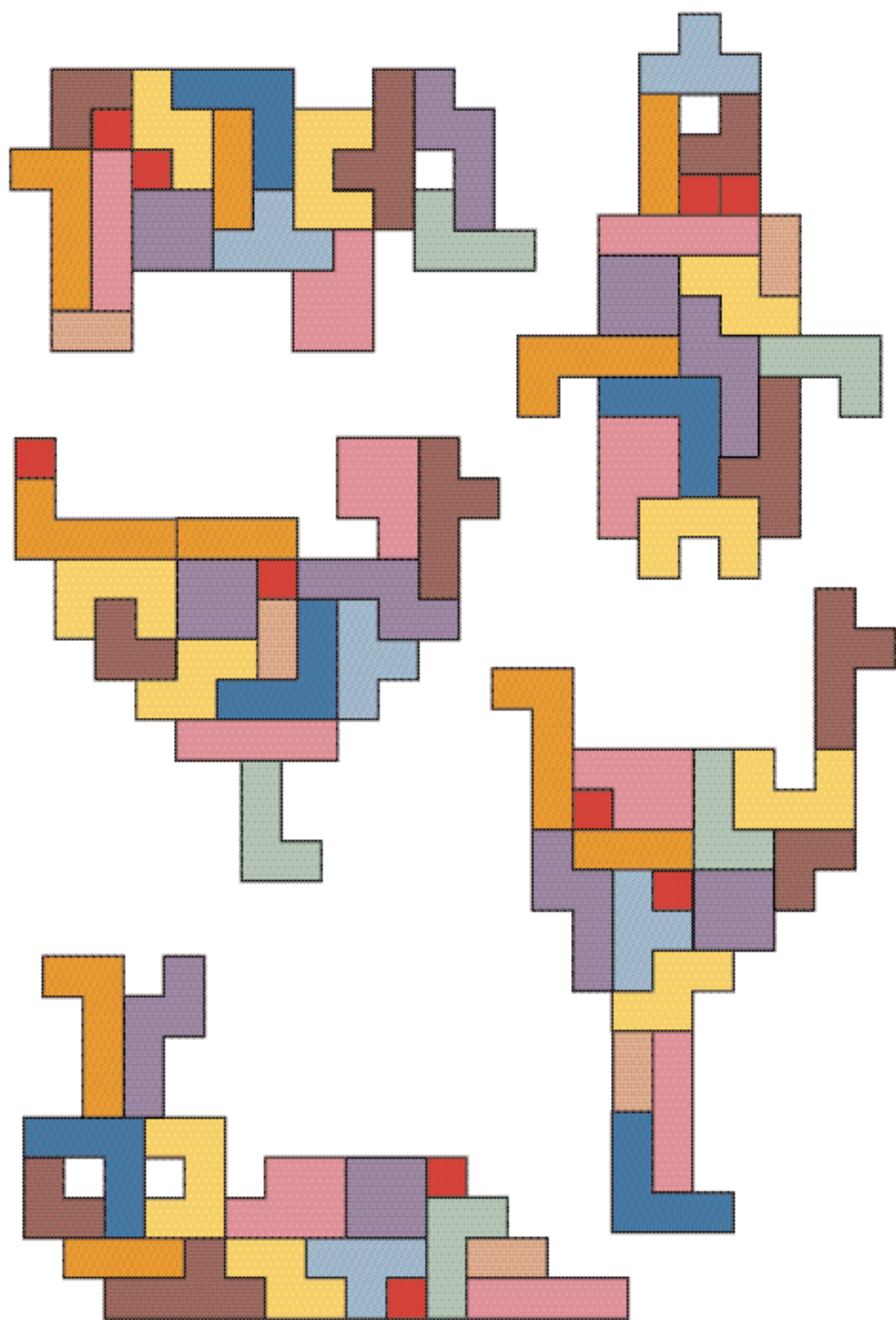
Beat your Dad! is also a **construction** game and a game of skill.

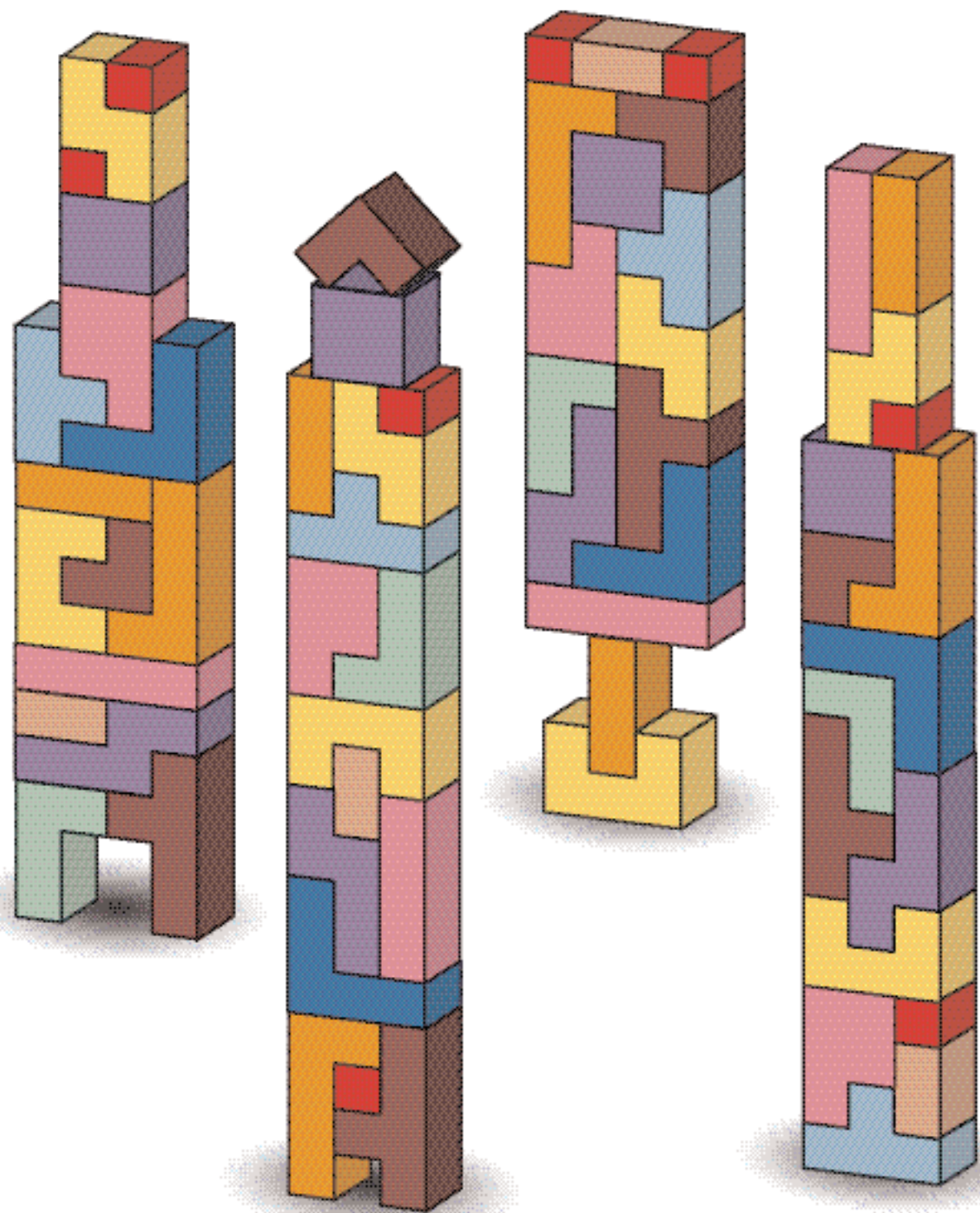
- 1) Practise building the shapes shown on the six construction cards and try to create new ones.
- 2) Alone, or with your Dad, balance as many pieces as possible in a stack, and have a blast playing “**KATABOOM!**” Start by using the nine examples shown on the green “**KATABOOM!**” card.

The last player to place a piece on the stack without making it fall down is declared “World Champion!”

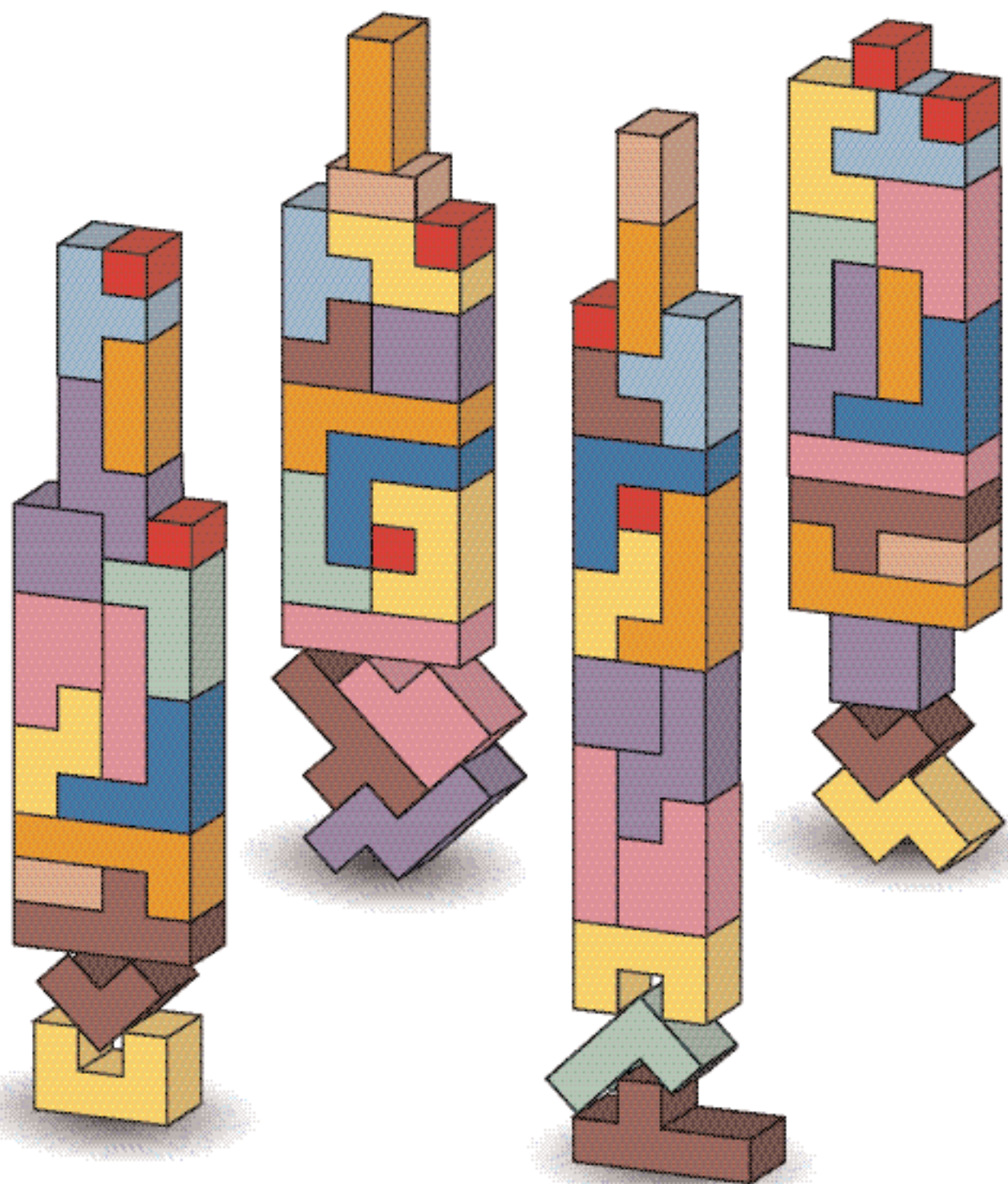
**An incredible wealth of potential games!
Hundreds of thousands of combinations with just 16 game pieces**







KATABOOM!®





Gagne ton papa! : REGLES DU JEU : 1 ET 2 JOUEURS

CONTENU : 10 Pentaminis, 6 Pentaminos, 1 plateau de jeu, 2 réglettes pour délimiter la ou les surfaces de jeu choisies sur le plateau (pour 1 ou 2 joueurs), 18 cartes "Penta" (36 modèles différents recto, verso), 6 cartes "construction".

NOTRE LANGAGE : un Pentamino est une figure formée de 5 carrés juxtaposés ayant au moins un côté commun.

Il y a 6 Pentaminos dans ton jeu, (**grosses pièces de forme et couleur différentes**), qui couvrent chacun 5 cases du plateau de jeu.

Un Pentamini est une figure formée par 1, 2, 3 ou 4 carrés seulement. Il y a 10 Pentaminis dans ton jeu.

Un Penta est un ensemble de plusieurs Pentaminis ou Pentaminos qui remplit parfaitement la surface délimitée par le placement de la réglette.

Voir au dos de la boîte les Pentas 3, 4, 5, 6 (Bob contre papa) et 8, 9, 10 (Betty seule).

REGLE DU JEU POUR 2 JOUEURS

Il y a 3 séries de 6 cartes "Penta" correspondant à 3 niveaux de difficulté.

- Les 6 cartes "contour jaune", numérotées de 1 à 6 = FACILE

- Les 6 cartes "contour bleu" numérotées de 7 à 12 = MOYEN

- Les 6 cartes "contour rouge" numérotées de 13 à 18 = DIFFICILE

IMPORTANT : toutes les cartes Penta vont par deux (même fond, même contour, même numéro).

EXEMPLE D'UNE PARTIE : se reporter à la partie "Bob contre papa" au dos de la boîte.

Préparation de la partie : les 2 joueurs décident ensemble d'un niveau de difficulté (facile, moyen ou difficile), et prennent ensuite les 6 cartes correspondantes (exemple : les 6 cartes "contour jaune" = facile).

L'un des 2 joueurs prend une carte au hasard parmi les 6 et choisit l'une des 2 couleurs de sa carte.

L'autre joueur prend **obligatoirement** l'autre carte de même couleur.

Dans l'exemple au dos de la boîte, les 2 joueurs (Bob et papa) ont chacun une carte bleue "contour jaune" n°4.

Les 2 joueurs se placent l'un en face de l'autre de chaque côté du plateau et prennent parmi toutes les pièces posées sur la table celles représentées sur leur carte respective.

L'un place sa réglette sur le plateau entre les chiffres 3 et 4, l'autre entre les chiffres 9 et 10.

Au "Top Chrono", la partie commence et le plus rapide à réaliser son Penta 3 marque 1 point.

Ensuite, le joueur **qui a perdu** choisit un Pentamino resté sur la table et le **donne à son adversaire** qui à son tour fait de même.

(Dans l'exemple au dos de la boîte, papa donne le Pentamino violet à Bob, et Bob donne le Pentamino rose à papa.)

Chacun déplace sa réglette d'un cran et au **"Top Chrono"** réalise son Penta 4 avec toutes les pièces dont il dispose.

Le plus rapide marque 1 point.

On procède de la même façon pour réaliser les Pentas 5 (le Pentamino bleu pour papa, le jaune pour Bob), ainsi que les Penta 6 (le Pentamino orange pour papa, le marron pour Bob).

A noter que, pour réaliser les deux Penta 6, une seule réglette placée entre les chiffres 6 et 7 est nécessaire.

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

Pour pimenter la partie, à la seconde où il finit son Penta, le joueur doit s'écrier **"champion du monde"**.

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

Pour la **"belle"**, les 2 joueurs s'échangent leur carte et choisissent une même face au hasard.

Dans l'exemple au dos de la boîte, les 2 cartes choisies sont les 2 cartes bleues "contour jaune", mais on peut choisir n'importe lesquelles (exemples : 2 cartes vertes "contour jaune", 2 cartes orange "contour rouge", 2 cartes violettes "contour bleu" etc.)

Avec les 18 cartes, il y a 900 Pentas différents à trouver.

REGLE DU JEU POUR 1 JOUEUR : INITIATION COULEURS ET FORMES

Jeu sans les cartes :

1) Positionne ta réglette sur le plateau entre les chiffres 3 et 4 et réalise un maximum de Pentas 3 en trouvant toi-même les Pentaminis et les Pentaminos qui peuvent s'assembler entre eux.

Par déplacements successifs de ta réglette réalise un maximum de Pentas 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 et 12.

Plus le nombre de pièces utilisé augmente, plus la difficulté s'accroît.

Il y a des centaines de milliers de combinaisons.

2) Reproduis à plat les différents exemples proposés et crée toi-même d'autres figures (animaux, formes géométriques, autres).

Jeu avec les cartes :

Prends une carte au hasard : (exemple : carte rouge "contour bleu").

Parmi toutes les pièces posées sur la table, prends uniquement celles représentées sur ta carte.

Positionne ta réglette entre les chiffres 4 et 5 et réalise le Penta 4.

Ensuite, déplace ta réglette d'un cran, choisis un **Pentamino*** resté sur la table et, avec toutes les pièces dont tu disposes, réalise le Penta 5.

*** Attention : les Pentaminos sont toujours formés de 5 carrés, ce sont donc les 6 grosses pièces de forme et couleur différentes.**

Progresses de la même façon jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de Pentamino sur la table.

Jeu en volume :

"Gagne ton papa" est aussi un jeu d'adresse et de **construction** :

1) Entraîne-toi à réaliser les figures en **volume** proposées sur les 6 cartes "construction" et essaie d'en créer de nouvelles.

2) Seul ou avec papa, pose en équilibre le plus de pièces possible les unes sur les autres et éclate-toi à **"KATABOOM!"**.

Sers-toi de la carte verte **"KATABOOM!"** qui propose 9 exemples pour démarrer.

Le dernier joueur à avoir posé une pièce sans faire tomber l'édifice est déclaré "champion du monde"

Une richesse de jeu exceptionnelle.

Des centaines de milliers de combinaisons avec 16 pièces de jeu.