

Règles de Gagne ton papa

Installez-vous confortablement, on va décortiquer ensemble **Gagne ton papa !**, ce petit bijou signé Gigamic qui mélange puzzle, vitesse et neurones en ébullition. Le concept est génial : un enfant peut vraiment battre son parent grâce à un système d'équilibrage malin. Et le matériel est tellement riche qu'il propose en réalité une dizaine de modes de jeu différents, du puzzle pour les tout-petits jusqu'aux défis 3D bien tordus.

Comment jouer à Gagne ton papa

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Remplir parfaitement la zone de son plateau avec ses pièces plus vite que son adversaire.
- **Mécanique principale** : Puzzle de vitesse en duel avec des pièces type pentaminos.
- **Condition de victoire** : Marquer le plus de points sur l'ensemble des duels d'une partie.

Le principe est limpide : deux joueurs face à face, chacun doit caser ses pièces dans un rectangle imposé. Le premier qui boucle son **Penta** (c'est le petit nom du puzzle réussi) gagne le duel. Puis on agrandit la zone, on ajoute une pièce, et on recommence. Plus on avance, plus c'est costaud !

Le matériel à connaître avant de commencer

Avant d'attaquer, familiarisez-vous avec les pièces. Toutes sont composées de petits cubes collés ensemble, et bonne nouvelle : elles n'ont ni endroit ni envers, vous pouvez les retourner dans tous les sens.

- **7 Pentaminos** : les grosses pièces composées de 5 cubes chacune.
- **5 Tétraminos** : des pièces de 4 cubes.

- **6 Miniminos** : les petites, de 1, 2 ou 3 cubes.
- **1 plateau** avec ses **2 réglettes amovibles** qui délimitent la zone à remplir.
- **27 cartes Puzzle** recto-verso (réparties en 5 niveaux de difficulté), **9 cartes Bicolores** pour les duels parent/enfant, et **4 cartes 3D** pour les défis en volume.

Les niveaux de difficulté des cartes

Les cartes Puzzle sont codées par couleur, du plus facile au plus corsé. C'est super pratique pour adapter la partie à votre niveau :

- **Jaune** : niveau débutant (3 cartes, 4 duels par carte).
- **Vert** : niveau facile (4 cartes).
- **Bleu** : niveau moyen (6 cartes).
- **Rouge** : niveau difficile (6 cartes).
- **Noir** : niveau expert (8 cartes).

Comprendre les Pentas

Un **Penta**, c'est tout simplement la zone rectangulaire que vous devez remplir avec vos pièces. On parle de **Penta 3**, **Penta 4**, **Penta 5**, **Penta 6** selon la largeur de la zone (donnée par la position de la réglette). Plus le chiffre est élevé, plus la surface est grande... et plus il y a de pièces à caser.

Lancer une partie classique en duel

Asseyez-vous face à face de chaque côté du plateau, posez toutes les pièces au centre de la table, choisissez ensemble un niveau de difficulté et c'est parti.

La mise en place

Prenez une carte de la couleur choisie et posez-la entre vous. Une moitié indique les pièces du **joueur 1**, l'autre moitié celles du **joueur 2**. Chacun récupère ses pièces. Placez ensuite votre **réglette** sur le plateau :

- Entre les chiffres **3 et 4** pour les cartes jaunes ou vertes.
- Entre les chiffres **4 et 5** pour les cartes bleues, rouges ou noires.

Le déroulement d'un duel

Au top départ, chacun pose ses pièces dans sa zone le plus vite possible. Le premier à boucler son puzzle remporte le duel et marque **1 point**. Ensuite :

- Le perdant choisit un **Pentamino** resté dans la pioche et le donne à son adversaire. Celui-ci fait de même en retour.
- Chacun décale sa réglette d'un cran pour agrandir la zone.
- Nouveau top départ, et on intègre la nouvelle pièce reçue à son puzzle précédent.

Petite astuce stratégique : quand vous donnez un Pentamino à votre adversaire, choisissez la pièce la plus tordue possible (celles avec des angles bizarres). Et gardez pour vous les formes rectangulaires faciles à imbriquer !

Le dernier duel et la fin de partie

Pour le **Penta 6** final, on utilise une seule réglette placée entre les chiffres 6 et 7 (sauf pour les cartes vertes qui s'arrêtent au Penta 5). Le joueur avec le plus de points gagne la partie. Égalité ? On échange les pièces du dernier duel et on refait un défi décisif.

Le tableau récapitulatif des points

Niveau de carte	Position réglette de départ	Nombre de duels	Dernier Penta
Jaune (débutant)	Entre 3 et 4	4 duels	Penta 6
Vert (facile)	Entre 3 et 4	3 duels	Penta 5
Bleu (moyen)	Entre 4 et 5	3 duels	Penta 6
Rouge (difficile)	Entre 4 et 5	3 duels	Penta 6
Noir (expert)	Entre 4 et 5	3 duels	Penta 6

[IMAGE_MATERIEL]

Les variantes pour équilibrer ou corser le jeu

C'est là que le jeu prend tout son sel : il existe plein de façons d'équilibrer un duel ou de relever de nouveaux défis. Un peu comme dans [Quarto](#), la simplicité apparente cache une vraie profondeur.

Le duel enfant contre parent

Avec les **9 cartes Bicolores** jaunes et violettes, on rééquilibre les forces. L'enfant joue la moitié jaune (réglette entre 3 et 4, départ au **Penta 3**), l'adulte joue la moitié violette (réglette entre 4 et 5, départ au **Penta 4**). 3 duels et le plus malin l'emporte. Promis, les enfants peuvent vraiment gagner !

Le mode débutant contre petit génie

Avec les cartes rouges et noires, si l'un des deux veut un coup de pouce, il remplace une de ses pièces par 2 pièces équivalentes restées libres sur la table. La partie se joue en 3 duels (Penta 4, 5 et 6).

Les duels en 3D

Avec la carte 3D au contour Damier noir et blanc sur fond vert, on joue en volume ! Chacun se distribue à tour de rôle Pentaminos et Tétraminos, puis on prend ses Miniminos. Au top, on construit un **parallélépipède de 2x3x5** (30 cubes). Le premier qui y arrive gagne la manche. Match en 3 manches gagnantes.

Les modes solo pour s'entraîner

Pas de partenaire sous la main ? Pas de souci, le jeu se prête très bien au solo, dans l'esprit d'un casse-tête type [Patchwork](#) en version pure réflexion.

Les défis solo progressifs

Avec les cartes 3D au contour Damier noir et rose sur fond blanc, 6 défis vous attendent en alternant 3D et puzzle plat. On commence par construire un cube de 3x3x3 (27 cubes), puis on passe sur le plateau pour enchaîner Penta 6, Penta 7, jusqu'au Penta 10. Conseil bienveillant : commencez par les défis faciles avant de vouloir attaquer le Penta 10, sinon vous risquez la crise de nerfs.

Le solo en mode 3D pur

Avec les cartes au fond beige, vous choisissez un défi et construisez le parallélépipède aux dimensions indiquées. Et avec n'importe quelle carte Puzzle Penta 4 (bleue, rouge ou noire), vous pouvez ajouter 3 Pentaminos et 1 Minimino pour bâtir un parallélépipède de 3x3x4 (36 cubes).

Les modes pour les plus jeunes et la créativité

Le matériel est tellement modulable qu'il propose aussi des activités pour les enfants dès 3 ans, dans un registre plus contemplatif que [la Course des Tortues](#) mais tout aussi accessible.

Le mode puzzle dès 3 ans

Proposez aux enfants de reproduire à plat les modèles présentés dans le livret (animaux, formes...). Ajoutez ou changez quelques pièces et inventez vos propres créations. C'est un super exercice de motricité fine et de géométrie déguisé en jeu.

Le jeu d'équilibre Kataboom

Le **Kataboom** se joue à 2 ou plus. Chacun à son tour pose une pièce en équilibre sur l'édifice en construction. Le dernier à avoir posé sa pièce sans tout faire tomber gagne. Vous pouvez utiliser les deux mains et même bouger légèrement la structure. Pour pimenter le défi, démarrez avec un mini-édifice de 2 ou 3 pièces issu des 18 modèles du livret.

La construction libre en 3D

Réalisez les défis d'équilibre du livret puis tentez de reconstituer le cube associé avec les mêmes pièces. Une fois maîtrisé, intervertissez des pièces pour créer vos propres modèles.

Esprit créatif garanti, dans la veine d'un [Takenoko](#) côté détente.

[IMAGE_FIN]

L'initiation au Katamino avec 168 défis

Cerise sur le gâteau, le jeu intègre une vraie initiation au Katamino avec **168 défis** à enchaîner.

La progression est super bien pensée :

- Choisissez une carte et un numéro de défi.
- Placez la réglette entre 3 et 4, prenez les 4 pièces indiquées dans la colonne **Penta 3** et réalisez le puzzle.
- Décalez la réglette d'un cran, ajoutez le Pentamino indiqué dans la colonne suivante pour passer au **Penta 4**.
- Continuez ainsi jusqu'au **Penta 7**.
- Variante 3D : avec les 8 pièces d'un Penta 7, ajoutez la pièce indiquée et construisez un parallélépipède de 36 cubes (3x3x4).

Vous voilà parés pour sortir la boîte et lancer votre première partie. Mon conseil final : ne sous-estimez jamais votre adversaire, surtout si c'est un enfant. La logique spatiale, ça se développe vite, et il n'est pas rare de voir un junior de 8 ans rétamer son papa au bout de trois parties. Vous voilà prévenus !