



(NL)

Spelregels - Voor 1 tot 4 spelers.

Inhoud : 14 bouwstukken in hout - 21 gekleurde voorbeeldplanken van 18x29 cm die 34 modellen weergeven - 1 spelreglement.

KATABOOM stelt u met 14 originele bouwstukken een nieuwe benadering voor van dit bijna duizend jaar oude evenwichtsspel. Geschikt voor iedere leeftijd, vanaf twee jaar, maakt **KATABOOM** het de allerkleinsten mogelijk om al spelend de eerste grondbeginselen van ruimtelijke meetkunde te verwerven. **KATABOOM** is een educatief spel dat een behendige, logische en opmerkelijke geest bewerkstelligt.

Enkele "toffe" tips voor de ouders:

- knip de verschillende planken volgens de stippellijn en stop ze eventueel in een plasticen koft om ze te beschermen.
- lees, verklaar en leg de spelregels uit aan de allerkleinsten.
- probeer al spelend met hen de 4 verschillende speelswijzen uit.

1) Speel alleen : initiatie van kleuren en vormen

- Reproduceer op een vlak oppervlak de verschillende voorbeelden (dieren, meetkundige vormen)
- laat uw verbeelding de vrije loop en vindt andere modellen uit.
- Construeer de 26 voorgestelde ruimtelijke figuren op de voorbeeldplanken en vindt er nieuwe uit.
- Amuseer uzelf met zo veel mogelijk bouwstenen op elkaar te stapelen.

2) Speel met meerderen :

associatie(Constructie in 3D met genummerde bouwstukken)

Het doel is om samen zowel **gemakkelijke** bouwwerken (genummerd van 1 tot 12) als **moeilijke** bouwwerken (genummerd van 13 tot 24) op te richten.

Opgepast : elk moeilijk bouwwerk bestaat uit een basis van 3 of 4 stukken waarop de gemakkelijke stukken gestapeld worden.

Voorbeeld: men kiest voor het moeilijke bouwwerk n°14.

Men stapelt de vier eerste basisstukken en men gaat door met het stapelen met de stukken van het bouwwerk n°2.

Verloop van het spel: ieder speler stapelt om beurt een stuk.

Omwille van de moeilijkheidsgraad van sommige modellen, mag ieder speler zijn twee handen gebruiken, zelfs een deel van het bouwwerk lichtjes verplaatsen wanneer hij een stuk stapelt.

3) speel met twee:

snelheid (in 3D de 12 modellen van 6 of 7 stukken opbouwen)

Deze 12 voorbeeldplanken vormen een paar. (zelfde "omtrekskleur", zelfde letter).

- Voorbeeld : ieder speler neemt een plank « **A - gele omtrekskleur** »
- Alvorens het spel aan te vangen moeten de twee spelers hun bouwstukken op de 6 of 7 daartoe voorziene posities plaatsen.
- Het spel begint bij het indrukken van de chronometer en iedere speler stapelt zo snel mogelijk zijn bouwwerk in 3D (niet vlak).
- De snelste speler wint de eerste set.
- Voor de "**revanche**" draait ieder speler zijn plank en speelt met de stukken van de ommezijde.
- Voor de "**beslissende** » wedstrijd wisselen de twee spelers hun plank uit en loten een zelfde "omtrekskleur" uit.

4) Speel met meerderen : vrije figuren (om te lachen)

Men gebruikt als startbasis de 3 of 4 stukken van één van de modellen genummerd van 13 tot 24.

- Voorbeeld: men kiest de 3 basisstukken van n°21 (**moeilijk**)
- Om het spel te starten stapelt men het kleine bouwwerk bestaande uit 3 stukken.
- Het spel begint, de eerste speler kiest per toeval een stuk tussen de stukken die op tafel liggen en stapelt dit naar behoeven.
- De volgende speler doet hetzelfde, enz....
- De speler die het bouwstuk laat vallen terwijl hij er een stuk bijzet heeft het spel verloren.



(D)

Spielregel - Von 1 bis 4 Spieler.

Inhalt : 14 Spielsteine aus Holz – 21 farbige Druckbogen mit 34 Muster nachzubauen – 1 Spielanleitung.

Mit 14 originalen Spielsteinen gibt **KATABOOM** ihnen einen neuen Zugang zu diesem quasi tausendjährigen Gleichgewichtsspiel.

KATABOOM ist für alle Altersstufen ab zwei Jahren geeignet und vermittelt beim Spielen bereits den Kleinsten die Grundlagen der Raumgeometrie.

KATABOOM ist pädagogisch wertvoll und entwickelt Gewandtheit, Logik und Beobachtungsgabe.

Kleine „sympathische“ Ratschläge für die Eltern :

- Schneidet die verschiedenen Druckbogen nach den punktierten Linien und steckt sie eventuell in plastische Tüten hinein, um sie zu schützen.
- Lest, erklärt und erläutert die Spielregel den Kleinsten.
- Spielt mit ihnen und prüft die 4 verschiedenen Spielmöglichkeiten.

1) Spiel für einen Spieler : Einführung in Farben und Formen

- Baue flach auf dem Tisch die verschiedenen Muster (Tiere, geometrische Formen) nach.
- Lass deiner Phantasie freien Lauf und erfinde andere Muster.
- Baue die 26 dreidimensionalen Figuren, die auf den Druckbogen abgebildet sind, und erfinde einige neue.
- Mach dir Spaß und lege so viele Spielsteine wie möglich übereinander.

2) Spiel für mehrere Spieler :

Verein (dreidimensionale Konstruktion der nummerierten Gebäude)

Das Ziel des Spieles besteht darin, die von 1 bis 12 nummerierten **einfachen** Gebäude sowie die von 13 bis 24 nummerierten **schwierigen** Gebäude zusammenzubauen.

Vorsicht : Jedes schwierige Gebäude besteht aus einem Fundament von 3 oder 4 Spielsteinen, auf welches die Spielsteine des oben abgebildeten einfachen Gebäudes getürmt werden.

Zum Beispiel wollen die Spieler das **Nr 14 schwierige** Gebäude bauen.

Die ersten 4 Spielsteine des Fundaments werden gelegt, und das Spiel geht beim Aufstürmen der Spielsteine des Gebäudes **Nr 2** weiter.

Ablauf des Spiels : Einer nach dem andern legt jeder Spieler einen Spielstein.

Da einige Muster schwer sind, darf jeder Spieler **beide Hände** benutzen und sogar einen Teil des Gebäudes ein wenig verlegen, wenn er einen Spielstein legt.

3) Spiel zu zweit : Schnelligkeit (dreidimensionale Konstruktion der 12 Muster von 6 oder 7 Spielsteine)

Dieser 12 Druckbogen gehen paarweise (gleiche „farbige Umrandung“, gleicher Buchstabe).

- Zum Beispiel nimmt jeder Spieler einen „**A gelb umrandeten**“ Druckbogen.
- Bevor das Spiel beginnt, **müssen** die beiden Spieler ihre Spielsteine auf die 6 oder 7 belegten Stellen legen.
- Nach dem Startsignal** beginnt das Spiel, und jeder Spieler **baut** so schnell wie möglich sein **dreidimensionales** Gebäude (und nicht flach auf dem Tisch).
- Der schnellste Spieler gewinnt die erste Runde.
- Für die „**Revanche**“ dreht jeder Spieler seinen Druckbogen um und spielt mit den darauf abgebildeten Spielsteinen.
- Für das „**Entscheidungsspiel**“ tauschen die beiden Spieler ihre Druckbogen. Dann wird eine gemeinsame „farbige Umrandung“ per Zufall gewählt.

4) Spiel für mehrere Spieler : freie Figuren (Spaß)

Als Fundament werden die 3 oder 4 Spielsteine eines der von 13 bis 24 nummerierten Muster benutzt.

- Zum Beispiel werden die 3 Spielsteine des Fundaments des Nr 21 **schwierigen** Gebäudes gewählt.
- Bevor das Spiel beginnt, wird dieses kleine aus 3 Spielsteinen bestehende Gebäude **gebaut**.
- Das Spiel beginnt. Der erste Spieler wählt **per Zufall** aus den auf dem Tisch übrig gebliebenen Spielsteinen irgendeinen aus, und legt ihn **wie er will**.
- Der nächste Spieler macht es ebenso wie der erste Spieler, und so weiter.
- Der Spieler, der das Gebäude zusammenschlägt, indem er einen Spielstein legt, verliert das Spiel.



(F) 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. Éducatif, 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.



Game Rule - 1 to 4 Players.

Contents: 14 game pieces in wood - 21 boards of colored examples of 18x29 cm including 34 models to be reproduced - 1 game rule.

With 14 original game pieces, KATABOOM proposes a new approach of this balance play of about one thousand years.

Adapted to any age from 2 years, KATABOOM makes it possible to small children to acquire the first concepts of solid geometry by having fun.

Educational, KATABOOM is developing address, logic and observation sensitivity.

Small "sympathetic" advices for parents:

- Cut out the various boards according to dotted lines' and possibly slip them into plastic small pockets to protect them.
- Read, comment and explain the game rule to small children.
- Test by playing with them the 4 various ways of playing

1) Play alone: Introduction to colours and shapes

- Reproduce flat the various examples (animals, geometrical forms).
- Leave your imagination and create other models.
- Build in space the 26 figures proposed on the boards of examples and find new ones.
- Balance as many pieces as possible in a stack, and have a blast playing Kataboom!

2) Game for several: Association (construction in 3D of the numbered buildings)

The game aim is to build together the **easy** numbered buildings from 1 to 12 as well as the **difficult** numbered buildings from 13 to 24

Caution: Each difficult building is built with a base of 3 or 4 pieces on which one piles up the pieces of the easy building materialized above.

Example: We decide to build the **difficult building n°14**. The first 4 basic pieces are put, and we go on while piling up the pieces of the building n°2, the ones after the others.

Course of the part: Each player in turn puts a piece.

Because of the difficulty of some models, each player can use his **two hands**, even slightly move part of the building when putting a piece.

3) Game at two: Speed (construction in 3D of the 12 models of 6 or 7 pieces).

Those 12 boards of examples come in twos.

(Both with the same "border colour" and letter)

a) Example: each player takes a board with letter "A yellow bordered"

b) Before beginning the part, the 2 players place **compulsory** their pieces on the 6 or 7 specific sites.

c) Then, at the **starting signal** the game begins and each player, as soon as possible, build his building in 3D, (and not flat).

d) The fastest player wins the first round.

e) For the **return game**, the players turn over their boards and play with the pieces shown of the other side.

f) For the **match game** the players exchange their boards and choose a side at random (both with the same border colour).

4) Game for several: free figures (funs)

It uses as bases departure the 3 or 4 pieces of one of the numbered models from 13 to 24

a) Example: One chooses the 3 basic pieces of the **difficult building n°21**

b) This mini building of 3 pieces is built before beginning the game.

c) The game starts, and the first player **randomly** chooses an piece among those remained on the table and puts it as he wants

d) The following player makes the same, **and so on**

e) The player, who collapses the building, by posing a piece, loses the game.