KATAMINO® DUO



KATAMINO DUO
V
5
B
A
Y
D
W
E
C
3

KATAMINO DUO
V
2
8
6
4
11
W
X
7

PENTAMINOS
TETRAMINOS
MINIMINOS
1

KATAMINO DUO®

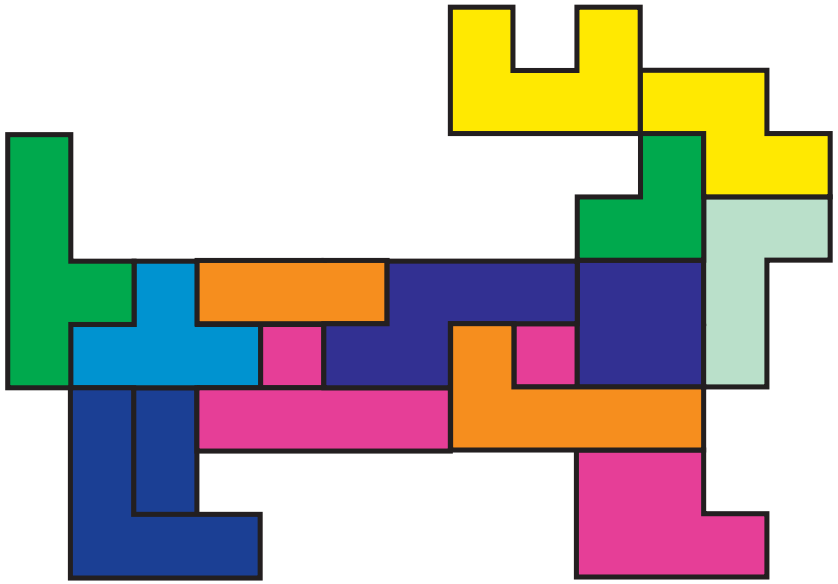
	Storing the game	2
	Puzzles	4
	3D Geometry	6
GB	Rules of the Game	8
FR	Règles du jeu	10
DE	Spielregeln	12
NL	Spelregels	14
ES	Reglas del juego	16
IT	Regole del gioco	18
GR	Κανόνες του Παιχνιδιού	20
HU	Játékszabály	22
CS	Pravidla hry	24
PL	Zasady gry	26
UA	ПРАВИЛА ГРИ	28
RO	Regulile jocului	30
SR	Pravila igre	32
EE	Mängu reeglid	34
LV	Spēles noteikumi	36
LT	Žaidimo taisyklės	38
RU	Правила игры	40
SL	Pravila igre	42
IL	הוראות משחק	44
KR	게임 규칙	46

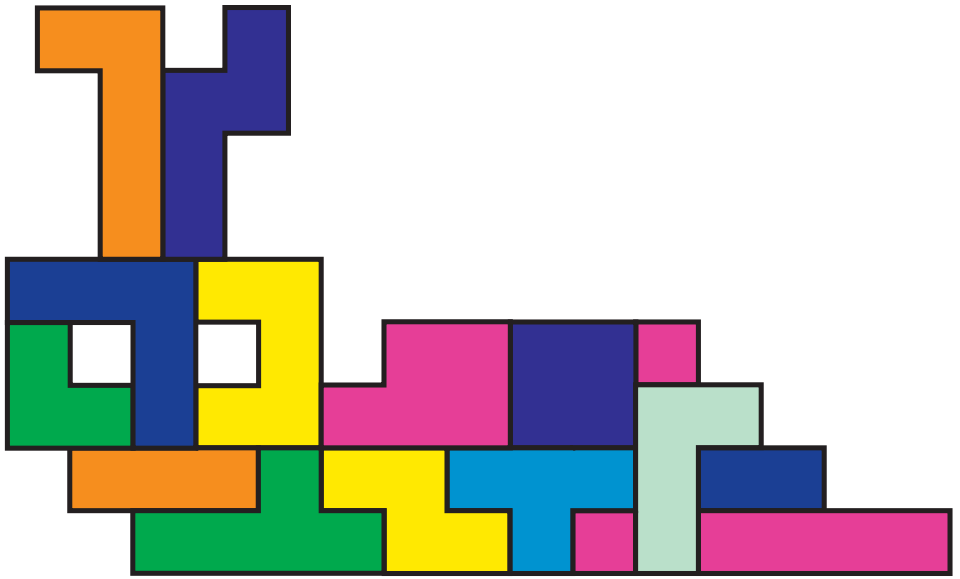


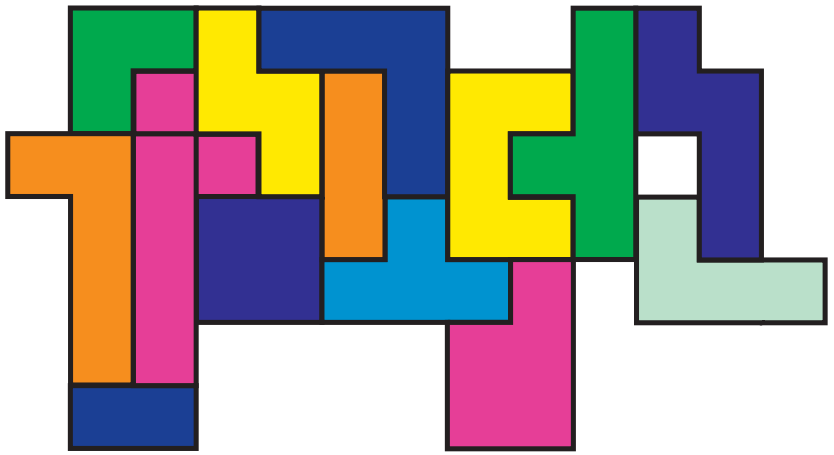
CE

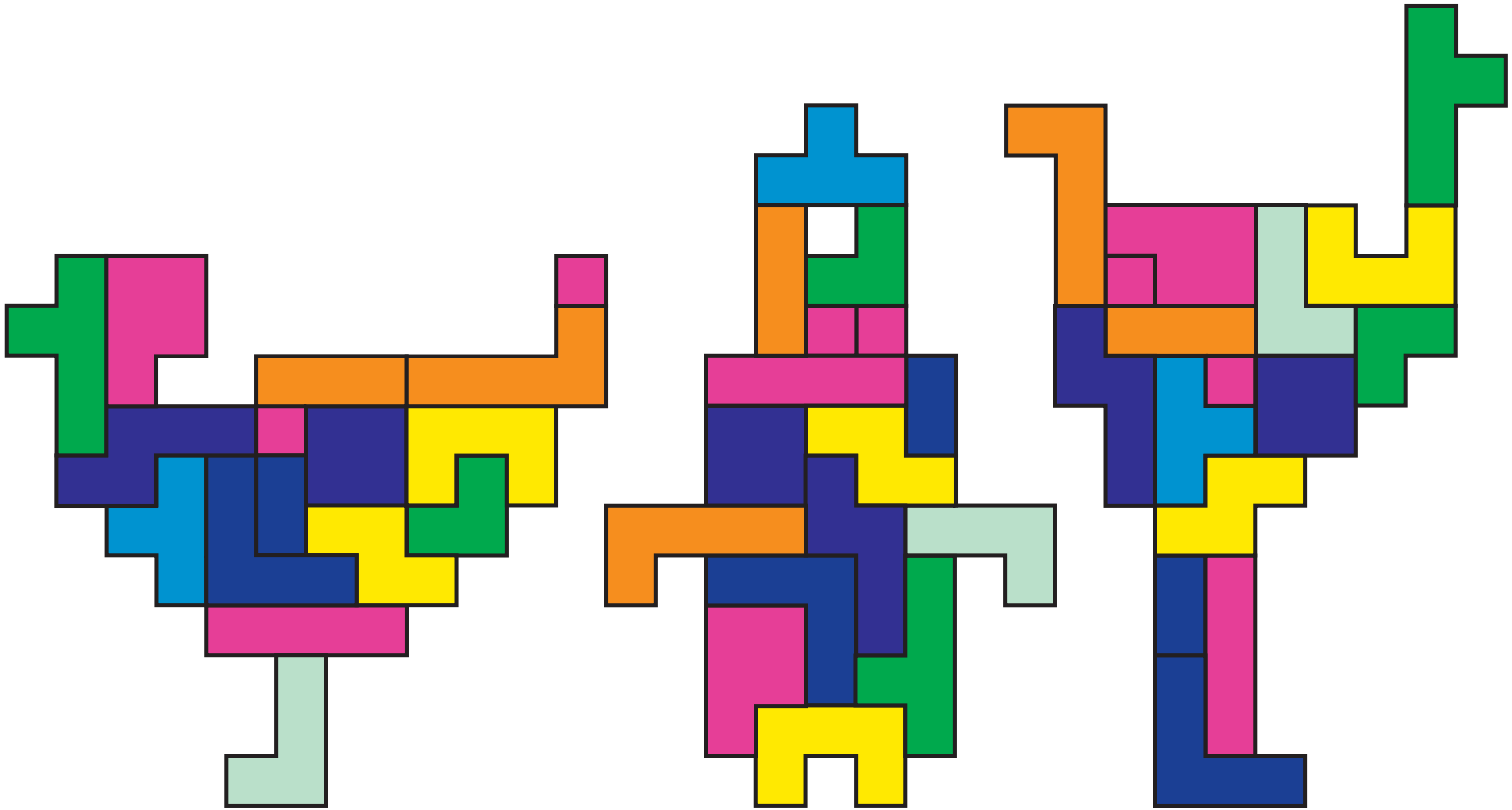
ATTENTION !	Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver.
WARNING !	Not suitable for children under 3 years, because small parts could be swallowed. Keep this information and adress for future reference.
ARCHTUNG !	Nicht für kinder unter 3 Jahren geeignet, da keine Teile verschluckt werden können. Wir empfehlen ihnen, die Firmeninformationen aufzubewahren.
WAARSCHUWING !	Niet geschikt voor kinderen beneden de 3 jaren. Bevat kleine onderdelen, die ingeslikt kunnen worden. Informatie bewaren voor referentie.
ATTENZIONE !	Non adatto per bambini inferiori a 3 anni poiché i pezzi piccoli potrebbero essere ingoiati. Conservare la confezione per riferimenti futuri.
ADVERTENCIA !	No conviene para niños menores de 3 años por el riesgo de atragantarse con partes pequeñas. Guarde esta información para el futuro.

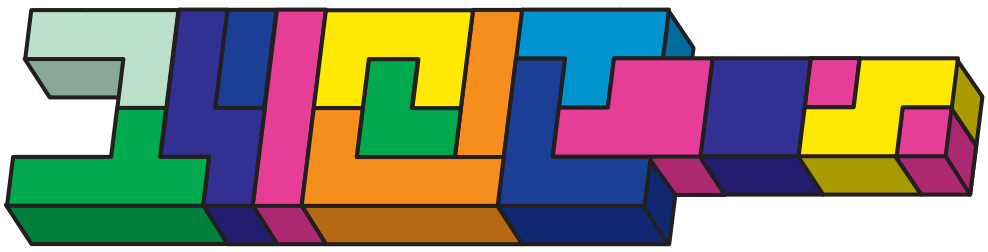
KATAMINO 03-2013

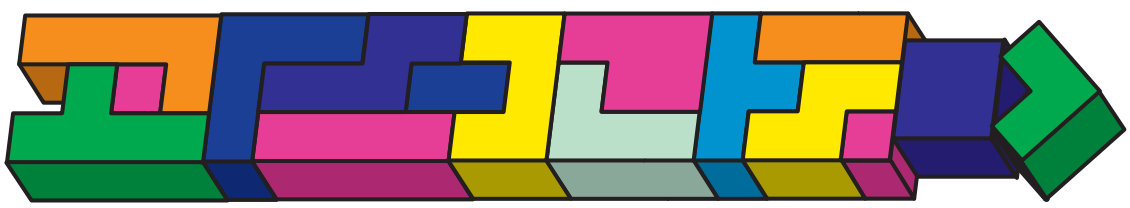


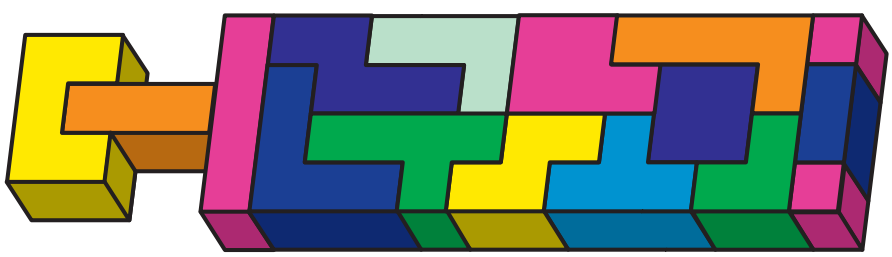


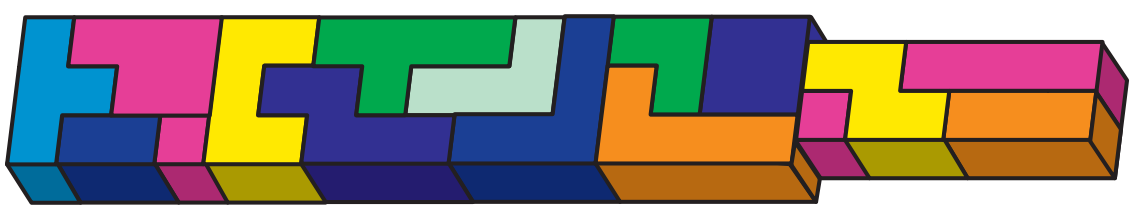


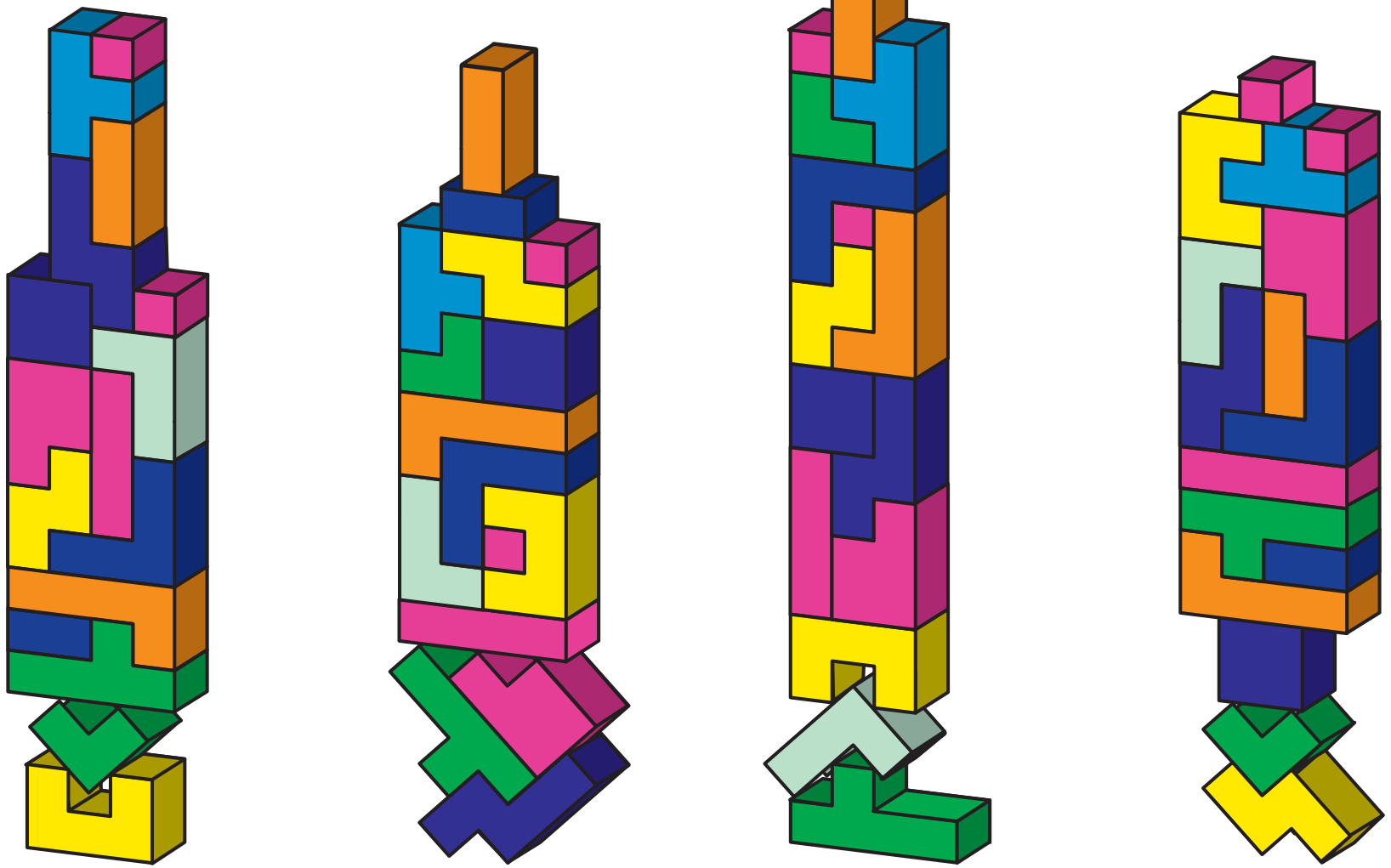












CONTENTS: 8 Pentominos, 5 Tetrominos, 6 Miniminos, 2 game boards, 2 movable slide rules, 48 double-sided Challenge cards, 12 double-sided 3D cards.

• The pieces

The 19 game pieces are made up of juxtaposed cubes:
- 8 Pentominos each made up of 5 cubes;
- 5 Tetrominos each made up of 4 cubes;
- 6 Miniminos each made up of 1, 2 or 3 cubes *(fig. 1)*.

• The Penta

A Penta is a collection of several game pieces that perfectly fills the playing surface created by the slide rule. By repeatedly moving the slide rule, the surface for the Pentas to be created will increase: from the Penta 3 that fills 15 boxes on the board up to the Penta 7 which will fill all of it (the slide rule is then removed from the boardwith the slide rule removed from the board).

• The Challenge cards

The Challenge cards tell the player which pieces he must move in order to complete the first Penta of the duel. All the Challenge cards are in pairs. Two cards in the same pair share: the same outline colour, the same background colour, the same number and the same letter (for the Challenge cards offering the chance of 3 sets of duels).
The 48 Challenge cards form 9 series of cards with 9 different coloured outlines.
The outline colours correspond to the 4 levels of difficulty:
- easy: yellow outline, green outline and brown outline;
- medium: blue outline and red outline;
- difficult: purple outline and black outline;
- expert: pink outline and grey outline.

AIM OF THE GAME

The 2 players complete Pentas as quickly as possible to score points.

SET UP:

Each player places his game board and slide rule in front of him. The 19 game pieces are set out in the middle of the table. The players decide on a level of difficulty and take the corresponding Challenge cards. Each person places his slide rule on his game board:
- between the numbers 3 and 4 for the yellow, green and brown outlined cards (Penta 3);
- between numbers 4 and 5 for the blue, red, purple, black, pink and grey outlined cards (Penta 4).

One of the 2 players takes a Challenge card at random from the cards with the same outline colour and selects one of the two sides.
The other player must take the corresponding Challenge card (same outline, same background colour and same number. Example: card 3 and card 3'). For the Challenge cards that offer the chance of 3 sets of duels, the players select the same duel (A, B or C).
Then each player takes the game pieces shown on his card.

HOW A ROUND IS PLAYED.

1) On the word 'Go' the 1st duel begins.
The person who completes his Penta the fastest, in other words, fills it in completely, using all his pieces within the area marked off by his slide rule, scores 1 point.

2) The player who loses this first duel selects a Pentomino (piece made up of 5 cubes) placed on the table and gives it to his opponent who then does the same.

3) Each player moves his slide rule up one notch.

4) On the word 'Go', using all the pieces from his first Penta and the Pentomino given to him by his partner, each player completes his new Penta. The winner of this 2nd duel scores 1 point.

5) Repeat the same steps to complete the following Pentas: add a Pentomino chosen by your opponent and move the slide rule by one notch or remove it for the Pentas 7.

The player who scores the most points wins the first round.

• For the second round, each player turns over his Challenge card (from the first round) and plays with the pieces shown. The round proceeds as before, in several successive duels.

• For the third and last round the 2 players exchange their card and choose the same background colour. Each player takes his pieces and the round can begin.

END OF THE MATCH

The winner of the match is the person who has won the most rounds. See the example on the back of the box.

VARIATIONS

• CHALLENGES BETWEEN PARENTS AND CHILDREN

Some of the Challenge cards let you balance out duels between a parent and a child by playing with two different levels of difficulty. With this variation, the adult always starts with a Penta 4 and the child with a Penta 3.
- The child chooses a card with a yellow or brown outline carrying the symbol of a star (✱), a circle (●) or a triangle (▲).
- The adult must take a red or blue outlined card with the same background colour and the same symbol.
- The child positions his slide rule between numbers 3 and 4 on his game board and starts the 1st duel with a Penta 3.
- The adult positions his slide rule between numbers 4 and 5 on his game board and starts the 1st duel with a Penta 4.

The duel can now begin.

• 3D DUELS

With the cards that have the Black and White checkerboard outline and a pink, yellow and blue background (3 duels per card).

The 2 players agree on one of the three background colours and take two corresponding cards (for example the two cards with a blue background).

1) The hand starts with the first card duel (for example, for the cards with a blue background, the first challenges carry numbers 4 and 4').
2) Each player, in turn, chooses 1 Pentomino then 1 Tetromino and gives these to his opponent, until one person has 4 Pentominos + 2 Tetrominos and the other 4 Pentominos + 3 Tetrominos.
3) Each person then takes the Minimonos shown on his card.
4) On the word 'Go' the game begins: the first player to build a parallelepiped of 3x3x4 wins the 1st hand.

The second game and the decider are played respectively with the 2nd and 3rd duel of the card.

• SOLO GAME

- Solo 3D game

With the cards that have a Black and White Checkerboard outline and a beige background. Choose a card and a challenge number. Take the game pieces shown on the card and build a parallelepiped that matches the dimensions specified at the top left of the card.

- Solo Challenge

With the cards that have a Black and Pink Checkerboard outline and a white background. 5 challenges: Switching between 3D mode and puzzle mode.

1) Choose a Challenge card and colour, take the game pieces shown on the card and build a parallelepiped of 3 x 3 x 3;
2) Add the X or Y piece to your game pieces (piece made up of 3 cubes) and complete a Penta 6 (one game board and one slide rule is used);
3) Move the slide rule up one notch, add a Pentomino that is not being used and complete a Penta 7;
4) Add a V piece and build a parallelepiped of 3 x 3 x 4;
5) With all the remaining pieces, build a second parallelepiped of 3 x 3 x 4.

With the Penta 4, blue, red, purple, black, pink and grey outline Challenge cards
Choose a Penta 4 Challenge card, add 3 Pentominos and 1 V-shaped Minimino piece to the pieces from your card then build a parallelepiped of 3 x 3 x 4.

• FROM AGE 3 UPWARDS

Katamino Duo is also a skill and construction game to introduce the smallest children to geometry and encourage them to use their fine motor skills and imagination.
You can play in three different ways:

- Puzzles

Ask children to reproduce in 2D the models shown in the booklet and try and create some different ones together!

- 3D constructions

Build, on your own, or in a group, the 3D figures shown in the booklet and have a go at creating some new ones!

- Balance game

Take it in turns to balance a piece on top of the previous one: the last player to place a piece on top before the construction falls over is the winner!

• OTHER VARIATIONS

Rediscover your love of games and take on new challenges, on your own or in a group, with free downloads of a wide variety of variations for all ages.
Discover the magic of the Houdini Cube, the imaginary world of Tangram Houdini, extreme challenges with 3D duels, the Multicube variation and its conundrums and not forgetting the many original structures that can be built...

go to: www.gigamic.com

WARNING ! Not suitable for children under 3 years, because small parts could be swallowed. Keep this information and adress for future reference. ® & © 2012 Gigamic

CONTENU : 8 Pentaminos, 5 Tétraminos, 6 Miniminos, 2 plateaux de jeu, 2 réglettes amovibles, 48 cartes Défi recto verso, 12 cartes 3D recto verso.

• Les pièces

Les 19 pièces de jeu sont composées de cubes juxtaposés :
- 8 Pentaminos composés chacun de 5 cubes ;
- 5 Tétraminos composés chacun de 4 cubes ;
- 6 Miniminos composés chacun de 1, 2 ou 3 cubes *(fig. 1)*.

• Le Penta

Un Penta est un ensemble de plusieurs pièces de jeu qui remplit parfaitement la surface du plateau délimitée par la réglette. Par déplacements successifs de la réglette, la surface des Pentas à réaliser va croissante : du Penta 3 qui occupe 15 cases du plateau jusqu'au Penta 7 qui en occupe la totalité (la réglette est alors retirée du plateau).

• Les cartes Défi

Les cartes Défi indiquent les pièces que les joueurs doivent utiliser pour réaliser le premier Penta du duel. Toutes les cartes Défi vont par paire. Les deux cartes d'une même paire ont en commun : la même couleur du contour, la même couleur de fond, le même numéro et la même lettre (pour les cartes Défi proposant 3 séries de duels).
Les 48 cartes Défi forment 9 séries de cartes avec 9 contours de couleur différents.
Les contours de couleur correspondent à 4 niveaux de difficulté :
- facile : contour jaune, contour vert et contour marron ;
- moyen : contour bleu et contour rouge ;
- difficile : contour violet et contour noir ;
- expert : contour rose et contour gris.

BUT DU JEU

Les 2 joueurs réalisent le plus rapidement possible des Pentas pour marquer des points.

MISE EN PLACE

Chaque joueur place son plateau de jeu et sa réglette devant lui. Les 19 pièces de jeu sont disposées au centre de la table. Les joueurs décident d'un niveau de difficulté et prennent les cartes Défi correspondantes. Chacun place sa réglette sur son plateau de jeu:
- entre les chiffres 3 et 4 pour les cartes contour jaune, vert et marron (Penta 3) ;
- entre les chiffres 4 et 5 pour les cartes contour bleu, rouge, violet, noir, rose et gris (Penta 4).

L'un des 2 joueurs prend une carte Défi au hasard parmi les cartes de même contour de couleur et choisit l'une des deux faces.
L'autre joueur prend obligatoirement la carte Défi correspondante (même contour, même couleur de fond et même numéro. Exemple : carte 3 et carte 3'). Pour les cartes Défi proposant 3 séries de duels, les joueurs choisissent le même duel (A, B ou C).
Puis chaque joueur prend les pièces de jeu représentées sur sa carte.

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

1) Au « Top » le 1er duel commence.
Le plus rapide à réaliser son Penta, c'est-à-dire à remplir parfaitement, avec toutes ses pièces, la surface du plateau délimitée par sa réglette, marque 1 point.

2) Le joueur qui a perdu ce premier duel choisit un Pentamino (pièce composée de 5 cubes) resté sur la table et le donne à son adversaire qui fait de même.

3) Chaque joueur déplace sa réglette d'un cran.

4) Au « Top », en utilisant les pièces de son premier Penta et le Pentamino donné par son adversaire, chaque joueur réalise son nouveau Penta. Le vainqueur de ce 2ème duel marque 1 point.

5) On procède de la même façon pour réaliser les Pentas suivants : ajout d'un Pentamino choisi par l'adversaire et déplacement d'un cran de la réglette ou enlèvement de celle-ci pour les Pentas 7.

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

• Pour la deuxième manche, chaque joueur retourne sa carte Défi (celle de la première manche) et joue avec les pièces représentées. La manche se déroule comme précédemment, en plusieurs duels successifs.

• Pour la troisième et dernière manche, les 2 joueurs s'échangent leur carte et choisissent une même couleur de fond. Chaque joueur prend ses pièces et la manche peut débuter.

FIN DE PARTIE

Le vainqueur de la partie est celui qui a remporté le plus de manches. Voir exemple de partie en dos de boîte.

VARIANTES

• DÉFIS ENFANTS/PARENTS

Certaines cartes Défi vous permettent d'équilibrer les duels enfant/parent en jouant sur deux niveaux de difficulté différents. Dans cette variante, l'adulte commence toujours par un Penta 4 et l'enfant par un Penta 3.
- L'enfant choisit une carte contour jaune ou contour marron comportant une étoile (✱), un rond (●) ou un triangle (▲).
- L'adulte prend obligatoirement la carte contour rouge ou contour bleu ayant la même couleur de fond et le même symbole.
- L'enfant place sa réglette entre les chiffres 3 et 4 de son plateau et commence son 1er duel par un Penta 3.
- L'adulte place sa réglette entre les chiffres 4 et 5 de son plateau et commence son 1er duel par un Penta 4.

Le duel peut alors commencer.

• DUELS 3D

Avec les cartes contour damier Noir et Blanc à fond rose, jaune et bleu (3 duels par carte).

Les 2 joueurs s'accordent sur une des trois couleurs de fond et prennent les deux cartes correspondantes (par exemple, les deux cartes à fond bleu).

1) La manche débute par le premier duel de la carte (par exemple, pour les cartes à fond bleu, les premiers défis portent les numéros 4 et 4').
2) Chaque joueur, à tour de rôle, choisit et donne 1 Pentamino, puis 1 Tétramino à son adversaire, jusqu'à ce que l'un ait 4 Pentaminos + 2 Tétraminos et l'autre 4 Pentaminos + 3 Tétraminos.
3) Chacun prend ensuite les Miniminos représentés sur sa carte.
4) Au « Top » la partie commence : le premier joueur qui construit un parallélépipède de 3x3x4 gagne la 1ère manche.

La Revanche et la Belle se jouent respectivement avec le 2ème et le 3ème duel de la carte.

• JEUX EN SOLO

- Solo en 3d

Avec les cartes contour Damier Noir et Blanc à fond beige.
Choisissez une carte et un numéro de défi. Prenez les pièces de jeu indiquées sur la carte et construisez un parallélépipède en respectant les dimensions spécifiées en haut à gauche de la carte.

- Défi Solo

Avec les cartes contour Damier Noir et Rose à fond blanc.
5 défis : Alternance mode 3D et mode puzzle.

1) Choisissez une carte et une couleur de Défi, prenez les pièces de jeu indiquées sur la carte et construisez un parallélépipède de 3 x 3 x 3 ;
2) Ajoutez à vos pièces de jeu la pièce X ou Y (pièce composée de 3 cubes) et réalisez un Penta 6 (on utilise un plateau et une réglette) ;
3) Retirez la réglette, ajoutez un Pentamino resté libre et réalisez un Penta 7 ;
4) Ajoutez une pièce V et construisez un parallélépipède de 3 x 3 x 4 ;
5) Avec toutes les pièces restantes, construisez un deuxième parallélépipède de 3 x3 x 4.

Avec les cartes Défi Penta 4, contour bleu, rouge, violet, noir, rose et gris.
Choisissez une carte Défi Penta 4, ajoutez aux pièces de votre carte 3 Pentaminos et 1 pièce Minimino V, puis construisez un parallélépipède de 3 x 3 x 4.

• INITIATION DÈS 3 ANS

Katamino Duo est aussi un jeu d'adresse et de construction pour initier les plus petits à la géométrie et faire travailler leur motricité fine et leur imagination.
On peut jouer de trois façons différentes :

- Puzzles

Proposez aux enfants de reproduire à plat les modèles présentés dans le livret et essayez d'en imaginer d'autres ensemble !

- Constructions 3D

Construisez, seul ou à plusieurs, les figures en volume présentées dans le livret et essayez d'en créer de nouvelles !

- Jeu d'équilibre

Chacun à leur tour, les joueurs posent une pièce en équilibre sur la précédente : le dernier joueur à avoir posé une pièce sans faire tomber l'édifice est le gagnant !

• AUTRES VARIANTES

Renouvelez votre plaisir de jouer et relevez de nouveaux défis, seul ou à plusieurs, en téléchargeant gratuitement une multitude de variantes pour tous les âges.
Découvrez la magie du Cube Houdini, l'imaginaire du Tangram Houdini, les défis extrêmes avec des duels en 3D, la variante Multicubes et ses casse-têtes, sans oublier les nombreux modèles d'édifices originaux à réaliser...

rendez-vous sur : www.gigamic.com

ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver. ® & © 2012 Gigamic

INHALT: 8 Pentaminos, 5 Tetraminos, 6 Miniminos, 2 Spielbretter, 2 Lineale, 48 doppelseitige Herausforderungskarten, 12doppelseitige 3D- Karten.

• Die Spielsteine

Die 19 Spielsteine bestehen aus aneinandergelegten Würfeln:
- 8 Pentaminos aus jeweils 5 Würfeln;
- 5 Tetraminos aus jeweils 4 Würfeln;
- 6 Minimos aus jeweils 1, 2 oder 3 Würfeln *(Abb. 1)*.

• Der Penta

Ein Penta ist eine Einheit aus mehreren Spielsteinen, welche die durch das Lineal begrenzte Fläche auf dem Spielbrett genau ausfüllt. Durch schrittweises Verschieben des Lineals wird die Fläche, auf der die Pentas gelegt werden müssen, immer größer: vom Penta 3, das 15 Kästchen besetzt, bis zum Penta 7, das die gesamte Spielfläche besetzt (das Lineal wird dann vom Spielbrett genommen).

• Die Herausforderungskarten

Die Herausforderungskarten geben die Spielsteine vor, die die Spieler verwenden sollen, um den ersten Penta des Duells zu legen. Alle Herausforderungskarten bilden Paare. Die Gemeinsamkeiten eines Kartenpaares sind: Dieselbe Farbe des Randes, dieselbe Hintergrundfarbe, dieselbe Nummer und derselbe Buchstabe (bei den Herausforderungskarten, die 3 Duellserien vorgeben).
Die 48 Herausforderungskarten bilden 9 Kartenserien mit 9 verschiedenfarbigen Rändern.
Die farbigen Ränder entsprechen 4 Schwierigkeitsstufen:
- leicht: gelber, grüner und brauner Rand;
- mittel: blauer und roter Rand;
- schwer: violetter und schwarzer Rand
- sehr schwer: rosafarbener und grauer Rand.

ZIEL DES SPIELS

Die beiden Spieler legen so schnell wie möglich ihre Pentas, um Punkte zu erzielen.

AUFSTELLUNG:

Jeder Spieler platziert sein Spielbrett und sein Lineal vor sich. Die 19 Spielsteine werden in die Mitte des Tischs gelegt. Die Spieler entscheiden sich für eine Schwierigkeitsstufe und nehmen die entsprechenden Karten auf. Jeder platziert sein Lineal auf seinem Spielbrett:
- Zwischen den Zahlen 3 und 4 für die Karten mit gelbem, grünem und braunem Rand (Penta 3);
- Zwischen den Zahlen 4 und 5 für die Karten mit blauem, rotem, violettem, schwarzem, rosafarbenem und grauem Rand (Penta 4).

Einer der beiden Spieler nimmt eine Herausforderungskarte von den Karten mit derselben Randfarbe und wählt eine der beiden Seiten.
Der andere Spieler muss automatisch die entsprechende dazugehörige Herausforderungskarte aufnehmen (mit derselben Randfarbe, derselben Hintergrundfarbe und derselben Nummer. Beispiel: Karte 3 und Karte 3). Bei den Herausforderungskarten, die 3 Duellserien vorgeben, wählen die Spieler dasselbe Duell (A, B, oder C).
Dann nimmt jeder Spieler die Spielsteine, die auf seiner Karte angegeben sind.

ABLAUF EINES DURCHGANGS

1) Bei « Top » startet das Duell.
Wer am schnellsten seinen Penta legt, das heißt, die von seinem Lineal begrenzte Fläche auf dem Spielbrett genau ausfüllt, bekommt 1 Punkt.
2) Der Spieler, der das erste Duell verloren hat, nimmt einen der auf dem Tisch verbliebenen Pentaminos und gibt ihn seinem Gegner, der es genauso macht.
3) Beide Spieler verlegen ihr Lineal um eine Stufe.
4) Bei « Top » beginnen beide Spieler mit den Spielsteinen ihres ersten Penta und dem Pentamino ein neues Penta zu legen. Der Gewinner dieses 2.Duells bekommt 1 Punkt.
5) Auf dieselbe Weise geht es weiter, um die folgenden Pentas zu legen: Ein vom Gegner ausgewählter Pentamino wird hinzugenommen und das Lineal um eine Stufe verlegt, für die Pentas 7 wird das Lineal weggenommen.

Der Spieler, der die meisten Punkte erzielt hat, gewinnt den ersten Durchgang.

• Beim zweiten Durchgang dreht jeder Spieler seine Herausforderungskarte um (die aus dem ersten Durchgang) und spielt mit den dort angegebenen Spielsteinen. Der Durchgang verläuft wie der vorangegangene in mehreren aufeinanderfolgenden Duellen.

• Beim dritten und letzten Durchgang tauschen die beiden Spieler ihre Karte und wählen dieselbe Hintergrundfarbe. Jeder Spieler nimmt seine Spielsteine auf und der Durchgang kann beginnen.

ENDE DER PARTIE

Derjenige, der die meisten Durchgänge gewonnen hat, ist der Sieger der Partie.
Siehe das Beispiel für eine Partie auf der Packungsrückseite.

SPIELVARIANTEN

• HERAUSFORDERUNGSKARTEN KINDER/ELTERN

Mit einigen der Herausforderungskarten kann das Duell Kinder/Eltern ausgeglichen werden, indem in zwei verschiedenen Schwierigkeitsstufen gespielt wird. Bei dieser Variante beginnt der Erwachsene immer mit einem Penta 4 und das Kind mit einem Penta 3.
- Das Kind nimmt eine Karte mit gelbem oder braunem Rand, auf der ein Stern(✱), ein Kreis (●) oder ein Dreieck abgebildet ist (▲).
- Der Erwachsene muss eine Karte mit rotem oder blauem Rand nehmen, die dieselbe Hintergrundfarbe und dasselbe Symbol aufweist.
- Das Kind platziert sein Lineal auf seinem Spielbrett zwischen den Zahlen 3 und 4 und beginnt sein 1. Duell mit einem Penta 3.
- Der Erwachsene platziert sein Lineal auf seinem Spielbrett zwischen den Zahlen 4 und 5 und beginnt sein 1. Duell mit einem Penta 4.

Das Duell kann also beginnen.

• 3D-DUELLE

Mit den Karten mit dem schwarz-weißen Schachbrettmuster als Rand und rosafarbener, gelber und blauer Hintergrundfarbe (3 Duelle pro Karte).

Die beiden Spieler einigen sich auf eine der 3 Hintergrundfarben und nehmen die beiden entsprechenden Karten auf (zum Beispiel die beiden Karten mit blauem Hintergrund).

1) Der Durchgang beginnt mit dem ersten Duell der Karte (zum Beispiel für die Karten mit blauem Grund: Die ersten Herausforderungskarten haben die Nummern 4 und 4).
2) Die Spieler wählen und vergeben abwechselnd 1 Pentamino, dann 1 Tetramino an ihren Gegner, bis einer 4 Pentaminos + 2 Tetraminos und der andere 4 Pentaminos und + 3 Tetraminos hat.
3) Jeder nimmt dann die Minimos auf, die auf seiner Karte angegeben sind.
4) Bei « Top » beginnt die Partie: Der erste Spieler, dem es gelingt, einen schiefen Würfel (Parallelepiped) von 3x3x4 zu bauen, gewinnt den 1. Durchgang.

Die Revanche und die Schöne werden jeweils mit dem 2. und dem 3. Duell der Karte gespielt.

• SOLOSPIEL

- Solo in 3D

Mit den Karten mit dem schwarz-weißen Schachbrettmuster als Rand und beigem Hintergrund.
Wählen Sie eine Herausforderungskarte und -nummer. Nehmen Sie die auf der Karte angegebenen Spielsteine und bauen Sie einen schiefen Würfel, halten Sie sich dabei an die oben links auf der Karte angegebenen Maße.

- Herausforderung Solo

Mit den Karten mit dem schwarz-weißen Schachbrettmuster als Rand und weißem Grund.
5 Herausforderungen: Abwechselnd als 3D und als Puzzle.

1) Wählen Sie eine Karte und eine Herausforderungsfarbe, nehmen Sie die auf der Karte angegebenen Spielsteine und bauen Sie einen schiefen Würfel von 3 x 3 x 3 ;
2) Fügen Sie Ihren Spielsteinen den Spielstein X oder Y (Spielstein aus 3 Würfeln) hinzu und bauen Sie einen Penta 6 (dabei wird ein Spielbrett und ein Lineal benutzt);
3) Verschieben Sie das Lineal um eine Stufe, nehmen Sie einen frei gebliebenen Pentamino hinzu und legen Sie einen Penta 7;
4) Nehmen Sie einen Spielstein V hinzu und bauen Sie einen schiefen Würfel von 3 x 3 x 4 ;
5) Mit allen verbleibenden Spielsteinen bauen Sie einen zweiten schiefen Würfel von 3 x3 x 4.

Mit den Herausforderungskarten Penta 4 mit blauem, rotem, violettem, schwarzem, rosafarbenem und grauem Rand.
Wählen Sie eine Herausforderungskarte Penta 4, nehmen Sie zu den Spielsteinen Ihrer Karte 3 Pentaminos und 1 Minimo V hinzu und bauen Sie einen schiefen Würfel von 3 x 3 x 4.

• FÜR EINSTEIGER AB 3 JAHREN

Katamino Duo ist auch ein Geschicklichkeits- und Bauspiel, das die Allerkleinsten in die Geometrie einführt und dabei ihre Feinmotorik und ihr räumliches Vorstellungsvermögen schult.
Man kann auf drei verschiedene Arten spielen:

- Puzzle

Fordern Sie die Kinder dazu auf, auf ebener Fläche die in dem Büchlein gezeigten Modelle nachzulegen und sich selbst noch andere Formen auszudenken!

- 3D-Bau

Bauen Sie, alleine oder zu mehreren Spielern, die in dem Büchlein dargestellten dreidimensionalen Figuren und versuchen Sie, neue zu entwerfen!

- Gleichgewichtsspiel

Alle Spieler legen nacheinander einen Spielstein im Gleichgewicht auf den vorigen: Der letzte Spieler, der einen Spielstein abgelegt hat, ohne dass das Gebäude zusammen gebrochen ist, hat gewonnen!

• WEITERE SPIELVARIANTEN

Bereiten Sie sich noch mehr Vergnügen und spielen Sie neue Herausforderungen und stellen sich ihnen, alleine oder zu mehreren Spielern, vielfältige Varianten für alle Altersgruppen stehen gratis zum Download zur Verfügung.
Entdecken Sie die Magie des Houdini-Würfels, lassen Sie Ihre Phantasie beim Tangram spielen, wagen Sie extreme Herausforderungen mit den 3D-Duellen, zerbrechen Sie sich den Kopf mit der Multicube-Variante, nicht zu vergessen die vielen originellen Gebäudemodelle, die es nachzubauen gilt...

Wir treffen uns auf: www.gigamic.com

ACHTUNG! Nicht geeignet für Kinder unter drei Jahren, weil Kleinteile verschluckt werden können und Erstickungsgefahr besteht. Bitte diese Information und Adresse für zukünftigen Gebrauch aufbewahren. ® & © 2012 Gigamic

INHOUD: 8 Pentamino's, 5 Tetramino's, 6 Minimino's, 2 spelborden, 2 verwijderbare linialen, 48 dubbelzijdige Uitdagingskaarten, 12 dubbelzijdige 3D-kaarten.

• De stukken

De 19 speelstukken zijn samengesteld uit meerdere blokjes:
- 8 Pentamino's zijn elk samengesteld uit 5 blokjes;
- 5 Tetramino's zijn elk samengesteld uit 4 blokjes;
- 6 Minimino's zijn elk samengesteld uit 1, 2 of 3 blokjes *(fig. 1)*.

• De Penta

Een Penta is een geheel van meerdere spelstukken dat perfect de oppervlakte van het bord, begrensd door de liniaal, beslaat. Door de liniaal te verplaatsen verandert de oppervlakte van de Penta. Van de Penta 3 die 15 vakjes van het bord inneemt tot de Penta 7 die het volledige bord inneemt (in dat geval wordt de liniaal van het bord verwijderd).

• De Uitdagingskaarten

De Uitdagingskaarten tonen de stukken die de spelers moeten gebruiken om de eerste Penta van het duel te vormen. Alle Uitdagingskaarten maken deel uit van een paar. De 2 kaarten van hetzelfde paar hebben het volgende gemeen: dezelfde randkleur, dezelfde achtergrondkleur, hetzelfde nummer en dezelfde letter (voor de Uitdagingskaarten die 3 reeksen duels aanbieden).
De 48 Uitdagingskaarten vormen 9 reeksen kaarten met 9 verschillende randkleuren.
De randkleuren komen overeen met 4 verschillende moeilijkheidsgraden:
- makkelijk: gele rand, groene rand en bruine rand;
- gemiddeld: blauwe rand en rode rand;
- moeilijk: paarse rand en zwarte rand;
- expert: roze rand en grijze rand.

DOEL VAN HET SPEL

De 2 spelers moeten zo snel mogelijk hun Penta's voltooien om punten te scoren.

VOORBEREIDING:

Elke speler plaatst zijn spelbord en zijn liniaal voor zich. De 19 spelstukken bevinden zich in het midden van de tafel. De spelers kiezen een moeilijkheidsgraad en nemen de overeenkomstige Uitdagingskaarten. Ze plaatsen allebei hun liniaal op hun spelbord:
- tussen de cijfers 3 en 4 voor de kaarten met een gele, groene en bruine rand (Penta 3);
- tussen de cijfers 4 en 5 voor de kaarten met een blauwe, rode, paarse, zwarte, roze en grijze rand (Penta 4).

Eén van de 2 spelers neemt een willekeurige Uitdagingskaart uit de kaarten met dezelfde randkleur en kiest één van de 2 zijden.
De andere speler neemt verplicht de overeenkomstige Uitdagingskaart (dezelfde rand, dezelfde achtergrondkleur en hetzelfde nummer. Bijvoorbeeld: kaart 3 en kaart 3'). Voor de Uitdagingskaarten die 3 reeksen duels aanbieden, kiezen de spelers hetzelfde duel (A, B of C).
Vervolgens neemt elke speler de spelstukken die aangegeven staan op zijn kaart.

SPELVERLOOP

1) Bij het 'startsein' kan het 1e duel beginnen.

De speler die het snelst zijn Penta vormt, door de oppervlakte van het spelbord (begrensd door de liniaal) perfect op te vullen met de speelstukken, scoort 1 punt.

2) De speler die dit eerste duel verloren heeft, kiest een Pentamino (speelstuk dat samengesteld is uit 5 blokjes) die nog op de tafel ligt en geeft deze aan zijn tegenspeler, die hetzelfde doet.

3) Elke speler verplaatst zijn liniaal één positie.

4) Bij het 'startsein' vormt elke speler zijn nieuwe Penta met behulp van de stukken van zijn eerste Penta en de Pentamino die hij gekregen heeft van zijn tegenspeler. De winnaar van dit 2e duel scoort 1 punt.

5) Het spel gaat op dezelfde manier verder om de volgende Penta's te maken: pak elke keer een extra Pentamino en verplaats de liniaal één positie (of verwijder de liniaal voor de Penta 7).

De speler die de meeste punten scoort, wint de eerste ronde.

• Voor de tweede ronde draait elke speler zijn Uitdagingskaart (die van de eerste ronde) om en wordt er opnieuw met de aangegeven stukken gespeeld. De ronde verloopt zoals hiervoor, met verschillende opeenvolgende duels.

• Voor de derde en laatste ronde wisselen de 2 spelers hun kaart uit en kiezen ze dezelfde achtergrondkleur. Elke speler neemt zijn stukken en de ronde kan beginnen.

SPELEINDE

De winnaar van het spel is de speler die de meeste rondes gewonnen heeft.
Zie spelvoorbeeld op de achterzijde van de doos.

VARIANTEN

• UITDAGINGEN KIND/OUDER

Bepaalde Uitdagingskaarten maken het mogelijk het duel tussen kinderen en ouders in evenwicht te brengen door in twee verschillende moeilijkheidsgraden te spelen. In deze variant begint de volwassene steeds met een Penta 4 en begint het kind met een Penta 3.
- Het kind kiest een kaart met een gele of bruine rand waarop een ster (✱), een bol (●) of een driehoek (▲) staat.
- De volwassene neemt verplicht de kaart met een rode of blauwe rand die dezelfde achtergrondkleur en hetzelfde symbool heeft.
- Het kind plaatst zijn liniaal tussen de cijfers 3 en 4 van zijn bord en begint zijn 1e duel met een Penta 3.
- De volwassene plaatst zijn liniaal tussen de cijfers 4 en 5 van zijn bord en begint zijn 1e duel met een Penta 4.

Dan kan het duel beginnen.

• 3D-DUELS

Gebruik de kaarten met een zwart-wit dambordpatroon als rand en een roze, gele en blauwe achtergrond (3 duels per kaart).

De 2 spelers kiezen één van de 3 achtergrondkleuren en nemen de twee overeenkomstige kaarten (bijvoorbeeld de 2 kaarten met een blauwe achtergrond).

1) De ronde begint bij het eerste duel van de kaart (voor de kaarten met een blauwe achtergrond bevatten de eerste uitdagingen bijvoorbeeld de nummers 4 en 4').
2) Elke speler kiest om de beurt 1 Pentamino en vervolgens 1 Tetramino en geeft deze aan zijn tegenspeler, tot de ene speler 4 Pentamino's en 2 Tetramino's en de andere speler 4 Pentamino's en 3 Tetramino's heeft.
3) Vervolgens nemen ze elk de Minimino's die aangegeven staan op de kaart.
4) Bij het 'startsein' begint het spel: de eerste speler die een parallellepipedum van 3x3x4 kan bouwen, wint de 1ste ronde.

De Revanche en de Beslissende Wedstrijd worden respectievelijk met het 2e en het 3e duel van de kaart gespeeld.

• SOLOSPELLEN

- Solo in 3D

Gebruik de kaarten met een zwart-wit dambordpatroon als rand en een beige achtergrond.
Kies een kaart en een uitdagingsnummer. Neem de spelstukken die aangegeven staan op de kaart en bouw een parallellepipedum volgens de afmetingen die rechts bovenaan de kaart opgegeven staan.

- Solo-uitdaging

Gebruik de kaarten met een zwart-roze dambordpatroon als rand en een witte achtergrond.
5 uitdagingen: Afwisseling tussen 3D-modus en puzzelmodus.
1) Kies een kaart en een uitdagingskleur, neem de spelstukken die aangegeven staan op de kaart en bouw een parallellepipedum van 3x3x3;
2) Voeg het X- of Y-stuk (stuk dat samengesteld is uit 3 blokjes) toe aan uw spelstukken en vorm een Penta 6 (hierbij wordt gebruik gemaakt van één spelbord en één liniaal);
3) Verwijder de liniaal, voeg een ongebruikte Pentamino toe en vorm een Penta 7;
4) Voeg een V-stuk toe en bouw een parallellepipedum van 3x3x4;
5) Bouw met alle resterende stukken een tweede parallellepipedum van 3x3x4.

Penta 4-Uitdagingskaarten bevatten een blauwe, rode, paarse, zwarte, roze en grijze rand.
Kies een Penta 4-Uitdagingskaart, voeg 3 Pentamino's en 1 V-Minimino toe aan de speelstukken van uw kaart en bouw een parallellepipedum van 3x3x4.

• VANAF 3 JAAR

Katamino Duo is ook een behendigheids- en bouwspel om de allerkleinsten kennis te laten maken met de meetkunde en om hun motoriek en verbeelding aan het werk te zetten.
Er kan op 3 verschillende manieren gespeeld worden:

- Puzzels

Stel de kinderen voor om de 2D-modellen in het boekje na te maken en probeer om samen andere modellen uit te dokteren!

- 3D-constructies

Bouw, alleen of met een beetje hulp, de figuren uit het boekje in 3D en probeer nieuwe te creëren!

- Evenwichtsspel

Beurtelings plaatsen de spelers een stuk op het vorige: de laatste speler die een stuk kan plaatsen zonder het bouwwerk te laten omvallen, is de winnaar!

• ANDERE VARIANTEN

Blaas uw spelplezier nieuw leven in en ga nieuwe uitdagingen aan, alleen of met vrienden, door gratis talrijke varianten voor alle leeftijden te downloaden.
Ontdek de magie van de Houdini-kubus, de verbeelding van het Houdini-tangram, de extreme uitdagingen met de duels in 3D, de variant 'Multikubussen' en de bijhorende hersenbrekers, zonder de talrijke originele uitdagingen te vergeten die nagebouwd kunnen worden...

www.gigamic.com

WAARSCHUWING! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Bevat kleine onderdelen die ingeslikt kunnen worden. Informatie bewaren voor referentie. ® & © 2012 Gigamic

CONTENIDO: 8 Pentaminos, 5 Tetraminos, 6 Miniminos, 2 bandejas de juego, 2 regletas amovibles, 48 cartas Desafío de dos caras, 12 cartas 3D de dos caras.

• Las piezas

Las 19 piezas de juego se componen de cubos yuxtapuestos:
- 8 Pentaminos compuestos cada uno de 5 cubos;
- 5 Tetraminos compuestos cada uno de 4 cubos;
- 6 Miniminos, compuestos cada uno de 1, 2 o 3 cubos *(fig. 1)*.

• El Penta

Un Penta es un conjunto de varias piezas de juego que rellena completamente la superficie de la bandeja delimitada por la regleta. Mediante desplazamientos sucesivos de la regleta, la superficie de los Pentas a realizar va creciendo: del Penta 3 que ocupa 15 casillas de la bandeja, hasta el Penta 7 que ocupa la totalidad (en cuyo momento se retira la regleta de la bandeja).

• Las cartas Desafío

Las cartas Desafío indican las piezas que los jugadores tienen que utilizar para realizar el primer Penta del duelo. Todas las cartas Desafío van por pares. Las 2 cartas de una misma pareja tienen en común: El mismo color del contorno, el mismo color de fondo, el mismo número y la misma letra (para las cartas Desafío, que proponen 3 series de duelos).

Las 48 cartas Desafío forman 9 series de cartas con 9 contornos de color diferentes.

Los contornos de color corresponden a 4 niveles de dificultad:
- fácil: contorno amarillo, contorno verde y contorno marrón;
- medio: contorno azul y contorno rojo;
- difícil: contorno violeta y contorno negro;
- experto: contorno rosa y contorno gris.

OBJETIVO DEL JUEGO

Los 2 jugadores realizan Pentas lo más rápidamente posible para puntuar.

INSTALACIÓN

Cada jugador coloca su bandeja de juego y su regleta delante de sí. Las 19 piezas de juego están colocadas en el centro de la mesa. Los jugadores deciden un nivel de dificultad y toman las cartas Desafío correspondientes. Cada uno coloca su regleta sobre su bandeja de juego:
- entre las cifras 3 y 4 para las cartas de contorno amarillo, verde y marrón (Penta 3);
- entre las cifras 4 y 5 para las cartas de contorno azul, rojo, violeta, negro, rosa y gris (Penta 4).

Uno de los 2 jugadores toma una carta Desafío al azar entre las cartas de mismo contorno de color y elige una de las 2 caras.

El otro jugador toma obligatoriamente la carta Desafío correspondiente (mismo contorno, mismo color de fondo y mismo número. Ejemplo: Carta 3 y carta 3'). Para las cartas Desafío que proponen 3 series de duelos, los jugadores eligen el mismo duelo (A, B o C).

A continuación, cada jugador toma las piezas de juego representadas sobre su carta.

DESARROLLO DE UNA PARTIDA

1) En el « Top » el 1º duelo comienza.

El más rápido en realizar su Penta, o sea en rellenar perfectamente, con todas sus piezas, la superficie de la bandeja delimitada por su regleta, marca 1 punto.

2) El jugador que pierda este primer duelo elige un Pentamino (pieza compuesta por 5 cubos) que haya quedado sobre la mesa y lo entrega a su adversario que hace lo mismo.

3) Cada jugador desplaza su regleta de un cran.

4) A partir del « Top », utilizando las piezas de su primer Penta y el Pentamino entregado por su adversario, cada jugador realiza su nuevo Penta. El vencedor de este 2º duelo marca 1punto.

5) Se procede de la misma manera para realizar los Pentas siguientes: añadir un Pentamino elegido por el adversario y desplazar la regleta de un nivel o retirar la misma para los Pentas 7.

El jugador que más puntúe gana la primera manga.

• Para la segunda manga, cada jugador da la vuelta a su carta Desafío (la de la primera manga) y juega con las piezas representadas. La manga se realiza como se describe anteriormente, en varios duelos sucesivos.

• Para la tercera y última manga, los 2 jugadores intercambian su carta y eligen un mismo color de fondo. Cada jugador toma sus piezas y la manga puede comenzar.

FINAL DE PARTIDA

El vencedor de la partida es el que ha ganado más mangas.

Ver ejemplo de partida en el dorso de la caja.

VARIANTES

• DESAFÍOS NIÑOS/PADRES

Algunas cartas Desafío le permiten equilibrar los duelos niño/padre jugando en dos niveles de dificultad diferentes. En esta variante, el adulto comienza siempre con un Penta 4 y el niño con un Penta 3.
- El niño elige una carta de contorno amarillo o marrón con una estrella (✱), un circulo (●) o un triángulo (▲).
- El adulto toma obligatoriamente la carta de contorno rojo o azul que tenga el mismo color de fondo y el mismo símbolo.
- El niño coloca su regleta entre las cifras 3 y 4 de su bandeja y comienza su 1º duelo con un Penta 3.
- El adulto coloca su regleta entre las cifras 4 y 5 de su bandeja y comienza su 1º duelo con un Penta 4.

El duelo puede empezar.

• DUELOS 3D

Con las cartas de contorno Damero Blanco y Negro con fondo rosa, amarillo y azul (3 duelos por carta).

Los 2 jugadores se ponen de acuerdo sobre uno de los 3 colores de fondo y toman las dos cartas correspondientes (por ejemplo, las 2 cartas de fondo azul).

1) La manga comienza por el primer duelo de la carta (por ejemplo, para las cartas de fondo azul, los primeros desafíos llevan los números 4 y 4').
2) Cada jugador, cuando le toca su turno, elige y entrega 1 Pentamino y 1 Tetramino a su adversario, hasta que uno tenga 4 Pentaminos + 2 Tetraminos y el otro 4 Pentaminos + 3 Tetraminos.
3) A continuación, cada uno toma los Miniminos representados sobre su carta.
4) A partir del « Top » la partida comienza: el primer jugador en construir un paralelepípedo de 3x3x4 gana la 1ª manga.

La Revancha y el Desempate se juegan respectivamente con el 2º y el 3º duelo de la carta.

• JUEGOS EN SOLITARIO

- Solitario en 3D

Con las cartas de contorno Damero Blanco y Negro y fondo beige.
Elige una carta y un número de desafío. Coge las piezas de juego indicadas sobre la carta y construye un paralelepípedo respetando las dimensiones especificadas arriba a la izquierda de la carta.

- Desafío Solitario

Con las cartas de contorno Damero Negro y Rosa con fondo blanco.
5 desafíos: Alternancia en modo 3D y modo puzle.

1) Elige una carta y un color de Desafío, coge las piezas de juego indicadas sobre la carta y construye un paralelepípedo de 3 x 3 x 3;
2) Añade a tus piezas de juego la pieza X o Y (pieza compuesta por 3 cubos) y realiza un Penta 6 (Se utiliza una bandeja y una regleta);
3) Desplaza la regleta de un nivel, añade un Pentamino que haya quedado libre y realiza un Penta 7;
4) Añade una pieza V y construye un paralelepípedo de 3 x 3 x 4;
5) Con todas las piezas restantes, construye un segundo paralelepípedo de 3 x3 x 4.

Con las cartas Desafío Penta 4 de contorno azul, rojo, violeta, negro, rosa y gris.
Elige una carta Desafío Penta 4, añade a las piezas de tu carta 3 Pentaminos y 1 pieza Minimino V, y construye un paralelepípedo de 3 x 3 x 4.

• INICIACIÓN A PARTIR DE 3 AÑOS

Katamino Dúo es también un juego de habilidad y de construcción para iniciar a los más jóvenes en la geometría y hacer trabajar su motricidad fina y su imaginación.
Se puede jugar de 3 maneras diferentes:

- Puzles

Propón a los niños reproducir a plano los modelos presentados en el librito e intentad imaginar otros juntos.

- Construcciones en 3D

Construye, sólo o entre varios, las figuras en volumen presentadas en el librito e intenta crear otras

- Juego de equilibrio

Cuando les toca su turno, los jugadores colocan una pieza en equilibrio sobre la anterior: ¡El último jugador en haber colocado una pieza sin hacer caer el edificio es el ganador!

• OTRAS VARIANTES

Renueva tu placer de jugar y descubre nuevos desafíos, en solitario o entre varios, descargando gratuitamente una multitud de variantes para todas las edades.
Descubre la magia del cubo Houdini, el imaginario del Tangram Houdini, los desafíos extremos con duelos en 3D, la variante Multicubos y sus rompecabezas, sin olvidar los numerosos modelos de edificios originales a realizar...

Nos vemos en: www.gigamic.com

ATENCION ! No recomendado para niños menores de 3 años, contiene piezas pequeñas que pueden ser ingeridas. Por favor guarde esta información para futuras refencias. ® & © 2012 Gigamic

CONTENUTO: 8 Pentamini, 5 Tetramini, 6 Minimini, 2 tavolieri da gioco, 2 righelli spostabili, 48 schede Sfida fronte/retro, 12 schede 3D fronte/retro.

• I pezzi

I 19 pezzi del gioco sono composti da cubi giustapposti:
- 8 Pentamini composti da 5 cubi ciascuno;
- 5 Tetramini composti da 4 cubi ciascuno;
- 6 Minimini composti da 1, 2 o 3 cubi ciascuno *(fig. 1)*.

• Il Penta

Un Penta è un insieme di più pezzi del gioco, che riempie perfettamente la superficie del tavoliere delimitata dal righello. Spostando progressivamente il righello, la superficie dei Penta da realizzare aumenta: dal Penta 3 che occupa 15 caselle del tavoliere fino al Penta 7 che le occupa tutte (in questo caso il righello viene tolto dal tavoliere).

• Le carte Sfida

Le carte Sfida indicano i pezzi che i giocatori devono utilizzare per realizzare il primo Penta della sfida. Tutte le carte Sfida si usano a coppie. Le 2 carte della stessa coppia hanno in comune: lo stesso colore del bordo, lo stesso colore dello sfondo, lo stesso numero e la stessa lettera (per le carte Sfida che propongono 3 serie di duelli).
Le 48 carte Sfida formano 9 serie di carte con 9 bordi di colori diversi.
I bordi colorati corrispondono a 4 livelli di difficoltà:
- facile: bordo giallo, bordo verde e bordo marrone;
- medio: bordo blu e bordo rosso;
- difficile: bordo viola e bordo nero;
- avanzato: bordo rosa e bordo grigio.

SCOPO DEL GIOCO

Per ottenere dei punti, i 2 giocatori devono realizzare il più rapidamente possibile dei Penta.

PREPARAZIONE

Ogni giocatore mette davanti a sé il proprio tavoliere da gioco e il proprio righello. I 19 pezzi del gioco sono disposti al centro del tavolo. I giocatori decidono un livello di difficoltà e prendono le carte Sfida corrispondenti. Ognuno colloca il proprio righello sul proprio tavoliere:
- tra i numeri 3 e 4 per le carte con bordo giallo, verde e marrone (Penta 3);
- tra i numeri 4 e 5 per le carte con bordo blu, rosso, viola, nero, rosa e grigio (Penta 4).

Uno dei 2 giocatori prende a caso una carta Sfida tra quelle con il bordo dello stesso colore e sceglie una delle due facce.
L'altro giocatore deve prendere la carta Sfida corrispondente (stesso bordo, stesso colore di sfondo e stesso numero. Esempio: carta 3 e carta 3'). Per le carte Sfida che propongono 3 serie di duelli, i giocatori scelgono la stessa sfida (A, B o C).
Quindi, ogni giocatore prende i pezzi del gioco rappresentati sulla propria carta.

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

1) Al «Via» inizia la prima sfida.
Chi realizza più velocemente il Penta, cioè chi riesce per primo a riempire perfettamente, con tutti i suoi pezzi, la superficie del tavoliere delimitata dal righello, ottiene un punto.

2) Il giocatore che ha perso la prima sfida sceglie un Pentamino (pezzo composto da 5 cubi) rimasto sul tavolo e lo dà al suo avversario, che fa altrettanto.

3) Ogni giocatore sposta il proprio righello di una tacca.

4) Al «Via», utilizzando i pezzi del suo primo Penta e il Pentamino ricevuto dall'avversario, ogni giocatore realizza il suo nuovo Penta. Il vincitore di questa seconda sfida guadagna 1 punto.

5) Si procede allo stesso modo per realizzare i Penta successivi: aggiunta di un Pentamino scelto dall'avversario e spostamento di una tacca del righello o rimozione di quest'ultimo per i Penta 7.

Il giocatore che totalizza il punteggio più alto vince la prima manche.

• Per seconda manche, ogni giocatore capovolge la sua carta Sfida (quella della prima manche) e gioca con i pezzi rappresentati sul nuovo lato. La manche si svolge, come la precedente, in diverse sfide successive.

• Per la terza e ultima manche, i 2 giocatori si scambiano la carta e scelgono uno stesso colore dello sfondo. Ogni giocatore prende i propri pezzi e la manche ha inizio.

FINE DELLA PARTITA

Il vincitore della partita è il giocatore che ha vinto il maggior numero di manches.
È possibile vedere un esempio di partita sul retro della scatola.

VARIANTI

• SFIDA GENITORI/FIGLI

Alcune carte Sfida consentono di bilanciare le sfide genitori/figli giocando su due livelli di difficoltà diversi. In questa variante, l'adulto inizia sempre con un Penta 4 e il bambino con un Penta 3.
- Il bambino sceglie una carta con bordo giallo o con bordo marrone ed anche una stella (✱), un cerchio (●) o un triangolo (▲).
- L'adulto è obbligato a prendere la carta con bordo rosso o blu e lo stesso colore dello sfondo e lo stesso simbolo di quella del bambino.
- Il bambino mette il suo righello tra i numeri 3 e 4 del tavoliere e inizia la sua prima sfida con un Penta 3.
- L'adulto mette il suo righello tra i numeri 4 e 5 del tavoliere e inizia la sua prima sfida con un Penta 4.

La sfida può iniziare.

• SFIDE 3D

Con le carte dal bordo a scacchi bianchi e neri con sfondo rosa, giallo e blu (3 sfide per carta).

I 2 giocatori si accordano su uno dei 3 colori dello sfondo e prendono le due carte corrispondenti (ad esempio, le 2 carte con sfondo blu).

1) La manche inizia con la prima sfida della carta (ad esempio, per le carte con sfondo blu, le prime sfide hanno i numeri 4 e 4').
2) Ogni giocatore, a turno, sceglie e dà all'avversario prima 1 Pentamino, poi 1 Tetramino , finché uno dei due ha 4 Pentamini + 2 Tetramini e l'altro 4 Pentamini + 3 Tetramini.
3) A questo punto, ciascun giocatore prende i Minimini rappresentati sulla sua carta.
4) Al «Via» inizia la partita: il primo giocatore che costruisce un parallelepipedo di 3x3x4 vince la prima manche.

La rivincita e l'eventuale bella si giocano rispettivamente con la seconda e la terza sfida della carta .

• SOLITARIO

- Solitario in 3d

Con le carte dal bordo a scacchi bianchi e neri con sfondo beige.
Scegliere una carta e un numero di sfida. Prendere i pezzi del gioco indicati sulla carta e costruire un parallelepipedo rispettando le dimensioni specificate in alto a sinistra della carta.

- Sfida in solitario

Con le carte dal bordo a scacchi neri e rosa con sfondo bianco.
5 sfide: Alternanza modalità 3D e modalità puzzle.

1) Scegliere una carta e un colore di sfida, prendere i pezzi del gioco indicati sulla carta e costruire un parallelepipedo di 3x3x3;
2) Aggiungere ai pezzi del gioco il pezzo X o Y (pezzo composto da 3 cubi) e realizzare un Penta 6 (si utilizza una tavola e un righello);
3) Spostare il righello di una tacca, aggiungere un Pentamino rimasto libero e realizzare un Penta 7;
4) Aggiungere un pezzo V e costruire un parallelepipedo di 3x3x4;
5) Con tutti i pezzi rimanenti, costruire un secondo parallelepipedo di 3x3x4.

Con le carte Sfida Penta 4, dal bordo blu, rosso, viola, nero, rosa e grigio.
Scegliere una carta Sfida Penta 4, aggiungere ai pezzi della carta 3 Pentamini e un pezzo Minimino V, quindi costruire un parallelepipedo di 3x3x4.

• DAI 3 ANNI

Katamino Due è anche un gioco di ingegno e costruzione per avvicinare i più piccoli alla geometria e stimolare la motricità fine e l'immaginazione.
Si può giocare in 3 modi diversi:

- Puzzle

Proporre ai bambini di riprodurre in piano i modelli presentati nel libretto e provare a immaginare altre composizioni.

- Costruzioni 3D

Costruire, da soli o in compagnia, le figure tridimensionali presentate nel libretto e provare a crearne di nuove.

- Gioco di equilibrio

A turno, i giocatori mettono un pezzo in equilibrio sul precedente: l'ultimo giocatore che posa un pezzo senza far crollare la costruzione è il vincitore.

• ALTRE VARIANTI

Rinnovate il piacere del gioco e affrontate nuove sfide, da soli o in compagnia, scaricando gratuitamente molte altre varianti per tutte le età.
Scoprite la magia del Cubo Houdini, l'immaginario del Tangram Houdini, le sfide estreme con duelli in 3D, la variante Multicubo e i suoi rompicapo, senza dimenticare i numerosi modelli di originali costruzioni da realizzare...

appuntamento su : www.gigamic.com

ATTENZIONE ! Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Contiene piccoli elementi che possono essere ingeriti. Conservare le informazioni e l'indirizzo per future reference. ® & © 2012 Gigamic

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ: 8 Πεντόμινο, 5 Τετρόμινο, 6 Μινίμινο, 2 ταμπλό, 2 κινούμενα διαχωριστικά, 48 κάρτες Προκλήσεων διπλής όψεως, 12 3D κάρτες διπλής όψεως.

• Τα κομμάτια

Τα 19 κομμάτια είναι συνδυασμοί κύβων:

- Τα 8 Πεντόμινο αποτελούνται από 5 κύβους,
- Τα 5 Τετρόμινο αποτελούνται από 4 κύβους,
- Τα 6 Μινίμινο αποτελούνται από 1, 2 ή 3 κύβους (εικ.1).

• Η Πέντα

Η Πέντα είναι ένα σύνολο από κομμάτια τα οποία ταιριάζουν ακριβώς στην περιοχή που καθορίζει το διαχωριστικό. Μετακινώντας το διαχωριστικό, αυξάνει και η επιφάνεια των Πέντα: από την Πέντα 3 η οποία γεμίζει 15 θέσεις στο ταμπλό έως την Πέντα 7 που γεμίζει όλο το ταμπλό (σε αυτή την περίπτωση το διαχωριστικό αφαιρείται από το ταμπλό)

• Οι κάρτες Πρόκλησης

Οι κάρτες Πρόκλησης λένε στον παίκτη ποια κομμάτια πρέπει να χρησιμοποιήσει για να δημιουργήσει την πρώτη Πέντα της μονομαχίας. Όλες οι κάρτες Πρόκλησης έρχονται σε ζευγάρια. Δυο κάρτες σε ένα ζευγάρι μοιράζονται: το ίδιο χρώμα περιγράμματος, το ίδιο χρώμα στο υπόβαθρο, τον ίδιο αριθμό και το ίδιο γράμμα (για τις κάρτες πρόκλησης που προσφέρουν τη δυνατότητα 3 σετ μονομαχιών).

Οι 48 κάρτες Πρόκλησης σχηματίζουν 9 σειρές καρτών με 9 διαφορετικού χρώματος περιγράμματα.

Τα χρώματα στα περιγράμματα αντιστοιχούν σε 4 επίπεδα δυσκολίας:

- Εύκολο: κίτρινο, πράσινο και καφέ περίγραμμα,
- Μέτριο: μπλε και κόκκινο περίγραμμα,
- Δύσκολο: μοβ και μαύρο περίγραμμα,
- Πολύ δύσκολο: ροζ και γκρι περίγραμμα

ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Οι 2 παίκτες συμπληρώνουν Πέντας όσο πιο γρήγορα μπορούν για να συγκεντρώσουν πόντους.

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ:

Κάθε παίκτης τοποθετεί ένα ταμπλό με το διαχωριστικό του μπροστά του. Τα 19 κομμάτια τοποθετούνται στο κέντρο του τραπεζιού. Οι παίκτες αποφασίζουν το επίπεδο δυσκολίας και παίρνουν τις ανάλογες κάρτες Προκλήσεων. Κάθε παίκτης τοποθετεί το διαχωριστικό στο ταμπλό του

• Ανάμεσα στους αριθμούς 3 και 4 για τις κάρτες με κίτρινο, πράσινο και καφέ περίγραμμα (Πέντα 3),

• Ανάμεσα στους αριθμούς 4 και 5 για τις κάρτες με μπλε, κόκκινο, μοβ, μαύρο, ροζ και γκρι περίγραμμα (Πέντα 4)

Ένας από τους δυο παίκτες παίρνει μια τυχαία κάρτα Πρόκλησης από τις κάρτες με το ίδιο χρώμα περιγράμματος και επιλέγει μια από τις δυο πλευρές.

Ο άλλος παίκτης πρέπει να πάρει την ανάλογη κάρτα Πρόκλησης (ίδιο περίγραμμα, ίδιο χρώμα στο υπόβαθρο, και ίδιο αριθμό. Παράδειγμα: κάρτα 3 και κάρτα 3'). Για τις κάρτες Πρόκλησης που προσφέρουν τη δυνατότητα 3 σετ μονομαχιών, οι παίκτες επιλέγουν το ίδιο γράμμα (A, B ή C). Στη συνέχεια κάθε παίκτης παίρνει τα κομμάτια που φαίνονται στην κάρτα του.

ΠΩΣ ΠΑΙΖΕΤΑΙ ΕΝΑΣ ΓΥΡΟΣ

1) Ένας από τους παίκτες λέει «Πάμε» και ξεκινάει η 1η μονομαχία. Ο παίκτης που θα ολοκληρώσει πιο γρήγορα την Πέντα του, με άλλα λόγια θα τη γεμίσει πλήρως, χρησιμοποιώντας όλα τα κομμάτια στο χώρο που ορίζει το διαχωριστικό του, κερδίζει 1 πόντο.

2) Ο παίκτης που χάνει την πρώτη μονομαχία επιλέγει ένα Πεντόμινο (κομμάτι αποτελούμενο από 5 κύβους) που βρίσκεται στο τραπέζι και το δίνει στον αντίπαλό του, ο οποίος στη συνέχεια κάνει το ίδιο.

3) Κάθε παίκτης μετακινεί το διαχωριστικό του μια θέση προς τα πάνω.

4) Ένας από τους παίκτες λέει «Πάμε» και οι παίκτες, χρησιμοποιώντας τα κομμάτια που είχαν στην πρώτη Πέντα συν το Πεντόμινο που τους δόθηκε από τον άλλο παίκτη προσπαθούν να συμπληρώσουν τη νέα Πέντα. Ο νικητής της 2ης μονομαχίας κερδίζει 1 πόντο.

5) Ακολουθήστε τα ίδια βήματα για να συμπληρώσετε τις επόμενες Πέντας: κάθε φορά προσθέτετε ένα Πεντόμινο που σας έδωσε ο αντίπαλός σας και μετακινείτε το διαχωριστικό μια θέση προς τα πάνω, αφαιρώντας το για την Πέντα 7.

Ο παίκτης που θα μαζέψει τους περισσότερους πόντους κερδίζει τον πρώτο γύρο.

• Για τον δεύτερο γύρο, κάθε παίκτης γυρίζει την κάρτα Πρόκλησής του (του πρώτου γύρου) στην άλλη της πλευρά και παίζει με τα κομμάτια που φαίνονται. Ο γύρος κυλάει όπως και πριν, με μια σειρά διαδοχικών μονομαχιών.

• Για τον τρίτο και τελευταίο γύρο οι 2 παίκτες ανταλλάσσουν τις κάρτες τους και επιλέγουν το ίδιο χρώμα υπόβαθρου. Κάθε παίκτης παίρνει τα κομμάτια του και ξεκινάει ο γύρος.

ΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Νικητής του παιχνιδιού είναι ο παίκτης που μάζεψε τους περισσότερους πόντους. Δείτε και το παράδειγμα στο πίσω μέρος του κουτιού.

ΠΑΡΑΛΛΑΓΕΣ

• ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ ΑΝΑΜΕΣΑ ΣΕ ΓΟΝΕΙΣ ΚΑΙ ΠΑΙΔΙΑ

Κάποιες από τις κάρτες Πρόκλησης σας επιτρέπουν να ισορροπήσετε τη μονομαχία ανάμεσα σε ένα γονέα και ένα παιδί, παίζοντας με διαφορετικά επίπεδα δυσκολίας. Με αυτή την παραλλαγή, ο ενήλικος πάντα ξεκινάει με μια Πέντα 4 και το παιδί με μια Πέντα 3.

- Το παιδί επιλέγει μια κάρτα με κίτρινο ή καφέ περίγραμμα που περιέχει το σύμβολο του αστεριού (✱), ένα κύκλο (●) ή ένα τρίγωνο (▲).
- Ο ενήλικος πρέπει να πάρει μια κάρτα με κόκκινο ή μπλε περίγραμμα με το ίδιο χρώμα στο υπόβαθρο και το ίδιο σύμβολο.
- Το παιδί τοποθετεί το διαχωριστικό του ανάμεσα στους αριθμούς 3 και 4 στο ταμπλό του, και ξεκινάει την 1η μονομαχία με μια Πέντα 3.
- Ο ενήλικος τοποθετεί το διαχωριστικό του ανάμεσα στους αριθμούς 4 και 5 στο ταμπλό του, και ξεκινάει την 1η μονομαχία με μια Πέντα 4.

Η μονομαχία μπορεί να ξεκινήσει.

• 3D ΜΟΝΟΜΑΧΙΕΣ
Παίζονται με τις κάρτες που έχουν το Ασπρόμαυρο περίγραμμα σκακιέρας και ροζ, κίτρινο και μπλε υπόβαθρο (3 μονομαχίες ανά κάρτα).

Οι 2 παίκτες συμφωνούν σε ένα από τα τρία χρώματα υπόβαθρου και παίρνουν δυο αντίστοιχες κάρτες (για παράδειγμα τις δυο κάρτες με μπλε υπόβαθρο).
1) Η «μάχη» ξεκινάει με την πρώτη μονομαχία της κάρτας (για παράδειγμα, στις κάρτες με το μπλε υπόβαθρο, οι πρώτες προκλήσεις είναι οι 4 και 4')
2) Κάθε παίκτης με τη σειρά, επιλέγει 1 Πεντόμινο και στη συνέχεια 1 Τετρόμινο και τα δίνει στον αντίπαλό του, μέχρις ότου ο ένας παίκτης να έχει 4 Πεντόμινο και 2 Τετρόμινο και ο άλλος 4 Πεντόμινο και 3 Τετρόμινο.
3) Κατόπιν κάθε παίκτης παίρνει τα Μινίμινο που αναγράφονται στην κάρτα του.
4) Ένας από τους παίκτες λέει «Πάμε» και το παιχνίδι ξεκινάει: ο πρώτος παίκτης που θα καταφέρει να κατασκευάσει ένα παραλληλεπίπεδο διαστάσεων 3x3x4 κερδίζει την πρώτη «μάχη».
Το δεύτερο παιχνίδι και ο τελικός παίζονται με τη 2η και 3η αντίστοιχα μονομαχία της κάρτας.

• ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΓΙΑ ΕΝΑΝ
- Παιχνίδι 3D για έναν
Παίζεται με τις κάρτες που έχουν Ασπρόμαυρο περίγραμμα σκακιέρας και μπεζ υπόβαθρο. Επιλέξτε μια κάρτα και ένα αριθμό πρόκλησης. Πάρτε τα κομμάτια που φαίνονται στην κάρτα και κατασκευάστε ένα παραλληλεπίπεδο που ταιριάζει σε διαστάσεις με ότι αναγράφει πάνω αριστερά η κάρτα.
- Πρόκληση για έναν
Παίζεται με τις κάρτες που έχουν Μαύρο και Ροζ περίγραμμα σκακιέρας και άσπρο υπόβαθρο. Υπάρχουν 5 προκλήσεις, εναλλασσόμενες ανάμεσα στο 3D και το γρίφο.
1) Επιλέξτε μια κάρτα Πρόκλησης και ένα χρώμα, πάρτε τα κομμάτια που φαίνονται στην κάρτα και κατασκευάστε ένα παραλληλεπίπεδο 3x3x3.
2) Προσθέστε το X ή Y κομμάτι στα κομμάτια σας (κομμάτι αποτελούμενο από 3 κύβους) και ολοκληρώστε μια Πέντα 6 (χρησιμοποιήστε ένα ταμπλό και ένα διαχωριστικό).
3) Αφαιρέστε το διαχωριστικό, προσθέστε ένα Πεντόμινο που δεν έχει χρησιμοποιηθεί και ολοκληρώστε μια Πέντα 7.
4) Προσθέστε ένα V κομμάτι και κατασκευάστε ένα παραλληλεπίπεδο 3x3x4.
5) Με όλα τα εναπομείναντα κομμάτια, κατασκευάστε ένα δεύτερο παραλληλεπίπεδο 3x3x4.

Με την Πέντα 4, κάρτες Πρόκλησης με κόκκινο, μπλε, μοβ, μαύρο, ροζ και γκρι περίγραμμα
Επιλέξτε μια κάρτα Πρόκλησης Πέντα 4, προσθέστε 3 Πεντόμινο και 1 Μινίμινο σχήματος V στα κομμάτια που έχετε στο χέρι σας και κατασκευάστε ένα παραλληλεπίπεδο 3x3x4.

• ΓΙΑ ΗΛΙΚΙΕΣ 3 ΕΤΩΝ ΚΑΙ ΑΝΩ
Το Katamino Duo είναι επίσης ένα παιχνίδι δεξιοτεχνίας και κατασκευών, το οποίο θα σας βοηθήσει να φέρετε τα παιδιά πιο κοντά στη γεωμετρία και να τα παροτρύνετε να χρησιμοποιήσουν τη φαντασία και τη δημιουργικότητά τους.
Μπορείτε να παίξετε με τρεις διαφορετικούς τρόπους:

- Γρίφοι
Ζητήστε από τα παιδιά να δημιουργήσουν τα δισδιάστατα μοντέλα που φαίνονται στο βιβλίο ή επινοήστε και καινούργια!

- 3D Κατασκευές
Χτίστε μόνοι σας ή ομαδικά τις τρισδιάστατες φιγούρες που φαίνονται στο βιβλίο ή επινοήστε και καινούργιες!

- Παιχνίδι ισορροπίας
Προσπαθήστε ο ένας μετά τον άλλο να ισορροπήσετε ένα κομμάτι πάνω από ένα άλλο. Ο τελευταίος παίκτης που θα τοποθετήσει επιτυχώς κομμάτι πριν το κατασκεύασμα καταρρεύσει είναι ο νικητής!

• ΑΛΛΕΣ ΠΑΡΑΛΛΑΓΕΣ
Ανακαλύψτε ξανά την αγάπη σας για τα παιχνίδια και αντιμετωπίστε νέες προκλήσεις, αλλά και νέους τρόπους να χρησιμοποιήσετε το Katamino Duo, μόνοι ή ομαδικά, επισκεπτόμενοι τη σελίδα www.gigamic.com !

ΠΡΟΣΟΧΗ! Ακατάλληλο για παιδιά κάτω των 3 ετών, γιατί περιέχει μικρά κομμάτια. Κρατήστε αυτές τις πληροφορίες και τη διεύθυνση για μελλοντική χρήση.

® & © 2012 Gigamic

A DOBOZ TARTALMA: 8 db pentominó, 5 db tetrominó, 6 db miniminó, 2 db játéktábla, 2 db mozgatható hasáb a játéktér meghatározásához, 48 kétoldalas feladatkártya, 12 db kétoldalas 3D kártya

• A játékelemek
A 19 elem egymás mellé helyezett kockákból állnak össze.
8 pentominó (5 kockából álló alakzat)
5 tetrominó (4 kockából álló alakzat)
6 miniminó (1, 2 vagy 3 kockából álló alakzat)

• A Penta
A Penta több pentominó együttese, amely teljesen kitölti a határoló hasáb által kijelölt játékterületet. A határoló hasáb elmozdításával a létrehozandó Penták területe növekszik, kezdve a Penta 3-mal, amellyel 15 négyzetnyi területet lehet kitölteni a játéktáblán, a Penta 7-ig, amely már kitölti a teljes játéktáblát.

• A feladatkártyák
Feladatkártyák határozzák meg, hogy a játékosoknak melyik elemeket kell felhasználniuk ahhoz, hogy létrehozzák a párbaj első Pentáját. A feladatkártyák párban vannak. Egy kártyapárnak megegyezik a keret- és háttérszíne, illetve ugyanaz a betű- és számjelölés látható rajtuk (az A, B és C betűk egy-egy párbaj kártyakészletét jelzik).
A 48 feladatkártya 9 különböző sorozatot képez 9 különböző keretű kártyával.
A keretek színei jelzik a 4 különböző nehézségi szintet:

- kezdő szint: sárga, zöld és barna keret
- közép szint: kék és piros keret
- haladó szint: lila és fekete keret
- profi szint: rózsaszín és szürke keret

A JÁTÉK CÉLJA

A játékosok igyekeznek a lehető leggyorsabban összeállítani a Pentákat, hogy pontokat szerezzenek.

ELŐKÉSZÜLETEK:

Mindkét játékos maga elé helyez egy játéktáblát és egy játéktér-beállító hasábot. A 19 elemet helyezzük el az asztal közepére. A játékosok megegyeznek az adott játék nehézségi szintjében, majd kiválasztják a megfelelő szintű feladatkártyákat. Mindkét játékos elhelyezi a határoló hasábot a játéktábláján a feladatkártya keretszíne által meghatározott helyre:
• sárga, zöld és barna szín esetén a 3-as és 4-es mezők közé (Penta 3),
• kék, piros, lila, fekete, rózsaszín és szürke szín esetén a 4-es és 5-ös mező közé (Penta 4).

Az egyik játékos kiválaszt véletlenszerűen egyet a megfelelő keretszínű feladatkártyák közül. Ezután a másik játékos is kikeresi a kiválasztott kártya párját a sajátjai közül (megegyező keretszínű, hátterű és számú kártyát, pl. 3 és 3'). A 3 párbajkészletet kínáló feladatkártyák közül a játékosok ugyanazt a párbajt (A, B vagy C) választják. Ez után a játékosok magukhoz veszik az asztal közepére helyezett elemek közül a kártyájukon feltüntetett elemeket.

A JÁTÉK MENETE

1) „Mehet!" felkiáltással elkezdődik a verseny.
Az a játékos, aki a gyorsabban rakja ki a Pentáját a játéktábláján, tehát az összes elem felhasználásával kitöltötte a játéktáblája hasábbal határolt területét, 1 pontot kap.
2) Az a játékos, aki elveszti az első párbajt, választ egy pentominót (5 kockából álló formát) az asztal közepéről, és átadja az ellenfelének, aki ezután ugyanezt teszi.
3) Mindkét játékos egy sorral feljebb mozdítja a játéktér határoló elemét.
4) Az ismételt „Mehet!" felkiáltás után az első Pentához felhasznált összes elem és az ellenfelétől kapott pentomimó felhasználásával mindkét játékos megpróbálja ismét elsőként kirakni a saját Pentáját elsőként kirakni. Ennek a második fordulónak a nyertese szintén kap 1 pontot.
5) Ismételjük meg az előző lépést a következő Penták kirakásához is: az ellenfelünk által nekünk választott pentominót adjuk a készletünkhöz, és a játékteret határoló hasábot is helyezzük át (vagy vegyük ki, hogy elkészülhessen a Penta 7).
A legtöbb pontot szerző játékos nyeri meg az első fordulót.

• A második forduló legelején mindkét játékos megfordítja az első fordulóban használt feladatkártyáját, és a feltüntetett elemek felhasználásával játszik tovább. A forduló menete megegyezik az első forduló szabályaival, egymást követő párbajokkal.

• A harmadik és utolsó forduló előtt a játékosok kicserélik a feladatkártyáikat, és kiválasztják ugyanazt a háttérszínt. Minden játékos magához veszi a megfelelő elemeket, és kezdődhet a forduló.

A JÁTÉK VÉGE

A játékot az nyeri, aki a legtöbb kört megnyerte. Lásd a példát a doboz hátoldalán.

JÁTÉKVÁLTOZATOK

• PÁRBAJ GYEREKEK ÉS SZÜLŐK KÖZÖTT
Bizonyos feladatkártyák lehetőséget biztosítanak arra is, hogy gyerek és szülő kiegyenlített esélyekkel játszhasson egymás ellen. Ebben a variációban a szülők minden esetben Penta 4-gyel kezdenek, míg a gyerekek Penta 3-mal.

- A gyermek kiválaszt egy sárga vagy barna keretű kártyát a következő jelekkel ellátottak közül: csillag (✱), kör (●), háromszög (▲).
- A szülő a kék vagy piros kártyák közül választ olyat, amelynek a háttérszíne és a jele megegyezik a gyerek által választott kártyáéval.
- A gyermek játéktér határoló hasábját a 3-as és 4-es mező közé helyezi, és az első párbajt Penta 3-mal kezdi.
- A szülő a játéktér határoló hasábját a 4-es és 5-ös mező közé helyezi, és az első párbajt Penta 4-gyel kezdi.

Indulhat a játék!

• 3D-S PÁRBAJOK

Ehhez a variációhoz a fekete-fehér kockás keretű, rózsaszín, sárga és kék hátterű kártyákat használjuk.

A játékosok megegyeznek, hogy melyik háttérszínű kártyákkal fognak játszani (pl. két kék hátterű kártyával).

1) A játék a kártya első párbajával indul (pl. a kék hátterű kártyán az első feladatok a 4 és 4' jelzéssel vannak ellátva).
2) A játékosok felváltva kiválasztanak 1-1 pentominót és tetrominót, és átadják ezeket az ellenfelüknek egészen addig, amíg az egyik játékosnak össze nem gyűlik 4 pentominója és 2 tetrominója, a másik játékosnak pedig 4 pentominója és 3 tetrominója.
3) Ezután a játékosok magukhoz veszik a kártyán feltüntetett miniminóikat.
4) A „Mehet!" kiáltással kezdődik a játék.. Aki elsőként épít egy 3×3×4-es hasábot, megnyeri az első fordulót.
5) A következő fordulót és a döntő mérkőzést a fentiek szerint játsszák le a játékosok a kártyán található második és harmadik párbaj szerint.

EGYSZEMÉLYES JÁTÉK

- Egyszemélyes 3D-s játék

A fekete-fehér kockás keretű, drapp hátterű kártyákat használjuk. Válasszunk ki egy kártyát és egy feladatszámot. Vegyük magunkhoz a kártyán feltüntetett elemeket, és építsük meg a kártya bal oldalán feltüntetett méretű hasábot.

- Egyszemélyes feladatok

A fekete és rózsaszín kockás keretű, fehér hátterű kártyákat használjuk. Az 5 feladat során hol 3D, hol kirakós feladatot kell megoldanunk.

1) Válasszunk ki egy feladatkártyát, vegyük magunkhoz a kártyán feltüntetett elemeket, majd próbáljunk megépíteni egy 3×3×3-as hasábot.
2) Tegyünk a többi nálunk lévő elem mellé egy X vagy Y elemet a már meglévő elemeinkhez (ezek 3 kockából álló elemek) és rakjunk ki egy Penta 6-ost (ehhez szükségünk lesz egy játéktáblára és egy játéktér-határolóra).
3) Mozdítsuk egy sorral feljebb a játéktér-határolónkat, adjuk a már meglévő elemeinkhez hozzá egy pentominót, és rakjunk ki egy Penta7-est.
4) A V elem hozzáadásával építsünk meg egy 3×3×4-es hasábot.
5) Az összes többi elem felhasználásával építsünk meg egy második 3×3×4-es hasábot.

A Penta 4-hez használt kék, piros, lila, fekete, rózsaszín és szürke keretű kártyákkal. Vegyük magunkhoz a kártyán látható elemeket, továbbá 3 pentominót és 1 V alakzatú mimiminót, majd ezekkelépítsünk meg egy 3×3×4-es hasábot.

3 ÉVES KORTÓL

A Kataminó Duo bevezetést nyújt a kisebb gyermekek számára a geometria és az alakzatok térbeli elhelyezésének világába. A játék fejleszti a gyermekek finommotorikus képességeit, fantázia- és alkotókészségeit.

- Kirakó játék (puzzle)

Kérjük meg gyermekünket, hogy rakja ki 2D-ben a füzetkében található alakzatokat, majd próbáljunk meg kitalálni és megépíteni néhány újabbat is!

- 3D építés

Építse meg egyedül vagy csoportosan a füzetkében látható 3D figurákat, és hozzon létre újakat az elemek felhasználásával!

- Egyensúlyozó játék

A játék elemeinek egymásra való felhelyezésével építsünk tornyot. Az a játékos, aki utoljára tudott felhelyezni egy elemet, mielőtt ledőlt volna a torony, megnyeri a játékot.

Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!

® & © 2012 Gigamic

OBSAH: 8 Pentomin, 5 Tetromin, 6 Minimin, 2 herní desky, 2 pohyblivé přepážky Pravidla, 48 oboustranných karet zadání, 12 oboustranných karet 3D úloh.

• Hrací kameny
19 kamenů (každý je složen z několika kostek):
- 8 Pentomin každé se skládá z 5 kostek;
- 5 Tetromin každé se skládá ze 4 kostek;
- 6 Minimin každé se skládá z 1, 2 nebo 3 kostky *(fi g 1.)*.

• Penta
Penta je skupina několika hracích kamenů, které zcela vyplní hrací plochu vytvořenou pohyblivou přepážkou. Tím, že opakovaně posuneme pohyblivou přepážku, bude se plocha postupně zvětšovat: od Penta 3, kdy se vyplní 15 polí hrací desky, až do Penta 7, kdy se bude vyplňovat celá hrací deska (pohyblivá přepážka se na hrací plochu vůbec neumístí).

• Karty zadání
Karty zadání určují, které kameny musí hráči použít, aby dokončili první zadání v duelu. Všechny karty zadání jsou v párech. Obě karty dvojice se shodují barvou obrysu, barvou pozadí, mají stejné číslo a stejné písmeno (každá dvojice představuje možnost až tří duelů).
Všech 48 karet zadání tvoří 9 sérii karet s 9 různě barevnými okraji.
Barva okraje udává čtyři úrovně obtížnosti:
- Snadná: žlutý okraj, zelený okraj a hnědý okraj;
- Střední: modrý okraj a červený okraj;
- Těžké: fialový okraj a černý okraj;
- Expert: růžový okraj a šedý okraj.

CÍL HRY

Při hře dvou hráčů je cílem co nejrychleji vyplnit daný prostor pomocí kostek penta.

PŘÍPRAVA HRY:

Každý hráč umístí před sebe jednu hrací desku a pohyblivou přepážku. Hrací kameny se umístí doprostřed stolu. Hráči si zvolí obtížnost a vyberou si odpovídající karty zadání. Poté umístí svojí pohyblivou překážku na patřičné místo herního plánu:
• mezi čísly 3 a 4 pro žluté, zelené a hnědé uvedených karet (Penta 3);
• mezi čísly 4 a 5 pro modré, červené, fialové, černé, růžové a šedé uvedených karet (Penta 4).

Jeden z hráčů vybere z karet zadání stejné barvy náhodně jednu a určí jednu ze dvou stran.
Druhý hráč si musí mít odpovídající kartu zadání (stejný obrys, stejnou barvu pozadí a stejné číslo. Příklad:. Karta 3 a karta 3 «). Pro karty zadání, které nabízejí 3 možnosti soubojů, si hráči zvolit stejné písmeno (A, B nebo C).
Pak si každý hráč vezme kameny uvedené na své kartě.

JAK SE HRAJE KOLO.

1) Na slovo ‘Start’ začíná první duel.

Hráč, který zadání vyřeší jako první, (naskládá tedy všechny vybrané dílky do vyhrazeného prostoru hrací desky) získává 1 bod.

2) Hráč, který prohraje první souboj, vybere ze zásoby na stole Pentomino (kus složený z 5 kostek) a dá ho svému soupeři, ten pak udělá totéž.

3) Oba hráči posunou své pohyblivé přepážky o jednu úroveň výše.

4) Na slovo «Start», za použití všech kamenů z jeho prvního Penta a Pentomina které dostal od svého soupeře, snaží se hráč vyřešit jako první úlohu. Vítěz tohoto duelu získá 1 bod.

5) Opakujte stejné kroky, aby splnily tyto Pentas: přidat Pentomino zvolené soupeřem a posuňte pohyblivou překážku o jeden stupeň nebo ji odebrte pro Pentas 7.

Hráč, který získá nejvíce bodů, vyhrává první kolo.

• Pro druhé kolo, každý hráč otočí svou kartu zadání (z prvního kola), a hraje s vyobrazenými kameny. Kolo probíhá jako první, v několika po sobě jdoucích duelech.

• Na třetí a poslední kolo si oba hráči vymění své karty a zvolí stejnou barvu pozadí. Každý hráč si vezme patřičné herní kameny a kolo může začít.

KONEC KOLA

Vítězem utkání je osoba, která vyhrála více kol. Viz příklad na zadní straně krabice.

VARIANTY

• PRO RODIČE S DĚTMI
Některé z karet zadání vám umožní vyrovnat souboje mezi rodiči a dětmi tím, že hrají s dvěma různými obtížnostmi zadání. V této variantě dospělý vždy začíná s Penta 4 a dítě s Penta 3.
- Dítě si vybere kartu se žlutým nebo hnědým okrajem označenou hvězdičkou (✱), kolečkem (●) nebo trojúhelníkem (▲).
- Dospělý si vybere kartu s červeným nebo modrým okrajem se stejnou barvou pozadí a se stejným symbolem.
- Dítě umístí svoji přepážku mezi čísla 3 a 4 na jeho herním plánu a začíná první souboj s Penta 3.
- Dospělý umístí svoji přepážku mezi čísla 4 a 5 na jeho herním plánu a začíná první souboj s Penta 4.

Souboj může začít.

• 3D DUEL

3D duel se hraje s kartami zadání, které mají černobíle šachovnicový okraj a růžové, žluté nebo modré pozadí se 3 duely na kartu. Hráči si vyberou dvojici karet se stejnou barvou pozadí (např. dvě karty s modrým pozadím).
1) Hra začíná prvním duelem na kartě (například pro karty s modrým pozadím mají první zadání čísla 4 a 4»).
2) Hráči střídavě dávají protihráči 1 Pentomino, poté 1 Tetromino, a to tak dlouho, dokud jeden z hráčů nemá 4 Pentomina + 2 Tetromina a druhý 4 Pentomina + 3 Tetrominos.
3) Každý hráč si poté vezme Minimina uvedené na své kartě.
4) Na slovo 'Start' hra začne: první hráč, který vytvoří hranol o rozměrech 3x3x4 vyhrává první kolo.
Druhé a třetí kolo se hraje s 2. a 3. duelem na kartě zadání.

• SÓLO HRA

- Solo 3D hra

S kartami, které mají černé a bílé šachovnice obrys a béžová pozadí. Vyberte si kartu a na výzvu číslo. Vezměte kameny uvedené na kartě a stavte kvádr, který odpovídá specifikaci v levém horním rohu karty.

- Solo výzva

S kartami, které mají černé a růžové šachovnice obrys a bílá pozadí. 5 výzvy: Přepínání mezi 3D režimu a puzzle mód.

1) Vyberte si kartu zadání a barvu, vezměte si kameny uvedené na kartě a postavte hranol o rozměru 3 x 3 x 3;
2) Přidejte ke svým kamenům kámen X nebo Y (složený ze 3 kostek) a dokončete Penta 6 (při hře použijte jednu hrací desku a jednu přepážku);
3) Přesuňte přepážku o jedno pole, přidejte Pentomino, které nebylo ve hře a dokončete Penta 7;
4) Přidejte kámen V a postavte hranol 3 x 3 x 4;
5) Ze všech zbývajících kamenů postavte druhý hranol o rozměrech 3 x 3 x 4.

S Penta 4, modrými, červenými, fialovými, černými, růžovými a šedými kartami zadání
Vyberte si Penta 4 kartu zadání, přidejte 3 Pentomina a 1 V Minimino kámen a společně s kameny z vaší karty pak postavte hranol o rozměrech 3 x 3 x 4.

• HRA PRO DĚTI OD 3 LET

Katamino Duo je také kreativní a stavební hra, která umožní představit nejmenším dětem základy geometrie a posílí jejich jemné motorické schopnosti a představivost.
Hru můžete hrát třemi různými způsoby:

- Puzzle

Požádejte děti, aby společně s vámi vytvářeli 2D objekty podle předloh uvedených v brožuře, nebo podle vlastní fantazie.

- 3D stavby

Stavte sami nebo ve skupině 3D stavby podle předloh v brožuře, nebo podle vlastní fantazie.

- Hra na rovnováhu

Střídavě si berte kameny a umisťujte je navrch na předchozí. Poslední hráč, který umístí kámen na vrchol stavby dříve, než spadla, zvítězil.

VAROVÁNÍ! Není vhodné pro děti do 3 let, protože malé části by ji mohly spolknout. Udržujte tyto informace a adresy pro případné budoucí použití.

® & © 2012 Gigamic

ZAWARTOŚĆ: 8 Pentaminów, 5 Tetrominów, 6 Miniminów, 2 plansze, 2 suwaki do wyznaczania granicy pola gry na planszy, 48 dwustronnych kart pojedynków, 12 dwustronnych kart 3D.

• Elementy gry

W zestawie znajduje się 19 elementów, które składają się ze stykających ze sobą kostek:
- 8 Pentaminów, każdy zbudowany z 5 kostek ułożonych obok siebie;
- 5 Tetrominów, każdy zbudowany z 4 kostek ułożonych obok siebie;
- 6 Miniminów, każdy zbudowany z 1, 2 lub 3 kostek ułożonych obok siebie *(rys. 1)*.

• Penta

Penta to grupa kilku pentaminów, które są idealnie wpasowane w pole gry wyznaczone przez suwak. Obszar gry będzie się zwiększać wraz z przesuwaniem suwaka, np. zaczynając od Penty 3, która obejmuje obszar 15 pól na planszy aż do Penty 7, która zapełni całą planszę (wówczas usuwa się suwak z planszy).

• Karty pojedynków

Karty pojedynków określają, jakie elementy gracz musi przesunąć, aby ułożyć pierwszy układ. Wszystkie karty pojedynków występują w parach. Cechy wspólne obu kart to: ten sam kolor konturu, ten sam kolor tła, ta sama liczba i ta sama litera (karty pojedynków dają możliwość rozegrania 3 pojedynków).
48 kart pojedynków składają się z 9 serii kart o 9 różnych kolorach konturu.
Kolory konturu odpowiadają 4 poziomom trudności:
- łatwy: żółty, zielony oraz brązowy;
- średni: niebieski i czerwony;
- trudny: fioletowy i czarny;
- expert: różowy i szary.

CEL GRY

Celem obu graczy jest zdobycie punktów za ułożenie Pent w możliwie najkrótszym czasie.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Każdy gracz kładzie przed sobą planszę oraz suwak. Na środku stołu gracze rozkładają 19 elementów gry. Uczestnicy decydują się na dany poziom trudności i biorą odpowiednie karty pojedynków. Następnie umieszczają suwaki na swoich planszach:
- pomiędzy cyframi 3 i 4 przy kartach: żółtych, zielonych i brązowych (Penta 3);
- pomiędzy cyframi 4 i 5 przy kartach niebieskich, czerwonych, fioletowych, czarnych, różowych i szarych (Penta 4).

Jeden gracz losuje kartę pojedynku spośród kart o tym samym kolorze konturu. Następnie wybiera stronę karty, którą zechce ją wyłożyć.
Drugi gracz bierze odpowiednią kartę pojedynku (o tym samym konturze, w tym samym kolorze tła i z tą samą cyfrą. Przykład: karta 3 oraz 3'). Jeśli gracz wylosuje kartę dającą możliwość rozegrania 3 pojedynków, gracze muszą wybrać ten sam rodzaj pojedynku (A, B lub C). Następnie gracze biorą elementy gry, które są pokazane na ich kartach.

PRZEBIEG RUNDY

1) Na słowo „Start" zaczyna się pierwszy pojedynek.
Osoba, która ułoży Pentę najszybciej, czyli zapełni cały obszar zaznaczony przez suwak za pomocą posiadanych elementów gry, otrzyma 1 punkt.
2) Osoba, która przegra pierwszy pojedynek wybiera ze stołu Pentamin (element składający się z 5 sześcianów) i daje go przeciwnikowi. Drugi gracz robi to samo.
3) Każdy gracz przesuwa swój suwak o jedno nacięcie w górę.
4) Na słowo „Start" gracze układają kolejną łamigłówkę, używając wszystkich elementów z pierwszej Penty oraz Pentamina otrzymanego od przeciwnika. Osoba, która wygra drugi pojedynek otrzyma 1 punkt.
5) Należy wykonać te same kroki, aby ukończyć następujące układy: przy Penta 7 należy dodać Pentaminy otrzymane od przeciwnika i przesunąć suwak o jedno nacięcie lub go usunąć.

Pierwszą rundę wygrywa osoba, która zdobędzie najwięcej punktów.

• W rundzie drugiej gracze odwracają swoje karty pojedynków (te z rundy pierwszej) i grają pokazanymi na nich elementami. Runda druga przebiega tak samo, jak pierwsza, w której odbywa się kilka pojedynków.
• W rundzie trzeciej i czwartej gracze wymieniają karty i wybierają ten sam kolor tła. Każdy gracz bierze swoje elementy i rozpoczyna się runda.

KONIEC MECZU

Zwycięzcą zostaje osoba, która wygra większą ilość rund.

ALTERNATYWNA ROZGRYWKA

• POJEDYNKI POMIĘDZY RODZICAMI I DZIEĆMI

Niektóre karty pojedynków pozwalają zrównoważyć różnice pomiędzy rodzicami i dziećmi, dając możliwość wyboru dwóch poziomów trudności. W tej wersji gry rodzic zawsze zaczyna z Penta 6, a dziecko z Penta 3.
- Dziecko wybiera kartę z żółtym lub brązowym konturem z gwiazdką (✱), kółkiem (●) lub trójkątem (▲).
- Dorosły musi wziąć kartę z czerwonym lub niebieskim konturem o tym samym kolorze tła i tym samym symbolu.
- Dziecko umieszcza swój suwak pomiędzy cyframi 3 i 4 na swojej planszy i rozpoczyna pojedynek z Penta 3.
- Dorosły umieszcza swój suwak pomiędzy cyframi 4 i 5 na swojej planszy i rozpoczyna pojedynek z Penta 4.

W tym momencie można zacząć pojedynek.

• POJEDYNKI 3D

Pojedynki 3D są pojedynkami z kart z konturem w biało-czarną szachownicę oraz z tłem w kolorach: różowym, żółtym i niebieskim (3 pojedynki na jednej karcie).

Gracze dogadują się, co do jednego z trzech kolorów tła i biorą dwie odpowiednie karty (np. dwie karty z niebieskim tłem).

1) Partię zaczyna się od pierwszej karty pojedynku (np. na kartach z niebieskim tłem pierwsze pojedynki mają numery 4 i 4').
2) Gracze na zmianę wybierają najpierw Pentamin 1, później Tetromin 2 i dają je przeciwnikowi do momentu, w którym jeden gracz będzie miał 4 Pentaminy + 2 Tetrominy, a drugi 4 Pentaminy + 3 Tetrominy.
3) Następnie każda osoba bierze Miniminy przedstawione na swojej karcie.
4) Gra rozpoczyna się na słowo „Start". Pierwszą partię wygra osoba, która jako pierwsza zbuduje równoległościan 3x3x4.

Druga i decydująca partia rozgrywane są odpowiednio, jak drugi i trzeci pojedynek z karty.

• GRA SOLO

- Gra solo 3D

Gra solo 3D rozgrywana kartami o konturze w biało-czarną szachownicę i beżowym tle. Należy wybrać kartę i cyfrę pojedynku. Następnie gracz bierze elementy przedstawione na karcie i buduje równoległościan odpowiadający wymiarom pokazanym w lewym górnym rogu karty.

- Pojedynek solo

Gra rozgrywana kartami o konturze w biało-różową szachownicę i białym tle. 5 pojedynków: wersja 3D i puzzle.

1) Gracz wybiera kartę pojedynku i kolor, bierze elementy pokazane na karcie i buduje równoległościan 3x3x3.
2) Do swoich elementów gracz dodaje element X lub Y (składający się z 3 sześcianów) i uzupełnia Penta 6 (używa się jednej planszy i jednego suwaka).
3) Gracz usuwa suwak, dodaje nieużywany Pentamin i układa Penta 7.
4) Gracz dodaje element oznaczony V i buduje równoległościan 3x3x4.
5) Ze wszystkich pozostałych elementów należy ułożyć drugi równoległościan 3x3x4.

Przy Penta 4, kartach pojedynków o kolorach: niebieskim, czerwonym, fioletowym, czarnym, różowym i szarym, należy wybrać kartę pojedynku Penta 4, dołożyć do swoich elementów 3 Pentamina i 1 Minimin w kształcie V, a następnie zbudować równoległościan 3x3x4.

• GRA DLA DZIECI OD 3 LAT

Katamino Duo jest także grą, dzięki której można wprowadzać najmniejsze dzieci w świat geometrii i zachęcić je do wykorzystania ich świetnych umiejętności motorycznych oraz wyobraźni.

Dzieci mogą grać na trzy sposoby:

- Puzzle

Dorosły prosi dzieci, aby odtworzyły modele dwuwymiarowe pokazane w książeczce i spróbowały stworzyć wspólnie swoje własne układy!

- Budowle 3D

Dzieci budują, pojedynczo lub wspólnie, budowle 3D pokazane w książeczce i próbują stworzyć swoje własne układy!

- Gra na równowagę

Dzieci na zmianę dokładają elementy do budowli, kładąc je na górę poprzedniego dokładanego elementu! Osoba, która jako ostatnia dołoży element zanim budowla się przewróci zostaje zwycięzcą!

• POZOSTAŁE WERSJE

Odkryj swoje zamiłowanie do gier i podejmij nowe wyzwania, w pojedynkę lub w grupie, ściągając darmowo szeroki wachlarz pozostałych wersji dostosowanych do każdego wieku.
Odkryj magię Houdini Cube, wymyślonego świata Tangram Houdini, ekstremalnych wyzwań na pojedynki 3D, Multicube z zagadkami oraz wiele innych oryginalnych budowli, które można stworzyć...

wejdź na: www.gigamic.com

OSTRZEŻENIE ! Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Zawiera małe elementy, które mogłyby zostać połknięte.

® & © 2012 Gigamic

ВМІСТ: 8 Пентаміно, 5 Тетраміно, 6 Мініміно, 2 ігрових поля, 2 бар'єри для обмеження вибраного ігрового поля, 48 двосторонніх карток із завданнями, 12 двосторонніх 3D-карток.

• **Елементи**

19 ігрових елементів складаються із взаємозалежних квадратів:

- 8 Пентаміно складаються з 5 квадратів;
- 5 Тетраміно складаються з 4 квадратів;
- 6 Мініміно складаються з 1, 2 або 3 квадратів (рис. 1).

• **Пента**

Пента - це група з декількох ігрових елементів, що точно заповнює поле прямокутної форми, обмежене бар'єром. При послідовному зрушуванні ігрового бар'єру, площа для Пент буде збільшуватися: від Пенти 3, яка займає 15 квадратів на полі, до Пенти 7, яка займає все поле (при цьому ігровий бар'єр забирається з поля).

• **Картки із завданнями**

Картки із завданнями показують гравцеві, які елементи він повинен використовувати для того, щоб закінчити першу Пенту в грі. Всі картки з завданнями парні. Дві картки з однієї пари визначаються однаковими кольором контуру, кольором фону, номером і літерою (для карток із завданнями, які передбачують 3 дуелі). 48 карток із завданнями формують 9 серій карток з 9 різнокольоровими контурами.

Кольори контуру відповідають 4 рівням складності:

- Легкий: жовтий, зелений і коричневий контур;
- Середній: блакитний і червоний контур;
- Складний: фіолетовий і чорний контур;
- Експертний: рожевий і сірий контур.

МЕТА ГРИ

2 гравця повинні закінчити Пенту якнайшвидше для збирання балів.

ХІД ГРИ

Кожен гравець розміщує своє ігрове поле та бар'єр для його обмеження перед собою. 19 ігрових елементів знаходяться по центру стола. Гравці визначаються з рівнем складності і беруть відповідні картки із завданнями. Гравці ставлять бар'єри для обмеження на свої ігрові поля:

• між номерами 3 і 4 для легкого рівня складності: жовтий, зелений і коричневий контур карток (Пента 3);

• між номерами 4 і 5 для середнього, складного і експертного рівнів: блакитний, червоний, фіолетовий, чорний, рожевий і сірий контур карток (Пента 4).

Один з двох гравців всліпу вибирає картку із завданням з карток з однаковим кольором контуру та вибирає одну з двох сторін.

Інший гравець повинен взяти відповідну картку із завданням (такі ж колір контуру, фон і номер; наприклад: картка 3 і картка 3'). Для карток із завданнями, які передбачають 3 дуелі, гравці вибирають той же етап (A, B або C). Потім кожен гравець бере ігрові елементи, які намальовані на його картці.

ЯК ГРАЄТЬСЯ РАУНД

1) За командою «Старт» починається перша дуель.

Гравець, який закінчує свою Пенту швидше, іншими словами, заповнює її повністю, використовуючи всі свої елементи, без площі, огородженою бар'єром, отримує 1 бал.

2) Гравець, який програє у першій дуелі, з решти ігрових елементів, що залишились на столі, вибирає Пентаміно (елемент з 5 квадратів) і дає його своєму опонентові, який потім робить те ж саме.

3) Кожен гравець пересуває свій бар'єр для обмеження на один щабель.

4) За командою «Старт», використовуючи всі елементи з першої Пенти та Пентаміно, отримане від суперника, кожен гравець закінчує свою нову Пенту. Переможець другої дуелі отримує бал.

5) Повторіть ті ж дії для виконання наступних Пент: додайте Пентаміно, яке вибрав Ваш супротивник, і перемістіть бар'єр для обмежень на один щабель або приберіть його для Пенти 7.

Гравець, який отримує більшого всього балів, виграє перший раунд.

• Для другого раунду, кожен гравець перевертає свою картку із завданням (з першого раунду) і грає зазначеними елементами. Раунд проходить, як і минулий, у декількох послідовних дуелях.

• Для третього і останнього раунду обидва гравці міняють свою картку на картку з таким же фоновим кольором. Кожен гравець бере свої елементи, і раунд може починатися.

КІНЕЦЬ ГРИ

Переможець - гравець, який виграв більшу кількість раундів. Дивіться приклад на зворотному боці коробки.

ВАРІАНТИ ГРИ

• **ЗБАЛАНСУВАННЯ ГРИ МІЖ БАТЬКАМИ І ДІТЬМИ**

Деякі картки з завданнями можуть допомогти збалансувати дуелі між батьками та дітьми за допомогою гри з двома різними рівнями складності. У цьому випадку, дорослий завжди починає з Пенти 4, а дитина з Пенти 3.

- Дитина вибирає картку з жовтим або коричневим контуром із зірочкою (✱), кругом (●) або трикутником (▲).
- Дорослий бере картку з червоним або блакитним контуром з таким же фоновим кольором і символом.
- Дитина розміщує бар'єр для обмеження між номерами 3 і 4 на своєму ігровому полі і починає першу дуель з Пенти 3.
- Дорослий розміщує бар'єр для обмеження між номерами 4 і 5 на своєму ігровому полі і починає першу дуель з Пенти 4.

Дуель може починатися.

• 3D ДУЕЛІ

Гра проходить за допомогою карток з чорно-білими контурами і рожевим, жовтим або блакитним фоном (3 дуелі на картку).
Гравці вибирають один з трьох кольорових фонів і беруть дві відповідні картки (наприклад, дві картки з блакитним фоном).

1) Гра починається з першої картки дуелі (наприклад, для карток із блакитним фоном, перші завдання містять номери 4 і 4').
2) Кожен гравець, у свою чергу, обирає 1 Пентаміно потім 1 Тетраміно і дає їх своєму опоненту, тоді у одного гравця буде 4 Пентаміно + 2 Тетраміно і в іншого 4 Пентамін + 3 Тетраміно.
3) Потім кожен гравець бере Мініміно вказане на його картці.
4) За командою «Старт» гра починається: гравець, який першим побудує паралелепіпед 3 × 3 × 4, виграє першу дуель.

Друга дуель і наступні граються у відповідності з другою і третьою дуелями картки.

• ПРАВИЛА ДЛЯ ОДНОГО ГРАВЦЯ

- Правила 3D-гри для одного гравця

Використовуються картки з чорно-білим контуром і бежевим фоном. Виберіть картку і номер завдання. Візьміть ігрові елементи, зазначені на картці, і побудуйте паралелепіпед, який відповідає розмірам зазначеним у верхньому лівому кутку картки.

- Правила гри для одного гравця

Використовуються картки з чорним, рожевим контуром і білим фоном. 5 завдань: Від 3D-режима до режима головоломки.

1) Виберіть картку із завданнями та колір, візьміть елементи, зазначені на картці, і побудуйте паралелепіпед 3 x 3 x 3;
2) Додайте X або Y елемент (елемент складається з 3 квадратів) і виконайте Пенту 6 (використовується одне ігрове поле і один бар'єр для обмежень);
3) Перемістіть бар'єр для обмежень на один щабель, додайте Пентаміно, яке не було ще використано, і завершіть Пенту 7;
4) Додайте V елемент і побудуйте паралелепіпед 3 × 3 × 4;

• ВІКОМ ВІД 3-Х РОКІВ

Katamino Duo також допомагає вивчати маленьким дітям геометричні фігури та розвивати їх моторику й уяву.
Ви можете грати трьома різними способами:

- Пазли

Попросіть дітей відтворити 2D-моделі, зазначені в буклеті, і спробуйте створити кілька різних моделей разом!

- 3D конструкції

Збирайте самостійно або в компанії 3D-фігури, зазначені в буклеті, і створюйте свої!

- Гра-баланс

Домагайтеся стійкості елементів на вершині: гравець, який останнім розмістив елемент на вершині до падіння конструкції, вважається переможцем!

• ІНШІ ВАРІАНТИ

Відкрийте для себе Вашу любов до гри та знайдіть для себе нові завдання, самостійні або для групи, за допомогою безкоштовного завантаження широкого спектра варіацій для будь-якого віку.
Відкрийте для себе магію Куба Гудіні, уявний світ Танграму Гудіні, екстремальні завдання для 3D-дуелей, зміни Мультікуба та його загадки, і не забувайте про багато оригінальних структур, які можна побудувати...

www.gigamic.com

® & © 2012 Gigamic

CONȚINE: 8 Pentominos, 5 Tetrominos, 6 Miniminos, 2 table de joc, 2 benzi ajustabile/ reglabile, 48 de cărți de joc Provocare cu două fețe, 12 cărți 3D cu două fețe.

• **Piesele**

Cele 19 piese de joc sunt construite din cuburi alăturate:

- 8 Pentaminos formate din câte 5 cuburi fiecare;
- 5 Tetrominos formate fiecare din câte 4 cuburi;
- 6 Miniminos formate din 1, 2 sau din 3 cuburi fiecare (vezi figura 1).

• **Penta**

Penta este o colecție compusă din diferite piese de joc care, alăturate, umplu în mod perfect suprafața creată de tăblițele reglabile. Mutând în mod repetat benzile pe tăblița de joc, suprafața în care Penta poate fi creat, se mărește: de la Penta 3 care umple 15 căsuțe de pe tablă, până la Penta 7 care va ocupa tot spațiul de pe tabla de joc (în acest caz, banda este înlăturată cu totul).

• **Cărțile Provocare**

Cărțile Provocare ne spun ce piese trebuie să mutăm ca să completăm primul Penta al rundei. Cărțile Provocare sunt perechi. Două astfel de cărți care formează o pereche, au în comun: culoarea conturului, culoarea de pe fundal, numărul și litera inscripționate pe ele (pentru Cărțile care oferă posibilitatea a 3 seturi de duel). Cele 48 de cărți Provocare formează 9 serii cu 9 culori de contur diferite. Culorile contururilor corespund celor 4 niveluri de dificultate:

- Ușor: contur galben, verde sau maro;
- Mediu: contur albastru și roșu;
- Greu: contur mov și negru;
- Expert: contur roz și gri.

SCOPUL JOCULUI

Cei 2 jucători completează Penta-uri pe cât de rapid posibil, pentru a acumula puncte.

PREGĂTIREA JOCULUI:

Fiecare dintre noi își așează tăblița de joc și banda pentru reglat dimensiunea ei, în dreptul său. Cele 19 piese de joc sunt așezate în mijlocul mesei. Alegem un nivel de dificultate și luăm cărțile Provocare corespunzătoare. Așezăm rigla pe tabla de joc:

• între numerele 3 și 4 pentru cărțile cu conturul galben, verde și maro (Penta 3);

• între 4 și 5 pentru cărțile cu conturul albastru, roșu, mov, negru, roz și gri (Penta 4).

Unul dintre noi va lua o carte Provocare la întâmplare dintre cărțile cu aceeași culoare de contur și îi alege una dintre fețe.

Celălalt jucător va trebui să ia cartea Provocare corespunzătoare (același contur, aceeași culoare de fundal și același număr. Exemplu: cartea 3 și cartea 3'). Pentru cărțile care oferă posibilitatea pentru 3 seturi de duel, vom alege același duel (A, B sau C). Apoi fiecare dintre noi va lua piesa arătată pe cartea sa.

CUM SE JOACĂ O RUNDĂ.

Cum se joacă o rundă

1. La cuvântul "Start", primul duel începe.

Acela dintre noi care își finalizează primul Penta, cu alte cuvinte îl completează, folosindu-și toate piesele în zona marcată de banda reglabilă, câștigă 1 punct.

2. Primul jucător care pierde un duel, alege un Pentamino (piesă compusă din 5 cuburi) de pe masa de joc și o dă adversarului care apoi face același lucru.
3. Fiecare dintre noi mută banda reglabilă un nivel mai sus.
4. La auzul cuvântului "Start", folosindu-ne toate piesele de la primul Penta, precum și Pentamino primit de la adversar, încercăm să completăm noul Penta. Câștigătorul celui de-al doilea duel, primește 1 punct.
5. Repetăm aceiași pași pentru a completa Penta-urile care urmează: adăugăm Pentamino pe care ni-l dă adversarul și mutăm rigla un nivel mai sus sau o dăm deoparte pentru Penta 7.

Acela dintre noi care a reușit să adune cele mai multe puncte, câștigă runda.

- Pentru runda a doua, fiecare jucător își întoarce cartea Provocare (din prima rundă) și joacă cu piesele care sunt ilustrate. Runda începe ca cea precedentă, cu câteva dueluri succesive.
- Pentru a treia și ultima rundă, schimbăm cărțile între noi și alegem aceeași culoare de fundal. Fiecare dintre noi își ia piesele și astfel jocul poate începe.

FINALUL JOCULUI

Învingător este acela care a câștigat în cele mai multe runde. Vezi exemplul de pe spatele cutiei.

VARIANTE

- **ÎNTRECERE ÎNTRE PĂRINȚI ȘI COPII**

Unele dintre cărțile Provocare permit dueluri între un părinte și un copil, presupunând două niveluri diferite de dificultate. În această variantă a jocului, adultul va începe întotdeauna cu Penta 4, iar copilul cu Penta 3.

- Copilul alege o carte cu un contur galben sau maro, având ca simbol o stea (✱), un cerc (●)sau un triunghi (▲).
- Adultul trebuie să ia o carte cu un contur roșu sau albastru, dar cu aceeași culoare de fundal și cu același simbol inscripționat.
- Copilul așează banda reglabilă între numerele 3 și 4 de pe tăblița de joc și începe primul duel cu un Penta 3.
- Adultul își poziționează banda sa reglabilă între numerele 4 și 5 de pe tabla de joc și începe și el astfel primul duel cu un Penta 4.

Duelul poate începe.

- **DUELURI 3D**

Jucăm cu cărțile care au contur în tablă de șah, alb și negru, și pe fundal culorile roz, galben și albastru (3 dueluri pentru fiecare carte).
Cădem de acord asupra culorilor de pe fundal și luăm două cărți corespunzătoare (de exemplu cele două cărți cu fundal de culoare albastră).
1. Jocul începe cu primul duel de cărți (de exemplu, pentru cărțile cu fundal albastru, prima provocare se referă la numerele 4 și 4').
2. Fiecare dintre noi, pe rând, alege un Pentamino, apoi un Tetromino, și le oferă oponentului său, și tot așa, până când unul dintre noi va avea 4 Pentamoni și 2 Tetromino, iar celălalt 4 Pentamino și 3 Tetromino.
3. Apoi vom lua, fiecare dintre noi, piesele Minimono indicate de cartea noastră.
4. La anunțul "Start", jocul începe: primul jucător care reușește să construiască un paralelipiped de 3x3x4, câștigă prima rundă.
Al doilea joc și runda decisivă din final, le vom juca cu al doilea și al treilea duel indicat de carte.

- **JOC SOLO**

- **Solo 3D**

Jucăm cu cărțile care au contur în tablă de șah, alb cu negru, și un fundal bej.
Alegem o carte și un număr de provocare. Luăm piesele de joc indicate de carte și construim un paralelipiped care corespunde dimensiunilor specificate în partea stângă, sus, a cărții.

- **Provocare Solo**

Jucăm cu cărțile care au modelul conturului în formă de tablă de șah, negru cu roz, și culoarea de fundal albă. 5 provocări: trecem de la 3D, la puzzle.
1. Alegem o culoare și o carte Provocare, luăm piesele indicate de carte și construim un paralelipiped de 3x3x3;
2. Adăugăm piesa X sau Y (piesă formată din 3 cuburi) la cele pe care le avem deja și completăm un Penta 6 (o singură tăbliță de joc și o singură bandă care reglează dimensiunile tablei, sunt folosite);
3. Mutăm banda un nivel mai departe, adăugăm un Pentamino care nu a mai fost folosit și completăm un Penta 7;
4. Adăugăm o piesă în V și construim un paralelipiped de 3x3x4;
5. Cu piesele rămase, construim un al doilea paralelipiped de 3x3x4.

Jucăm cu Penta 4, cărțile Provocare cu contur albastru, roșu, mov, negru, roz sau gri. Alegem o carte Provocare pentru Penta 4, adăugăm 3 Pentamino și o piesă Minimino în formă de V la piesele pe care le avem deja, indicate de cartea aleasă, și apoi construim un paralelipiped de 3x3x4.

- **DE LA 3 ANI ÎN SUS**

Katamino Duo este de asemenea un joc de construcție și talent, care îi poate introduce și pe copiii mai mici în tainele geometriei și îi poate încuraja să-și folosească cele mai fine aptitudini motorii și imaginația.

- **PUZZLE**

Să rugăm un copil să reproducă în 2D, modelele ilustrate în cartea de instrucțiuni și să încercăm să creăm împreună noi astfel de modele!

- **CONSTRUCȚII 3D**

Să construim de unii singuri, sau împreună cu prietenii, figurile 3D ilustrate în cartea de instrucțiuni și să îndraznim să creăm și altele noi!

- **JOC DE ECHILIBRU**

Pe rând, încercăm punem piese una peste cealaltă și să le menținem în echilibru: ultimul dintre noi care așează o piesă în vârf înainte ca structura să cedeze și construcția să cadă, este învingător!

- **ALTE VARIANTE**

Redescoperă plăcerea de a te juca și de a te lăsa provocat, singur sau împreună cu prietenii. Putem descărca gratuit numeroase modele variate și accesibile pentru toate vârstele.

Descoperă magia Cubului Houdini, lumea imaginară a Tangram Houdini, provocări extreme cu dueluri 3D, variații de Multicube și enigmele sale și să nu uităm mulțimea de structuri originale pe care vom putea să le construim…
pe www.gigamic.com

ATENȚIE! Nu se recomandă copiilor sub 3 ani deoarece conține piețe mici ce pot fi ingerate.

® & © 2012 Gigamic

SADRŽAJ: 8 Pentaminos, 5 Tetraminos, 6 Minimonos, 2 table za igranje, 2 graničnika, 48 dvostranih kartica Izazova, 12 dvostranih 3D kartica.

- **Delovi za igru**

Igra ima 19 delova koji su sastavljeni od manjih kockica
- 8 Pentaminos-a svaki sastavljen od 5 kockica
- 5 Tetraminos-a svaki sastavljen od 4 kockice
- 6 Minimonos-a svaki sastavljen od 1, 2 ili 3 kockice (slika 1)

- **Penta**

Penta predstavlja polje na tabli za igranje koje je ograničeno graničnikom koje treba popuniti pomoću delova za igru. Pomeranjem graničnika povećava se prostor koji treba da se ispuni: od Pente 3 koja predstavlja deo table od 15 polja do Pente 7 koja predstavlja celu tablu za igranje (u ovom slučaju graničnik se otklanja iz igre)

- **Kartice Izazova**

Kartice Izazova određuju koje ćete delove za igru koristiti za popunjavanje prve Pente u duelu. Sve kartice Izazova imaju svoj par. Dve kartice u istom paru dele: istu boju oivičene linije oko karte, istu boju pozadine, isti broj i isto slovo (tako kartice Izazova mogu da se koriste u 3 seta duela koji slede). Ima ukupno 48 kartica Izazova iz 9 serija kartica koje su oivičene pomoću 9 različitih boja.
Spoljašnje linije na karticama predstavljaju 4 nivoa težine:
- Lako: žuta, zelena i braon spoljna linija
- Srednje teško: plava i crvena spoljna linija
- Teško: ljubičasta i crna spoljna linija
- Ekspert: pink i siva spoljna linija

CILJ IGRE

2 igrača se takmiče ko će što pre popuniti svoju Pentu i tako zaraditi što više poena.

POČETAK IGRE

Svaki igrač stavlja svoju tablu za igranje i svoj graničnik ispred sebe. 19 delova za igru se stavlja na sredinu stola. Igrači određuju na kom nivou težine žele da igraju i uzimaju kartice Izazova oivičene odgovarajućim bojama. Svaki igrač stavlja graničnik na svoju tablu za igru:

- između brojeva 3 i 4 za žutu, zelenu i braon oivičenu karticu (Penta 3)

- između brojeva 4 i 5 za plavu, crvenu, ljubičastu, crnu, pink i sivu oivičenu karticu (Penta 4)

Jedan od igrača bira nasumice jednu karticu Izazova iz kartica težine koju su igrači odabrali i bira stranu karte koju želi da igra. Drugi igrač bira karticu koja je par kartici koju je odabrao prvi igrač (karticu koja je oivičena istom bojom, iste boje kartice i istog broja. Primer: karticu 3 i karticu 3'). Za kartice Izazova koje nude set od 3 duela, igrači biraju iste duele (A,B ili C). Svaki igrač uzima delove za igru koji su pokazani na kartici.

KAKO SE IGRA RUNDA

1) Na reč „START" počinje prvi duel. Igrač koji prvi kompletira svoju Pentu, takoreći popuni tablu za igru koja je ograničena sa graničnikom sa svim delovima za igru koje ima osvaja 1 poen.
2) Igrač koji je izgubio prvi duel bira jedan Pentaminos (deo za igru sastavljen od 5 manjih kockica) i daje ga protivniku koji radi isto to.
3) Svaki igrač pomera graničnik za jedno polje
4) Na reč „START", koristeći sve delove za igru iz prve Pente plus Pentaminos koji je dobio od protivnika, svaki igrač popunjava svoju Pentu. Pobednik osvaja 1 poen.
5) Ovaj proces se ponavlja 4 puta, sve dok se ne završi Penta 7 (prazna tabla za igru bez graničnika)

Igrač koji je osvojio više poena dobija 1. rundu

• U drugoj rundi, svaki igrač okreće karticu Izazova (iz prve runde) na suprotnu stranu i igra sa delovima za igru koji su prikazani na ovoj strani. Runda se odigrava isto kao i prethodna, u više duela.
• U 3. rundi, igrači menjaju svoje kartice Izazova međusobno i biraju istu boju pozadine. Svaki igrač uzima nove delove za igru, koji su prikazani na kartici, i runda može da počne.

KRAJ MEČA

Pobednik meča je igrač koji osvoji više rundi. Vidi primer na pozadini kutije.

VARIJANTE

IZAZOVI IZMEĐU RODITELJA I DECE
Neke kartice Izavova dozvoljavaju da se dueli između roditelja i dece izbalansiraju tako što igrači igraju na dva različita nivoa težine. U ovoj varijanti igre odrasla osoba uvek počinje igru sa Penta 4 a dete sa Penta 3 poljem.

- Dete bira karticu Izazova oivičenu žutom ili braon bojom koje imaju simbol zvezde (✱) kruga (●) ili trougla (▲).
- Zatim odrasla osoba bira karticu Izazova oivičenu crvenom ili plavom bojom, obojenu istom bojom koju je odabralo i dete i istog simbola.
- Dete pozicionira svoj graničnik između brojeva 3 i 4 na svojoj tabli za igru i počinje 1. duel sa Penta 3 poljem.
- Odrasla osoba pozicionira svoj graničnik između brojeva 4 i 5 na svojoj tabli za igru i počinje 1 duel sa Penta 4 poljem.

Duel može da počne.

• 3D DUELI

Ovi dueli se igraju pomoću kartica Izazova koje su oivičene crnim i belim kockicama (kao šahovska table) i imaju pink, žutu i plavu pozadinu (3 duela po kartici).

Igrači se dogovore oko 3 pozadinske boje i svako uzima po 2 odgovarajuće kartice (primer: po 2 kartice sa plavom pozadinom)

1) Igra počinje sa prvim duelom kartica (primer: za prvu karticu sa plavom pozadinom, brojevi na karticama su 4 i 4')
2) Svaki igrač, u svom, potezu odabira 1 Pentaminos i 1 Tetraminos i daje ih svom protivniku, i tako sve dok jedan igrač ne bude imao 4 Pentaminosa + 2 Tetraminosa a drugi igrač ima 4 Pentaminosa + 3 Tetraminosa
3) Svaki igrač uzima Minimonose kao što su prikazani na karticama.
4) Na reč „START" igra počinje: prvi igrač koji sagradi paralelopiped dimenzija 3 x 3 x 4 (kocka nepravilnog oblika) pobeđuje 1. rundu.

2 runda i odlučujuća 3 runda se igraju pomoću 2 i 3 duela kartica.

• SOLO IGRA

- Solo 3D igra
Se igraju pomoću kartica Izazova koje su oivičene crnim i belim kockicama i imaju bež pozadinu. Izaberite karticu i broj izazova. Uzmute delove za igru koji su prikazani na kartici i izgradite paralelopiped koji odgovara dimenzijama sa kartice.

- Solo Izazov
Se igra pomoću kartica Izazova koje su oivičene crnim i belim kockicama i imaju belu pozadinu. Ukupno 5 izazova: prebacivanjem između 3D i puzzle načina igranja.

1) Izaberite karticu Izazova i boju, uzmi delove za igru koji su prikazani na kartici Izazova i izgradi paralelopiped dimenzija 3 x 3 x 3;
2) Dodaj X i Y delove za igru (sastavljeni od 3 kockice) i završi Penta 6 (koristi se jedna tabla za igru i jedan graničnik);
3) Sklonite graničnik iz igre, dodaj Pentaminos koji se trenutno ne koristi i završi Penta 7;
4) Dodaj V deo za igru i izgradi paralelopiped dimenzija 3 x 3 x 4;
5) Pomoću svih ostalih delova za igru napravi drugi paralelopiped dimenzija 3 x 3 x 4.

Pomoću Pente 4, plavo, ljubičasto, pink i sivo oivičene kartice Izazova
Izaberi Penta 4 kartice Izazova, dodaj 3 Pentaminos i 1 V-oblika Minimonos delove za igru, delovima koji su ti oslikani na karticama Izazova i sagradi paralelopiped dimenzija 3 x 3 x 4.

• ZA UZRAST 3+ GODINA

Katamino Duo je konstruktivna igra koja upoznaje najmlađu decu sa geometrijom i podstiče ih da koriste svoje motorne veštine i maštu.

Igru mozete igrati na tri načina:

- Puzzle
Cilj je da dete napravi u 2D formatu modele koji se nalaze u knjižici i da proba da napravi neke nove!

- 3D Konstukcije
Cilj je sagraditi, sam ili u grupi, 3D modele iz knjižice i da se sagrade neke nove

- Igra Balansiranja
Svaki igrač ređa po jedan komad za igru u vis - jedan na drugi , naizmenično.
Pobednik je onaj igrač koji je stavio poslednji komad pre nego što se konstrukcija sruši.

• DRUGE VARIJANTE

Ponovo otkri ljubav prema igrama i probaj nove izazove, sam ili u društvu, a možeš ih besplatno skinuti putem interneta. Veliki broj igara za sve uzraste. Okusi magiju Houdini Cube, imaginarni svet Tangram Houdini, ekstremne izazove u 3D varijanti, rešite Multicube zagonetke i nemojte zaboraviti mnoge originalne oblike koje možete sagraditi.

Posetite: www.gigamic.com

UPOZORENJE ! Nije pogodno za decu mlađu od 3 godine jer sitni delovi igre mogu da se progutaju. Čuvajte ovu informaciju i adresu za buduće reference.

® & © 2012 Gigamic

MÄNGU OSAD

8 pentaminot, 5 tetraminot, 6 miniminot, 2 mängulauda, 2 liigutatavat mänguala piirdepulka, 48 ülesandekaarti, 12 kahepoolset 3D-kaarti.

Tükid

19 erineva kujuga tükki koosnevad kõik justkui kõrvuti paigutatud kuubikutest:

- 8 pentaminot koosnevad igaüks viiest kuubikust.
- 5 tetraminot koosnevad igaüks neljast kuubikust.
- 6 miniminot koosnevad kas ühest, kahest või kolmest kuubikust (joonis 1).

Penta

Penta on tükkide kogum, millega saab täielikult ära täita piirdepulgaga tekitatud mänguala. Penta 3 on 15 ruudu suurune, penta 7 täidab aga kogu mänguala (piirdepulka ei kasutata).

Ülesandekaardid

Ülesandekaardid näitavad, milliseid tükke on mängijal vaja, et penta kokku panna. Kaarte saab paaridesse jagada serva värvi, tausta värvi, tükkide arvu või kaardil oleva tähe järgi. 48 kaarti moodustavad seega 9 kaardiseeriat, igaühes 9 kaarti. Serva värv näitab raskusastet:

- Lihtsad ülesanded: kollane, roheline ja pruun.
- Keskmine ülesanded: sinine ja punane.
- Rasked ülesanded: lilla, must.
- Meistritase: roosa ja hall.

EESMÄRK

Mängijad püüavad punktide teenimiseks vastasest kiiremini pentasid moodustada.

ETTEVALMISTUS

Kumbki mängija võtab mängulaua koos piirdepulgaga enda ette. 19 mängutükki asetatakse laua keskele. Lepitakse kokku raskusastmes ja võetakse kõik vastavad ülesandekaardid. Piirdepulk seatakse mängulaual positsioonile vastavalt kaardile:

- 3 ja 4 vahele (penta 3) kui kaart on kollase, rohelise või pruuni servaga.
- 4 ja 5 vahele (penta 4) kui kaart on sinise, punase, musta, halli või roosa servaga.

Üks mängija tõmbab valitud ülesandekaartide seast kaardi ning valib, kumba kaardi poolt ta kasutab. Teine mängija otsib pakist sama serva- ja taustavärvi ning kokkulangeva numbriga kaardi (näiteks kaart 3 ja kaart 3'). Kui kaardil on näidatud mitu duelli, valivad mõlemad mängijad sama duelli (A, B või C). Seejärel võtavad mängijad oma kaartidel näidatud tükid.

ÜLEVAADE MÄNGUVOORUST

1. Kokkulepitud alustamismärguande peale hakkavad mängijad oma ülesannet lahendama. Mängija, kellel õnnestub esimesena kõik enda tükid piiratud mängualale ära paigutada, teenib 1 punkti.
2. Kaotaja valib ühe lauale jäänud pentaminodest ning annab selle võitjale, misjärel võitja valib laualt ühe pentamino kaotajale.
3. Mõlemad mängijad tõstavad piirdepulga ühe augu võrra edasi, tehes mänguvälja suuremaks.
4. Alustamismärguande peale moodustatakse uus penta, kasutades esialgseid tükke ning vastase käest lisaks saadud pentaminot. Selle duelli võitja saab samuti ühe punkti.
5. Kolmanda duelli tarbeks valib kumbki mängija jälle vastasele ühe pentomino lisaks ning piirdepulka tõstetakse edasi (või eemaldatakse üldse, kui edasi tõstma ei mahu).

Enim punkte saanud mängija võidab vooru.

- Teise vooru jaoks keeratakse ülesandekaardil teine külg ning moodustatakse seal näidatud penta. Voor toimub eelpool kirjeldatud moel, kuni on jälle toimunud kolm järjestikust duelli.
- Kolmanda vooru alguses vahetavad mängijad oma ülesandekaardid, valides uued sama taustavärviga kaardid. Nad võtavad vastavad tükid ning voor võib alata.

MÄNGU LÕPP

Enim voorusid võitnud mängija on võitja (vt näidet karbi tagakaanel).

VARIANDID

LAPSE JA VANEMA VAHELINE VÕISTLUS

Lapse ja vanema vahelist võistlust saab tasakaalustada nii, et üks valib kergema, teine aga raskema tasemega kaardi. Vanem alustab penta 4 ja laps penta 3 tasemest.

- Laps valib endale kollase või pruuni servaga kaardi, millel on kujutatud kas täht ✱, ring ● või kolmnurk ▲.
- Vanem võtab sinise või punase servaga kaardi, millel on lapse kaardiga sama taustavärv ning sama sümbol.
- Laps paigutab enda piirdepulga 3 ja 4 vahele.

- Vanem paigutab enda piirdepulga 4 ja 5 vahele.
- Esimene duell võib nüüd alata.

3D DUELLID

Musta-valgekirju servaga kaartide korral valitakse tausta värv (roosa, sinise või kollase taustaga kaardid) ja kumbki mängija võtab sobiva kaardi (näiteks võtavad mõlemad sinise taustaga kaardi).

1. Alustatakse esimese kaardil oleva duelliga (näiteks sinise taustaga kaartidel on esimesteks 4 ja 4').
2. Kordamööda annavad mängijad teineteisele 1 pentamino ja 1 tetramino, kuni ühel mängijal on 4 pentaminot ja 2 tetraminot ning teisel mängijal 4 pentaminot ja 3 tetraminot.
3. Mängijad võtavad kaardil näidatud miniminod.
4. Lahendamist alustatakse märguande peale ning duelli võidab esimesena 3x3x4 risttahuka moodustanud mängija.
5. Seejärel mängitakse läbi vastavalt teine ja kolmas kaardil näidatud duell.

ÜKSIKMÄNG

3D üksikmäng

Mängitakse musta-valgekirju serva ning beeži taustaga kaartidega. Valige kaart ja ülesande number. Võtke kaardil kujutatud tükid ja moodustage kaardi ülemises vasakus nurgas kirjeldatud mõõtmetega risttahukas.

Ülesande lahendamine

Mängitakse musta-roosakirju serva ja valge taustaga kaartidega. Kordamööda saab lahendada tavalisi ja 3D-ülesandeid.

1. Valige kaart ning värv, võtke kaardil märgitud tükid ja moodustage 3x3x3 risttahukas.
2. Lisage X- või Y-tükk (3st kuubikust koosnev) ning moodustage mängulauale penta 6.
3. Liigutage piirdepulka ühe võrra edasi, võtke üks pentamino lisaks ja moodustage penta 7.
4. Lisage V-tükk ja moodustage 3x3x4 risttahukas.
5. Kõigist ülejäänud tükkidest moodustage teine 3x3x4 risttahukas.

Ülejäänud penta 4 kaartide seast (sinise, punase, lilla, musta, roosa või halli servaga) tuleb kõigepealt endale kaart valida. Seejärel võtke lisaks kaardil näidatud tükkidele 3 pentaminot ja V-ga tähistatud tükk (joonis 1) ning moodustage neist 3 x 3 x 4 risttahukas.

ALATES 3. ELUAASTAST

Katamino Duo aitab väikelastel geomeetriat mõista ja innustab neid oma peenmotoorikat ning kujutlusvõimet arendama:

- Laps saab tükkidest kokku panna juhendis toodud kujundeid ning ise uusi välja mõelda.
- Ehitage üksi või koos juhendis näidatud kolmemõõtmelisi kujundeid või leiutage uusi.
- Tasakaalumäng: asetage kordamööda tükke üksteise peale. Võidab see, kes asetas edukalt viimase tüki enne torni ümberkukkumist.

VEEL VARIANTE

Avastage mängurõõm ning võtke vastu uued väljakutsed nii üksinda kui ka üheskoos. Meie kodulehelt leiate maagilise Houdini Kuubi, Tangram Houdini kujuteldava maailma, eriti keerulised 3D-duellide ülesanded, Multikuubi variandi ja muidki põnevaid kujundeid ehitamiseks. www.gigamic.com

HOIATUS! Ei sobi alla 3-aastastele lastele. Lämbumisoht – sisaldab väikeseid osi. Säilitage käesolev informatsioon tulevikuks. ® & © 2012 Gigamic

SPĒLES KOMPLEKTS: 8 pentamino, 5 tetramino, 6 minimino, 2 spēles laukumi, 2 pārvietojamas barjeras, 48 divpusējas uzdevumu kārtis, 12 divpusējas 3D kārtis.

Figūras

19 spēles figūras ir izveidotas no savienotiem kubiņiem:
- 8 pentamino, kas katrs izveidots no 5 kubiņiem;
- 5 tetramino, kas katrs izveidots no 4 kubiņiem;
- 6 minimino, kas katrs izveidots no 1, 2 vai 3 kubiņiem (1. att.).

Penta

Penta ir vairāku spēles figūru veidojums, kas visas kopā pilnībā aizpilda spēles laukumu, kuru ierobežo barjera. Mainot barjeras atrašanās vietu, mainīsies arī izveidojamo pentu lielums: no pentas 3, kas aizņem 15 lauciņus, līdz pentai 7, kas aizņem visu laukumu (kad barjera ir izņemta).

Uzdevumu kārtis

Uzdevumu kārtis nosaka, kuras figūras spēlētājam ir jāizmanto, lai izveidotu dueļa pirmo pentu. Katrai uzdevumu kārtij ir pāris, un abām kārtīm pārī ir vienādi raksturlielumi: rāmīša krāsa, fona krāsa, skaitlis un burts (tām kārtīm, kuras piedāvā 3 dueļus). Visas 48 uzdevumu kārtis ir sadalītas 9 kāršu grupās ar 9 dažādām krāsām. Kāršu krāsas atbilst konkrētam grūtības līmenim:

- viegls: dzeltena, zaļa un brūna krāsa;
- vidējs: zila un sarkana krāsa;
- grūts: violeta un melna krāsa;
- ekspertu: rozā un pelēka krāsa.

SPĒLES MĒRĶIS

2 spēlētāji pēc iespējas ātrāk cenšas izveidot pentas, lai iegūtu pēc iespējas vairāk punktu.

SAGATAVOŠANĀS SPĒLEI

Katrs spēlētājs paņem sev vienu spēles laukumu un vienu barjeru. Visas 19 figūras tiek noliktas uz galda spēlētājiem pa vidu. Spēlētāji vienojas par grūtības līmeni un paņem atbilstošās uzdevumu kārtis. Katrs spēlētājs novieto savā laukumā barjeru:

- starp skaitļiem 3 un 4 dzeltenajām, zaļajām un brūnajām kārtīm (penta 3);
- starp skaitļiem 4 un 5 zilajām, sarkanajām, violetajām, melnajām, rozā un pelēkajām kārtīm (penta 4).

Viens no spēlētājiem izlozē nejauši izvēlētu uzdevumu kārti no iepriekš paņemtajām un izvēlas vienu no abām pusēm. Otram spēlētājam tagad ir jāpaņem šai kārtij atbilstošā kārts (tā pati rāmīša krāsa, fona krāsa un skaitlis. Piemēram, kārtis 3 un 3'). Tām kārtīm, kuras piedāvā 3 dueļus, spēlētāji izvēlas vienu un to pašu dueli (A, B vai C). Pēc tam katrs spēlētājs paņem uz savas kārts attēlotās figūras.

SPĒLES RAUNDS

1) Pēc vārda „Starts!" sākas pirmais duelis. Spēlētājs, kurš pirmais pabeidz savu pentu (pilnībā aizpilda ar barjeru norobežoto laukumu ar visām paņemtajām figūrām), saņem 1 punktu.
2) Spēlētājs, kurš pirmo dueli zaudē, izvēlas vienu pentamino (figūru no 5 kubiņiem) no galda un iedod to savam pretiniekam, kurš pēc tam izdara to pašu.
3) Katrs spēlētājs pabīda savu barjeru vienu iedaļu uz augšu.
4) Pēc vārds „Starts!", izmantojot visas figūras no pirmā dueļa un pieliekot klāt tikko no pretinieka saņemto figūru, abi spēlētāji cenšas visātrāk pabeigt savu jauno pentu. Šī otrā dueļa uzvarētājs arī saņem 1 punktu.
5) Atkārtojiet iepriekš minētos soļus, lai izveidotu arvien jaunas un lielākas pentas. Katrā jaunā pentā spēlētāji iedod viens otram jaunu figūru, pabīda barjeru vienu iedaļu uz augšu (vai izņem to no laukuma pentas 7 gadījumā) un dueļa uzvarētājs saņem 1 punktu.

Spēlētājs, kuram kopā ir visvairāk punktu, kļūst par raunda uzvarētāju.

- Otrajā raundā katrs spēlētājs pagriež savu pirmā raunda kārti ar otru pusi uz augšu un spēlē ar tur attēlotajām figūrām. Raunds tiek izspēlēts tāpat kā iepriekš – ar vairākiem pēc kārtas sekojošiem dueļiem.
- Trešajā (un pēdējā) raundā spēlētāji apmainās kārtīm un izvēlas vienādu fona krāsu. Katrs spēlētājs paņem kārtī attēlotās figūras un raundu izspēlē tāpat kā abus iepriekšējos.

SPĒLES BEIGAS

Spēle beidzas pēc trešā raunda – spēlētājs, kurš ir uzvarējis vairāk raundu, kļūst par uzvarētāju.

VARIANTI

UZDEVUMI VECĀKU UN BĒRNU SPĒLĒ

Vairākas uzdevumu kārtis ļauj līdzsvarot dueļus starp vecākiem un bērniem, spēlējot ar dažādiem grūtības līmeņiem. Šādā veidā pieaugušais vienmēr sāk ar pentu 4, bet bērns – ar pentu 3.

- Bērns izvēlas kārti ar dzelteno vai brūno rāmīti un zvaigznes ✱, apļa ● vai trijstūra ▲ simbolu.
- Pieaugušajam ir jāpaņem kārts ar zilo vai sarkano rāmīti ar tādu pašu fona krāsu un simbolu.
- Bērns novieto barjeru starp skaitļiem 3 un 4 un uzsāk dueli ar pentu 3.
- Pieaugušais novieto barjeru starp skaitļiem 4 un 5 un uzsāk dueli ar pentu 4.

Šajā brīdī var sākties duelis.

3D DUEĻI
Tiem ir paredzētas kārtis, kurām ir melnbalts rūtains rāmītis un rozā, dzeltens vai zils fons (3 dueļi uz katras kārts).
Spēlētāji izvēlas vienu no trīs fona krāsām un paņem divas atbilstošas kārtis (piemēram, divas kārtis ar zilu fonu – katrs spēlētājs saņem 1 kārti).

1) Spēle sākas ar pirmo kāršu dueli (piemēram, kārtīm ar zilo fonu pirmie uzdevumi ir ar skaitļiem 4 un 4').
2) Spēlētāji viens pēc otra katrs izvēlas 1 pentamino un iedod to savam pretiniekam, pēc tam 1 tetramino, tad atkal 1 pentamino un tā tālāk, līdz vienam no viņiem ir 4 pentamino un 2 tetramino, savukārt otram – 4 pentamino un 3 tetramino.
3) Pēc tam katrs spēlētājs paņem uz savas kārts attēlotos minimino.
4) Pēc vārda „Starts!" sākas spēle: spēlētājs, kurš pirmais izveido paralēlskaldni no 3x3x4 kubiņiem, uzvar pirmo raundu.

Otrais un trešais raunds tiek spēlēti tāpat attiecīgi ar 2. un 3. uz kārts redzamo dueli. Par uzvarētāju kļūst spēlētājs, kurš uzvar vairāk raundu.

SOLO VARIANTS

Solo 3D variants
Tam ir paredzētas kārtis, kurām ir melnbalts rūtains rāmītis un bēšs fons. Izvēlies kārtu un uzdevuma numuru. Paņem uz kārts attēlotās figūras un uzbūvē paralēlskaldni, kura izmērs atbilst kārts kreisajā, augšējā stūrī redzamajām.

Solo izaicinājums
Tam ir paredzētas kārtis, kurām ir melni rozā rūtains rāmītis un balts fons. 5 uzdevumi: pārslēgšanās starp 3D un puzles režīmiem.

1) Izvēlies uzdevumu kārti un krāsu, paņem uz kārts attēlotās figūras un izveido no tām 3x3x3 paralēlskaldni.
2) Pievieno X vai Y figūru (sastāv no 3 kubiņiem) pie jau esošajām un aizpildi pentu 6 (izmanto vienu spēles laukumu un vienu barjeru).
3) Izņem no laukuma barjeru, pievieno vienu pentamino, kas vēl netiek izmantots, un aizpildi pentu 7.
4) Pievieno V figūru un izveido 3x3x4 paralēlskaldni.
5) No visām atlikušajām figūrām izveido vēl vienu 3x3x4 paralēlskaldni.

Ar penta 4 zilā, sarkanā, violetā, melnā, rozā un pelēkā rāmīša kārtīm – izvēlies vienu no penta 4 kārtīm, pievieno 3 pentamino un vienu V minimino figūru pie tām, kas attēlotas uz kārts, un izveido 3x3x4 paralēlskaldni.

NO 3 GADU VECUMA

Katamino Duo ir arī veiklības un veidošanas spēle, lai iepazīstinātu pašus mazākos spēlētājus ar ģeometriju un iedrošinātu viņus attīstīt savu motoriku un iztēli. Spēli var spēlēt dažādos veidos:

- **Puzles** – aiciniet bērnus izveidot grāmatiņā redzamos 2D modeļus, kā arī mēģiniet kopā izdomāt jaunus.
- **3D konstrukcijas** – izveidojiet grāmatiņā redzamās 3D konstrukcijas, kā arī mēģiniet izdomāt paši savas.
- **Līdzsvara spēle** – viens pēc otra lieciet pa vienai figūrai virsū iepriekšējai. Spēlētājs, kurš pēdējais sekmīgi novieto figūru pirms konstrukcijas sagāšanās, kļūst par uzvarētāju.

CITI VARIANTI

Atrodiet jaunus dažādas grūtības uzdevumus un izaicinājumus visiem vecumiem, tos bezmaksas lejupielādējot. Atklājiet Hudini kuba maģiju, Hudini tangrama pasauli, īpaši sarežģītus 3D dueļus un neaizmirstiet visas iespējamās unikālās struktūras, kuras var izveidot. Apmeklējiet www.gigamic.com.

Uzmanību! Nav paredzēts bērniem līdz 3 gadu vecumam. Aizrīšanās risks – satur smalkas detaļas. Saglabājiet iepakojumu turpmākai uzziņai. ® & © 2012 Gigamic

ŽAIDIMĄ SUDARO: 8 Pentominai, 5 Tetrominai, 6 Miniminai, 2 žaidimo lentos, 2 slenkančios liniuotės, 48 dvipusės Iššūkių kortos, 12 dvipusių 3D kortų.

Detalės
- 8 Pentominai, kiekvienas sudarytas iš 5 kubų;
- 5 Tetrominai, kiekvienas sudarytas iš 4 kubų;
- 6 Miniminai, kiekvienas sudarytas iš 1, 2 ar 3 kubų (žr. 1 pav.).

Penta
Penta tai žaidimo detalių rinkinys, tiksliai atitinkantis tam tikrą žaidimo lentos plotą, pažymėtą slankiojančia liniuote. Perkeliant liniuotę, šis plotas atitinkamai didės: nuo 3 Pentos, sudarytos iš 15 langelių teritorijos lentoje iki 7 Pentos, užimančios visą lentos plotą (tuo metu liniuotė visai nuimama nuo žaidimo lentos).

Iššūkių kortos
Iššūkių kortos nurodo žaidėjui, kurias detales reikia perkelti, kad sudėtų pirmą dvikovos Pentą.Visos iššūkių kortos sudaro poras. Kortos, esančios poroje dalijasi: tą pačią kontūro spalvą, tą pačią fono spalvą, tą patį numerį ir seką (kortos su trimis dvikovomis). 48 Iššūkių kortas sudaro 9 serijos su 9 kontūrų kortomis. Kontūrų spalvos nurodo 4 sudėtingumo lygius:
- lengvas: geltona, žalia ir ruda;
- vidutinis: mėlyna ir raudona;
- sunkus: violetinė ir juoda;
- ekspertas: rožinė ir pilka.

ŽAIDIMO TIKSLAS
2 žaidėjai stengiasi kuo greičiau sudėti Pentas, kad uždirbtų taškų.

PASIRUOŠIMAS ŽAIDIMUI

Kiekvienas žaidėjas pasideda žaidimo lentą ir liniuotę priešais save. 19 žaidimo detalių sudedamos stalo viduryje, tarp žaidėjų. Žaidėjai nusprendžia dėl sudėtingumo lygio ir paima atitinkamas Iššūkių kortas. Kiekvienas žaidėjas nustato liniuotę ties atitinkamu žaidimo lygiu savo lentoje:
-tarp 3 ir 4, žaidžiant su geltonomis, žaliomis ir rudomis iššūkių kortomis (Penta 3);
-tarp 4 ir 5, žaidžiant su mėlynomis, raudonomis, violetinėmis, juodomis, pilkomis ir rožinėmis kortomis (Penta 4).
Vienas žaidėjas traukia atsitiktinę kortą iš atitinkamų kortų kaladės ir pasirenka vieną iš dviejų kortos pusių.
Kitas žaidėjas privalo imti pasirinktos kortos porą (tos pačios kontūro ir fono spalvos, su tuo pačiu skaičiumi. Pavyzdžiui 3 ir 3‘). Kortose, ant kurių pavaizduotos 3 dvikovos, žaidėjai turi pasirinkti tą pačią dvikovą (A, B arba C).
Tuomet kiekvienas žaidėjas išsirenka kortoje pavaizduotas detales.

ŽAIDIMO RAUNDO EIGA
1) Po sutartinio ženklo prasideda pirmoji dvikova.

Žaidėjas, greičiausiai sudėjęs savo Pentą, t.y. sudėjęs visas turimas detales į žaidimo lentoje liniuote tam pažymėtą plotą, gauna 1 tašką.

2) Žaidėjas, pralaimėjęs pirmąją dvikovą, išrenka vieną Pentominą (sudarytą iš 5 kubų), iš esančių ant stalo, ir atiduoda jį oponentui, kuris tuomet atlieka tą patį veiksmą.
3) Kiekvienas žaidėjas tuomet perstumia liniuotę savo lentoje per vieną padalą.
4) Po sutartinio ženklo, žaidėjai, naudodamiesi visomis savo Pentoje turimomis figūromis ir Pentominu, gautu iš priešininko, deda savo naują Pentą. Antrosios dvikovos nugalėtojas pelno 1 tašką.
5) Kartokite tą pačią veiksmų seką, sudėdami vis naujas Pentas: pridėkite po varžovo parinktą Pentominą ir perstumkite liniuotę, ar visai ją nuimkite ties 7 Penta.

Žaidėjas, surinkęs daugiausiai taškų, laimi 1 raundą.
- Antrame raunde, kiekvienas žaidėjas apverčia savo Iššūkio kortą (tą pačią, kuri naudota pirmojo raundo metu) ir žaidžia su kortoje pavaizduotomis detalėmis. Žaidimas tęsiamas kaip ir pirmame raunde, vyksta kelios dvikovos iš eilės.
- Trečiajame ir paskutiniame raunde, abu žaidėjai apsikeičia Iššūkio kortomis ir abu pasirenka tos pačios fono spalvos pusę. Žaidėjai išsirenka reikiamas detales ir raundas vyksta kaip įprasta.

ŽAIDIMO PABAIGA
Žaidimą laimi žaidėjas, laimėjęs daugiausiai raundų. Žiūrėkite pavyzdį ant dėžutės.

KITI ŽAIDIMO VARIANTAI

IŠŠŪKIAI TARP TĖVŲ IR VAIKŲ
Kai kurios iššūkių kortos leis išlyginti žaidimą tarp suaugusiojo ir vaiko, naudojant dviejų skirtingų sudėtingumo lygių kortas. Tokiu atveju, suaugęs visada pradės žaidimą ties 4 Penta, o vaikas – ties 3 Penta.
- Vaikas renkasi geltoną ar rudą kortą su žvaigždės ✱, apskritimo ● ar trikampio ▲ simboliais.
- Suaugęs atitinkamai renkasi raudoną ar mėlyną tos pačios fono spalvos kortą su tuo pačiu simboliu.
- Vaikas savo žaidimo lentoje nustato liniuotę tarp 3 ir 4 ir pradeda dvikovą ties 3 Penta.
- Suaugęs savo žaidimo lentoje nustato liniuotę tarp 4 ir 5 ir pradeda dvikovą ties 4 Penta.

Tuomet prasideda žaidimo dvikova.

3D DVIKOVOS

Žaidžiamos su juodai baltomis kortomis, rožine, geltona ir mėlyna fono spalva, kuriose pavaizduotos 3 dvikovos .

Abu žaidėjai susitaria dėl fono spalvos ir pasiima dvi atitinkamas kortas (pavyzdžiui dvi kortas su mėlyna fono spalva).

1) Žaidimas pradedamas pirmąja kortose pavaizduota dvikova (pavyzdžiui mėlynos fono spalvos kortose, pirmieji Iššūkiai pažymėti skaičiais 4 ir 4').
2) Kiekvienas žaidėjas, iš eilės, pasirenka 1 Pentominą, 1 Tetrominą ir duoda juos priešininkui, ir taip kol vienas žaidėjas turi 4 Pentominus +2 Tetrominus, o kitas – 4 Pentominus +3 Tetrominus.
3) Tada kiekvienas žaidėjas papildomai pasiima Minominus, pavaizduotus kortoje.
4) Po sutarto signalo prasideda žaidimas: pirmasis žaidėjas, pastatęs 3x3x4 bokštą, laimi pirmą dvikovą.

Toliau tie patys veiksmai kartojami pagal 2ą ir 3ią dvikovą kortose.

SOLO ŽAIDIMAS

Solo 3D žaidimas

Žaidžiama kortomis su juodai baltu rėmeliu ir rusvu fonu. Pasirinkite kortą ir Iššūkio numerį. Paimkite detales, nurodytas kortoje ir pastatykite bokštą pagal atitinkamas, kortoje nurodytas dimensijas.

Solo Iššūkis

Žaidžiama su kortomis juodai rožiniu kontūru ir baltu fonu. 5 Iššūkiai: Keitimas tarp dėlionės ir 3D variantų.

1) Pasirinkite Iššūkio kortą ir spalvą, pasirinkite reikalingas detales, kaip nurodyta kortoje ir pastatykite 3x3x3 bokštą;
2) Pridėkite X arba Y detalę (detalė iš ne daugiau kaip 3 kubų) prie savo jau turimų detalių ir sudėkite Pentą 6 savo žaidimo lentoje (naudojama 1 žaidimo lenta ir 1 liniuotė);
3) Perkelkite liniuotę ties Penta 7, pridėkite dar nenaudojamą Pentominą ir sudėkite Pentą 7;
4) Pridėkite V detalę ir pastatykite 3x3x4 bokštą;
5) Iš visų likusių detalių pastatykite antrą 3x3x4 bokštą.

Žaisdami su mėlynos, raudonos, violetinės, juodos, rožinės ir pilkos spalvos kontūrų kortomis, pasirinkite Penta 4 Iššūkio kortą, pridėkite 3 Pentominus ir vieną V formos Miniminą prie detalių, nurodytų kortoje ir pastatykite 3x3x4 bokštą.

NUO 3 METŲ AMŽIAUS

Katamino Duo taip pat galima naudoti kaip konstruktorių, vaikams nuo 3 m. amžiaus, mokant juos geometrijos ir ugdant motorikos sugebėjimus bei lavinant vaizduotę. Žaisti galima 3 skirtingais būdais:

Dėlionės
Paprašykite vaikų sudėti 2D modelius, kaip vaizduojama buklete ir sukurkite naujų modelių kartu su jais!

3D Dėlionės
Statykite, po vieną ar visi kartu, 3D bokštus, kaip pavaizduota buklete, ar kurkite savus modelius!

Pusiausvyros žaidimas
Pasikeisdami statykite detales vieną ant kitos: paskutinis žaidėjas padėjęs detalę ant konstrukcijos viršaus, prieš jai nugriūnant, tampa nugalėtoju!

KITI VARIANTAI

Atraskite savo meilę žaidimams ir leiskitės nešami naujų Iššūkių patys, su draugais ar atsisiųskite kitų žaidimo variantų, tinkamų visoms mažiaus grupėms.
Atraskite magišką Houdini Kubą, išgalvotą Tangram Houdini pasaulį, ekstremalius iššūkius 3D dvikovose, Multikubo variacijas, nepamirštant ir daygybės originalių konstrukcijų...
Apsilankykite: www.gigamic.com

Dėmesio! Netinkamas vaikams iki 3 m. Amžiaus dėl smulkių detalių. Saugokite šią informaciją. ® & © 2012 Gigamic

Состав игры: 8 Пентамино, 5 Тетрамино, 6 Минимино, 2 игровых поля, 2 ограничителя, 48 двусторонних карт Состязаний, 12 двусторонних 3D карт.

• Фигуры
19 фигур, состоящих из соединённых между собой кубиков:
- 8 Пентамино, каждый из 5 кубиков;
- 5 Тетрамино, каждый из 4 кубиков;
- 6 Минимино, каждый из 1, 2 или 3 кубиков *(рис.1)*.

• Пента
Пента – это группа из нескольких фигур, идеально заполняющих область, отделённую ограничителем. При постепенном перемещении ограничителя поверхность для создания Пенты будет увеличиваться: от Пенты 3, которая заполняет 15 клеток поля, до Пенты 7, которая заполняет все клетки поля (в этом случае ограничитель убирается).

• Карты Состязаний
Карты Состязаний показывают игроку, какие фигуры он должен использовать, чтобы закончить первую Пенту дуэли. Все карты Состязаний парные. Парные карты имеют одинаковые: цвет контура, цвет фона и номер (некоторые карты Состязаний предлагают по 3 набора дуэлей, каждый обозначен своей буквой).

48 карт Состязаний делятся на 9 групп, которые отличаются разным цветом контура. Цвета контура соответствуют 4 уровням сложности:
- простой: жёлтый, зелёный и коричневый контур;
- средний: синий и красный контур;
- сложный: фиолетовый и чёрный контур;
- экспертный: розовый и серый контур.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Чтобы заработать очки, оба игрока пытаются как можно быстрее закончить Пенты.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:

Каждый игрок кладёт перед собой своё игровое поле и ограничитель. 19 фигур раскладываются в центре стола. Игроки выбирают уровень сложности и берут соответствующие ему карты Состязаний (с тем или иным цветом контура). Каждый игрок ставит на своё игровое поле ограничитель:
• между цифрами 3 и 4, если выбраны карты с жёлтым, зелёным или коричневым контуром (Пента 3);
• между цифрами 4 и 5, если выбраны карты с синим, красным, фиолетовым, чёрным, розовым или серым контуром (Пента 4).

Один из двух игроков берёт случайную карту Состязания из карт выбранного уровня сложности и выбирает одну из двух её сторон.

Другой игрок должен взять соответствующую карту Состязания (тот же контур, тот же фон и тот же номер. Например, карта 3 и карта 3'). В случае с картами Состязаний, которые предлагают по 3 набора дуэлей, игроки выбирают одну и ту же дуэль (A, B или C).

Затем игроки берут указанные на своей карте фигуры.

КАК ПРОХОДИТ РАУНД

1) По слову «Начали!» начинается первая дуэль.
Игрок, который быстрее закончит свою Пенту – другими словами, полностью заполнит отмеченную ограничителем область, используя все свои фигуры, получает 1 очко.

2) Игрок, который проигрывает свою первую дуэль, выбирает одно лежащее на столе Пентамино (фигуру из 5 кубиков) и отдаёт её противнику, который затем делает то же самое.

3) Каждый игрок перемещает на одно деление вверх свой ограничитель.

4) По слову «Начали!», используя фигуры из своей первой Пенты и полученное от противника Пентамино, каждый игрок пытается закончить свою новую Пенту. Победитель второй дуэли получает 1 очко.

5) Повторяйте описанные выше шаги, чтобы закончить следующие Пенты: добавьте к уже использованным фигурам ещё одно Пентамино, выбранное противником, и переместите ограничитель на одно деление вверх (или уберите его, если это – Пента 7).

Игрок, который наберет больше очков, выигрывает первый раунд.

• Во втором раунде каждый игрок переворачивает свою карту Состязания (использованную в первом раунде) и игра продолжается с указанными на ней фигурами. Раунд проходит по описанным выше правилам и состоит из нескольких последовательных дуэлей.

• В третьем и последнем раунде игроки меняют свои карты, выбирая тот же цвет фона. Каждый игрок берёт свои фигуры и начинается новый раунд.

КОНЕЦ МАТЧА

Победителем всего матча становится игрок, который победил в большем количестве раундов. Смотрите пример на обратной стороне коробки.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

• СОСТЯЗАНИЯ МЕЖДУ РОДИТЕЛЯМИ И ДЕТЬМИ

Некоторые карты Состязания позволяют вам сбалансировать дуэли между родителем и ребёнком при помощи использования разного уровня сложности. В этом случае взрослый всегда начинает игру с Пенты 4, а ребёнок с Пенты 3.

- Ребёнок выбирает одну карту с жёлтым или коричневым контуром с символом звезды ✱, круга ● или треугольника ▲.
- Взрослый должен взять карту с красным или синим контуром с тем же цветом фона и тем же символом.
- Ребёнок ставит свой ограничитель между цифрами 3 и 4 на своём игровом поле и начинает первую дуэль с Пенты 3.
- Взрослый ставит свой ограничитель между цифрами 4 и 5 на своём игровом поле и начинает первую дуэль с Пенты 4.

Дуэль начинается!

• 3D ДУЭЛИ

Используются карты с чёрно-белым шахматным контуром и розовым, жёлтым или синим фоном (по 3 дуэли на каждой карте).

2 игрока сообща выбирают один из трёх цветов фона и берут две соответствующие карты (например, две карты с синим фоном).

1) Раунд начинается с первой дуэли на карте (например, для карт с синим фоном первым состязанием будет состязание с номерами 4 и 4').

2) Один игрок выбирает 1 Пентамино и 1 Тетрамино и отдаёт их своему противнику, затем то же самое делает другой игрок. Это продолжается до тех пор, пока у одного из игроков не окажется 4 Пентамино + 2 Тетрамино, а у другого – 4 Пентамино + 3 Тетрамино.

3) Затем каждый игрок берёт указанные на его карте Минимино.

4) По слову «Начали!» начинается игра: игрок, который первым построит параллелепипед 3x3x4, побеждает в первом раунде.

В последующие раунды разыгрывается соответственно вторая и третья дуэль на выбранной карте.

• СОЛЬНАЯ ИГРА

- Сольная 3D игра

Используются карты с чёрно-белым шахматным контуром и бежевым фоном. Выберите одну карту и номер состязания. Возьмите указанные на карте фигуры и постройте параллелепипед, который совпадёт с изображением, указанным в верхнем левом углу карты.

- Сольное Состязание

Используются карты с чёрно-розовым шахматным контуром и белым фоном. На каждой карте представлено 5 заданий, во время которых вам придётся переключаться между 3D режимом и режимом пазла.

1) Выберите карту Состязания и цвет (одно из заданий), возьмите указанные на ней фигуры и постройте параллелепипед 3x3x3;
2) Добавьте фигуру X или Y (фигуру, состоящую из 3 кубиков) к своим фигурам и соберите Пенту 6 (при этом используется одно поле и один ограничитель);
3) Уберите ограничитель, добавьте ещё одно неиспользованное Пентамино и завершите Пенту 7;
4) Добавьте фигуру V и постройте параллелепипед 3x3x4;
5) Из всех оставшихся фигур постройте второй параллелепипед 3x3x4.

Что касается карт Состязаний с Пентой 4 с синим, красным, фиолетовым, чёрным, розовым и серым контуром:
выберите карту Состязания с Пентой 4, добавьте к указанным на этой карте фигурам 3 Пентамино и 1 V-образный Минимино и постройте параллелепипед 3x3x4.

• ОТ 3 ЛЕТ И СТАРШЕ

«Катамино Дуо» также является конструктором, который поможет маленьким детям ознакомиться с азами геометрии и улучшить их моторику и воображение. Вы можете играть в неё тремя способами:

- Паззлы

Попросите детей воспроизвести указанные в буклете 2D модели и вместе с ними попытайтесь придумать собственные модели!

- 3D конструкции

Постройте вместе с ребенком указанные в буклете 3D модели и попытайтесь придумать собственные!

- Игра на баланс

По очереди кладите одну фигуру на другую: игрок, которому последним удастся положить фигуру, прежде чем конструкция рухнет, становится победителем!

• ДРУГИЕ ВАРИАНТЫ

Заново откройте свою любовь к играм и примите участие (в одиночку или в группе) в новых состязаниях, бесплатно скачивая разные варианты игры для всех возрастов.

Откройте для себя магию Куба Гудини, волшебный мир Танграма Гудини, незабываемые состязания в 3D дуэлях и разновидности загадочного Мультикуба. Не забывайте и о других необычных структурах, которые можно построить используя элементы этой игры… Посетите наш сайт: www.gigamic.com

ОСТОРОЖНО! Не подходит для детей до 3 лет, так как мелкие детали могут быть проглочены. Сохраните эту информацию и данные производителя для будущего использования. ® & © 2012 Gigamic

VSEBINA: 8 pentaminov, 5 tetraminov, 6 miniminov, 2 igralni plošči, 2 premični mejni prečki, 48 dvostranskih kart z izzivi ter 12 dvostranskih 3D kart.

• Elementi
19 igralnih elementov, sestavljenih iz združenih kock:
- 8 pentaminov, sestavljenih iz 5 kock;
- 5 tetraminov, sestavljenih iz 4 kocke;
- 6 miniminov, sestavljenih iz 1, 2 ali 3 kock (slika 1).

• Penta
Penta je zbirka več igralnih elementov, ki natančno zapolni igralno polje, označeno z mejno prečko. S premikanjem mejne prečke bo področje za sestavljanje Pent vedno večje: od Pente 3, ki zapolni 15 kvadratkov na plošči, do Pente 7, ki zapolni celotno površino igralne plošče (mejna prečka je odstranjena).

• Karte z izzivi
Karte z izzivi igralcu pokažejo, katere elemente mora uporabiti, da sestavi prvo Pento v dvoboju. Vse karte z izzivi so v parih. Dve karti v paru imata: enako barvo obrobe, enako barvo ozadja, enako številko in enako črko (Enaka črka velja samo za karte z izzivi, ki ponujajo po 3 tri možnosti dvobojev.). 48 kart z izzivi tvori 9 kompletov kart z 9 različnimi barvami obrobe.
Barve obrobe označujejo 4 ravni zahtevnosti:
- preprosta: rumena, zelena ter rjava obroba,
- srednja: modra in rdeča obroba,
- težka: vijolična in črna obroba,
- za izkušene igralce: rožnata in siva obroba.

CILJ IGRE

Igralca poskušata čim hitreje zapolniti vsak svojo Pento in z zmago pridobiti točke.

PRIPRAVA NA IGRO:

Vsak igralec pred sebe postavi igralno ploščo in mejno prečko. 19 igralnih elementov postavite na sredino mize. Igralci izberejo stopnjo zahtevnosti in vzamejo pripadajoče karte z izzivi. Vsak igralec postavi mejno prečko na svojo igralno ploščo:
- med številki 3 in 4 za karte z rumeno, zeleno ali rjavo obrobo (Penta 3) ali
- med številki 4 in 5 za karte z modro, rdečo, vijolično, črno, rožnato ali sivo obrobo (Penta 4).

Eden od igralcev vzame naključno karto z izzivom s kupčka kart z enako (izbrano) obrobo in izbere eno od strani karte.
Drugi igralec nato poišče karto z izzivom, ki ima enako obrobo,enako barvo ozadja in enako številko. Primer: karta 3 in 3'. Pri kartah z izzivi, ki ponujajo 3 dvoboje, igralca izbereta isto oznako dvoboja (A, B ali C). Nato vsak igralec vzame elemente, ki so prikazani na njegovi karti.

POTEK IGRALNEGA KROGA

1) Eden od igralcev reče: »Zdaj!« in prične se prvi dvoboj.. Igralec, ki prvi konča svojo Pento (popolnoma zapolni igralno polje, označeno z mejno prečko, z uporabo vseh izbranih elementov) - dobi 1 točko.

2) Igralec, ki je prvi dvoboj izgubil, izbere enega od pentaminov (element s 5 kockami) na mizi in ga da nasprotniku. Nasprotnik nato naredi enako.

3) Vsak igralec nato premakne mejno prečko eno zarezo naprej.

4) Z besedo »Zdaj!« se prične sestavljanje naslednje Pente iz elementov, ki jih igralec že ima, in dodatnega elementa, ki mu ga je dal nasprotnik. Zmagovalec drugega dvoboja dobi 1 točko.

5) Postopek igralca ponavljata pri sestavljanju naslednjih Pent; dodajata pentamine, ki jih izbere nasprotnik in premikata mejno prečko po eno zarezo navzgor, oz. jo odstranita za Pento 7.

Igralec, ki je zbral največ točk, postane zmagovalec tega kroga.

• V drugem krogu vsak od igralcev svojo karto z izzivom iz prvega kroga obrne in igra z novimi prikazanimi elementi. Igralni krog se igra z enakim zaporedjem dvobojev kot prejšnji.

• V tretjem (zadnjem) igralnem krogu igralca zamenjata karti in izbereta enako barvo ozadja. Vsak igralec vzame svoje elemente in tretji krog se lahko priačne.

KONEC IGRE

Zmagovalec je igralec, ki je zmagal v največjem številu krogov. Glej primere na zadnji strani škatle.

RAZLIČICE

• ČE SE POMERIJO STARŠI IN OTROCI

Nekatere karte z izzivi omogočajo, da izenačite možnosti v dvoboju s tem, da starši in otroci igrajo na različnih stopnjah zahtevnosti. V tej različici odrasli vedno začnejo igro s Pento 4, otroci pa s Pento 3.

- Otrok izbere karto z rumeno ali rjavo obrobo, z znakom zvezdice (✱), krogca (●) ali trikotnika (▲).

- Starš vzame karte z rdečo ali modro obrobo z enako barvo ozadja in enakim znakom.

- Otrok postavi mejno prečko med številki 3 in 4 na svoji igralni plošči in začne prvi dvoboj s Pento 3.

- Starš postavi mejno prečko med številki 4 in 5 na svoji igralni plošči in začne prvi dvoboj s Pento 4.

Dvoboj sedaj lahko prične.

• 3D DVOBOJI

3D dvoboji se igrajo kartami, ki imajo črno belo karirasto obrobo ter rožnato, rumeno ali modro barvo ozadja (3 dvoboji na karto).

Igralca se dogovorita za eno od treh barv ozadja na kartah in nato izbereta ujemajoči se karti (recimo dve karti z modrim ozadjem).

1) Igra se prične s 1. dvobojem na prvi karti (npr. za karte z modrim ozadjem sta prva izziva označena s 4 in 4').

2) Vsak igralec, ki je na potezi, izbere 1 pentamino in 1 tetramino ter ju da nasprotniku. To izmenjaje ponavljata toliko časa, dokler nima eden od igralcev 4 pentamine + 2 tetramina in drugi pa 4 pentamine + 3 tetramine.

3) Vsak igralec nato vzame minimine, ki so prikazani na njegovi karti.

4) Na besed: »Zdaj!« se prične prvi dvoboj: prvi igralec, ki zgradi kvader velikosti 3 x 3 x 4, je zmagovalec prvega igralnega kroga.

Ostala dva (drugi in tretji-odločilni) igralna kroga se odigrata na enak način z 2. In 3. dvobojem na karti..

• SOLO IGRA

- Solo 3-D igra

Solo igro igramo s kartami, ki imajo črnobelo karirasto obrobo in zelo svetlo oranžno barvo ozadja. Izberite karto in črko izziva. Vzemite elemente, ki so prikazani na karti, in zgradite kvader v dimenziji, ki je navedena v zgornjem levem kotu karte.

- Solo izziv

Solo izziv igramo s kartami, ki imajo črnorožnato karirasto obrobo in belo barvo ozadja. 5 izzivov: pri katerih se izmenjavata 3D igra in sestavljanje Pent.

1) Izberite karto z izzivom in barvo, vzemite prikazane elemente in zgradite kocko v velikosti 3 x 3 x 3.

2) Svojemu naboru nato dodajte element X ali Y (sestavljen iz 3 delov) in dokončajte Pento 6 (uporabite eno igralno ploščo in mejno prečko, ki jo postavite na zadnjo zarezo).

3) Odstranite mejno prečko, vzemite še neuporabljen pentamino in dokončajte Pento 7.

4) Nato dodajte element V (1 kocka) in zgradite kvader v velikosti 3 x 3 x 4.

5) Iz preostalih kosov sestavite še en kvader v velikosti 3 x 3 x 4.

Karte z izzivi z napisom Penta 4, z modro, rdečo, vijolično, črno, rožnato ter sivo obrobo

Izberite karto z izzivom z napisom Penta 4, ki je obrobljena z eno od zgoraj omenjenih barv, ter elementom, prikazanim na karti, dodajte 3 pentamine in 1 minimino V (1 kocka) ter zgradite kvader v velikosti 3 x 3 x 4.

• OD 3 LET NAPREJ

Katamino Duo je spretnostna in konstruktorska igra, s katero se tudi najmanjši otroci lahko seznanijo z osnovami geometrije, jih spodbuja k razvijanju domišljije in fine motorike.

Igrajo jo lahko na tri različne načine:

- Sestavljanke

Otroci skušajo sestaviti v 2-D oblike, ki so prikazane v priloženi knjižici. Z malo domišljije in s pomočjo staršev lahko ustvarijo čisto svoje slike.

- 3-D zgradbe

Gradijo jih lahko sami ali v skupini. Za osnovo lahko uporabijo slike 3-D modelov iz knjižice, lahko pa ustvarijo čisto svoje konstrukcije!

- Igra ravnotežja

Otroci po vrstnem redu zlagajo elemente enega vrh drugega. Tisti otrok, ki zadnji položi element na vrh stolpa, preden se le-ta sesuje, postane zmagovalec!

• OSTALE RAZLIČICE

Znova odkrijte ljubezen do igranja in se spoprimite z novimi izzivi - sami ali v skupini. Na voljo so vam brezplačni prenosi s številnimi možnostmi, različnih težavnostnih stopenj, za vse starosti. Odkrijte čarovnijo Houdinijeve kocke, domišljijski svet tangrama Houdini, ekstremne izzive s 3-D dvoboji, različice z več kockami in njihovimi zagatami ter ne pozabite na številne čisto posebne stolpe in oblike, ki jih lahko ustvarite,..

Obiščite www.gigamic.com

POZOR! Ni primerno za otroke, mlajše od 3 let. Izdelek vsebuje majhne delčke, ki jih lahko pogoltnejo. Shranite informacije in naslov za nadaljnjo uporabo. ® & © 2012 Gigamic

תכולה: 8 "פנטמינוס", 5 "טטרמינוס", 6 "מינימינוס", 2 לוחות משחק, 2 סרגלים הקובעים את שטח המשחק על הלוח, 48 כרטיסים דו-צדדיים של חידות, 12 כרטיסים דו-צדדיים של חידות תלת מימד.

• **חלקי המשחק**

- פנטמינוס היא צורה המורכבת מ-5 קוביות המחוברות יחד לפחות בצד אחד.
- טטרמינוס צורה המורכבת מ-4 קוביות המחוברות יחד לפחות בצד אחד.
- מינימינוס צורה המורכבת מ-1, 2, או 3 קוביות (איור 1).

כל אחד מ-12 הפנטומינוס יכסה בדיוק 5 משבצות על לוח המשחק.

• **הפנטה**

פנטה היא אוסף של מספר פנטמינוס המכסים בדיוק שטח נתון על לוח המשחק התחום ע"י הסרגל. כאשר מזיזים את הסרגל בין החריצים, השטח שצריך למלא בשלמותו על הלוח משתנה וגדל: מפנטה 3 בה שטח של 15 קוביות ריקות ועד פנטה 7 שממלאת את הלוח כולו.

• **כרטיסי החידות**

כרטיסי החידות מראים באילו חלקים השחקן משתמש כדי להשלים פנטה מסויימת בדו-קרב בינו ובין השחקן הנוסף. כל כרטיסי החידות באים בזוגות. ל-2 כרטיסים שהם זוג, יהיו מספר מאפיינים זהים:מסגרת בצבע זהה, רקע בצבע זהה, אות ומספר זהים יופיעו עליהם (בכרטיסי החידות בהם 3 אפשרויות לדו-קרב).

48 כרטיסי החידות יוצרים 9 סדרות של כרטיסים עם 9 מסגרות בצבעים שונים.

צבע המסגרת תואם לדרגת הקושי של החידה:

- דרגת קושי קלה: מסגרת צהובה, מסגתרת ירוקה ומסגרת חומה.
- דרגת קושי בינונית: מסגרת כחולה ומסגרת אדומה.
- דרגת קושי קשה: מסגרת סגולה ומסגרת שחורה.
- דרגת קושי "מומחה": מסגרת ורודה ומסגרת אפורה.

מטרת המשחק

שני השחקנים משלימים פנטות במהירות כדי לצבור נקודות.

כיצד לשחק?

כל שחקן מניח לפניו את לוח המשחק ואת הסרגל. 19 חלקי המשחק מונחים על השולחן לפני השחקנים. השחקנים מחליטים על דרגת הקושי שבה ישחקו ולוקחים כרטיס עם מסגרת בצבע התואם. כל שחקן מניח את הסרגל שלו בחריץ המתאים על הלוח:

• מסגרת צהובה, ירוקה וחומה: הסרגל מונח בין הספרות 3 ו-4 (פנטה 3).

• מסגרת כחולה, אדומה, סגולה, שחורה, וורודה, אפורה: בין הספרות 4 ו-5 (פנטה 4).

אחד השחקנים בוחר באקראי כרטיס חידה עם צבע המסגרת המתאים ובוחר צד אחד שלה. השחקן השני חייב לקחת את כרטיס החידה התואם (אותו צבע מסגרת, אותו צבע רקע ואותה הספרה. למשל: כרטיס 3 תואם לכרטיס 3'). בכרטיסי החידות המציעים 3 אפשרויות לדו-קרב, השחקנים בוחרים דו-קרב זהה (A, B או C).

לאחר מכן כל שחקן לוקח אליו את חלקי המשחק המופיעים על כרטיס החידה.

1. מתחילים בדו-קרב ביחד. השחקן שמסיים את הפנטה ראשון, וממלא אותה בשלמותה באמצעות החלקים שברשותו, זוכה בנקודה אחת.

2. השחקן שמפסיד בדו-קרב הראשון בוחר פנטומינו (צורה המורכבת מ-5 קוביות מחוברות) מהחלקים המונחים על השולחן ונותן אותו ליריב שלו. לאחר מכן עושה היריב את אותו הדבר.

3. מזיזים את הסרגל על לוח המשחק לחריץ הבא.

4. שוב מתחילים יחד. הפעם משתמשים בחלקים ששימשו אותכם בתור הקודם, יחד עם החלק החדש שהתווסף ומנסים להשלים את הפנטה החדשה. מי שמנצח בדו-קרב זוכה בנקודה אחת.

5. מתקדמים באופן הזה במשחק, עד שמגיעים לפנטה 7 שבה מוציאים את הסרגל מהלוח.

השחקן שזה בניקוד הגבוה ביותר זוכה בסבב המשחק הראשון.

• סבב משחק שני: כל שחקן הופך את כרטיס החידה שלו (בו השתמש בסבב הראשון) ומשחק עם החלקים המופיעים עליו. הסבב מתנהל כמו הסבב הראשון.

• סבב שלישי: 2 השחקנים מחליפים ביניהם את כרטיסי החידה ובוחרים בצד עם מסגרת בצבע זהה. כל שחקן לוקח את החלקים המתאימים המופיעים על כרטיס החידה והסבב מתחיל.

סיום המשחק

המנצח הוא מי שצבר את הניקוד הכי גבוה. ראו דוגמא בגב הקופסא.

אפשרויות משחק נוספות

• **משחק בין הורים וילדים**

חלק מכרטיסי האתגר מאפשרים ליצור דו-קרב מאוזן בין הורים וילדים באמצעות משחק בשתי דרגות קושי שונות. ההורה תמיד יתחיל בפנטה 4, והילד בפנטה 3.

- הילד בוחר כרטיס משחק עם מסגרת בצבע צהוב או חום, עליו מופיע סמל של כוכב (✱), עיגול (●) או משולש (▲).
- ההורה לוקח כרטיס חידה עם מסגרת בצבע אדום או כחול עם רקע בצבע זהה, וצורה זהה לכרטיס החידה שנבחר על ידי הילד.
- הילד מניח את הסרגל בחריץ שבין הספרות 3 ו-4 על לוח המשחק שלו ומתחיל את הדו-קרב בפנטה 3.
- ההורה מניח את הסרגל בחריץ שבין הספרות 4 ו-5 על לוח המשחק שלו ומתחיל את הדו-קרב בפנטה 4.

כך מתחיל המשחק ביניהם.

• **דו-קרב תלת מימדי**

משתמשים בכרטיסי החידה המשובצים בשחור ולבן, עם הרקע בצבע ורוד, צהוב וכחול (3 ישנם אפשרויות לדו-קרב בכל כרטיס).

2 השחקנים מחליטים באיזה צבע רקע לבחור ולוקחים 2 כרטיסים תואמים (למשל שני כרטיסים עם רקע כחול).

1. מתחילים עם כרטיס הדו-קרב הראשון (למשל, בכרטיסים עם הרקע הכחול, החידות הראשונות ממוספרות 4 ו-4')

2. כל שחקן, בתורו, בוחר פנטמינו אחד וטטרומינו אחד ונותן אותם ליריב, ממשיכים באותו האופן עד שלשחקן אחד יש 4 פנטומינוס+ 2 טטרומינוס, ולשני 4 פנטומינוס+3 טטרומינוס.

3. כל שחקן לוקח אליו את המינימינוס המופיעים על כרטיס החידה שלו.

4. מתחילים בדו-קרב ביחד. השחקן הראשון שבונה מבנה תלת-מימדי שמידותיו 3X3X4 מנצח בסבב הראשון.

את הסבבים הבאים משחקים עם הדו קרב השני והשלישי המופיעים על כרטיס החידה.

• משחק יחיד

- תלת-מימד ליחיד

משתמשים בכרטיסי החידה המשובצים בשחור ולבן, עם הרקע בצבע בז'. בוחרים כרטיס חידה, ומספר חידה. לוקחים את חלקי המשחק כפי שהם מופיעים על כרטיס החידה ובונים מבנה תלת מימדי התואם במידותיו לאלה המצויינים בצד העליון השמאלי של כרטיס החידה.

- אתגר ליחיד

משתמשים בכרטיסי החידה המשובצים בצבע שחור וורוד, עם הרקע הלבן בהם מופיעים 5 חידות (חלקם אתגרי תלת מימד וחלקם פאזלים).

1. בוחרים כרטיס חידה וצבע. לוקחים את חלקי המשחק המופיעים על כרטיס החידה ובונים מבנה תלת מימדי במידות של 3X3X3

2. הוסיפו לחלקי המשחק שלכם חלק נוסף (Xאו Y - חלק הבנוי מ-3 קוביות) והשלימו את פנטה 6 (משתמשים בלוח משחק אחד וסרגל אחד).

3. הזיזו את הסרגל חריץ אחד ימינה, הוסיפו פנטמינו לחלקי המשחק בהם השתמשתם והשלימו את פנטה 7.

4. הוסיפו חלק נוסף (V) ובנו מבנה תלת-מימדי במידות של 3X3X4.

5. השתמשו בכל החלקים שנותרו כדי ליצור מבנה תלת-מימדי נוסף במידות של 3X3X4.

עם פנטה 4, בכרטיסי חידה עם מסגרת בצבע כחול, אדום, סגול, שחור, ורוד ואפור בחרו כרטיס חידה המתאים לפנטה 4, הוסיפו 3 פנטומינוס ומינימינוס בצורת V לחלקי המשחק המופיעים על כרטיס החידה ולאחר מכן צרו מבנה תלת-מימדי שמידותיו 3X3X4.

• גילאי 3 ומעלה

המשחק קטמינו דואו הוא משחק מפתח חשיבה המאפשר לילדים צעירים ללמוד תכנים גאומטריים בסיסיים ולפתח את התפיסה המרחבית. ניתן לשחק ב-3 דרכים שונות:

- פאזלים

תנו לילדים ליצור בדו מימד את המבנים המופיעים בעלון, ונסו ליצור נוספים יחד איתם.

- בנייה תלת-מימדית

תנו לילדים ליצור לבד, או בקבוצה את המבנים התלת מימדיים המופיעים בעלון ונסו ליצור חדשים!

- משחקי איזון

נסו לאזן חלקי משחק אחד על השני, כל אחד בתורו. השחקן האחרון שמצליח לאזן חלק משחק על קודמו לפני שהמבנה מתפרק הוא המנצח!

• אפשרויות נוספות

שחקו לבד או בקבוצות עם מגוון רחב של קבצי משחקים לכל הגילאים אותם אפשר להוריד מאתר ג'יגמיק: www.gigamic.com

® & © 2012 Gigamic אזהרה! המשחק מכיל חלקים קטנים, לאל לילדים מתחת לגיל 3. שמור מידע זה.

구성물 :펜토미노×8, 테트로미노×5, 미니미노×6, 게임 보드×2, 영역 조정자×2, 도전 카드×48(양면), 3D 카드×12(양면)

. 게임 블록

한 평면에 정육면체 여러 개를 연결한 게임 블록 19개

- 8개의 펜토미노는 각기 정육면체 블록 다섯 개를 연결해 만들어졌습니다.
- 5개의 테트로미노는 각기 정육면체 블록 네 개를 연결해 만들어졌습니다.
- 6개의 미니미노는 각각 1~3개의 정육면체 블록을 연결해 만들어졌습니다(그림 1).

.펜타

영역 조정자를 게임 보드의 정해진 위치에 끼우면 게임 영역의 크기가 조정됩니다. 펜타는 이렇게 만들어진 게임 영역을 평평하게 완전히 채울 수 있는 게임 블록들을 모아 놓은 것을 말합니다. 정육면체 블록 15개로 채워지는 펜타 3부터 영역 조정자 없이 게임 보드 전체를 완전히 채워야하는펜타 7까지 다양한 단계로 게임을 즐길 수 있습니다.

. 도전 카드

도전 카드에는 대결의 첫 펜타를 완성하기 위해 어떤 모양의 게임 블록을 사용해야 하는지가 나와 있습니다. 모든 도전 카드는 두 장씩, 쌍으로 이루어져 있습니다. 같은 쌍인 두 장의 카드는 카드 테두리 색깔과 바탕 색깔이 같고, 카드에 적힌 숫자와 알파벳이 같습니다. (도전 카드 한 장으로 세 번의 대결을 할 수 있습니다.) 도전 카드 48장의 테두리에는 9가지 색깔 중 한 가지 색깔이 칠해져 있습니다. 이 테두리 색깔로 게임의 난이도를 구분할 수 있습니다.

-초급자 단계: 노란색, 초록색, 갈색 테두리
-중급자 단계: 파란색, 빨간색 테두리
-상급자 단계: 보라색, 검은색 테두리
-전문가 단계: 분홍색, 회색 테두리

게임의 목표

상대보다 먼저 펜타를 완성해 점수를 얻습니다.

준비

각자 게임 보드와 영역 조정자 한 개씩을 가져와 자기 앞에 놓습니다. 총 19개의 게임 블록은 가운데에 놓습니다. 대결을 펼칠 게임의 난이도를 정해 해당 도전 카드를 가져옵니다. 영역 조정자를 사용해 도전 카드의 난이도에 맞게 게임 영역 크기를 조정합니다.

. 노란색, 초록색, 갈색 테두리 카드, 즉 초보자 단계를 할 때는 영역 조정자를 게임 보드에 적힌 숫자 3과 4 사이에 난 홈에 걸칩니다(펜타 3).

. 파란색, 빨간색, 보라색, 검은색, 분홍색, 회색 테두리 카드, 즉 초보자 단계를 제외한 나머지 단계 카드를 사용할 때는 영역 조정자를 게임 보드에 적힌 숫자 4와 5 사이에 난 홈에 걸칩니다(펜타 4).

한 사람이 정해진 펜타에 해당하는 색깔의 테두리가 칠해진 카드 중 한 장을 가져옵니다. 그리고 양 면 중 한 면을 고릅니다.

다른 한 사람은 앞 사람이 정한 카드와 쌍을 이루는 카드(테두리와 바탕 색이 같고, 같은 숫자가 적힌 카드, 예를 들어 3이 적힌 카드와 3'이 적힌 카드)를 가져옵니다. 세 단계의 대결을 제공하는 도전 카드라면 두 사람이 같은 알파벳을 고릅니다. 각자 자기 카드에 그려진 게임 블록들을 가져옵니다.

라운드 진행

1) '시작' 신호와 함께 첫 번째 대결이 시작됩니다.
가장 먼저 펜타를 완성하는 사람, 다시 말해 모든 게임 블록을 사용해 영역 조정자로 정해진 게임 영역을 먼저 완전히 채운 사람이 1점을 얻습니다.
2) 첫 대결에서 진 사람이 먼저 가운데에 남아 있는 펜토미노(정육면체 다섯 개짜리 게임 블록) 중 한 개를 골라 상대에게 줍니다. 뒤이어 펜토미노를 받은 사람도 바닥에 남은 펜토미노 가운데 한 개를 골라 상대에게 줍니다.
3) 모두 자기 게임 보드에 놓인 영역 조정자를 한 칸 위로 올립니다.
4) '시작' 신호와 함께 첫 대결에서 사용한 게임 블록과 방금 전 상대에게서 받은 펜토미노를 모두 사용해 새롭게 만들어진 게임 영역을 빈칸 없이 채워 펜타를 완성합니다. 두 번째 대결에서 승리한 사람이 1점을 얻습니다.
5) 같은 방법으로 다음 단계 펜타를 완성하는 대결을 펼칩니다. 상대방이 골라준 펜토미노를 자기가 가진 게임 블록 더미에 추가하고, 영역 조정자를 한 칸 더 위로 올립니다. 펜타 7단계 대결을 펼칠 때는 영역 조정자를 게임 보드에서 치웁니다.
점수를 더 많이 얻은 사람이 첫 라운드의 승자가 됩니다.

. 두 번째 라운드에는 이전 라운드에 사용한 도전 카드를 뒤집었을 때 나오는 새로운 게임 블록들로 대결을 펼칩니다. 라운드 진행 방식은 앞서 설명한 것과 같습니다.

. 세 번째 라운드가 게임의 마지막 라운드입니다. 두 사람은 서로 가진 카드를 상대방과 바꾸고 같은 바탕색을 고릅니다. 앞서의 대결과 마찬가지로 카드에 그려진 게임 블록을 가져와 라운드를 시작합니다.

게임의 종료

세 번의 라운드를 끝냈을 때 더 많은 라운드를 이긴 사람이 최종 승자가 됩니다. 상자 뒷면에 그려진 예시를 참고하세요.

변형 게임

. 부모와 아이가 대결을 할 때

도전 카드 중 일부는 부모와 아이가 서로 다른 난이도로 함께 대결을 펼칠 수 있게 구성되어 있습니다. 이 방법을 사용하면 어른은 항상 펜타 4로, 어린이는 펜타 3으로 시작합니다.

- 어린이가 먼저 테두리가 노란색 또는 갈색인 도전 카드 가운데 별(✱) 또는 원(●), 삼각형(▲)이 그려진 카드 한 장을 고릅니다.
- 어른은 테두리가 빨간색 또는 파란색인 도전 카드 가운데 어린이가 고른 카드와 같은 바탕 색깔이면서 같은 도형이 그려진 카드 한 장을 가져옵니다.
- 어린이는 자기 영역 조정자를 게임 보드에 적힌 숫자 3과 4 사이에 난 홈에 걸치고, 펜타 3으로 첫 번째 대결을 시작합니다.

- 어른은 자기 영역 조정자를 게임 보드에 적힌 숫자 4와 5 사이에 난 홈에 걸치고, 펜타 4로 첫 번째 대결을 시작합니다.

준비가 모두 끝나면 대결을 시작합니다.

. 3D 대결

테두리가 검은색과 흰색이 섞인 바둑판 모양이고, 바탕색이 분홍색, 노란색, 파란색인 카드를 사용합니다(카드 한 장으로 세 번의 대결을 진행할 수 있습니다).

세 가지 바탕색 중 어떤 색깔 카드로 대결을 할지 정하고, 해당 바탕색의 카드 한 쌍을 가져옵니다(예: 바탕이 파란색인 카드 한 쌍을 가져옵니다.).

1) 카드에 그려진 첫 번째 게임을 시작합니다(예: 파란색 바탕 카드의 경우 첫 도전은 4와 4'가 적혀 있습니다.).

2) 카드에 적힌 펜토미노와테트로미노(파란색 바탕 카드의 첫 도전이라면 한 명은 펜토미노 4개와 테트로미노 2개를, 다른 한 명은 펜토미노 4개와 테트로미노 3개)를 다 가질 때까지 돌아가며 펜토미노 한 개와 테트로미노 한 개를 골라 상대에게 줍니다.

3) 각자 자기 카드에 그려진 미니미노를 가져옵니다.

4) '시작' 신호와 함께 대결을 시작합니다. 먼저 3×3×4 형태의 직육면체를 만든 사람이 이깁니다.

이어서 카드의 두 번째, 세 번째 대결도 위 규칙에 따라 진행합니다.

1인 게임

· 1인 3D 게임

테두리가 검은색과 흰색이 섞인 바둑판 모양이고, 바탕이 베이지색인 카드를 골라냅니다. 골라낸 카드 중에서 도전할 카드 한 장을 선택하고 카드에 있는 여러 단계 중 어떤 단계에 도전할지 정합니다. 카드에 적힌 게임 블록들을 가져와 카드의 왼쪽 위에 그려진 것과 같은 모양의 직육면체를 완성합니다.

· 1인 도전

테두리가 검은색과 분홍색의 바둑판 모양이고, 바탕이 흰색인 카드를 골라냅니다. 3D 게임과 퍼즐 게임을 오가며 다섯 가지 도전이 준비되어 있습니다.

1) 도전 카드와 색을 고른 뒤, 해당하는 블록을 가져와 3×3×3 형태의 직육면체를 만듭니다.

2) X 또는 Y 게임 블록(3개의 정육면체 블록으로 구성된 미니미노)을 추가해 펜타 6을 완성합니다(게임 보드와 영역 조정자 하나를 사용합니다.).

3) 영역 조정자를 한 칸 올리고, 사용하지 않은 펜토미노 한 개를 추가해 펜타 7을 완성합니다.

4) V 게임 블록을 추가해 3×3×4 형태의 직육면체를 완성합니다.

5) 남은 게임 블록들만을 사용해 3×3×4 형태의 직육면체를 한 개 더 완성합니다.

파란색, 빨간색, 보라색, 검정색, 분홍색, 회색 테두리의 펜타 4 도전 카드로 게임을 진행합니다.

도전 카드 중 한 장을 선택합니다. 카드에 그려진 블록에 펜토미노 세 개와 V 미니미노 한 개를 추가해 3×3×4 형태의 직육면체를 완성합니다.

. 3세 이상 저연령 아이들과 함께 하는 카타미노듀오

카타미노듀오는 어린이의 기하학에 대한 관심을 이끌어낼 뿐만 아니라 소근육 발달 및 상상력을 키우는데도 도움을 주는 훌륭한 블록게임이기도 합니다.

아래 세 가지 방식으로 게임을 즐길 수 있습니다.

- 퍼즐 게임

아이가 설명서에 그려진 모양대로 퍼즐을 만들어 보도록 합니다. 퍼즐에 익숙해졌다면 아이와 함께 블록으로 자유롭게 다양한 모양의 퍼즐을 만들어봅니다.

- 3D 블록 게임

혼자 또는 함께 설명서에 그려진 모양의 3D 구조물을 만들어봅니다. 익숙해졌다면 자유롭게 다양한 모양의 블록 구조물을 만들어봅니다.

- 균형 게임

돌아가며 앞사람이 놓은 블록 위에 새 블록을 쌓아 올립니다. 구조물이 넘어지기 전 가장 마지막으로 블록을 올리는데 성공한 사람이 이깁니다.

. 기타 변형 게임

모든 연령이 함께 즐길 수 있는 다양하고 광범위한 변형 게임들을 자유롭게 내려 받아 혼자서 또는 여럿이서 함께 게임을 즐길 수 있습니다.

www.gigamic.com에서 더 많은 정보를 확인하세요.

주의! 3세 이하의 아이는 작은 구성물들을 삼킬 수 있어 위험합니다.

® & © 2012 Gigamic



® & © 2012 Gigamic.
B.P. 30 F - 62930
WIMEREUX - FRANCE