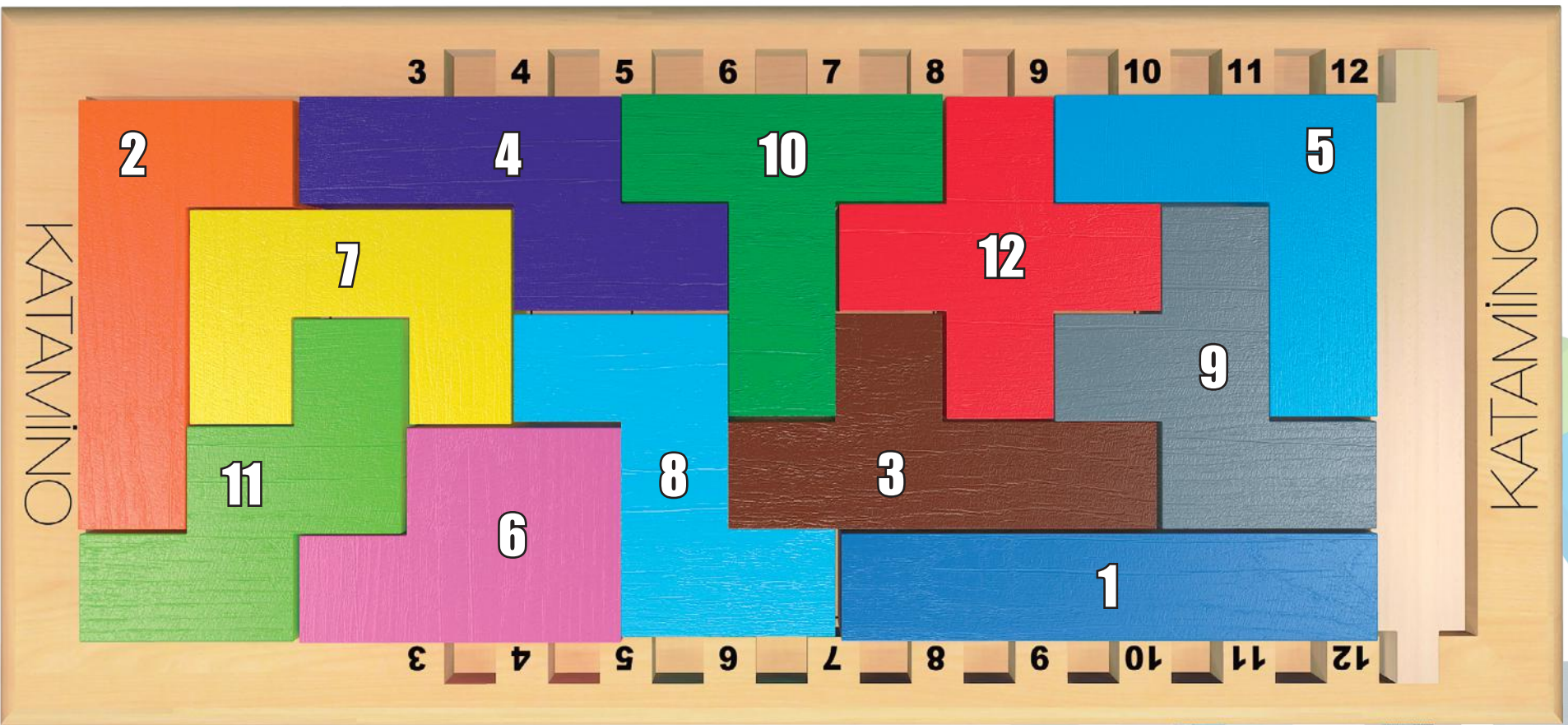


# KATAMINO®





# KATAMINO

Storing the game

Summary



The small slam



The slam (1)



The slam (2)



The grand slam



The super slam



Challenge

**GB** Rules of the Game

**FR** Règles du jeu

**ES** Reglas del juego

**PT** Regras do jogo

**IT** Regole del gioco

**DE** Spielregeln

**NL** Spelregels

**DK** Spilleregler

**SE** Spelregler

**NO** Spilleregler

**FI** Pelin säännöt

**GR** Κανόνες του παιχνιδιού

**RS** Pravila igre

**HU** Játékszabály

2

3

4

5

6

7

8

9

10

12

14

16

18

20

22

24

26

28

30

32

34

36







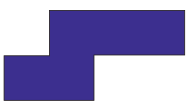
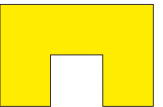





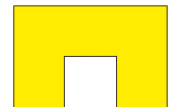



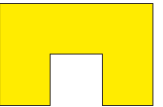





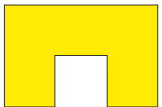
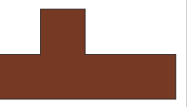

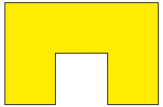






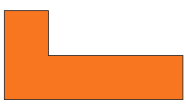

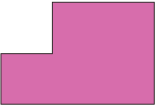



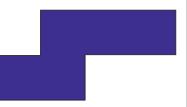

<b>BG</b>	Инструкции за игра	38
<b>CZ</b>	Pravidla hry	40
<b>SK</b>	Pravidlá hry	42
<b>RO</b>	Regulile jocului	44
<b>SI</b>	Pravila igre	46
<b>LV</b>	Spēles noteikumi	48
<b>LT</b>	Žaidimo taisyklės	50
<b>EE</b>	Mängureeglid	52
<b>RU</b>	Правила игры	54
<b>TR</b>	Oyunun Kuralları	56
<b>TW</b>	遊戲規則	58
<b>CN</b>	游戏规则	60
<b>KR</b>	게임 설명	62
<b>AR</b>	قوانين اللعبة	65
	<b>Strategic game board</b>	<b>End</b>

From a concept by  
André & Johnathan Perriolat



# KATAMINO

## THE SMALL SLAM

	PENTA	3	4	5	6	7	8	
A								
B								
C								
D								
E								
F								
G								

	PENTA	5	6	7	8	9			
A									
B									
C									
D									
E									
F									
G									

	PENTA	5	6	7	8	9			
H									
I									
J									
K									
L									
M									
N									



# KATAMINO

## THE SLAM (2)

	PENTA				6	7	8	
O								
P								
Q								
R								
S								
T								
U								
V								

	PENTA				6	7	8	
W								
X								
Y								
Z								
♠								
♥								
♦								
♣								

	PENTA	4	5	6	7	8	9	10	11		
A											
B											
C											
D											
E											
F											
G											
H											
I											
J											
K											
L											



# KATAMINO

## THE SUPER SLAM

	PENTA	5	6	7	8	9	10	11			
A											
B											
C											
D											
E											
F											
G											
H											
I											
J											
K											
L											

PENTA 9										



	PENTA	7	8	9	10					
N°1										
N°2										
N°3										
N°4										
N°5										
N°6										
N°7										
N°8										
N°9										
N°10										

N°11										
N°12										
N°13										
N°14										
N°15										
N°16										
N°17										
N°18										
N°19										
N°20										

	PENTA	7	8	9	10						
N°21											
N°22											
N°23											
N°24											
N°25											
N°26											
N°27											
N°28											
N°29											
N°30											

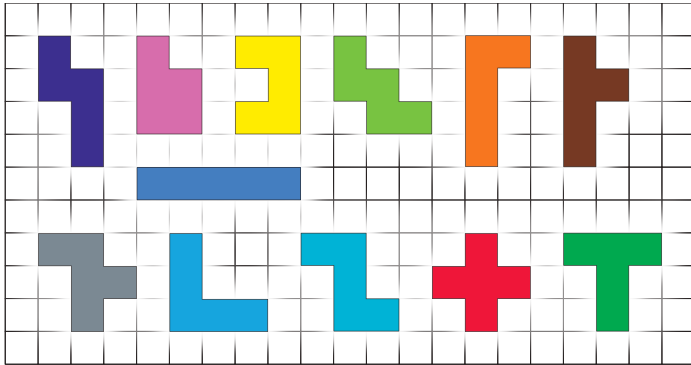
N°31										
N°32										
N°33										
N°34										
N°35										
N°36										
N°37										
N°38										
N°39										
N°40										

# KATAMINO



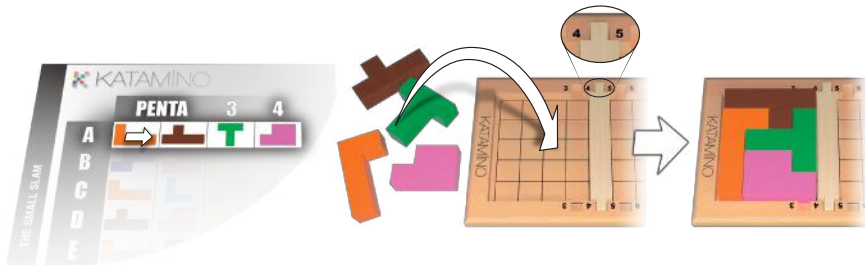
## INTRODUCTION

There are 12 polygon pieces included in Katamino. Each of these pieces covers 5 spaces on the board and is called a **Pentamino**.



In Katamino the term PENTA refers to a group of Pentaminos which completely covers the space defined by the slider on the game board. For example, a PENTA 4 indicates a challenge for which the slider is placed between numbers 4 and 5 of the game board: 4 Pentaminos must be arranged together to cover the four lines of the game board.

**Katamino includes 500 PENTAS to challenge you.**

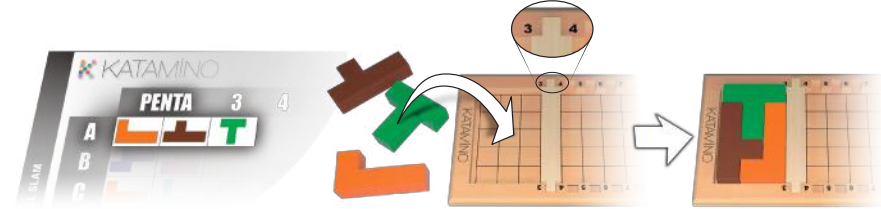


## THE CHALLENGES

### 1) THE SMALL SLAM (Easy)

The Small Slams consist of 42 PENTAS to solve using the table on Page 4.

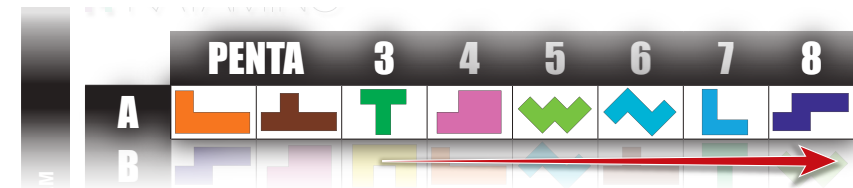
To begin your first small slam, Place the slider on the board between numbers 3 and 4, and then take the first 3 Pentaminos shown on the table on line A until column 3 and complete the PENTA 3. Pieces must completely cover the area defined by the slider.



Once this PENTA is completed, move the slider up one space between numbers 4 and 5, add the Pentamino shown in Column 4 of Line A to the three pieces you just used, and then complete the PENTA 4 with those 4 pieces.



Continue solving PENTAS, each time adding the Pentamino shown in the next column and moving the slider up one space until you have completed PENTA 8 of Line A.



When you are ready for more challenges, start again on Line B, Line C and so on, until you have completed Line G.

Once the 7 Lines are completed, the player has solved 42 PENTAS and completed their SMALL SLAM. Congratulations! You should try the more difficult challenges!

## 2) THE SLAM (Difficult)

Using the tables on pages 5 and 6, follow the same rules to solve these 118 PENTAS.

And then, true Katamino masters move on to the Ultimate challenges...

## 3) ULTIMATE CHALLENGES

Follow the same rules to solve:

- The 96 PENTAS of the GRAND SLAM on page 7 ;
- The 96 PENTAS of the SUPER SLAM on page 8 ;
- The 160 PENTAS of the CHALLENGE on page 9.

## EVEN MORE CHALLENGES

For even more challenges, try to complete as many PENTAS as possible with all the pieces, progressively moving the slider up to increase the difficulty. This Katamino edition has thousands of possible combinations!

## STRATEGIC VARIANT FOR 2 PLAYERS

To play with two players, use the grid on the back cover of this book. Place the 12 Pentaminos next to the grid. The first player selects one pentamino and places it anywhere on the grid. The piece must lay flat and completely inside the grid area. The second player then selects a pentamino and does the same. The winner is the last player to place a Pentamino completely on the grid.

## PACKING THE GAME

To put Katamino back in the box, use the picture on page 2.

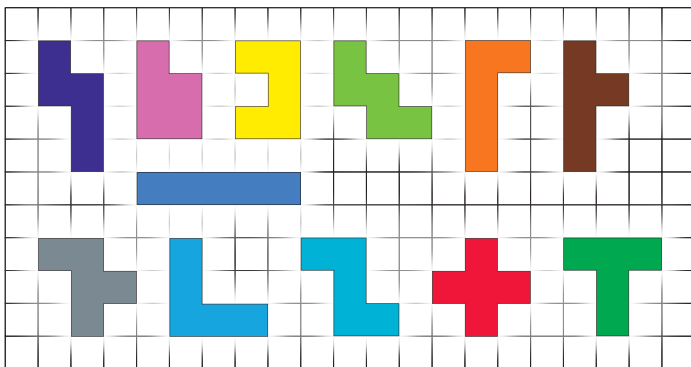
Want to play **Katamino** with your family and in duel mode?

Check out **Katamino Family**, with progressive rules from 3 years old and no age limit!



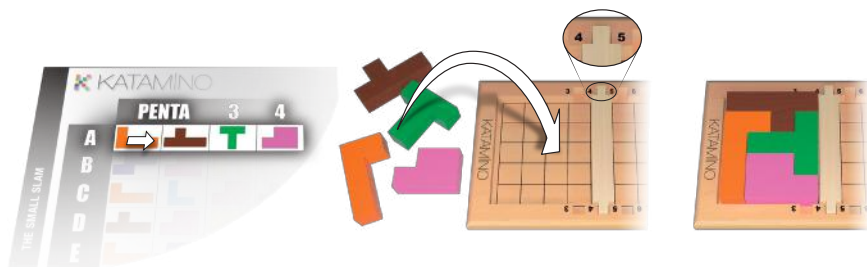
## INTRODUCTION

Pentamino est le nom donné à chacune des 12 pièces du jeu. Chaque Pentamino remplit un espace de 5 cases sur le plateau.



On nomme PENTA un ensemble de Pentaminos qui remplit parfaitement la surface du plateau délimitée par la réglette. Pour exemple, un PENTA 4 désigne un défi pour lequel la réglette est placée entre les chiffres 4 et 5 du plateau : 4 Pentaminos doivent y être assemblés pour remplir 4 lignes du plateau.

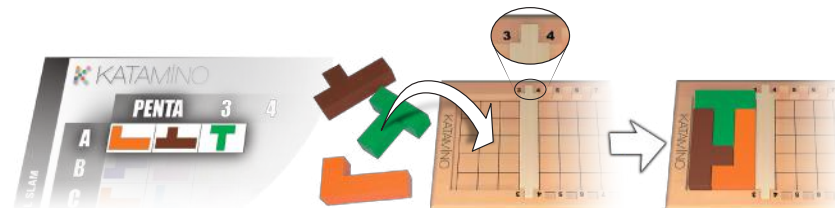
Katamino propose 500 PENTAS



## LES DÉFIS

### 1) PETIT CHELEM (niveau Facile)

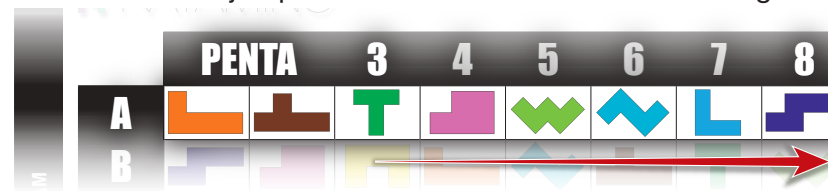
Il consiste en 42 PENTAS à réaliser successivement en se servant du tableau de la page 4. Positionner la réglette sur le plateau entre les chiffres 3 et 4 puis sélectionner les 3 premiers Pentaminos indiqués sur le tableau à la ligne A jusqu'à la colonne 3, et réaliser le PENTA 3.



Une fois ce Penta réalisé, décaler la réglette d'un cran entre les chiffres 4 et 5, puis ajouter aux 3 Pentaminos déjà utilisés le Pentamino indiqué dans la colonne 4 de la ligne A et, avec ces 4 pièces, réaliser le PENTA 4.



Progresser ainsi en ajoutant à chaque fois le Pentamino indiqué dans la colonne suivante jusqu'à la réalisation du PENTA 8 de la ligne A.



Puis, suivre les mêmes consignes sur la ligne B etc. jusqu'à la ligne G.

## 2) CHELEM (niveau Difficile)

En se référant aux tableaux des pages 5 et 6, suivre les mêmes consignes pour réaliser ces 118 PENTAS.

## 3) DEFIS ULTIMES

Procéder de la même façon pour réaliser :

- les 96 PENTAS du GRAND CHELEM en page 7 ;
- les 96 PENTAS du SUPER CHELEM en page 8 ;
- les 160 PENTAS du CHALLENGE en page 9.

## MODE LIBRE

1) Positionner la réglette sur le plateau entre les chiffres 4 et 5 et réaliser le maximum de PENTAS 4, en trouvant par soi-même des combinaisons de 4 Pentaminos qui peuvent s'assembler entre eux.

2) Faire de même pour réaliser un maximum de PENTAS 5, puis PENTAS 6, puis PENTAS 7 etc.

Plus il y a de Pentaminos à assembler, plus c'est difficile.  
Il y a plus de 36 000 combinaisons possibles !

## VARIANTE 2 JOUEURS

Pour jouer à deux, on utilise la grille quadrillée qui se trouve au dos du livret. Les 12 Pentaminos sont posés à côté de la grille, puis le 1<sup>er</sup> joueur en choisit un et le place où il le souhaite en respectant bien le quadrillage. Puis le second joueur fait de même, et ainsi de suite... Le vainqueur est le dernier joueur à pouvoir poser un Pentamino sur la grille.

## RANGEMENT DU JEU

Pour ranger Katamino, se reporter au schéma de la page 2.

Envie d'aller plus loin et de partager  
le plaisir de **Katamino** en famille et en duel ?

Découvrez **Gagne ton papa**, avec des variantes  
évolutives dès 3 ans et sans limite d'âge !





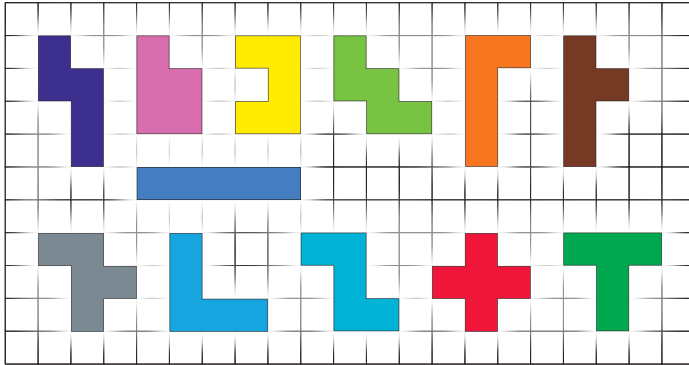
ES

# KATAMINO



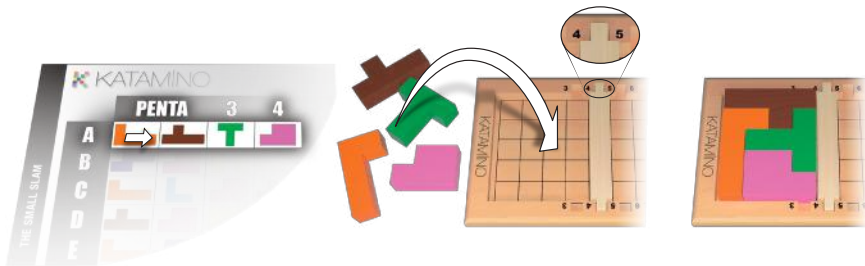
## INTRODUCCIÓN

En Katamino hay 12 piezas que ocupan 5 casillas cada una. Estas piezas se llaman Pentaminos.



En Katamino el término PENTA se refiere a un grupo de Pentaminos que cubren completamente el espacio delimitado por el listón sobre el tablero. Por ejemplo, un PENTA 4 es un desafío en el que el listón se coloca entre los números 4 y 5 en el tablero: se han de organizar 4 Pentaminos para que encajen en las 4 primeras líneas del tablero.

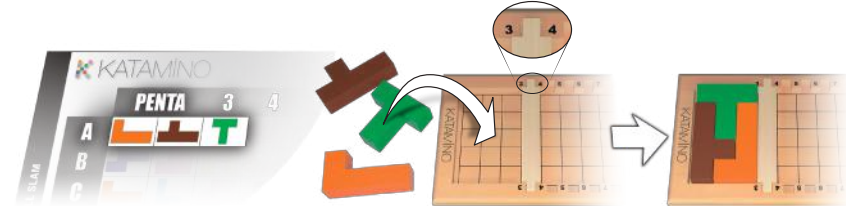
**Katamino incluye 500 PENTAS con los que desafiarte.**



## LOS DESAFÍOS

### 1) EL PEQUEÑO SLAM (Fácil)

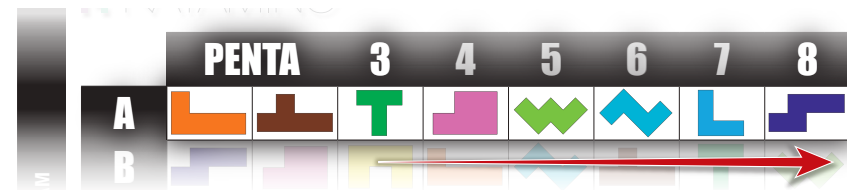
El Pequeño Slam consta de 42 PENTAS que resolver utilizando la tabla de la página 4. Para empezar, coloca el listón entre los números 3 y 4 del tablero y coge los 3 primeros Pentaminos que aparecen en la fila A de la tabla. Intenta entonces completar el PENTA 3. Recuerda que los Pentaminos tienen que cubrir toda el área delimitada por el listón.



Cuando hayas completado este PENTA, mueve el listón a la siguiente posición, entre los números 4 y 5 del tablero. Entonces coge el siguiente Pentamino mostrado en la fila A (el que está en la columna 4). Con este nuevo Pentamino y los 3 que ya tenías, intenta completar el PENTA 4.



Cuando estés preparado para más retos, empieza con la línea B, luego la C y así hasta haber completado la línea G.



Cuando hayas finalizado las 7 líneas, habrás resuelto 42 PENTAS y completado el PEQUEÑO SLAM. ¡Enhorabuena! Atrévete ahora con desafíos más complejos.

## 2) EL SLAM (Difícil)

Sigue las mismas reglas, pero usando las tablas de las páginas 5 y 6 para resolver los 118 PENTAS del SLAM.

Tras esto, los verdaderos maestros del Katamino se atreven con los Desafíos Definitivos...

## 3) DESAFÍOS DEFINITIVOS

Sigue las mismas reglas para resolver:

- Los 96 PENTAS del GRAN SLAM en la página 7;
- Los 96 PENTAS del SUPER SLAM en la página 8;
- Los 160 PENTAS del DESAFÍO en la página 9.

## AÚN MÁS DESAFÍOS

Si buscas aún más desafíos, intenta completar tantos PENTAS como puedas usando todos los PENTAMINOS, subiendo progresivamente el listón para aumentar la dificultad. ¡Hay más de 36000 combinaciones posibles!

## VARIANTE ESTRATÉGICA PARA 2 JUGADORES

Para partidas a 2 jugadores, se usa la cuadrícula en la trasera de estas instrucciones. Colocad los 12 Pentaminos junto a la cuadrícula. El primer jugador coge un Pentamino y lo coloca en cualquier lugar mientras cubra exactamente 5 casillas de la cuadrícula. El segundo jugador procede de igual forma, cubriendo otras 5 casillas de la cuadrícula. Gana el último jugador que pueda colocar un Pentamino en la cuadrícula.

## CÓMO GUARDAR EL JUEGO

Para guardar Katamino en su caja, puede usarse como referencia la imagen de la página 2.

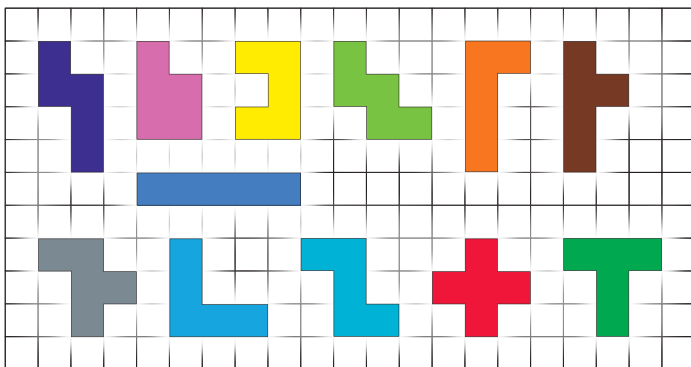
¿Quieres jugar a **Katamino**  
con tu familia y en modo duelo?

Échale un vistazo a **Katamino Family**, con reglas de  
dificultad creciente, a partir de 3 años y sin límite de edad.

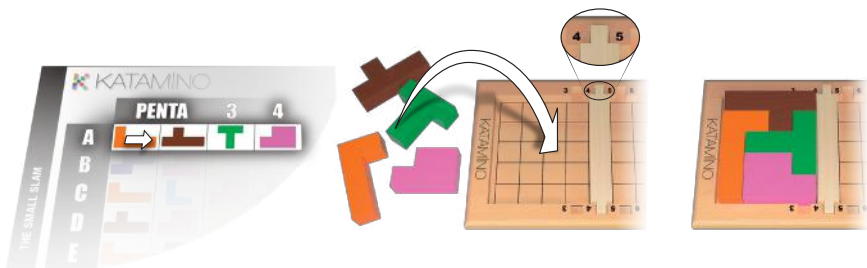


## INTRODUÇÃO

O Katamino tem 12 polígonos. Estas peças chamam-se pentaminos e cada uma delas cobre 5 espaços do tabuleiro.



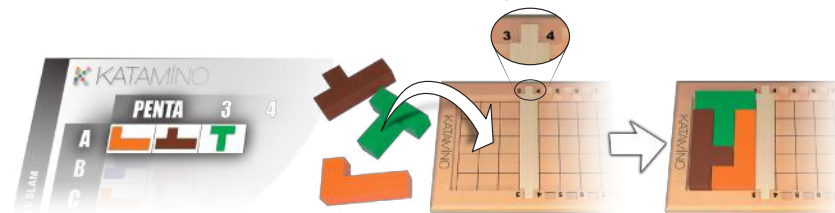
Em Katamino, o termo PENTA designa um grupo de pentaminos que preenche completamente o espaço delimitado pela régua no tabuleiro de jogo. Por exemplo, no desafio PENTA 4 a régua é colocada entre os números 4 e 5 do tabuleiro: devem organizar-se os 4 pentaminos de tal maneira que cubram as quatro colunas do tabuleiro de jogo.



## OS DESAFIOS

### 1) SMALL SLAM (fácil)

O “small slam” consiste em 42 PENTAS que devem ser resolvidos sucessivamente, utilizando a tabela da página 4. No primeiro “small slam”, o jogador coloca a régua entre os espaços 3 e 4 do tabuleiro. Depois, retira os primeiros 3 pentaminos mostrados na linha A da tabela (até à coluna 3) e completa o PENTA 3. As peças devem cobrir completamente a área delimitada pela régua.



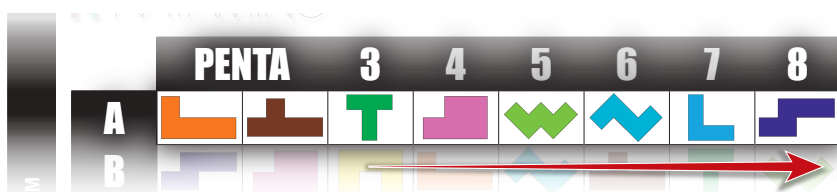
Depois de completar este PENTA, o jogador move a régua um espaço para a direita – entre os números 4 e 5. Depois acrescenta o pentamino da coluna 4 da linha A às três peças retiradas anteriormente. O jogador completa o PENTA com estas 4 peças.



Continuam a resolver-se PENTAS, acrescentando o pentamino da coluna seguinte e movendo a régua um espaço para a direita, até se ter completado o PENTA 8 da linha A.

Quando estiver preparado para mais desafios, o jogador começa de novo na linha B. Depois na C e assim por diante, até à linha G.





Depois de completar as 7 linhas, o jogador resolveu 42 PENTAS e completou o SMALL SLAM. Parabéns! Está na hora de experimentar desafios mais difíceis!

### 2) THE SLAM (Difícil)

Utilizam-se as tabelas das páginas 5 e 6 e seguem-se as mesmas regras para resolver os 118 PENTAS. Finalmente, os verdadeiros mestres do Katamino estão prontos para os desafios finais...

### 3) DESAFIOS FINAIS

Seguem-se as mesmas regras para resolver:

- os 96 PENTAS do GRAND SLAM na página 7;
- os 96 PENTAS do SUPER SLAM na página 8;
- os 160 PENTAS do CHALLENGE na página 9.

### AINDA MAIS DESAFIOS

Para jogar ainda mais desafios, pode-se tentar resolver todos os PENTAS possíveis, utilizando todas as peças e movendo progressivamente a régua para a direita, aumentando a dificuldade. São possíveis mais de 36000 combinações!

### VARIANTE ESTRATÉGICA PARA 2 JOGADORES

Num jogo a 2, utiliza-se a grelha na contra-capa deste livro. Colocam-se os 12 pentaminos ao lado da grelha. O primeiro jogador escolhe 1 pentamino e coloca-o em qualquer lugar da grelha. A peça deve ficar deitada e completamente dentro da área da grelha. O segundo jogador escolhe outro pentamino e faz o mesmo. O vencedor é o último jogador que conseguir colocar um pentamino completamente dentro da grelha.

### ARRUMAR O JOGO

Para arrumar o jogo na caixa segue-se a figura da página 2.

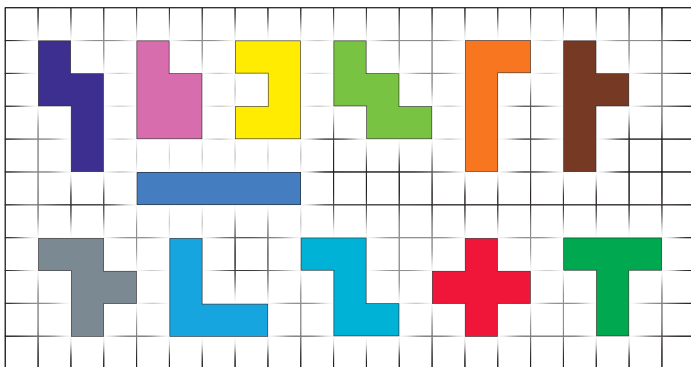
Manter esta informação e endereço para referência futura.

Queres jogar **Katamino** a dois ou com a tua família?  
Procura o **Katamino Family**, com regras progressivas a partir dos 3 anos e sem limite de idade!

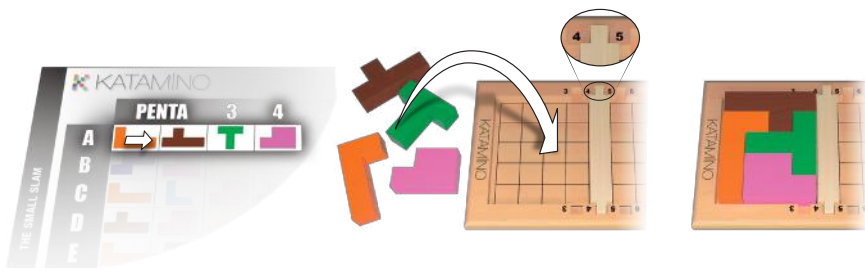


## INTRODUZIONE

Pentamino è il nome attribuito a ciascuno dei 12 pezzi del gioco. Ogni pentamino occupa uno spazio di 5 caselle sulla plancia.



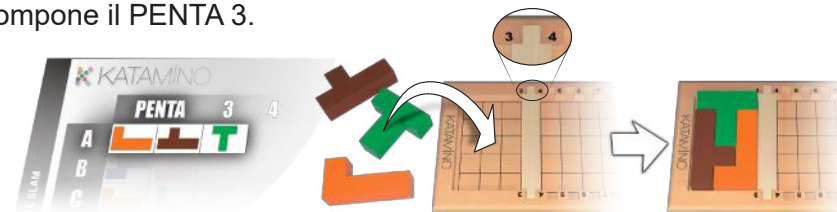
Chiamiamo PENTA un insieme di Pentamini che occupa esattamente la superficie della plancia delimitata dalla barretta. Ad esempio, un PENTA 4 indica una sfida in cui la barretta viene posta tra il 4 e il 5 indicati sulla plancia: 4 Pentamini devono essere combinati all'interno di quello spazio, per occupare completamente 4 file sulla plancia. Katamino propone 500 PENTA.



## LE SFIDE

### 1) PICCOLO SLAM (livello facile)

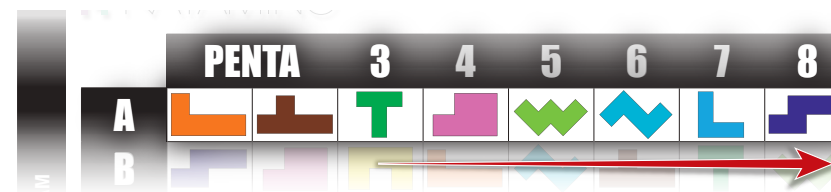
Si tratta di realizzare in successione 42 PENTA usando la tabella di pagina 4. Si posiziona la barretta tra il 3 e il 4 e poi si prendono i primi 3 Pentamini indicati sulla tabella nella riga A fino alla colonna 3 e si compone il PENTA 3.



Completato questo PENTA, si sposta la barretta di una tacca tra il 4 e il 5; ai 3 Pentamini già utilizzati si aggiunge il Pentamino indicato nella colonna 4 della riga A e con questi 4 pezzi si realizza il PENTA 4.



Si prosegue in questo modo, aggiungendo ogni volta il Pentamino indicato nella colonna seguente fino a realizzare il PENTA 8 della riga A.



Poi si seguono gli stessi criteri sulla riga B e fino alla riga G.

## 2) LO SLAM (livello difficile)

Facendo riferimento alle tabelle delle pagine 5 e 6, si seguono gli stessi criteri per realizzare quei 118 PENTA.

## 3) SFIDE ESTREME

Si procede nello stesso modo per realizzare:

- i 96 Penta del GRANDE SLAM a pagina 7;
- i 96 PENTA del SUPER SLAM a pagina 8;
- i 160 PENTA del CHALLENGE a pagina 9.

## GIOCO LIBERO

1) Si posiziona la barretta sulla plancia tra il 4 e il 5 per realizzare il massimo di PENTA 4, trovando da soli le combinazioni di 4 Pentamini che si possono assemblare.

2) Si procede allo stesso modo per realizzare il massimo di PENTA 5, poi di PENTA 6, di PENTA 7, ecc.

Maggiore è la quantità di Pentamini da assemblare, più difficile sarà il compito. Esistono più di 36000 combinazioni possibili!

## VARIANTE PER 2 GIOCATORI

Per giocare in due, si utilizza la griglia quadrettata che si trova sul retro di copertina. I 12 Pentamini vengono posti di fianco alla griglia; poi il 1° giocatore ne sceglie uno e lo colloca dove preferisce rispettando la trama dei quadretti. Il secondo giocatore prosegue allo stesso modo e così di seguito... Vince chi dei due riuscirà a posare per ultimo un Pentamino sulla griglia.

## SISTEMAZIONE DEL GIOCO

Per riporre correttamente Katamino, si può fare riferimento allo schema di pagina 2.

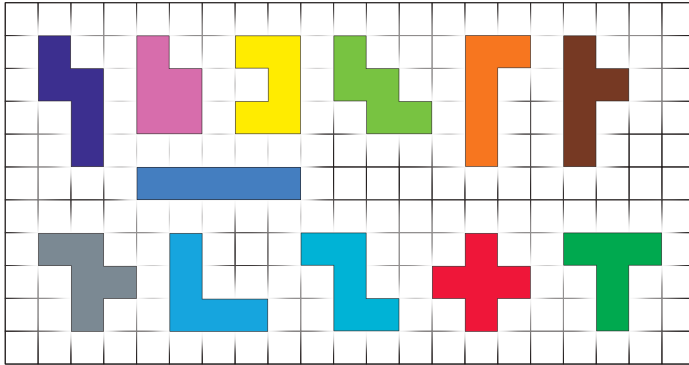
Voglia di sfide più impegnative e di condividere il piacere di **Katamino** in famiglia e faccia a faccia?

Scopri **Katamino Family** con varianti progressive a partire da 3 anni e senza limiti di età.

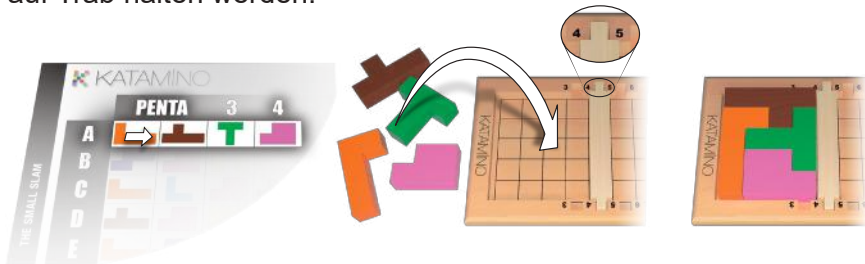


## EINLEITUNG

Katamino enthält 12 Spielsteine, die Pentaminos. Jedes Pentamino belegt genau 5 Felder auf dem Spielbrett.



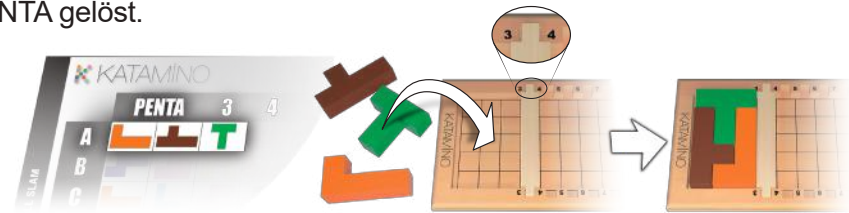
In Katamino musst du unterschiedliche Pentaminos so auslegen, dass sie perfekt in das vorgegebene Raster passen und alle Felder bedecken. Eine solche Aufgabe nennt man PENTA. Bei einem PENTA 4 platzierst du also den Schieber zwischen den Zahlen 4 und 5, um ein Raster zu erschaffen, in dem du dann die 4 vorgegebenen Pentaminos passend platzieren sollst. Du darfst die Pentaminos beliebig drehen, musst sie jedoch flach und vollständig auf leere Felder des Rasters legen. Katamino enthält 500 knifflige PENTAS, die deine grauen Zellen auf Trab halten werden.



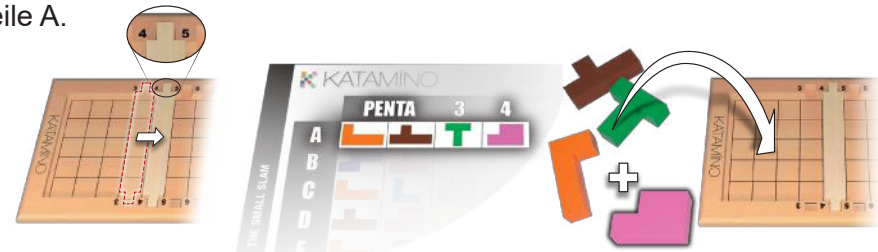
## DIE HERAUSFORDERUNGEN

### 1) EINFACH (Small Slam)

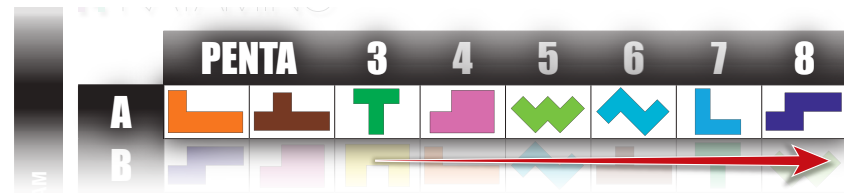
Die einfachen Herausforderungen enthalten 42 PENTAS. Details findest du in der Übersicht auf Seite 4. Deine erste Herausforderung ist das PENTA A3. Platziere den Schieber dafür zwischen den Zahlen 3 und 4 auf dem Spielbrett. Nimm dir dann die ersten 3 Pentaminos, die in Zeile A der Übersicht gezeigt sind. Platziere sie so auf dem Spielbrett, dass alle Felder bis zum Schieber bedeckt sind. Ist dir das gelungen, hast du das PENTA gelöst.



Versuche als Nächstes das PENTA A4 zu lösen. Platziere dazu den Schieber zwischen 4 und 5 und nimm die ersten 4 Pentaminos aus Zeile A.



Erhöhe nach jedem erfolgreichen PENTA die Schwierigkeit auf die gleiche Weise, bis du PENTA A8 gelöst hast.



Danach darfst du mit PENTA B3 fortfahren, wobei du erneut mit nur 3 Pentaminos und dem Schieber zwischen 3 und 4 startest. Schaffst du so Zeile um Zeile, hast du nach PENTA G8 insgesamt 42 PENTAS gelöst und die einfachen Herausforderungen erfolgreich abgeschlossen. Glückwunsch! Nun bist du bereit für die nächste Stufe ...

## 2) MITTEL (The Slam)

Versuche nun, anhand derselben Regeln und mit den Übersichten auf den Seiten 5 und 6, die nächsten 118 PENTAS zu lösen. Schaffst du auch diese, darfst du dich an den schwierigen Herausforderungen versuchen ...

## 3) SCHWIERIG

Löse nun anhand derselben Regeln auch die 96 PENTAS auf Seite 7 (Grand Slam), die 96 PENTAS auf Seite 8 (Super Slam), sowie die 160 PENTAS auf Seite 9 (Challenge).

## WEITERE AUFGABEN

Versuche für eine kreativere Herausforderung die PENTAS der einzelnen Schwierigkeiten mit beliebigen oder zufälligen Pentaminos zu lösen. Insgesamt sind auf diese Weise tausende mögliche Knobeleien in Katamino versteckt.

## EINE STRATEGISCHE VARIANTE FÜR ZWEI

Wenn ihr Katamino zu zweit spielen wollt, verwendet das Raster auf der Rückseite. Legt alle 12 Pentaminos neben diese Spielfläche und bestimmt zufällig, wer beginnt. Wenn du am Zug bist, platziere 1 Pentamino deiner Wahl im Raster. Dann ist die Gegenseite am Zug. Kannst du kein Pentamino mehr regelgerecht platzieren, verlierst du das Spiel.

## AUFRÄUMEN

Die Abbildung auf Seite 2 zeigt dir, wie du Katamino platzsparend aufräumen kannst.

Diese Information aufbewahren.

Du spielst **Katamino** gern zu zweit und möchtest es auch mal mit deiner Familie spielen?

Dann probiere doch **Katamino Family** aus – die einfachen Regeln sind bereits für 3-Jährige geeignet und können ohne Altersgrenze flexibel erweitert werden.

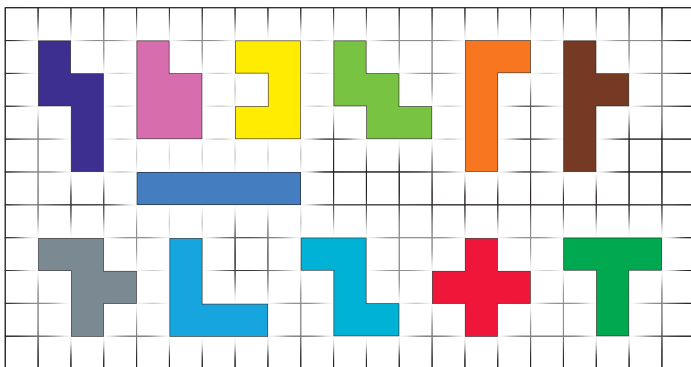


# KATAMINO



## INLEIDING

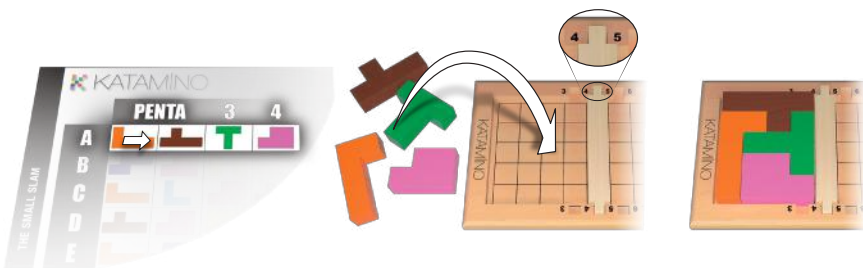
Katamino bevat 12 speelstukken, die elk 5 vakjes van het speelbord kunnen bedekken. We noemen zo'n speelstuk een **pentamino**.



De term PENTA staat in Katamino voor een groep pentamino's die gezamenlijk een door een schuifbalk aangegeven gebied compleet moeten vullen.

Voorbeeld: PENTA 4 staat voor een uitdaging waarbij de schuifbalk tussen de cijfers 4 en 5 ligt: er moeten 4 pentamino's worden gelegd om het aangegeven gebied af te dekken.

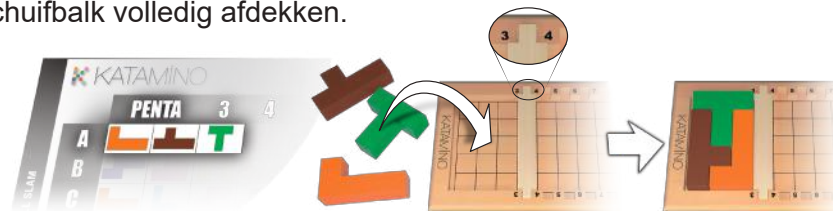
In Katamino staan je 500 uitdagende PENTA's te wachten!



## DE UITDAGINGEN

### 1) DE KLEINE SLAM (eenvoudig)















Deze bestaat uit 42 op te lossen PENTA's, waarbij van de tabel op blz. 4 gebruik gemaakt moet worden. Leg aan het begin van deze uitdaging de schuifbalk tussen de cijfers 3 en 4. Neem de eerste 3 in rij A van de tabel aangegeven pentamino's (tot en met kolom 3) en los PENTA 3 op. De speelstukken moeten het gebied links van de schuifbalk volledig afdekken.



Zodra deze PENTA is opgelost, schuif je de schuifbalk naar rechts tussen de cijfers 4 en 5. Je neemt nu de pentamino uit kolom 4 van rij A erbij en probeert nu samen met de 3 pentamino's die je net hebt gebruikt PENTA 4 op te lossen.



Ga door met het oplossen van PENTA's, waarbij je steeds 1 extra pentamino krijgt en de schuifbalk 1 veld naar rechts verplaatst, totdat je ook PENTA 8 van rij A hebt opgelost.

	PENTA	3	4	5	6	7	8
A							
B							

Ben je klaar voor nog meer uitdaging? Start dan op dezelfde manier met rij B, enzovoort, totdat je ook rij G hebt opgelost. Heb je alle 7 rijen opgelost, dan heb je 42 PENTA's gedaan en heb je je KLEINE SLAM voltooid. Gefeliciteerd! Je kunt nu aan de moeilijkere uitdagingen beginnen!

## 2) DE SLAM (moeilijk)

Gebruik de tabellen op blz. 5 en 6. Probeer de betreffende 118 PENTA's op te lossen. De spelregels zijn gelijk aan die van DE KLEINE SLAM. De echte Katamino-meesters gaan dan door naar de ultieme uitdagingen...

## 3) ULTIEME UITDAGINGEN

De spelregels zijn gelijk aan die hiervoor. Los de volgende uitdagingen op:

- De 96 PENTA's van de GROTE SLAM op blz. 7,
- De 96 PENTA's van de SUPER SLAM op blz. 8,
- De 160 PENTA's van de CHALLENGE op blz. 9.

## NOG MEER UITDAGINGEN

Probeer met alle speelstukken zoveel mogelijk PENTA's op te lossen, waarbij je de schuifbalk steeds 1 veld verder naar rechts schuift om de moeilijkheidsgraad te verhogen. Er zijn duizenden combinaties mogelijk!

## STRATEGISCHE VARIANT VOOR 2 SPELERS

Gebruik het speelbord op de achterkant van de spelregels. Leg de 12 pentamino's ernaast. De startspeler kiest een pentamino en legt deze ergens op het speelbord. Het speelstuk moet vlag liggen en in zijn geheel binnen de randen van het speelbord liggen. De andere speler doet hetzelfde. Zo wordt doorspeeld totdat een speler geen speelstuk meer kan leggen. De andere speler wint het spel!

## HET SPEL OPRUIMEN

Gebruik de afbeelding op blz. 2 om het spel overzichtelijk terug in de doos te doen..

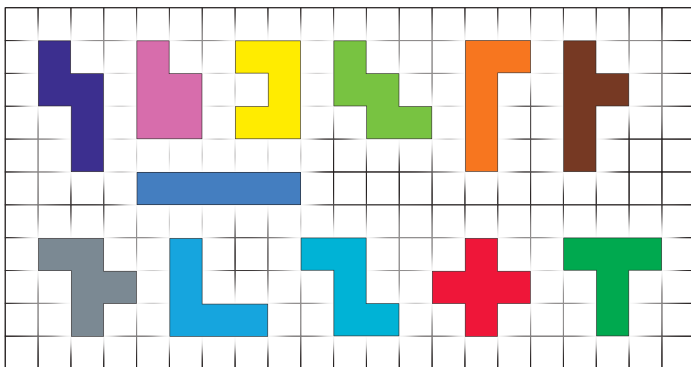
Wil je **Katamino** met je gezin en in competitieve vorm spelen?

Probeer dan **Katamino Family**, met stap-voor-stap-regels voor kinderen vanaf 3 jaar tot spelregels voor gevorderden.



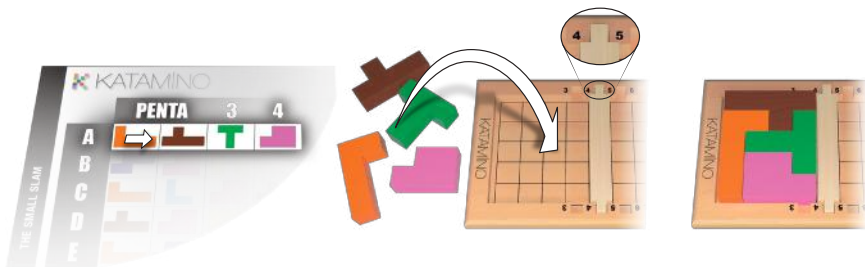
## INTRODUKTION

Der er 12 polygon stykker inkluderet i Katamino. Hver af disse stykker dækker 5 felter på brættet og kaldes en **Pentamino**.



I Katamino refererer udtrykket PENTA til en gruppe Pentaminos, som helt dækker det rum, der er defineret af skyderen på spilbrættet. For eksempel angiver en PENTA 4 en udfordring, hvor skyderen er placeret mellem nummer 4 og 5 på spilbrættet: 4 Pentaminos skal pusles sammen for at dække de fire linjer i spilbrættet.

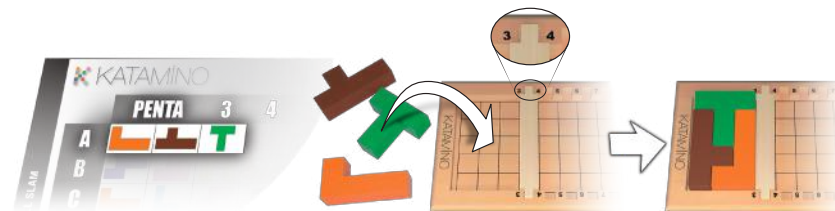
**Katamino indeholder 500 PENTAS for at udfordre dig.**



## UDFORDRINGERNE

### 1) THE SMALL SLAM (Let)

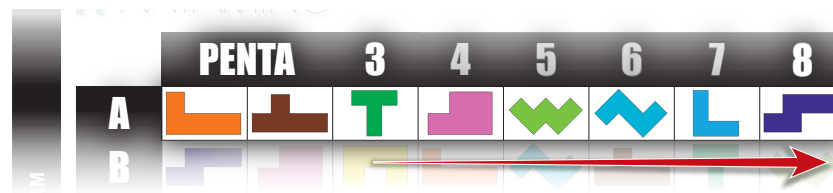
For at lave din første Small Slam skal du starte med at placere skyderen på brættet mellem tallene 3 og 4 og tag derefter de første 3 Pentaminos vist i tabellen på linje A indtil kolonne 3 og afslut PENTA 3. Brikkerne skal helt dække det område, der er defineret af skyderen.



Når denne Penta er færdig, skal du flytte skyderen op til mellemrummet mellem 4 og 5, tilføje Pentamino vist i kolonne 4 i linie A til de tre stykker, du lige har brugt, og færdiggøre derefter PENTA 4 med disse 4 brikker.



Fortsæt med at løse PENTAS, ved at tilføje Pentamino vist i den næste kolonne og ved at flytte skyderen op ét hak, indtil du har afsluttet PENTA 8 på linje A.





Når du er klar til flere udfordringer, start igen på linje B, linje C o.s.v., indtil du har gennemført linje G.

Når alle syv linjer er klar har spilleren løst 42 PENTAS og gjort en SMALL SLAM. Til lykke! Du er nu klar til sværere udfordringer!

## 2) THE SLAM (Vanskelig)

Brug tabellerne på side 5 og 6 ved at følge de samme regler for at løse disse 118 PENTAS.

Og så går de sande Katamino-mestere videre til de ultimative udfordringer ...

## 3) ULTIMATE CHALLENGES

Brug samme regler for at løse:

- GRAND SLAM: 96 PENTAS på side 7
- SUPER SLAM: 96 PENTAS på side 8
- CHALLENGE: 160 PENTAS på side 9.

## ENDNU FLERE UDFORDRINGER

For endnu flere udfordringer kan du prøve at udfylde så mange PENTAS som muligt med alle stykker ved trinvis at flytte skyderen for at øge sværhedsgraden. Denne Katamino-udgave har tusindvis af mulige kombinationer!

## STRATEGISK VARIANT FOR 2 SPILLERE

For at spille med to spillere skal du bruge spillepladen på bagsiden af denne bog. Placer de 12 Pentaminos ved siden af spillepladen. Den første spiller vælger en pentamino og placerer den hvor som helst på spillepladen. Hele brikken skal være indenfor spillepladen. Den anden spiller vælger derefter en pentamino og gør det samme. Vinderen er den sidste spiller til at placere en hel Pentamino på spillepladen.

## PAKNING AF SPILET

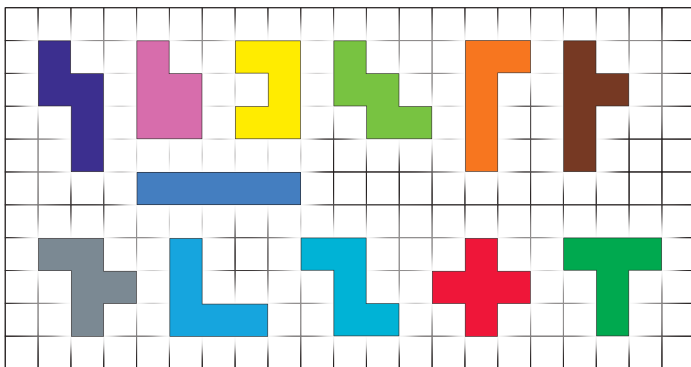
Brug billedet på side 2 som hjælp til at lægge Kataminospillet tilbage i æsken.

Vil du spille **Katamino** med din familie og duellere?  
Tjek **Katamino Family**, med progressive  
regler fra 3 år og opad!



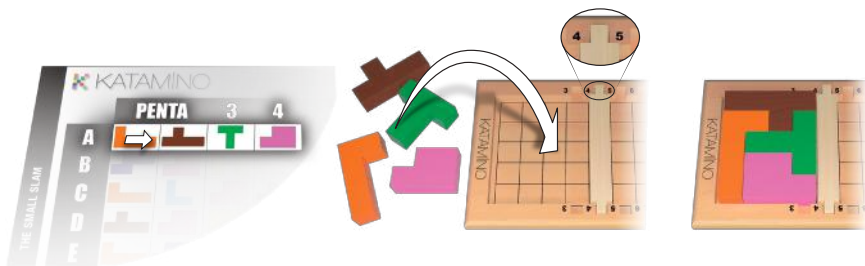
## INTRODUKTION

Det finns 12 polygoner i ett Katamino. Varje polygon täcker 5 rutor på spelbrädet och kallas för **Pentamino**.



I Katamino används termen PENTA som är en grupp Pentaminos som tillsammans precis täcker en rektangel som markeras med avgränsaren på spelbrädet. Som exempel så betyder PENTA 4 en utmaning där man sätter avgränsaren mellan siffrorna 4 och 5 på spelbrädet. 4 Pentaminos ska arrangeras så att de tillsammans täcker de fyra linjerna på spelbrädet.

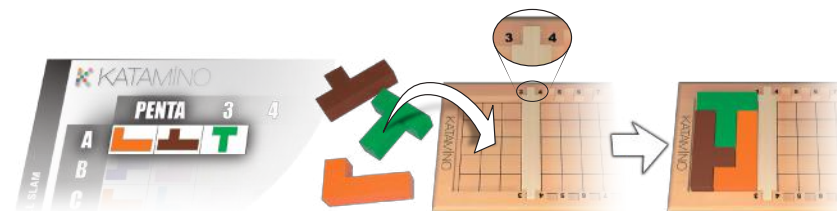
**Katamino innehåller 500 PENTAS för att utmana dig.**



## UTMANINGARNA

### 1) THE SMALL SLAM (Enkel)

The Small Slams består av 42 PENTAS att lösa med hjälp av tabellen på sidan 4. Placera avgränsaren mellan siffrorna 3 och 4 för att påbörja din första Small Slam, ta de tre första Pentaminos som visas i tabellen på linje A fram till kolumn 3 och klara av PENTA 3. Bitarna måste fylla hela området på spelbrädet fram till avgränsaren.



När den PENTAN är klar går du vidare genom att placera avgränsaren ett steg längre bort mellan siffrorna 4 och 5, lägg till den Pentamino som visas i kolumn 4 på rad A till dom tre bitarna som du använde innan. Färdigställ PENTA 4 med dessa fyra bitar.



Fortsätt att lösa PENTAS, för varje gång lägger du till den Pentamino som visas i nästa kolumn och flyttar avgränsaren ett steg tills du har klarat av PENTA 8 på linje A.

	PENTA	3	4	5	6	7	8
A							
B							

När du är redo för fler utmaningar startar du på linje B, C osv tills du har klarat av linje G.

När alla sju linjer är klara har spelaren löst 42 PENTAS och gjort en SMALL SLAM. Grattis! Du är nu redo för svårare utmaningar!

## 2) THE SLAM (Svår)

Använd tabellerna på sidan 5 och 6, använd dig av samma regler för att lösa dessa 118 PENTAS.

Sedan ger sig sanna Katamino-experters sig på Ultimate Challenges...

## 3) ULTIMATE CHALLENGES

Använd samma regler för att lösa:

- GRAND SLAM: 96 PENTAS på sidan 7;
- SUPER SLAM: 96 PENTAS på sidan 8;
- CHALLENGE: 160 PENTAS på sidan 9.

## ÄNNU FLER UTMANINGAR

För ännu fler utmaningar kan du försöka klara av så många PENTAS som möjligt med alla bitar genom att stegvis flytta avgränsaren för att öka svårighetsgraden. Den här utgåvan av Katamino har tusentals möjliga kombinationer!

## STRATEGISK VARIANT FÖR 2 SPELARE

För att spela med 2 spelare använd spelplanen på baksidan av den här regelboken. Placera alla 12 Pentaminos bredvid spelplanen. Den första spelaren väljer en Pentamino att placera vartsomhelst på spelplanen. Hela biten måste vara på insidan av spelplanen. Den andra spelaren väljer en annan Pentamino och gör samma sak. Vinnaren är den som placerar den sista Pentaminon på spelplanen!

## PAKETERA SPELET

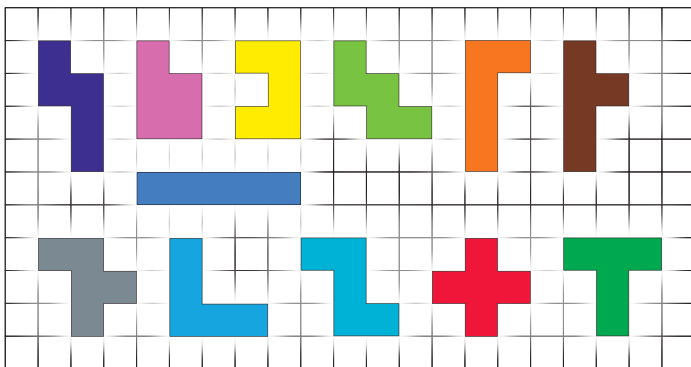
Använd bilden på sidan 2 till hjälp när du ska lägga tillbaka din Katamino.

Vill du spela **Katamino** med din familj och duellera?  
Kolla in **Katamino Family**, med progressiva regler, från 3 år och uppåt!



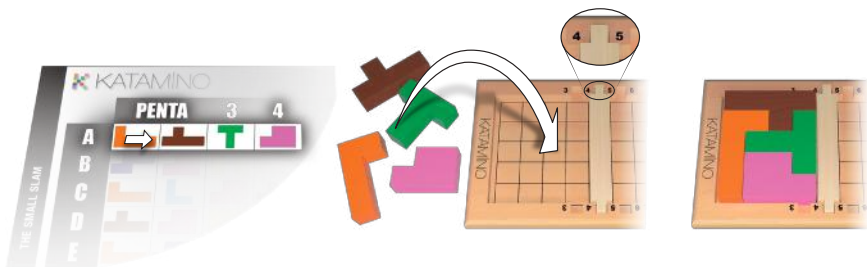
## INNLEDNING

Det er 12 polygonbrikker som er inkludert i Katamino. Hver polygon dekker 5 plasser på brettet og kalles **Pentamino**.



I Katamino refererer uttrykket PENTA til en gruppe Pentaminos som helt dekker plassen som er definert av skilleren på spillbrettet. Som et eksempel betyr PENTA 4 en utfordring hvor du setter skilleren mellom tallene 4 og 5 på spillbrettet. 4 Pentaminos skal legges slik at de sammen dekker de fire linjene på spillbrettet.

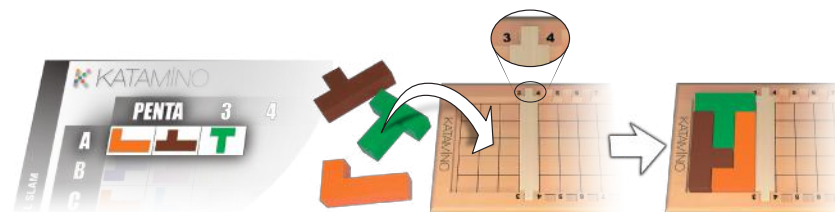
**Katamino inneholder 500 PENTAS for å utfordre deg.**



## UTFORDRINGENE

### 1) THE SMALL SLAM (Enkel)















The Small Slams består av 42 PENTAS som skal løses ved hjelp av tabellen på side 4. For å starte din første Small Slam: plasser skilleren på brettet mellom tallene 3 og 4, og ta deretter de første 3 Pentaminos som vises i tabellen på linje A til kolonne 3 og fullfør PENTA 3. Brikkene må helt dekke området som er definert av skilleren.



Når denne Penta er fullført, flytt skilleren opp et nivå til mellom tallene 4 og 5, legg til Pentamino vist i tabell 4 i linje A til de tre stykkene du nettopp har brukt, og fyll deretter PENTA 4 med de 4 stykkene. Fortsett å løse PENTAS, legg til Pentaminoen vist i neste kolonne og flytt skilleren opp en plass til du har fullført PENTA 8 på linje A.



Når du er klar for flere utfordringer, start igjen på linje B, linje C og så videre, til du har fullført linje G. Når de 7 linjene er fullført, har spilleren løst 42 PENTAS og fullført SMALL SLAM. Gratulerer! Du er nå klar for de vanskeligere utfordringene som kommer!

	PENTA	3	4	5	6	7	8
A							
B							

## 2) The Slam (Vanskelig)

Bruk tabellene på side 5 og 6, følg de samme reglene for å løse disse 118 PENTAS.

Slik fortsetter sanne Katamino-mestere til de ultimate utfordringene ...

## 3) ULTIMATE UTFORDRINGER

Følg de samme reglene for å løse:

- 96 PENTAS av GRAND SLAM på side 7;
- 96 PENTAS av SUPER SLAM på side 8;
- 160 PENTAS av UTFORDRINGEN på side 9.

## ENDA FLERE UTFORDRINGER

For enda flere utfordringer, prøv å fullføre så mange PENTAS som mulig med alle brikkene, og flytt skilleren gradvis for å øke vanskeligheten. Denne Katamino-utgaven har tusenvis av mulige kombinasjoner!

## STRATEGISK VARIANT FOR 2 SPILLERE

For å spille med to spillere, bruk spillbrettet på baksiden av denne boken. Plasser de 12 Pentaminos ved siden av spillbrettet. Den første spilleren velger en Pentamino og plasserer den hvor som helst på spillbrettet. Brikken må ligge flatt og helt innenfor spillbrettet. Den andre spilleren velger deretter en Pentamino og gjør det samme. Vinneren er den spilleren som plasserer den siste Pentaminoen på spillbrettet.

## PAKKE SAMMEN SPILLET

For å legge Katamino tilbake i esken, bruk bildet på side 2.

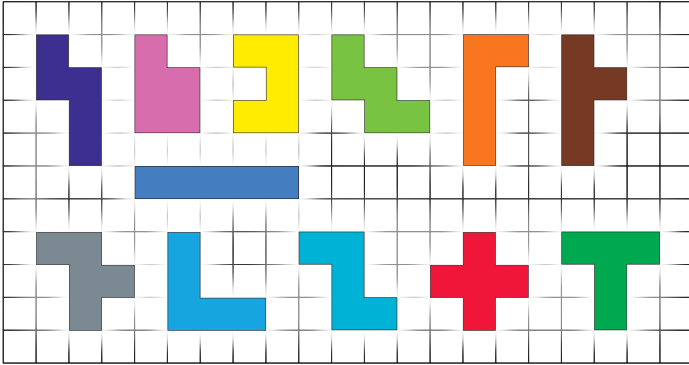
Vil du spille **Katamino** sammen hele familien i duellmodus?

Sjekk ut **Katamino Family**, med progressive regler, regler fra 3 år og oppover!



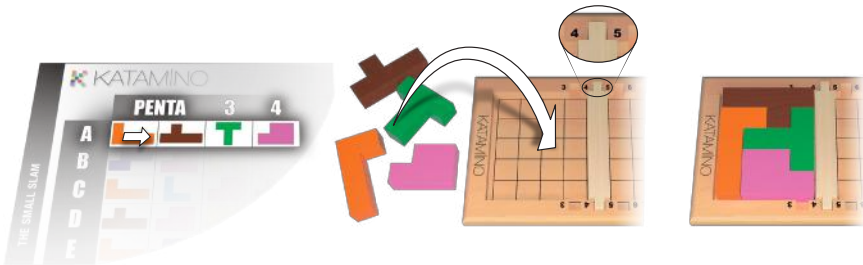
## JOHDANTO

Katamino sisältää 12 monikulmaista palikkaa. Näitä palikoita kutsutaan **pentaminoiksi** ja jokainen niistä peittää pelilaudalta 5 ruutua.



Kataminossa sana PENTA tarkoittaa sellaista ryhmää pentaminoja, joka peittää pelilaudalta jakajapalikalla rajatun alueen kokonaan. Esimerkiksi PENTA 4 tarkoittaa tehtävää, jossa jakaja asetetaan pelilaudalle numeroiden 4 ja 5 väliin: 4 pentaminoja pitää asetella siten, että ne yhdessä peittävät neljä saraketta pelilaudalta.

**Katamino sisältää yhteensä 500 PENTAA.**

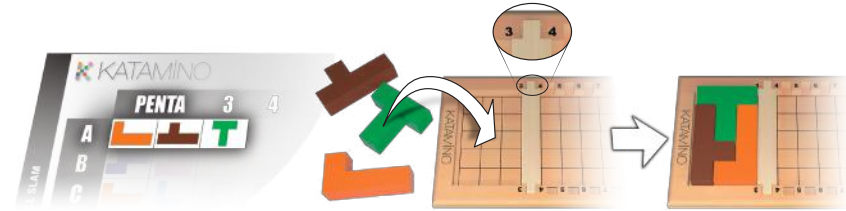


## TEHTÄVÄT

### 1) Pikkuslammi (Helppo)

Ratkaise pikkuslammi eli 42 PENTAA sivun 4 ruudukosta.

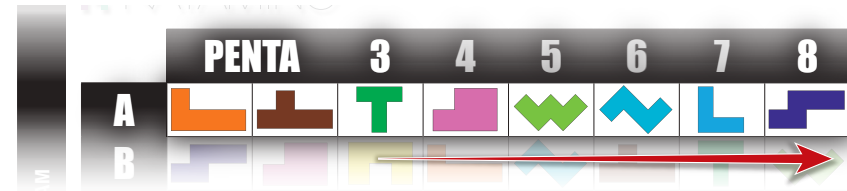
Aloita pikkuslammi asettamalla jakaja laudalle numeroiden 3 ja 4 väliin. Ota sitten rivin A kolmessa ensimmäisessä sarakkeessa näytetyt pentaminot ja ratkaise PENTA 3. Palikoiden pitää peittää jakajan rajaama alue kokonaan.



Ratkaistuasi tämän PENTAN siirrä jakajaa yksi askel eteenpäin numeroiden 4 ja 5 väliin. Lisää äsken käyttämiisi palikoihin rivin A sarakkeessa 4 oleva pentamino ja ratkaise PENTA 4 näillä 4 palikalla.



Jatka PENTOJEN ratkaisemista lisäämällä joka kerta seuraavan sarakkeen pentamino ja siirtämällä jakajaa yksi askel eteenpäin, kunnes saat ratkaistua PENTAN 8 riviltä A.



Kun olet valmis uusiin haasteisiin, aloita uudestaan riviltä B, riviltä C ja niin edelleen, kunnes saat ratkaistua rivin G.

## 2) SLAMMI (Vaikea)

Ratkaise samoilla säännöillä 118 PENTAA sivujen 5 ja 6 taulukoista. Sitten taitavimmat Katamino-mestarit voivatkin jo siirtyä äärimmäisiin haasteisiin...

## 3) ÄÄRIMMÄISET HAASTEET

Ratkaise samoilla säännöillä:

- ISOSLAMMIN 96 PENTAA sivulta 7;
- SUPERSLAMMIN 96 PENTAA sivulta 8;
- HAASTEEN 160 PENTAA sivulta 9.

## VIELÄKIN ENEMMÄN TEHTÄVIÄ

Lisää haasteita saat yrittämällä ratkaista mahdollisimman monta PENTAA kaikilla mahdollisilla palikoilla ja lisäämällä vaikeusastetta siirtämällä jakajaa eteenpäin. Tässä Kataminon versiossa on tuhansia mahdollisia yhdistelmiä!

## STRATEGINEN 2 PELAAJAN PELI

Käyttäkää kaksinpeliin tämän kirjan takasivulla olevaa ruudukkoa. Asettakaa 12 pentaminoa ruudukon viereen. Ensimmäinen pelaaja valitsee jonkin pentaminon ja asettaa sen makuulle mihin tahansa kohtaan ruudukkoa. Palikan pitää olla kokonaan ruudukon alueella. Sitten toinen pelaaja valitsee pentaminon ja asettaa sen samaan tapaan. Näin jatketaan, kunnes ruudukkoon ei enää mahdu palikoita. Pelin voittaa se pelaaja, joka viimeisenä saa pentaminon mahtumaan ruudukkoon.

## PELIN PAKKAAMINEN

Sivun 2 kuvan avulla saat Kataminon pakattua takaisin laatikkoon.

Säilyttäkää nämä tiedot.

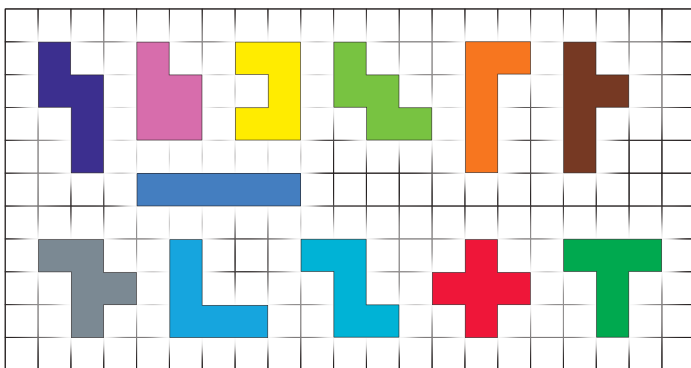
Haluaisitko pelata **Kataminoa** perheesi kanssa kilpaillen? Tutustu **Katamino Familyyn!** Sen asteittain vaikeutuvat säännöt sopivat kaikille 3-vuotiaista alkaen, ilman yläikärajaa!



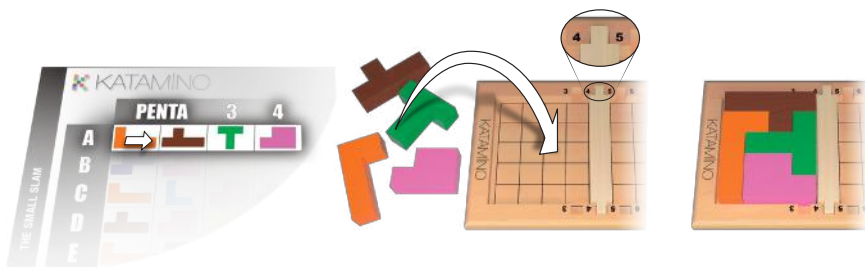

 ΚΑΤΑΜΙΝΟ

**ΕΙΣΑΓΩΓΗ**

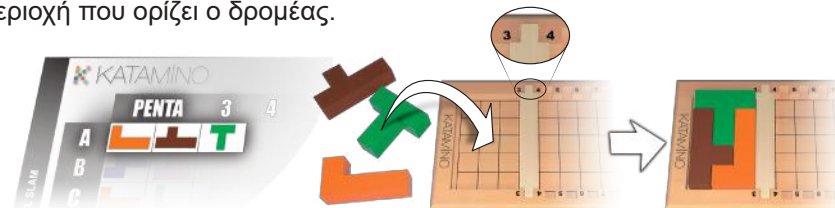
Υπάρχουν 12 πολυγωνικά σχήματα στο Katamino. Καθένα από αυτά τα σχήματα καλύπτει 5 θέσεις στο ταμπλό και ονομάζεται Πεντάμινο.



Στο Katamino ο όρος PENTA αναφέρεται σε μια ομάδα από Πεντάμινο τα οποία σκεπάζουν τελείως την περιοχή που καθορίζεται από τον δρομέα του ταμπλό. Για παράδειγμα, μια PENTA 4 αναφέρεται σε μια πρόκληση στην οποία ο δρομέας τοποθετείται μεταξύ των αριθμών 4 και 5 στο ταμπλό: 4 Πεντάμινο πρέπει να τοποθετηθούν για να σκεπάζσουν τις τέσσερις γραμμές του ταμπλό. Το Katamino περιλαμβάνει 500 PENTA για να λύσετε.


**ΟΙ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ**
**1) ΤΟ LITTLE SLAM (Εύκολο)**

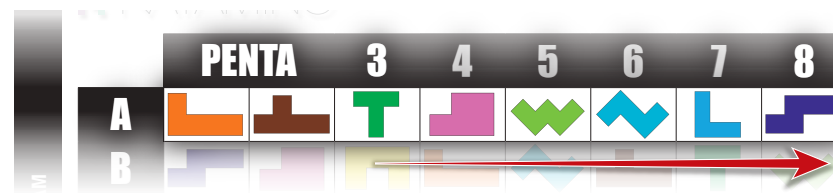
Τα Little Slam αποτελούνται από 42 PENTA για να λύσετε χρησιμοποιώντας τον πίνακα στη σελίδα 4. Για να ξεκινήσετε το Little Slam, τοποθετήστε τον δρομέα στο ταμπλό μεταξύ των αριθμών 3 και 4, και μετά πάρτε τα πρώτα 3 Πεντάμινο που φαίνονται στον πίνακα στη γραμμή Α μέχρι τη στήλη 3 και ολοκληρώστε την PENTA 3. Τα κομμάτια πρέπει να σκεπάζουν τελείως την περιοχή που ορίζει ο δρομέας.



Όταν η PENTA ολοκληρωθεί, μετακινήστε το δρομέα μια θέση προς τα πάνω μεταξύ των αριθμών 4 και 5, προσθέστε το Πεντάμινο που φαίνεται στη στήλη 4 της Γραμμής Α στα τρία κομμάτια που μόλις χρησιμοποιήσατε, και μετά ολοκληρώστε την PENTA 4 με αυτά τα 4 κομμάτια.



Συνεχίστε να λύνετε τις PENTA, κάθε φορά προσθέτοντας το Πεντάμινο που φαίνεται στην επόμενη στήλη και μετακινώντας τον δρομέα προς τα πάνω μέχρι να ολοκληρώσετε την PENTA 8 της Γραμμής Α.





Όταν θα είστε έτοιμοι για περισσότερες προκλήσεις, ξεκινήστε από την αρχή με τη Γραμμή Β, τη Γραμμή C κ.ο.κ., μέχρι να ολοκληρώσετε τη Γραμμή G. Όταν ολοκληρωθούν και οι 7 Γραμμές, έχετε λύσει 42 ΠΕΝΤΑ και ολοκληρώσατε το LITTLE SLAM. Συγχαρητήρια! Προσπαθήστε τώρα να λύσετε πιο δύσκολες προκλήσεις!

## 2) TO SLAM (Δύσκολο)

Χρησιμοποιώντας τους πίνακες στις σελίδες 5 και 6, ακολουθήστε τους ίδιους κανόνες για να λύσετε αυτές τις 118 ΠΕΝΤΑ.

Και μετά, οι πραγματικοί βετεράνοι του Katamino θα προχωρήσουν στις Μεγάλες προκλήσεις...

## 3) ΜΕΓΑΛΕΣ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ

Ακολουθήστε τους ίδιους κανόνες για να λύσετε:

- Τις 96 ΠΕΝΤΑ του GRAND SLAM στη σελίδα 7,
- Τις 96 ΠΕΝΤΑ του SUPER SLAM στη σελίδα 8,
- Τις 160 ΠΕΝΤΑ του CHALLENGE στη σελίδα 9.

## ΑΚΟΜΑ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ

Για ακόμα περισσότερες προκλήσεις, προσπαθήστε να ολοκληρώσετε όσες πιο πολλές ΠΕΝΤΑ μπορείτε με όλα τα κομμάτια, μετακινώντας προοδευτικά τον δρομέα προς τα πάνω για να αυξήσετε την δυσκολία. Αυτή η έκδοση του Katamino έχει χιλιάδες δυνατούς συνδυασμούς!

## ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΠΑΡΑΛΛΑΓΗ ΓΙΑ 2 ΠΑΙΚΤΕΣ

Για να παίξετε με 2 παίκτες, χρησιμοποιήστε το πλέγμα στην πλάτη αυτού του βιβλίου. Τοποθετήστε τα 12 Πεντάμινο δίπλα στο πλέγμα. Ο πρώτος παίκτης επιλέγει ένα Πεντάμινο και το τοποθετεί οπουδήποτε στο πλέγμα. Το κομμάτι πρέπει να είναι «ξαπλωμένο» και ολόκληρο μέσα στην περιοχή του πλέγματος. Ο δεύτερος παίκτης στη συνέχεια επιλέγει ένα Πεντάμινο και κάνει το ίδιο. Νικητής είναι ο τελευταίος παίκτης που θα τοποθετήσει ένα Πεντάμινο μέσα στο πλέγμα.

## ΜΑΖΕΜΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Για να επιστρέψετε το Katamino στο κουτί, χρησιμοποιήστε την εικόνα στη σελίδα 2.

Διατηρήστε αυτές τις πληροφορίες.

Θέλετε να παίξετε το **Katamino** με την οικογένειά σας αλλά και ανταγωνιστικά;

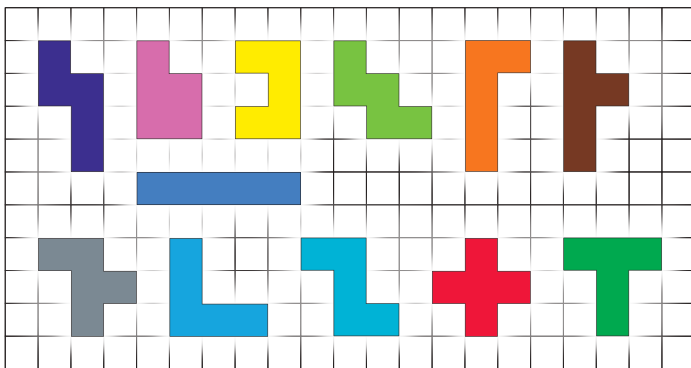
Δείτε το **Katamino Family**, με κανόνες που προσαρμόζονται στην εμπειρία σας, και για παίκτες από 3 ετών και πάνω!





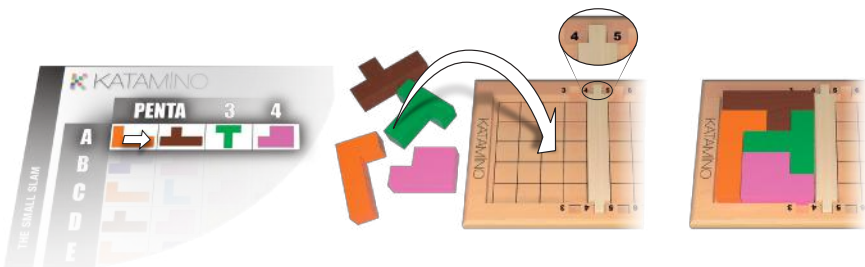
**UVOD**

Igra Katamino sadrži 12 mnogouganih figura. Svaka od ovih figura pokriva 5 mesta na tabli i zove se **Pentamino**.

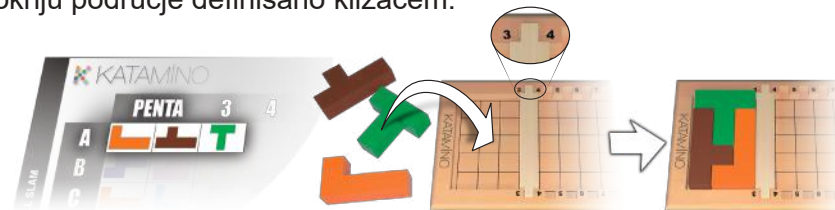


U Kataminu termin PENTA se odnosi na grupu Pentamina koja potpuno pokrivaju prostor definisan klizačem na tabli za igranje. Na primer, PENTA 4 označava izazov za koji je klizač postavljen između brojeva 4 i 5 na tabli za igranje: 4 Pentamina moraju biti uklopljena zajedno kako bi pokrili četiri linije igre na tabli za igranje.

**Katamino sadrži 500 PENTI za vaše izazove.**


**IZAZOVI**
**1) MALI SLAM (Lako)**

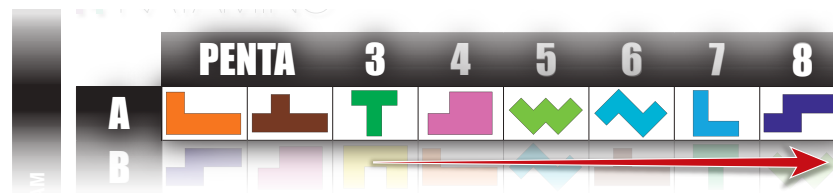
Mali slam se sastoji od 42 PENTE za rešavanje table na strani 4. Da biste započeli svoj prvi mali slam, postavite klizač na tablu između brojeva 3 i 4, a zatim uzmite prva 3 Pentamina prikazana na tabeli na liniji A do kolone 3 i rešite PENTU 3. Figure moraju u potpunosti da pokriju područje definisano klizačem.



Kada se PENTA završi, pomerite klizač za jedno polje između brojeva 4 i 5, dodajte Pentamino prikazan u koloni 4 u liniji A na one tri figure koje ste upravo koristili, a zatim rešite PENTU 4 sa te 4 figure.



Nastavite da rešavate PENTE, svaki put dodavajući Pentamino prikazan u sledećoj koloni i pomeranjem klizača za jedno mesto dok ne rešite PENTU 8 linije A.



Kada budete spremni za više izazova, počnite ponovo na liniji B, liniji C i tako dalje dok ne završite liniju G.

Kada je 7 linija završeno, igrač je rešio 42 PENTE i završio svoj MALI SLAM. Čestitamo! Trebalo bi da pokušate teže izazove!

## 2) SLAM (Teško)

Koristeći tabele na stranama 5 i 6, sledite ista pravila kako biste rešili ovih 118 PENTI.

A onda, pravi Katamino majstori prelaze na vrhunske izazove...

## 3) VRHUNSKI IZAZOVI

Pratite ista pravila da biste rešili:

- 96 PENTI iz GRAND SLAM-a na strani 7;
- 96 PENTI iz SUPER SLAM-a na strani 8;
- 160 PENTI iz IZAZOVA na strani 9.

## JOŠ VIŠE IZAZOVA

Za još više izazova, pokušajte da dovršite onoliko PENTI koliko je moguće sa svim delovima, progresivnim pomeranjem klizača na gore da biste povećali težinu igranja. Ovo izdanje Katamina ima na hiljade mogućih kombinacija!

## STRATEŠKA VARIJANTA ZA 2 IGRAČA

Da biste igrali u dva igrača, koristite rešetku (mrežu) na zadnjoj stranici ove knjige. Stavite 12 Pentamina pored rešetke. Prvi igrač bira jedan Pentamino i stavlja ga bilo gde na rešetku. Figura mora da leži ravno i potpuno unutar rešetke. Drugi igrač nakon toga bira Pentamino i radi isto to. Pobjednik je igrač koji poslednji uspe da stavi Pentamino unutar rešetke.

## PAKOVANJE IGRE

Da biste Katamino vratili u kutiju, koristite sliku na strani 2.

Sačuvajte ovo uputstvo, možda vam zatreba.

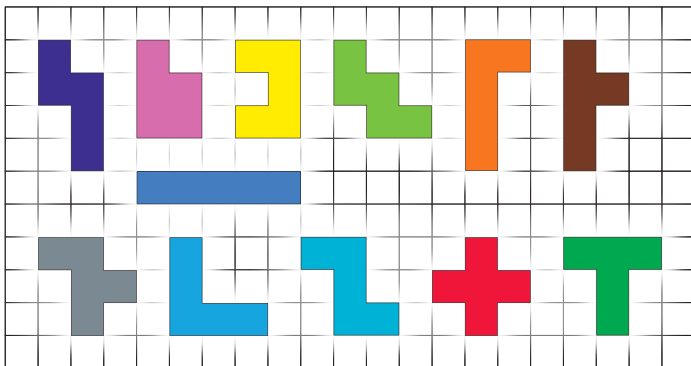
Želite da igrate **Katamino** sa svojom porodicom i u duel modu?

Bacite pogled na **Katamino Family**, sa progresivnim pravilima za decu od 3 godine i bez starosne granice!



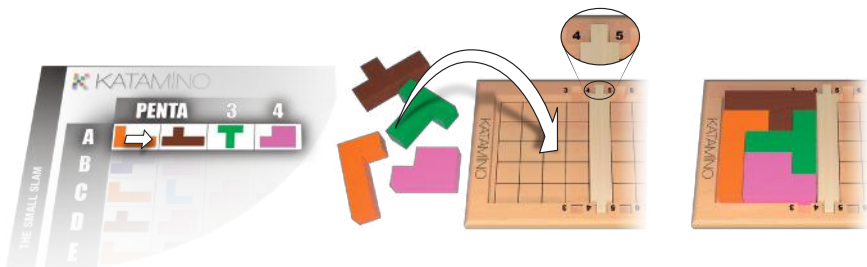
## A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

A Katamino 12 db alakzatot tartalmaz, amelyek mindegyike pontosan 5 négyzetet fed le. A 12 alakzatot pentaminóknak nevezzük.



A PENTA több pentaminóból álló csoport, ami teljesen kitölti a hasábbal meghatározott, téglalap alakú területet. A PENTA 4 például azt jelenti, hogy a hasábot a 4-es és 5-ös mezők közé kell tenni, és 4 db Pentaminóval teljesen le kell fedni a 4x5 négyzetnyi területet.

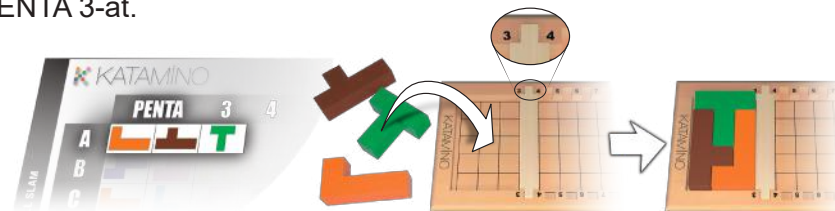
**A Katamino 500 PENTA feladványt tartalmaz.**



## A FELADVÁNYOK

### 1. Mini szlem (könnyű):

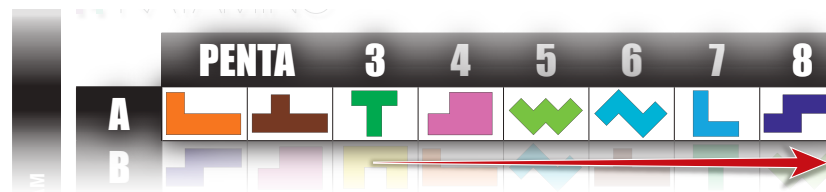
Rakd ki a 42 PENTÁT a táblázatot használva (lásd a 4. oldalon). Tedd az elválasztó hasábot a 3-as és 4-es mezők közé. Fogd a táblázat PENTA 3 oszlopának „A” sorában megadott 3 pentaminót, és rakd ki a PENTA 3-at.



Ezután tedd a hasábot egy osztással odébb, a 4-es és 5-ös számok közé, majd vedd az eddigi 3 pentaminó mellé a táblázat 4. oszlopának „A” sorában megadott pentaminót: ezen négy elem felhasználásával rakd ki a PENTA 4-et.



Ily módon folytasd, mindaddig hozzáadva a következő oszlopban található pentaminót, amíg el nem éred az „A” sor végét a PENTA 8-nál.



Így folytasd a többi sorozattal is (B, C, D...) a G-vel bezárólag. Amikor sikeresen kiraktad mind a 7 sort, akkor elkészítettél 42 PENTÁT, és sikeresen teljesítetted a Mini szlemet.

## 2. Szlem (nehéz):

A 5-6. oldalon található táblázatok alapján rakj ki 118 PENTÁT a fent leírt szabályok alapján.

Ha az összes feladványt megoldottad, próbáld meg teljesíteni a még nagyobb kihívásokat:

A szabályok változatlanok. Találd meg:

- a 96 PENTÁT a Grand szlem táblázat alapján (lásd 7. oldal);
- a 96 PENTÁT a Super szlem táblázat alapján (lásd 8. oldal);
- a 160 PENTÁT a Challenge táblázat alapján (lásd 9. oldal).

## TOVÁBBI FELADVÁNYOK

Próbáld minél több PENTÁT találni tetszőleges pentaminók felhasználásával. Kezdd a kisebbekkel, majd fokozatosan haladj a hasábbal a nagyobb számok felé, ezzel növelve a feladat nehézségét. A Kataminóban több ezer különböző PENTÁT találhatsz.

## STRATÉGIAI JÁTÉKVÁLTOZAT 2 JÁTÉKOS RÉSZÉRE

Ehhez a játékhoz a 12 pentaminóra és négyzetrácsos táblára lesz szükségünk (amely a szabálykönyv hátlapján található). A pentaminókat az asztalra tesszük. Kisorsoljuk a kezdőjátékost, aki ezekből bármelyiket helyezheti, majd az ellenfele választ egyet, leteszi, és így tovább. A játék győztese az a játékos, aki utoljára tudott pentaminót a táblára tenni.

## A JÁTÉK ELPAKOLÁSA

A játék elemeit a 2. oldalon látható ábra segítségével tudod visszatenni a dobozba.

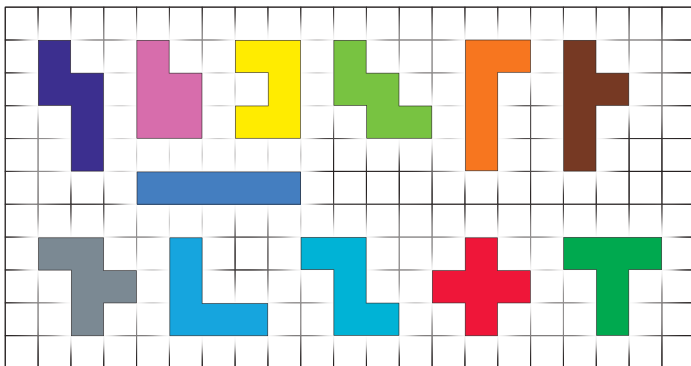
Szeretnéd kipróbálni a **Katamino** párbajt, esetleg az egész családdal szeretnél játszani?

Próbáld ki a **Katamino Family** verzióját, amelyben különféle játékverziók találhatóak már 3 éves kortól egészen 99-ig!



## ВЪВЕДЕНИЕ

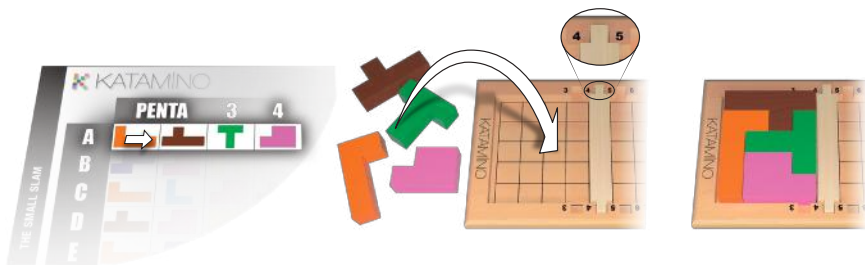
Играта Катамино съдържа 12 многоъгълни елемента. Всеки елемент в легнало положение обхваща 5 места на дъската и се нарича Пентамино.



В играта Катамино се използва термина ПЕНТА и означава група от елементи Пентамино, която напълно покрива пространството, определено от плъзгача на дъската.

Например, задача ПЕНТА 4 показва предизвикателството, при което плъзгачът е поставен между числата 4 и 5 на дъската и 4 елемента Пентамино трябва да се подредят един до друг, така че да покрият пространството между четирите линии на дъската без да остава празно пространство.

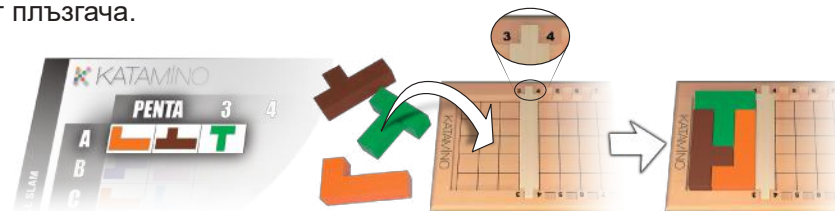
Играта Катамино включва 500 задачи ПЕНТА, с които да ви предизвика.



## ЗАДАЧИ - ПРЕДИЗВИКАТЕЛСТВА

### 1) МАЛЪК ШЛЕМ (лесно ниво)

















Малките шлемове се състоят от 42 задачи ПЕНТА, които трябва да решиш като използваш таблицата на стр. 4. За да направиш първия си малък шлем, постави плъзгача на дъската между числата 3 и 4. Вземи първите 3 Пентамино, които са илюстрирани в таблицата на стр.4, ред А, до колона 3. С тях направи ПЕНТА 3. Елементите трябва да покрият напълно пространството, определено от плъзгача.



След като приключиш с тази задача ПЕНТА, премести плъзгача настрана с едно пространство, до числата 4 и 5, добави едно Пентамино, както е показано на ред А в колона 4. Използвай четирите части и направи ПЕНТА 4.



Продължи да решаващ задачи ПЕНТА докато направиш всички 8 задачи от ред А. При всяка следваща задача добавяй по един елемент Пентамино, който е показан в следващата колона на ред А, и премествай плъзгача с по едно деление, увеличавайки пространството за игра.

		PENTA							
		3	4	5	6	7	8		
A									
B									

Когато си готов за още предизвикателства, премини на ред В, след това на ред С и така нататък, докато завършиш с ред G. Когато приключиш с 7-те реда, ще си решил общо 42 задачи ПЕНТА и ще си завършил малкия ШЛЕМ.

ЧЕСТИТО! Трябва да опиташ по-трудните предизвикателства!

## 2) ШЛЕМ (трудно ниво)

Използвай таблиците на страници 5 и 6, и следвай горните правила, за да решиш тези 118 задачи ПЕНТА.

Иии... тогава истинските майстори на Катамино ще могат да преминат към Последните страхотни предизвикателства.

## 3) СТРАХОТНИ ПРЕДИЗВИКАТЕЛСТВА

Следвай горните правила, за да решиш:

- 96 задачи ПЕНТА от ГОЛЕМИЯ ШЛЕМ на страница 7;
- 96 задачи ПЕНТА от СУПЕР ГОЛЕМИЯ ШЛЕМ на страница 8;
- 160 задачи ПЕНТА от ПРЕДИЗВИКАТЕЛСТВОТО на страница 9.

## ОЩЕ ПОВЕЧЕ ПРЕДИЗВИКАТЕЛСТВА

За още повече предизвикателства, опитай да решиш колкото се може повече задачи ПЕНТА като използваш всички елементи, постепенно премествайки плъзгача към по-високите числа, за да увеличаваш трудността. Това издание на Катамино съдържа хиляди възможни комбинации!

## СТРАТЕГИЧЕСКИ ВАРИАНТ ЗА 2 ИГРАЧИ

За да играете с двама играчи, използвайте разчертаната мрежа на задната корица на тези инструкции. Използвайте всички елементи от 12 Пентамино. Първият играч избира едно Пентамино и го поставя някъде в мрежата. Елементът трябва да е поставен в легнало положение и да е разположен изцяло в мрежата. След това вторият играч избира друг елемент Пентамино и прави същото. Победител е последният играч, който поставя Пентамино, което е изцяло разположено в мрежата.

## ПРИБИРАНЕ НА ИГРАТА В КУТИЯТА

За да приберете играта Катамино обратно в кутията, използвайте снимката на страница 2.

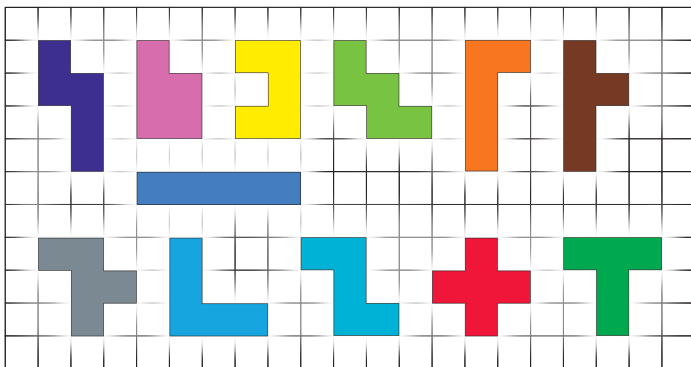
Искаш ли да играеш **Katamino** по двойки със семейството си или с приятели?

**Katamino Family** е игра, в която правилата се променят в различни нива и е подходяща за възраст от три до сто и три години! Предлага се само на английски език.



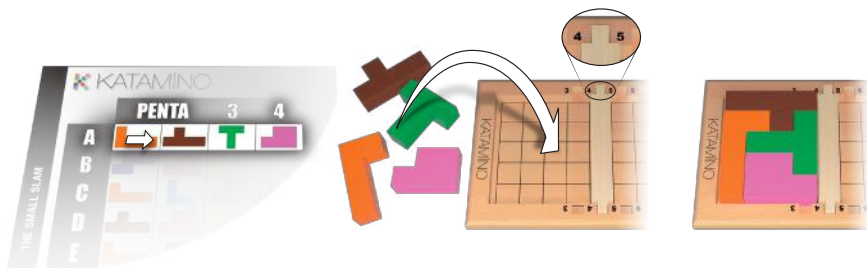
## ÚVOD

Ve hře Katamino najdete 12 druhů víceúhelníkových dílků. Každý z nich zabírá na mřížce přesně 5 políček, a proto se mu říká Pentamino.



Pojem PENTA ve hře Katamino znamená skupinu dílků, která zakryje plochu na herním plánu určenou posuvníkem. NApř. PENTA 4 znamená, že je posuvník nastaven mezi čísly 4-5 a vy máte za úkol 4 Pentamina (dílků) naskládat do plochy na herním plánu vymezené posuvníkem.

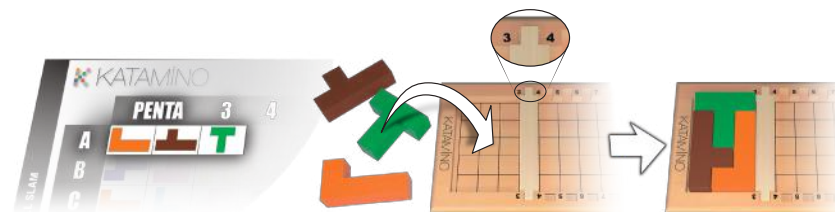
**Katamino obsahuje 500 PENTA úkolů.**



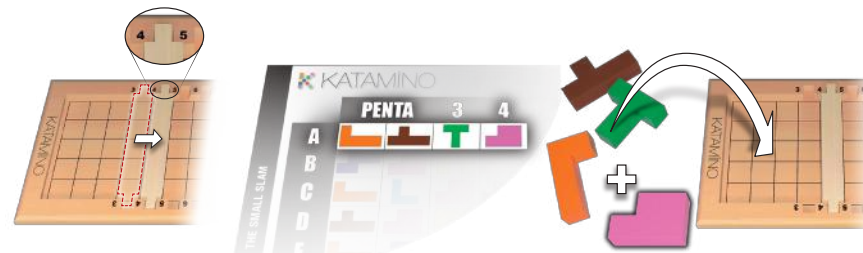
## ÚKOLY

### 1) Small Slam - Jednoduchá obtížnost

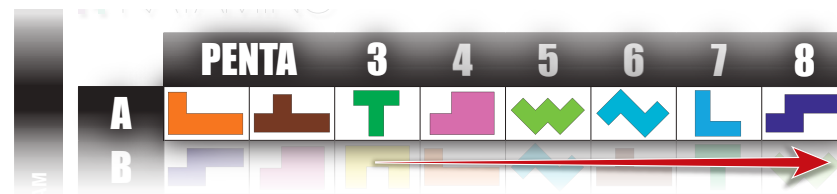
Katamino obsahuje 42 jednoduchých PENTA úkolů, zadání úloh najdete na straně 4. Vezměte posuvník a vložte jej do drážky mezi čísly 3-4. Vezměte si 3 Pentamina, které jsou zobrazena v řádce A zleva až po sloupec 3. Nyní vyřešte úkol tím, že kompletně zaplníte všechna políčka na ploše utvořené okraji herního plánu a posuvníkem.



Jakmile úlohu PENTA vyřešíte, nastavte posuvník do drážky mezi čísla 4-5. K původním 3 přidejte do hry jeden dílek zobrazený ve sloupci 4. Nyní vyřešte úkol se 4 dílky.



Pokračujte v řešení úloh, vždy přidejte 1 dílek zobrazený v dalším sloupci a posuvník nastavte vždy o 1 díl dál. Takto pokračujte, až dokončíte PENTA 8 v řádce A.





Pokud jste připraveni na další úlohy, pokračujte dále na řádku B, C, .. až po G. Jakmile dokončíte všech 7 řádků, vyřešili jste 42 úloh a dokončili jste SMALL SLAM. Gratulujeme! Nyní si můžete troufnout na obtížnější úlohy!

### 2) Slam (Náročné)

Použijte tabulky na stranách 5 a 6 a postupujte stejně jako v předchozím případě.

### 3) Ultimátní obtížnost

Podle stejných pravidel vyřešte:

- 96 úloh GRAND SLAM na straně 7 ;
- 96 úloh SUPER SLAM na straně 8 ;
- 160 úloh CHALLENGE na straně 9.

## JEŠTĚ VÍCE VÝZEV

Pro ještě více výzev se snažte vyřešit co nejvíce úloh se všemi dílky, postupně posouvajte posuvník. Katamino má tisíce možných kombinací!

## STRATEGICKÁ VARIANTA PRO DVA HRÁČE

Pro hru ve 2 hráčích použijte tabulku na zadní straně této brožury. Položte 12 Pentomin (dílků) vedle této mřížky. Začínající hráč vezme jeden z dílků a položí ho kamkoliv na mřížku aniž by dílek přečnival přes okraj mřížky. Totéž provede druhý hráč, a takto se střídají. Vyhrává ten, kdo jako poslední položí dílek celou plochou na mřížku.

## ULOŽENÍ HRY

Pro uložení hry do krabice použijte obrázek na str. 2.

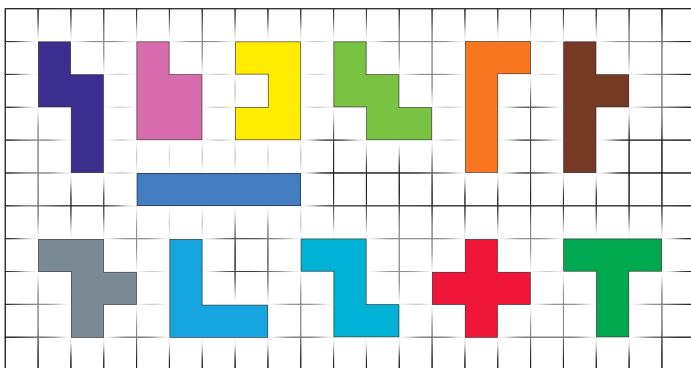
Ušchovejte tento návod, obsahuje důležité informace.

Chcete si užít **Katamino** s rodinou a s možností hry pro 2?

Vyzkoušejte **Katamino Family** s víceúrovňovými pravidly už od 3 let!

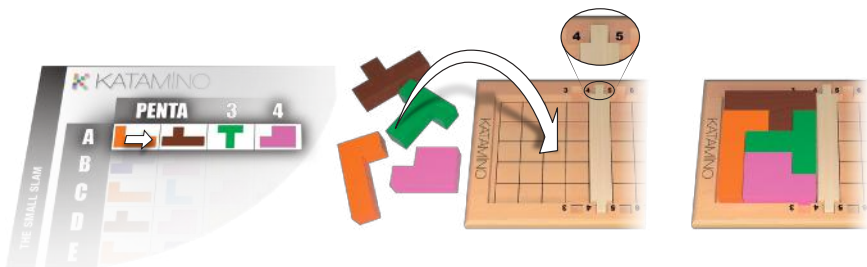


V hre Katamino nájdete 12 druhov viacuholníkových dielikov. Každý z nich zaberá na mriežke presne 5 políčok, a preto sa nazývajú Pentamino.



Pojem PENTA v hre Katamino znamená skupinu dielikov, ktorá zakryje plochu na hernom pláne určenú posuvníkom. Napríklad PENTA 4 znamená, že posuvník sa nastaví medzi čísla 4 a 5 a vašou úlohou je poskladať 4 Pentamina (dieliky) do plochy na hernom pláne vymedzenej posuvníkom.

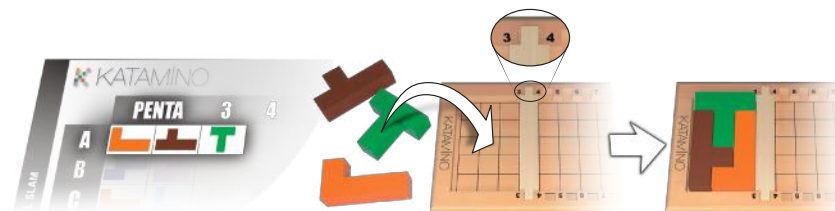
Katamino obsahuje 500 PENTA úloh.



## ÚLOHY

### 1) Small Slam – jednoduchá obťažnosť

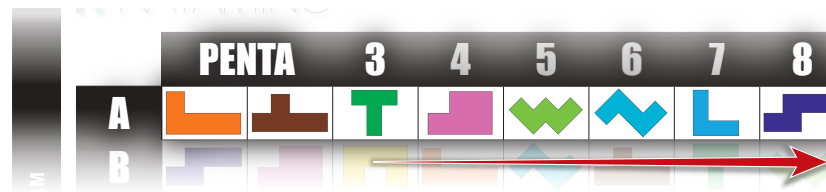
Katamino obsahuje 42 jednoduchých PENTA úloh. Zadáania úloh nájdete na strane 4. Vezmite posuvník a vložte ho do drážky medzi čísla 3 a 4. Vezmite si 3 Pentamina, ktoré sú zobrazené v riadku A zľava až po stĺpec 3. Teraz vyriešte úlohu tak, že kompletne zaplníte všetky políčka na ploche tvorenej okrajmi herného plánu a posuvníkom.



Po vyriešení úlohy PENTA nastavte posuvník do drážky medzi čísla 4 a 5. K pôvodným 3 pridajte do hry jeden dielik zobrazený v stĺpci 4. Teraz vyriešte úlohu so 4 dielikmi.



Pokračujte v riešení úloh – vždy pridajte 1 dielik zobrazený v ďalšom stĺpci a posuvník nastavte vždy o 1 dielik ďalej. Takto pokračujte, až kým nedokončíte úlohu PENTA 8 v riadku A.



Ak ste pripravení na ďalšie úlohy, pokračujte riadkami B, C až po G. Keď dokončíte všetkých 7 riadkov, vyriešili ste 42 úloh a dokončili ste SMALL SLAM. Gratulujeme! Teraz si môžete trúfnuť na náročnejšie úlohy!

### 2) Slam (náročné)

Použite tabuľky na stranách 5 a 6 a postupujte rovnako ako v predchádzajúcom prípade.

### 3) Najvyššia obtiažnosť

Podľa rovnakých pravidiel vyriešte:

- 96 úloh GRAND SLAM na strane 7,
- 96 úloh SUPER SLAM na strane 8,
- 160 úloh CHALLENGE na strane 9.

## EŠTE ĎALŠIE VÝZVY

Ak chcete hru plnú výziev, snažte sa vyriešiť čo najviac úloh použitím všetkých dielikov a postupne premiestňujte posuvník. Katamino prináša tisíce možných kombinácií!

## STRATEGICKÝ VARIANT PRE DVOCH HRÁČOV

Pri hre 2 hráčov použite tabuľku na zadnej strane tejto brožúry. Vedľa tejto mriežky položte 12 Pentomin (dielikov). Začínajúci hráč vezme jeden z dielikov a položí ho ľubovoľne na mriežku bez toho, aby dielik prečnieval cez okraj mriežky. To isté urobí druhý hráč a takto sa striedajú. Vyhráva ten, kto ako posledný položí dielik celou plochou na mriežku.

## ULOŽENIE HRY

Na uloženie hry do škatule použite obrázok na strane 2.

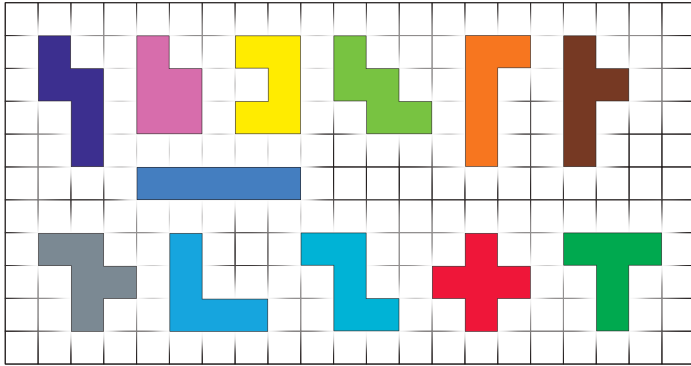
Chcete si **Katamino** užiť s rodinou a s možnosťou hry 2 hráčov?

Vyskúšajte hru **Katamino Family** s viacúrovňovými pravidlami už od 3 rokov!

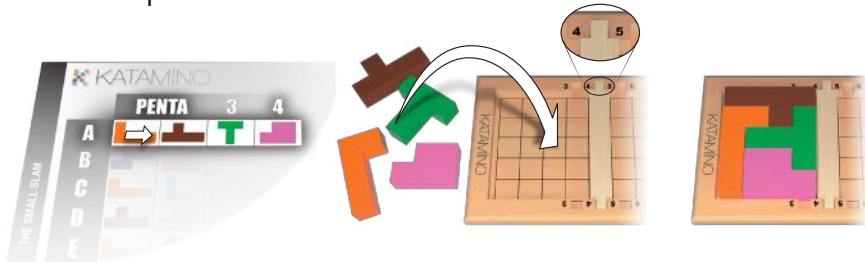


## INTRODUCERE

În Katamino sunt incluse 12 piese poligonale. Fiecare dintre aceste piese acoperă 5 spații pe tabla de joc și se numește Pentamino.



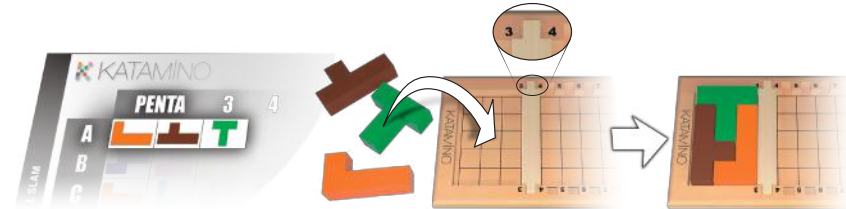
În Katamino termenul PENTA se referă la un grup de Pentamino care acoperă complet spațiul definit pe tabla de joc de către bara delimitatoare. De exemplu, un PENTA 4 indică o provocare pentru care delimitatorul este plasat între numerele 4 și 5 ale tablei de joc: 4 Pentamino trebuie să fie aranjate împreună pentru a acoperi cele patru linii ale suprefeței de joc. Katamino include 500 PENTA-uri. O adevărată provocare!



## PROVOCĂRILE:

### 1) SLAM-ul mic (ușor)

Slam-ul mic constă în 42 PENTA-uri de rezolvat folosind tabelul de la pagina 4. Pentru a începe prima tură, plasați delimitatorul pe tablă între numerele 3 și 4 și apoi luați primele 3 piese afișate în tabel pe linia A până la coloana 3 și completați penta-ul 3. Piesele trebuie să acopere complet zona definită de delimitator.





















După completarea acestui PENTA, deplasați delimitatorul cu un spațiu, între numerele 4 și 5, adăugați celor trei piese deja folosite pentamino-ul prezentat în coloana 4 a liniei A, iar apoi completați PENTA 4 cu cele 4 piese.



Continuați să rezolvați PENTA-uri adăugând de fiecare dată pentamino-ul de pe următoarea coloană și mutați delimitatorul cu câte un spațiu până când ați rezolvat și PENTA 8 de pe linia A.

Când sunteți gata pentru mai multe provocări, luați-o de la capăt pe

		PENTA							
		3	4	5	6	7	8		
A									
B									

linia B, apoi pe linia C și așa mai departe, până când ați terminat linia G. După terminarea celor 7 linii, jucătorul a rezolvat 42 PENTA-uri și și-a finalizat micul SLAM. Felicitări! Ar trebui să încercați provocările mai dificile!

### 2) SLAM-UL (Dificil)

Folosind tabelele de la paginile 5 și 6, urmați aceleași reguli pentru a rezolva aceste 118 PENTA-uri. Apoi, adevărații maeștri Katamino se îndreaptă spre provocările finale ...

### 3) PROVOCĂRILE FINALE

Urmați aceleași reguli pentru a rezolva:

- Cele 96 de PENTA ale marelui SLAM la pagina 7;
- Cele 96 de PENTA ale SUPER SLAM-ului la pagina 8;
- Cele 160 de PENTA de la pagina 9 (CHALLENGE).

## MAI MULTE PROVOCĂRI

Pentru și mai multe provocări, încercați să finalizați cât mai multe PENTA-uri posibil cu toate piesele, deplasând progresiv delimitatorul spre numerele mari pentru a crește dificultatea. Această ediție Katamino are mii de combinații posibile!

## VARIANTA STRATEGICĂ PENTRU 2 JUCĂTORI:

Pentru varianta de doi jucători, utilizați grila de pe coperta din spate a acestei cărți. Puneți cele 12 pentamine lângă suprafața de joc. Primul jucător selectează un pentamino și îl plasează oriunde pe grilă. Piesa trebuie să fie așezată culcată și complet în interiorul zonei de joc. Cel de-al doilea jucător selectează apoi un pentamino și face același lucru. Câștigătorul este ultimul jucător care a pus complet un Pentamino pe suprafața de joc.

## AMBALAREA JOCULUI

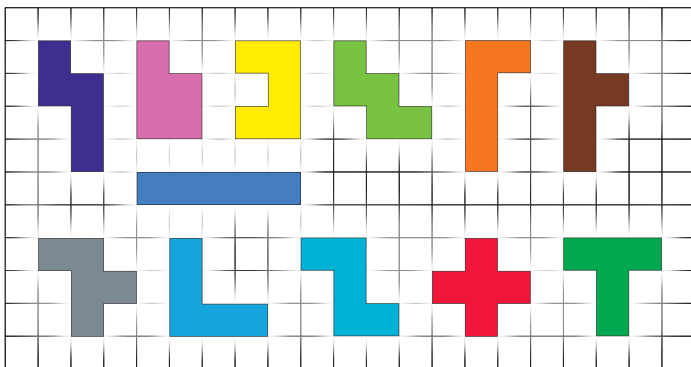
Pentru a pune Katamino înapoi în cutie, utilizați imaginea de la pagina 2.

Doriți să jucați **Katamino** cu familia sau în varianta "duel"?  
Încercați și **Katamino Family**, cu dificultate progresivă începând de la 3 ani și fără limită superioară de vârstă.



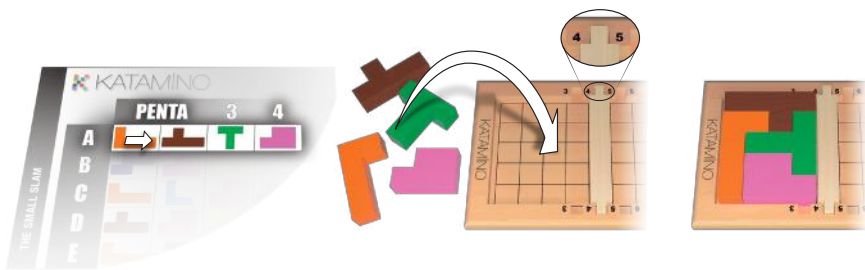
## PREDSTAVITEV

Katamino vsebuje 12 poligonskih kock. Vsaka od kock pokriva 5 kvadratov na igralni plošči in se imenuje pentamino.



V igri Katamino z izrazom PENTA imenujemo skupino pentaminov, ki popolnoma prekriva prostor, določen z razmejitveno paličico na igralni plošči. Na primer, PENTA 4 pomeni izziv, v katerem je razmejitvena paličica postavljena med številki 4 in 5 na igralni plošči: štirje pentamini morajo biti postavljeni skupaj tako, da pokrijejo štiri stolpce na igralni plošči.

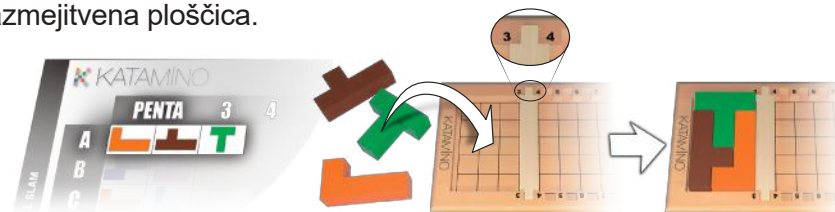
**Katamino vsebuje 500 PENTA izzivov.**



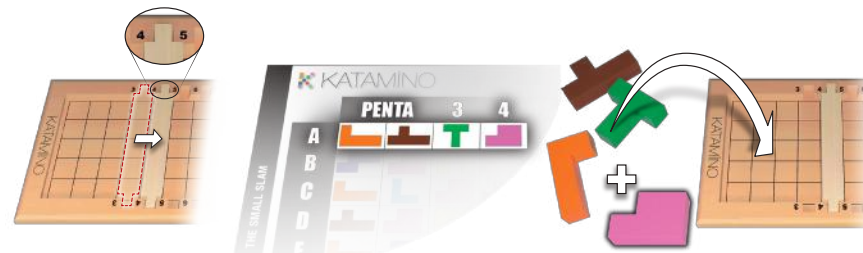
## IZZIVI

### 1) MALI SLAM (Lahek)

















Mali slam je sestavljen iz 42 PENTA izzivov, pri čemer uporabljamo tabelo na strani 4. Da bi začeli s svojim prvim slamom, postavite razmejitveno ploščico na strani 4. Da bi začeli s svojim prvim slamom, postavite razmejitveno ploščico na igralno ploščo med številki 3 in 4, in nato vzemite prve tri pentamine, ki jih prikazuje tabela - v koloni A, do stolpca 3 in končajte PENTA 3 izziv. Kocke morajo popolnoma prekriti prostor, ki ga določa razmejitvena ploščica.



Ko je ta PENTA izziv končan, premaknite razmejitveno ploščico za eno polje, med številki 4 in 5, dodajte pentamino, ki je prikazan v stolpcu 4 kolone A, trem kockam, ki ste jih uporabili prej in končajte PENTA 4 izziv s temi štirimi kockami.



Nadaljujte z reševanjem PENTA izzivov, tako da vsakič dodate pentamino, ki je prikazan v naslednjem stolpcu in premaknete razmejitveno paličico za eno polje desno, dokler ne dokončate izziva PENTA 8 v koloni A.

		PENTA							
		3	4	5	6	7	8		
A									
B									

Ko ste pripravljeni na več izzivov, ponovno začnite na koloni B, koloni C in tako dalje, dokler ne dokončate kolone G.

Ko je enkrat končanih vseh 7 kolon, je igralec rešil 42 PENTA izzivov in s tem dokončal MALI SLAM. Čestitamo! Zdaj lahko poskusite s težjimi izzivi.

## 2) SLAM (TEŽEK)

Z uporabo tabel na straneh 5 in 6, sledite enakim pravilom in rešite teh 118 PENTA izzivov.

Nato pa se pravi mojstri Katamina premaknejo naprej na najtežje izzive...

## 3) NAJTEŽJI IZZIVI

Sledite enakim pravilom in rešite:

- 96 PENTA izzivov GRAND SLAMA na strani 7;
- 96 PENTA izzivov SUPER SLAMA na strani 8;
- 160 PENTA izzivov IZZIVA na strani 9.

## ŠE VEČ IZZIVOV

Za še več izzivov, poskušajte dokončati kolikor PENTA izzivov zmorete, z vsemi kockami, s tem da postopoma pomikate razmejitveno ploščico navzgor in tako povečujete težavnost. Ta izdaja Katamina ima na tisoče možnih kombinacij.

## STRATEŠKA RAZLIČICA ZA 2 IGRALCA

Za igro z dvema igralcema, uporabite mrežo na zadnji strani te knjige. 12 pentaminov postavite ob mrežo. Pri igralcu izbere en pentamino in ga postavi kamorkoli na mrežo. Kocka mora ležati plosko in mora biti cela znotraj mreže. Nato drugi igralec izbere pentamino in naredi enako. Zmagovalec je tisti igralec, ki zadnji položi cel pentamino na mrežo.

## POSPRAVLJANJE IGRE

Ko boste želeli pospraviti Katamino nazaj v škatlo, si lahko pomagate s sliko na strani 2.

Želite igrati **Katamino** s svojo družino ali se v njem pomeriti s prijateljem?

Oglejte si **Katamino Family**. Vsebuje navodila za vse starosti od 3. leta naprej.

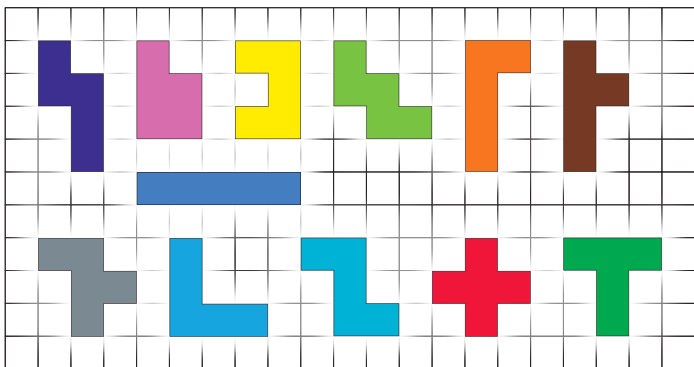


# KATAMINO

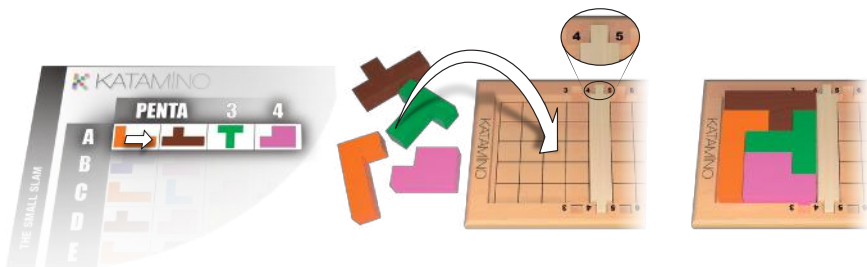


## IEVADS

Spēlē Katamino ir iekļauti 12 daudzstūrains klucīši. Katrs no šiem klucīšiem aplāj 5 lauciņus uz laukuma un tiek saukts par pentamino.



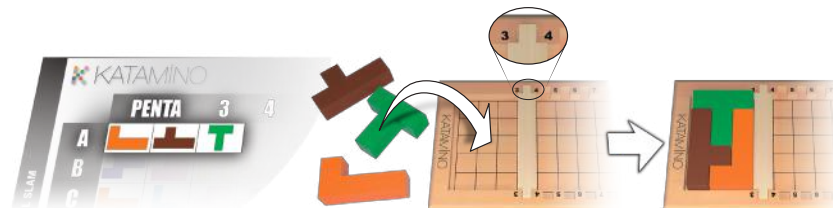
Termins PENTA spēlē Katamino attiecas uz pentamino grupu, kas pilnībā nosedz spēles laukuma daļu, kas ir atdalīta ar sienīņu. Piemēram, PENTA 4 norāda uz izaicinājumu, kurā sienīņa uz spēles laukuma tiek novietota starp skaitļiem 4 un 5: četri pentamino ir jāsakārto tā, lai tie nosegtu četras laukuma līnijas. Lai tevi izaicinātu, spēlē Katamino ir iekļautas 500 PENTAS.



## IZAICINĀJUMI

### 1) MAZAIS IZAICINĀJUMS (viegls)

Mazie izaicinājumi sastāv no 42 PENTĀM, ko var atrisināt, izmantojot tabulu 4. lapaspusē. Lai sāktu savu pirmo mazo izaicinājumu, novieto sienīņu starp skaitļiem 3 un 4 un tad paņem pirmos trīs pentamino, kas norādīti tabulas A rindā līdz trešajai kolonnai, un pildi PENTA 3.



Klucīši jāsaliek tā, lai tie nosegtu laukumu, kas atdalīts ar sienīņu. Kad šī PENTA ir pabeigta, pārvieto sienīņu uz vietu starp skaitļiem 4 un 5, paņem klāt saviem nupat izmantotajiem trīs klucīšiem pentamino, kas norādīts A rindas 4. kolonnā, un tad pildi PENTA 4 ar šiem četriem klucīšiem.



Turpini pildīt PENTAS, katru reizi pievienojot nākamajā kolonnā norādīto pentamino un pārvietojot sienīņu pa vienu vietu uz priekšu, līdz esi pabeidzis PENTA 8 A rindā.

	PENTA	3	4	5	6	7	8
A							
B							



Kad esi gatavs vēl citiem izaicinājumiem, tad sāc no jauna ar rindu B, tad rindu C un tā tālāk, līdz esi pabeidzis rindu G. Kad septiņas rindas ir izpildītas, spēlētājs ir izpildījis 42 PENTAS un pabeidzis MAZO IZAICINĀJUMU. Apsveicam! Tagad tev vajadzētu izmēģināt grūtākus izaicinājumus!

## 2) LIELAIS IZAICINĀJUMS (grūts)

Izmantojot tabulas 5. un 6. lappusē, seko tiem pašiem noteikumiem, lai izpildītu šīs 118 PENTAS. Un tad īsti Katamino meistari var ķerties klāt Beidzamajiem izaicinājumiem...

## 3) BEIDZAMIE IZAICINĀJUMI

Seko tiem pašiem noteikumiem, lai izpildītu:

- 96 MILZU IZAICINĀJUMA PENTAS 7. lappusē;
- 96 SUPERIZAICINĀJUMA PENTAS 8. lappusē;
- 160 ĪSTĀ IZAICINĀJUMA PENTAS 9. lappusē.

## VĒL VAIRĀK IZAICINĀJUMU

Vēl vairāk izaicinājumiem centies izpildīt tik PENTU, cik vien iespējams, izmantojot visus klucīšus un pamazām pārvietojot sienīņu, lai palielinātu grūtības līmeni. Šim Katamino izdevumam ir tūkstošiem iespējamo kombināciju!

## STRATĒGISKS SPĒLES VARIANTS 2 SPĒLĒTĀJIEM

Lai spēlētu divatā, izmantojiet laukumu šīs grāmatas aizmugurē. Novietojiet 12 pentamino blakus laukumam. Pirmais spēlētājs izvēlas vienu pentamino un novieto jebkurā vietā uz laukuma. Klucīšim ir jāatrodas guļus stāvoklī un pilnībā iekšā laukuma robežās. Pēc tam otrais spēlētājs izvēlas pentamino un dara to pašu. Uzvar tas spēlētājs, kurš pēdējais novieto pentamino laukuma robežās.

## SPĒLES SAPAKOŠANA

Lai saliktu Katamino atpakaļ kastē, izmantojiet bildi 2. lappusē.

Paturiet šo informāciju un adresi, jo tā var jums noderēt.

Vai vēlies spēlēt **Katamino** ar savu ģimeni un dueļa režīmā? Apskati **Katamino Family**, kurai ir īpaši noteikumi spēlētājiem no 3 gadu vecuma un nav vecuma ierobežojuma!

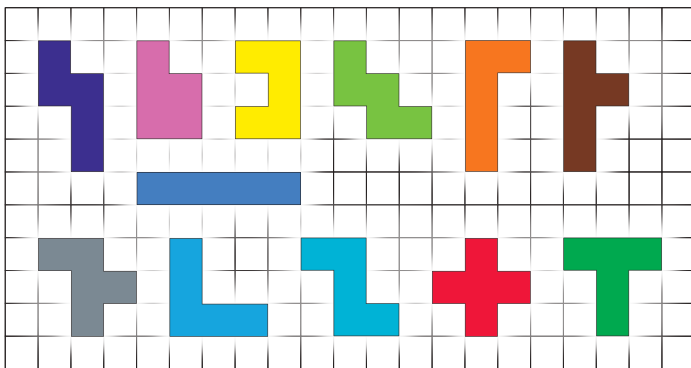


# KATAMINO



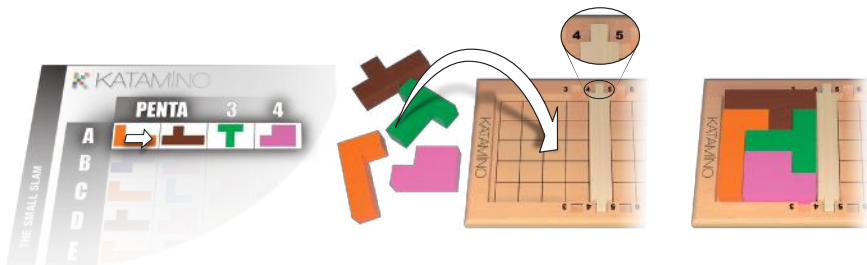
## ĮVADAS

„Katamino“ žaidimą sudaro 12 daugiakampių kaladėlių. Kiekviena jų ant žaidimo lentos užima 5 laukelius ir yra vadinama pentamino.



„Katamino“ žaidime sąvoka PENTA — tai grupė pentamino, kurie visiškai užpildo žaidimo lentos lauką, atskirtą barjeru. Pavyzdžiui, PENTA 4 nurodo žaidimo iššūkį, kurio metu barjeras žaidimo lentoje padedamas tarp skaičių 4 ir 5 — 4 pentamino turi būti sudėti taip, kad uždengtų keturias linijas žaidimo lentoje.

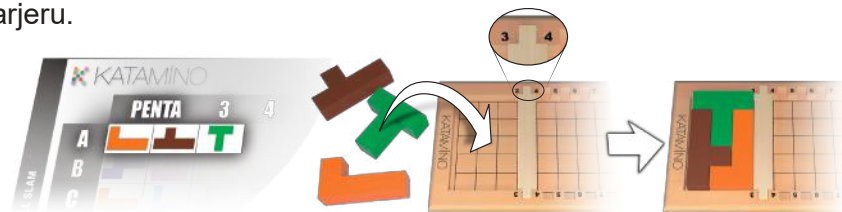
„Katamino“ žaidime yra 500 skirtingų PENTŲ, kurias sudėti gali būti tikras iššūkis.



## IŠŠŪKIAI

### 1) MAŽASIS SLEMAS (lengvas)

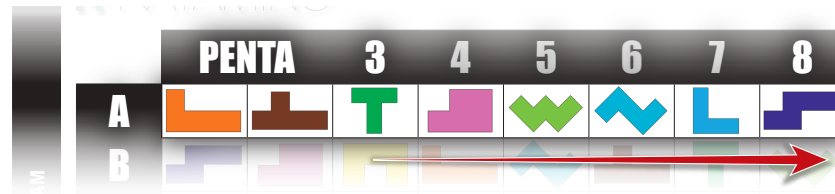
Mažąjį slemą sudaro 42 PENTOS, kurias galima išspręsti naudojant 4 psl. esančią lentelę. Norėdami pradėti dėti savo pirmąjį mažąjį slemą, padėkite barjerą ant žaidimo lentos tarp skaičių 3 ir 4, tada paimkite pirmuosius 3 pentamino, nurodytus lentelės A eilutėje iki 3 stulpelio ir sudėkite PENTA 3. Kaladėlės turi visiškai užpildyti lauką, atskirtą barjeru.



Baigę šią PENTA, perkeltite barjerą į priekį tarp skaičių 4 ir 5, prie trijų ką tik naudotų kaladėlių pridėkite A eilutėje 4 stulpelyje nurodytą pentamino ir, naudodami šias 4 kaladėles, sudėkite PENTA 4.



Toliau tokiu pačiu būdu spęskite PENTAS, kiekvieną kartą pridėdami gretimame stulpelyje pavaizduotą pentamino ir perkeldami barjerą vienu laukeliu į priekį, kol sudėsite A eilutės PENTA 8.



Kai būsite pasirengę išspręsti daugiau PENTŲ, pradėkite iš pradžių dėdami B eilutę, C eilutę ir t. t., kol sudėsite G eilutę. Sudėjus visas 7 eilutes, būsite išsprendę 42 PENTAS ir užbaigę savo MAŽĄJĮ SLEMA. Sveikiname! Turėtumėte išbandyti sudėtingesnius iššūkius!

## 2) SLEMAS (sunkus)

Naudodami 5 ir 6 puslapiuose esančias lenteles ir vadovaudamiesi tomis pačiomis taisyklėmis, išspręskite šias 118 PENTŲ. Tuomet tikrieji „Katamino“ meistrai gali imtis sudėtingiausių iššūkių...

## 3) SUDĖTINGIAUSI IŠŠŪKIAI

Vadovaudamiesi tomis pačiomis taisyklėmis sudėkite:

- 96 PENTAS iš DIDŽIOJO SLEMO lentelės, esančios 7 puslapyje;
- 96 PENTAS iš SUPER SLEMO lentelės, esančios 8 puslapyje;
- 160 PENTŲ iš IŠŠŪKIO lentelės, esančios 9 puslapyje.

## DAR DAUGIAU IŠŠŪKIŲ

Norėdami išspręsti dar daugiau iššūkių, pabandykite sudėti kuo daugiau PENTŲ, naudodami visas kaladėles bei palaipsniui perkeldami barjerą į priekį ir taip didindami sudėtingumo lygį. Šis „Katamino“ leidimas turi tūkstančius galimų kombinacijų!

## TAISYKLĖS 2 ŽAIDĖJAMS

Norėdami žaisti dviese, naudokite languotą lauką, esantį šios knygelės galiniame viršelyje. Visus 12 pentamino padėkite šalia šio žaidimo lauko. Pirmasis žaidėjas pasirenka vieną pentamino ir padeda jį bet kurioje žaidimo lauko vietoje. Kaladėlė turi būti padėta plokščiajame puse ir tik žaidimo lauko ribose. Tada antrasis žaidėjas pasirenka pentamino ir atlieka tą patį. Žaidimą laimi tas žaidėjas, kuris paskutinis padeda pentamino žaidimo lauko ribose.

## ŽAIDIMO SUDĖJIMAS Į DĖŽUTĘ

Norėdami „Katamino“ sudėti atgal į dėžutę, žiūrėkite į 2 psl. esantį paveikslėlį.

Išsaugokite šią informaciją ir adresus, nes jų gali prireikti ateityje.

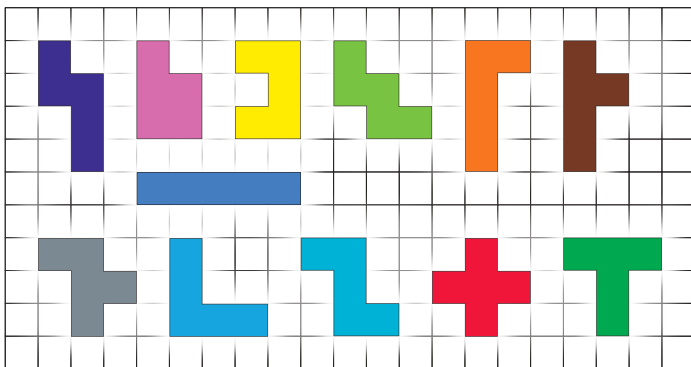
Norite žaisti *Katamino* su šeima ir dviese?

Išbandykite žaidimą *Katamino Family*, kurio pagal žaidėjų amžių pritaikytos taisyklės tinka žaidėjams nuo 3 metų ir neturi amžiaus apribojimų!

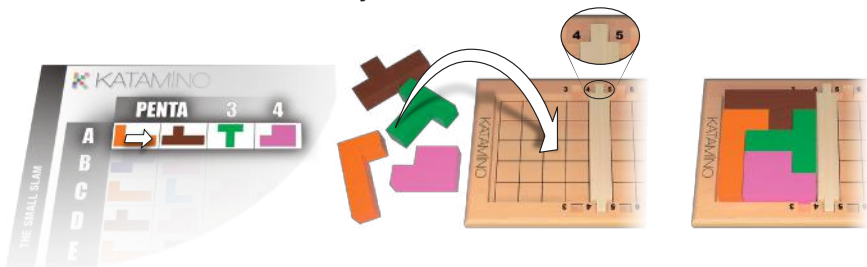


## TUTVUSTUS

Mängus Katamino on 12 hulknurkset tükki. Igaüks neist katab mängulaual 5 ruutu ja teda nimetatakse pentaminoks.



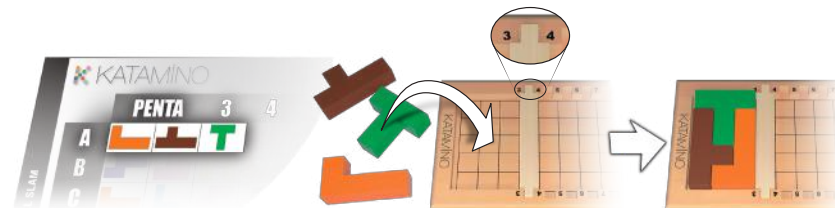
Kataminos tähendab termin PENTA pentaminode gruppi, mis katab täielikult liuguri poolt mänguväljal määratud ruumi. Näiteks PENTA 4 kujutab endast ülesannet, mille jaoks asetatakse liugur mängulaual numbrite 4 ja 5 vahele: 4 pentaminot tuleb seada kokku nii, et neli rida mängulaual oleks täielikult kaetud. Katamino sisaldab sulle väljakutseks 500 PENTAT.



## VÄLJAKUTSED

### 1) VÄIKE SLÄMM (lihtne)

Väike slämm koosneb leheküljel 4 toodud tabelis lahendamiseks olevast 42 PENTAST. Oma esimese väikese slämmi alustamiseks aseta liugur mängulaual numbrite 3 ja 4 vahele, seejärel võta tabeli reas A kuni veeruni 3 kujutatud 3 esimest pentaminot ja lahenda PENTA 3.



Tükid peavad liuguriga määratud ala täielikult katma. Kui see PENTA on valmis, liiguta liugur ühe välja võrra edasi, numbrite 4 ja 5 vahele, lisa äsja kasutatud kolmele tükile reas A veerus 4 kujutatud pentamino ja lahenda nende 4 tükiga PENTA 4.



Jätka PENTADE lahendamist, lisades igal korral järgmises veerus näidatud pentamino ja liigutades liugurit ühe välja võrra edasi, kuni oled lahendanud rea A viimase PENTA 8.

	PENTA	3	4	5	6	7	8
A							
B							

Kui oled edasisteks väljakutseteks valmis, alusta uuesti reaga B, siis reaga C ja nii edasi, kuni oled lõpetanud rea G. Kui kõik 7 rida on lõpetatud, on mängija lahendanud 42 PENTAT ja lõpetanud oma VÄIKESE SLÄMMI. Palju õnne! Võiksid nüüd proovida keerulisemaid väljakutseid!

## 2) SLÄMM (keeruline)

Kasutades tabelleid lehekülgedel 5 ja 6, järgi samu reegleid, et lahendada need 118 PENTAT. Seejärel liiguvad tõelised Katamino meistrid edasi ülimate väljakutsete kallale...

## 3) ÜLIMAD VÄLJAKUTSED

Samu reegleid järgides lahendage:

- 96 SUURE SLÄMMI PENTAT leheküljel 7;
- 96 SUPERSÄMMI PENTAT leheküljel 8;
- 160 VÄLJAKUTSE PENTAT leheküljel 9.

## VEEL ROHKEM VÄLJAKUTSEID

Võta vastu väljakutsed ja püüa lahendada nii palju PENTASID kui võimalik, kasutades kõiki tükke ja liigutades liugurit edasi, et raskustaset tõsta. Sellel Katamino väljaandel on tuhandeid võimalikke kombinatsioone!

## STRATEEGILINE VARIANT 2 MÄNGIJALE

Kahekesi mängimiseks kasutage selle raamatu tagakaanel olevat ruudustikku. Pange 12 pentaminot ruudustiku kõrvale. Esimene mängija valib ühe pentamino ja asetab selle ruudustikku kuhu soovib. Tükk peab olema pikali ja täielikult ruudustiku piirides. Järgmiseks valib teine mängija pentamino ja teeb sedasama. Võidab mängija, kes viimasena asetab täielikult ruudustikku mahtuva pentamino.

## MÄNGU KOKKU PAKKIMINE

Katamino karpi tagasi panemiseks vaadake pilti leheküljel 2.

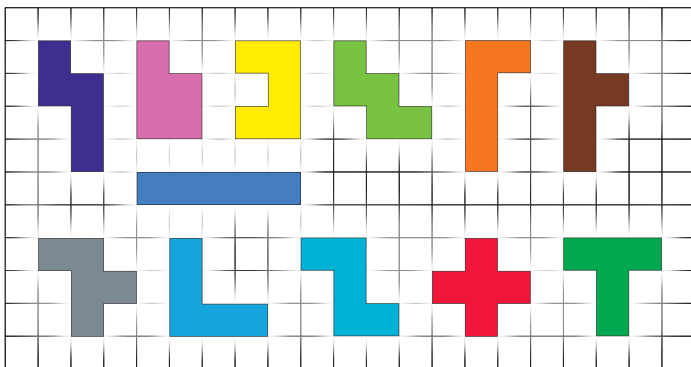
Soovid mängida mängu **Katamino** perega ja kahekesi võistelda?

Vaadake mängu **Katamino Family**, millel on vanusepõhised reeglid mängijatele alates 3. eluaastast ja ülemine vanusepiir puudub!



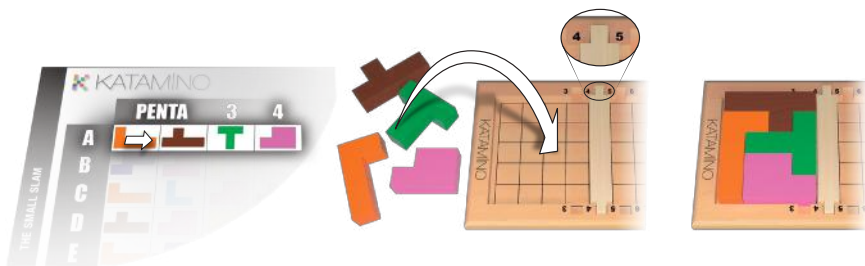
## ОПИСАНИЕ ИГРЫ

В «Катамино» 12 фигур пентамино, каждая из которых занимает 5 клеток на игровом поле.



Пента в игре «Катамино» – группа из нескольких пентамино, полностью закрывающая поле прямоугольной формы, ограниченное барьером. Например, пента 4 означает, что барьер находится между цифрами 4 и 5 на игровом поле, эта группа пентамино состоит из четырёх фигур и должна заполнять четыре линии на игровом поле.

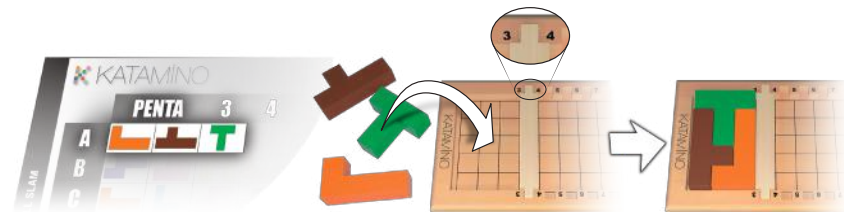
В «Катамино» – 500 заданий с пентами, которые вам предстоит решить.



## ЗАДАНИЯ

1) простой уровень

















На этом уровне 42 задания с пентами, которые нужно решить, используя таблицу на стр. 4. Для начала поместите барьер на поле между цифрами 3 и 4, затем возьмите первые три пентамино (см. строчку А в таблице) и попробуйте сложить пенту 3. Всё поле, ограниченное барьером, должно быть закрыто фигурами полностью.



После выполнения этой пенты передвиньте барьер ещё на одно деление – между цифрами 4 и 5, добавьте пентамино из четвёртой колонки в строчке А в таблице к тем трём фигурам, которые вы только что использовали, и выполните пенту 4 из четырёх пентамино.



Продолжите решать задания с пентами, каждый раз добавляя пентамино из следующей колонки и передвигая барьер ещё на одно деление, пока не выполните задание с пентой 8 в строчке А.

		PENTA								
		3	4	5	6	7	8			
A										
B										

Затем, когда вы почувствуете, что готовы к заданиям посложнее, перейдите на строчку В, затем на строчку С и так далее, пока не дойдёте до конца строчки G. Пройдя 7 строчек, вы решите 42 пенты и выполните все задания простого уровня. Поздравляем! Вам стоит попробовать задания посложнее!

### 2) сложный уровень

Используя таблицы на страницах 5 и 6 по тем же правилам, решите ещё 118 заданий с пентами. Затем настоящие мастера «Катамино» вправе переходить к ещё более трудным заданиям...

### 3) задания потруднее

Следуя тем же правилам, выполните:

- 96 заданий с пентами уровня эксперт на стр. 7,
- 96 заданий с пентами уровня профессионал на стр. 8,
- 160 заданий с пентами высочайшего уровня на стр. 9.

## ЕЩЁ БОЛЕЕ ГОЛОВОЛОМНЫЕ ЗАДАНИЯ

Если вы не ищете лёгких путей, постарайтесь выполнить как можно больше заданий с пентами со всеми фигурами, постепенно передвигая барьер и увеличивая сложность. В этой игре «Катамино» тысячи всевозможных комбинаций.

## СТРАТЕГИЧЕСКИЙ ВАРИАНТ ДЛЯ 2 ИГРОКОВ

Для игры вдвоём используйте поле на обложке этого буклета. Положите 12 деталей пентамино рядом с полем. Первый игрок выбирает одну деталь пентамино и кладёт её на любую клетку поля. Деталь должна лежать плашмя и находиться внутри поля. Второй игрок выбирает себе пентамино и делает то же самое. Побеждает игрок, положивший последнюю фигуру пентамино, которая закрывает всё поле.

## УПАКОВКА

Чтобы сложить игру обратно в коробку, используйте рисунок на стр. 2.

Хотите поиграть в «Катамино» в семье или один на один?

Поищите семейный вариант игры с правилами, рассчитанными на малышей от 3 лет.

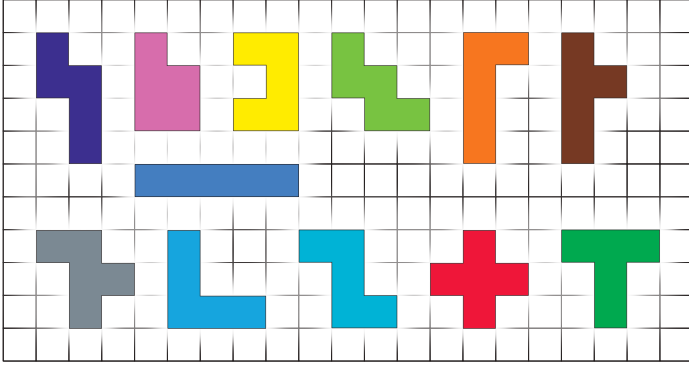


## KATAMİNO

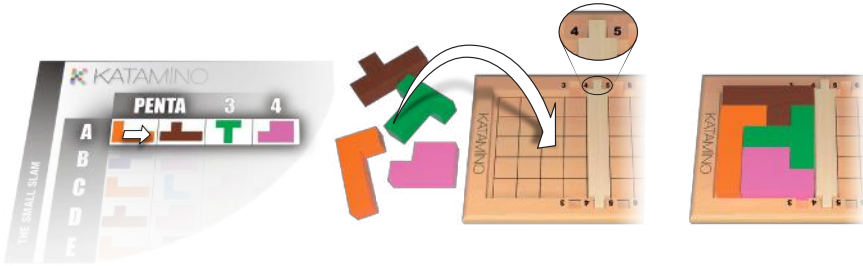


## BAŞLARKEN

Katamino'da 12 çokgen parça bulunmaktadır. Bu parçaların her biri oyun alanında 5 birim alan kaplar ve buna Pentamino denir.



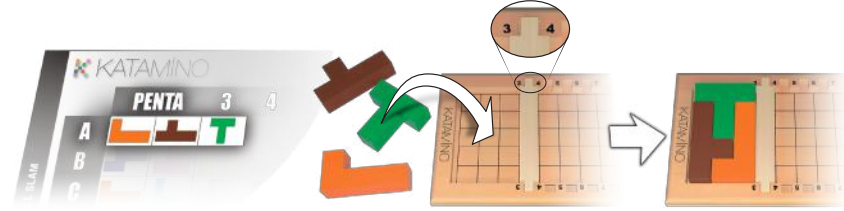
Katamino'da PENTA terimi oyun alanındaki ayraç tarafından sınırlandırılan alanı tamamen kapsayan bir grup Pentamino'yu ifade eder. Örneğin, PENTA 4, ayraçın oyun alanının 4 ve 5 sayıları arasına yerleştirildiği bir mücadeleyi belirtir. 4 Pentamino, oyun alanındaki dört sıra boşluğu doldurmak için birlikte kullanılmalıdır. **Katamino içeriğinde bulunan 500 PENTA görev sizleri bekliyor!**



## GÖREVLER

## 1) KÜÇÜK SİLEM (Kolay) [THE SMALL SLAM (Easy)]

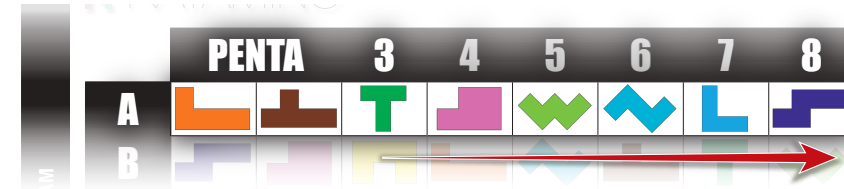
42 PENTA'dan oluşan Küçük Silemleri çözmek için sayfa 4'e bakınız. İlk Küçük Sileme başlamak için ayraç oyun alanında 3 ve 4 rakamları arasına yerleştirin. Tabloda A Satırında, Penta 3 Kolonuna kadarki hücrelerde gösterilen 3 Pentamino'yu alın ve PENTA 3'ü tamamlayın. Parçalar ayraç tarafından sınırlandırılan alanı tamamen kaplamalıdır.



PENTA 3'ü tamamlandıktan sonra, ayraç 4 ve 5 rakamları arasına, bir boşluk yukarıya kaydırın ve daha sonra, A Satırının Sütun 4'ünde gösterilen Pentamino'yu, kullandığınız üç parçaya ekleyin ve PENTA 4'ü bu parçalarla tamamlayın.



Her seferinde sonraki sütunda gösterilen Pentamino'yu ekleyerek ve A Satırından PENTA 8'i tamamlayana kadar, ayraç bir boşluk yukarıya hareket ettirerek PENTA'ları çözmeye devam edin.





Daha fazla görev için hazır olduğunuzda, G Satırını tamamlayana kadar, B Satırı, C Satırı ve devam eden satırlardan tekrar başlayın. 5 Satır tamamlandığında 42 PENTA'yı çözdünüz ve KÜÇÜK SİLEM tamamlandı. Tebrik ederiz! Artık daha zorlu görevleri denemelisiniz!

### 2) SİLEM (Zor) [THE SLAM (Difficult)]

Sayfa 5 ve 6'daki tabloları kullanarak, 118 PENTA'yı çözmek için aynı kuralları izleyin. Ve sonra, gerçek Katamino ustaları Zorlu Görevler aşamasına geçerler...

### 3) ZORLU GÖREVLER

Aşağıdakileri yapmak için aynı kuralları uygulayın:

- Sayfa 7'deki 96 PENTA'yı oluşturursanız BÜYÜK SİLEM (GRAND SLAM)
- Sayfa 8'deki 96 PENTA'yı oluşturursanız SÜPER SİLEM (SUPER SLAM)
- Sayfa 9'deki 160 PENTA'yı oluşturursanız ONUR ÖDÜLÜ'nü hak etmiş olacaksınız.

## DAHA FAZLA GÖREV

Daha fazla görev için, istediğiniz parçaları kullanarak olabildiğince çok PENTA'yı tamamlamaya çalışın. Zorluğu artırmak için ayrıca kademeli olarak yukarıya hareket ettirin. Bu Katamino versiyonu binlerce olası kombinasyonu içerir!

## 2 KİŞİLİK STRATEJİ OYUNU

İki oyuncu ile oynamak için, bu kitabın arka kapağındaki kareli oyun alanı kullanılır. 12 Pentamino da oyun alanının yanına konulur. İlk oyuncu bir Pentamino seçer ve oyun alanında istediği bir yere koyar. Parça düz olarak ve oyun alanının içine tamamen yatırılmalıdır. İkinci oyuncu daha sonra bir Pentamino seçer ve aynı görevi yapar. Oyun alanına en son Pentamino'yu taşırmadan yerleştirebilen oyuncu oyunu kazanmış olur.

## OYUNUN TOPLANMASI

Kataminonuzu kutusuna yerleştirmek için sayfa 2'deki resmi kullanın.

Adres ve bilgileri referans için saklayınız.

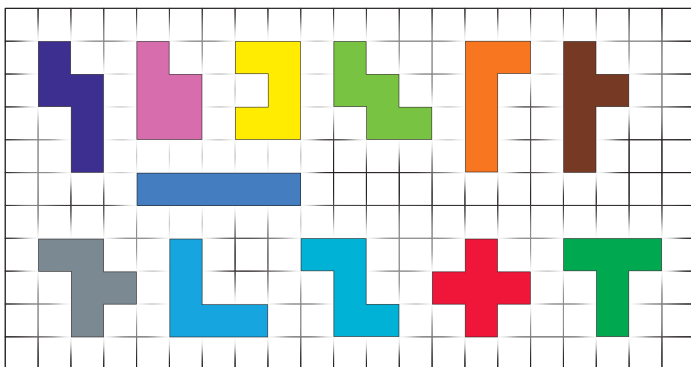
**Katamino**'yu tek başınıza oynamanıza ilaveten ailenizle ve düello modunda da oynamak ister misiniz?

İçerisinde birçok farklı oyunu barındıran, 3 yaştan başlayan ve yaş sınırı olmayan **Katamino Aile**'ye göz atın!



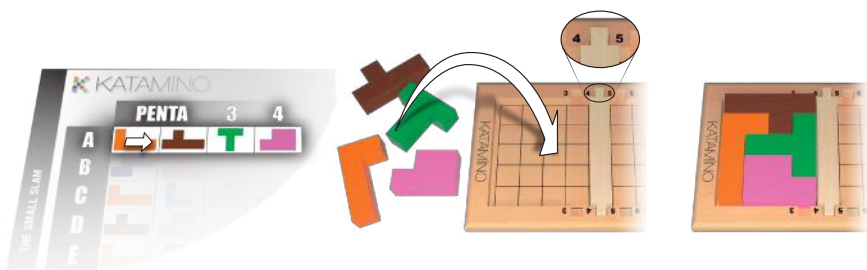
## 遊戲介紹

Katamino中包含12個不同形狀的積木，每個積木都由5個正立方體組成，稱為Pentamino。



在Katamino中，術語PENTA指的是一組Pentaminos完全覆蓋遊戲板上滑塊定義的空間。例如，PENTA 4表示此挑戰要將滑塊放置在4和5之間，4個Pentaminos必須放在一起以覆蓋遊戲板的四條線。

Katamino含有500個PENTAS關卡可以挑戰。

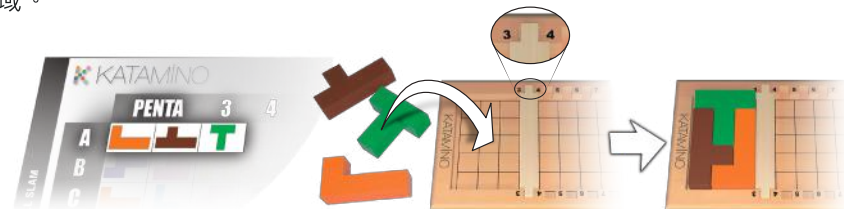


## 挑戰關卡

### 1) 初階挑戰

此階段含有42個PENTAS關卡，使用在第4頁的表格來解決每道關卡

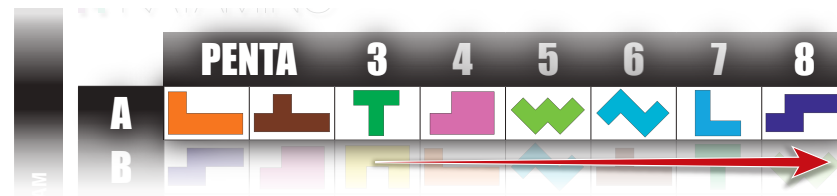
開始第一個初階挑戰時，將滑塊放在數字3和4之間，拿取表上A列顯示的前3塊Pentamino積木，並完成此關卡的挑戰，積木必須完全覆蓋滑塊所指定的區域。



一旦此挑戰完成時，將滑塊移動到數字4和5之間，在剛剛使用的三個積木中加入A列第4欄所顯示的Pentamino積木，然後用此4塊積木完成此關卡。



以此方式解決每個關卡，每次加一塊在下一個欄位顯示的Pentamino積木，並將滑塊移動一格，一直到你完成在A列的PENTA 8。



當你準備好要接受更多的挑戰時，再從B列開始，接著C列，以此類推，直到你完成了G列。一旦7列都完成時，你就已經挑戰了42道關卡，初階挑戰完成，恭喜你啊，你可以再挑戰更難的關卡了。

## 2)中階挑戰

使用第5,6頁的表格，運用相同的規則解決這118道關卡。接著，你這Katamino大師就能開始終極挑戰了。

## 3)終極挑戰

使用相同的規則：

- 第7頁有96道關卡的高階挑戰
- 第8頁有96道關卡的超級挑戰
- 第9頁有160道關卡的終極挑戰

## 更多挑戰

若想要有更多的挑戰，可以使用所有的積木嘗試完成盡可能多的PENTAS關卡，逐步向上移動滑塊以增加難度。這個Katamino版本有數千個可能的組合！

## 2位玩家時的策略變化

兩名玩家一起玩時，請使用本書封底上的網格。將12個Pentaminos積木放在網格旁邊，第一個玩家選擇一個積木並將其放置在網格上的任何位置，積木必須完全平放在網格區域內。然後是第二個玩家選擇一個積木並做同樣的事情。獲勝者是最後一個將積木完全放在網格上的人。

## 收拾遊戲

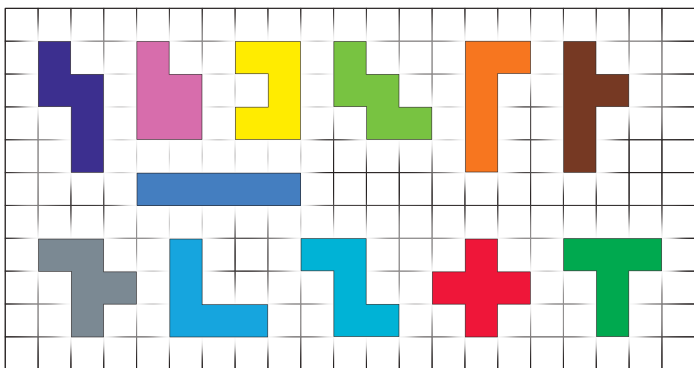
參照第2頁的圖片即可將積木完整放回遊戲盒內。

想和家人或朋友PK玩Katamino嗎？  
快查看**Katamino Family**，遊戲難易度漸進，  
年紀最小3歲就可以玩，沒有年齡限制哦！



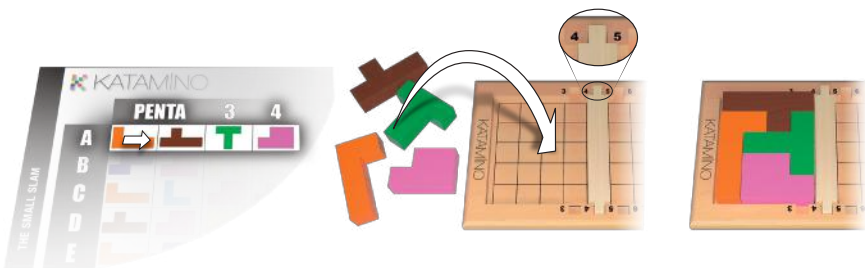
## 游戏介绍

Katamino中包含12个不同形状的积木，每个积木都由5个正立方体组成，称为Pentamino。



在Katamino中，术语PENTA指的是一组Pentaminos完全覆盖游戏板上滑块定义的空间。例如，PENTA 4表示此挑战要将滑块放置在4和5之间，4个Pentaminos必须放在一起以覆盖游戏板的四条线。

Katamino含有500个PENTAS关卡可以挑战。

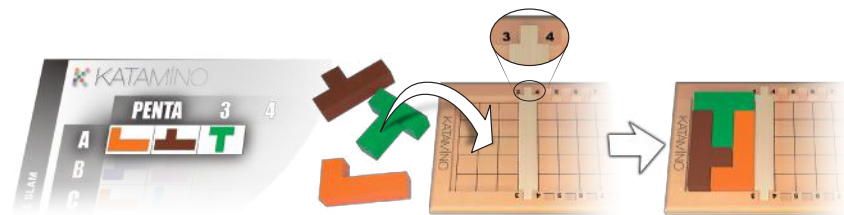


## 挑战关卡

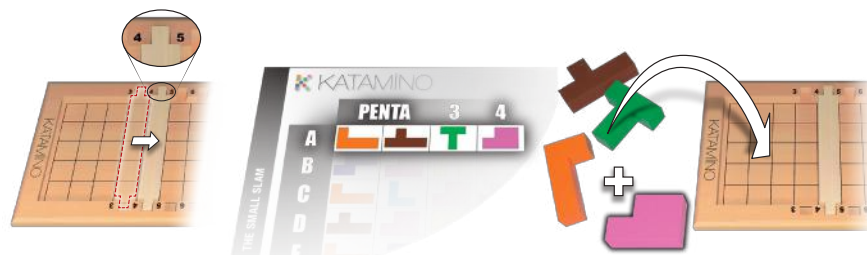
### 1) 初阶挑战

此阶段含有42个PENTAS关卡，使用在第4页的表格来解决每道关卡

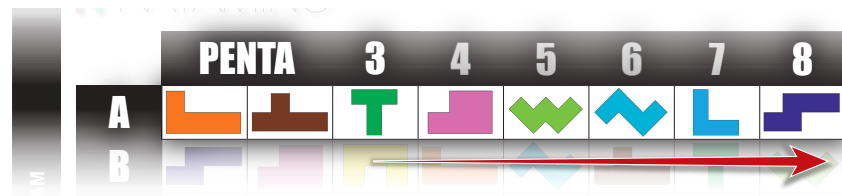
开始第一个初阶挑战时，将滑块放在数字3和4之间，拿取表上A列显示的前3块Pentamino积木，并完成此关卡的挑战，积木必须完全覆盖滑块所指定的区域。



一旦此挑战完成时，将滑块移动到数字4和5之间，在刚刚使用的三个积木中加入A列第4栏所显示的Pentamino积木，然后用此4块积木完成此关卡。



以此方式解决每个关卡，每次加一块在下一个字段显示的Pentamino积木，并将滑块移动一格，一直到你完成在A列的PENTA 8。



当你准备好要接受更多的挑战时，再从B列开始，接着C列，以此类推，直到你完成了G列。一旦7列都完成时，你就已经挑战了42道关卡，初阶挑战完成，恭喜你啊，你可以再挑战更难关卡了。

## 2)中阶挑战

使用第7,8页的表格，运用相同的规则解决这118道关卡。接着，你这Katamino大师就能开始终极挑战了。

## 3)终极挑战

使用相同的规则：

- 第9页有96道关卡的高阶挑战
- 第10页有96道关卡的超级挑战
- 第11页有160道关卡的终极挑战

## 更多挑战

若想要有更多的挑战，可以使用所有的积木尝试完成尽可能多的PENTAS关卡，逐步向上移动滑块以增加难度。这个Katamino版本有数千个可能的组合！

## 2位玩家时的策略变化

两名玩家一起玩时，请使用本书封底上的网格。将12个Pentaminos积木放在网格旁边，第一个玩家选择一个积木并将其放置在网格上的任何位置，积木必须完全平放在网格区域内。然后是第二个玩家选择一个积木并做同样的事情。获胜者是最后一个将积木完全放在网格上的人。

## 收拾游戏

参照第3页的图片即可将积木完整放回游戏盒内。

想和家人或朋友PK玩Katamino吗？  
快查看**Katamino Family**，游戏难易度渐进，  
年纪最小3岁就可以玩，没有年龄限制哦！

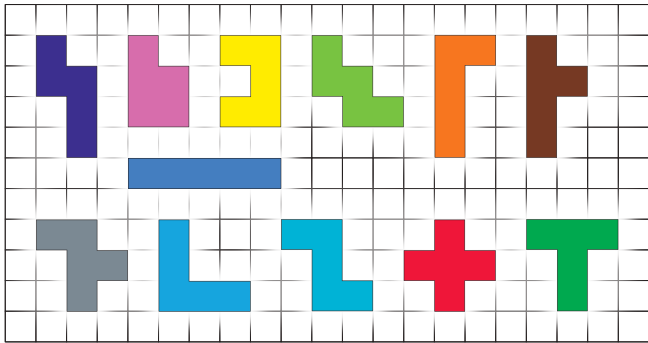


# KATAMINO 카타미노



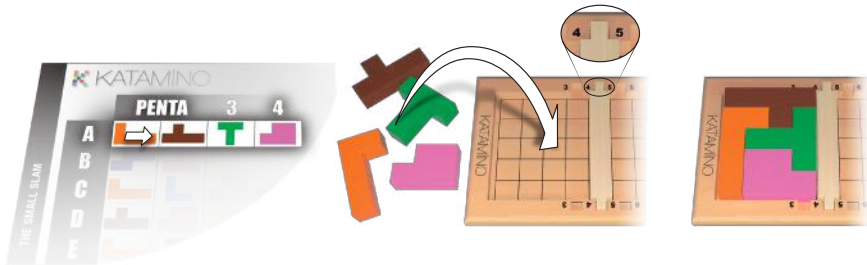
## 소개

<카타미노>는 게임판에 나뭇조각들을 끼워넣어서 주어진 직사각형 모양 칸을 가득 채우는 게임이에요. <카타미노>에서 사용하는 나뭇조각들은 “펜타미노”라고 하는데, 이 게임에서는 아래 그림에 나와있는 12종류의 펜타미노를 사용해요.



펜타미노는 모두 게임판에서 5칸을 차지해요

<카타미노>에서는 각 문제에 사용하는 펜타미노 개수에 따라 “단계”가 정해져요. 예를 들어, ‘4 단계’ 문제는 펜타미노 4개를 이용해서 풀어야 하는 문제라는 의미죠. 이때, 칸막이는 게임판의 4번과 5번 사이 줄에 놓아야 해요. 카타미노에 수록된 문제는 500개가 넘어요!

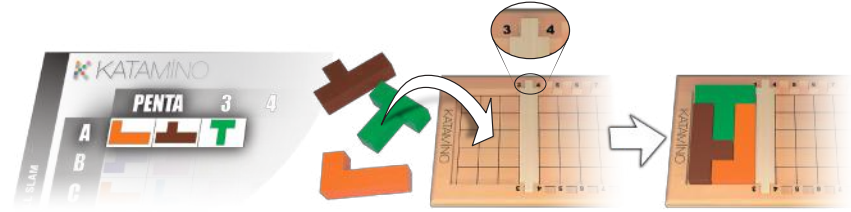


## 게임 방법

### 1) 쉬움

쉬움 난이도는 총 42문제예요. 쉬움 난이도는 6쪽에 실려 있어요.

첫 번째 문제부터 시작해 볼까요? 우선 칸막이를 게임판의 3과 4 사이 세로줄에 놓으세요. 이제 6쪽을 보고, 가로줄 A에 그려진 펜타미노를 맨 왼쪽부터 순서대로 3개 가져주세요. 이 펜타미노들로 칸막이 왼쪽을 가득 채워야 해요. 펜타미노가 칸에서 넘치거나, 빈칸이 생기면 안 돼요!



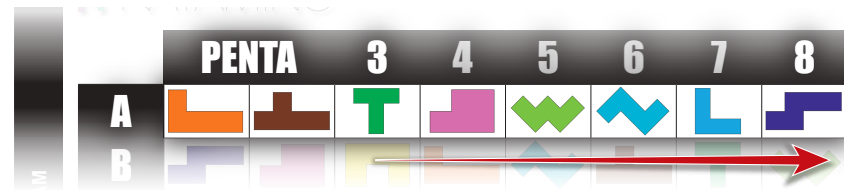
가로줄 A의 맨 왼쪽부터 순서대로 3개를 가져와서 칸을 채워요

지금 푼 문제는 A의 3단계 문제예요! 이어서 4단계 문제를 풀려면, 우선 게임판의 칸막이를 한 줄 오른쪽인 4와 5 사이로 옮겨요. 이제 첫 문제에서 사용했던 펜타미노 3개와, 가로줄 A의 4번째 칸에 그려진 펜타미노까지 총 펜타미노 4개를 사용해 다시 칸막이 왼쪽을 가득 채우면 돼요.



칸막이를 한 줄 오른쪽으로 옮기고, 4번째 펜타미노를 추가로 가져와서 다시 칸을 채워요

다음 단계로 넘어가려면, 칸막이를 한 줄 오른쪽으로 옮기고, 가로줄 A의 다음 칸에 있는 펜타미노를 추가로 가져와서 다시 칸막이 왼쪽을 가득 채워요. 이것을 가로줄 A의 8단계 문제를 풀 때까지 반복해요.



더 많은 문제를 풀어보고 싶으면, 가로줄 B의 3단계부터 다시 시작해 8단계 문제까지 도전해보세요. 그리고 가로줄 C, D...를 거쳐 가로줄 G의 문제를 모두 풀 때까지 반복해요. 가로줄 A부터 G까지 모두 풀었다면, 쉬움 난이도의 42문제를 모두 푼 거예요. 축하해요! 이제 보통 난이도에 도전해보세요!

### 2) 보통

보통 난이도는 총 118문제예요. 보통 난이도는 5~6쪽에 실려 있어요. 문제를 푸는 방법은 쉬움 난이도와 똑같아요.

보통 난이도를 다 풀었다구요? 대단해요! 높은 난이도에도 도전해보세요!

### 3) 높은 난이도

쉬움, 보통 난이도의 게임 방법을 똑같이 따라서 아래의 문제를 풀어요.

- 7쪽의 '조금 어려움' 난이도 96문제
- 8쪽의 '어려움' 난이도 96문제
- 9쪽의 '매우 어려움' 난이도 160문제

### 카타미노를 더 즐기고 싶다면

모든 문제를 다 풀고 나서도 카타미노를 더 즐기고 싶다면, 모든 펜타미노를 사용해 가능한 많은 방법으로 칸을 채워보세요. 칸막이를 오른쪽으로 옮길수록 난이도는 점점 높아져요. 가능한 조합은 만 가지가 넘어요!

### 둘이서 즐기는 전략적인 플레이

둘이서 함께 즐기고 싶다면 이 규칙서 뒷면에 그려진 게임판을 활용하세요. 펜타미노 12개를 모두 게임판 옆에 놓고, 첫 번째 플레이어가 펜타미노 1개를 게임판 위의 아무 위치에 놓아요. 펜타미노를 놓을 때는 게임판 격자무늬에 꼭 맞게 놓아야 하고, 세워서 놓으면 안 돼요. 첫 번째 사람이 펜타미노를 놓고 나면, 이어서 두 번째 사람이 아직 펜타미노가 놓이지 않은 위치에 다른 펜타미노 1개를 놓아요. 서로 번갈아가며 펜타미노를 1개씩 놓다가, 더 이상 펜타미노를 놓을 수 없게 되었을 때 게임판 위에 마지막으로 펜타미노를 놓은 사람이 이겨요.

### 게임 정리

2쪽 그림을 보고 똑같이 펜타미노를 정리해서 게임 상자에 넣으세요.

**가족과 함께, 친구와 함께 카타미노를 즐기고 싶다면?**

**새로운 규칙의 카타미노 패밀리를 해보세요!**

**만 3세부터 할 수 있습니다!**



هل تريد لعب الكاتامينو مع الأهل والأصحاب وبأسلوب المواجهة الثنائية؟  
احصل على نسخة كاتامينو العائلية بقوانينها المتدرجة والتي تبدأ  
من عمر 3 سنوات فما فوق!



**(2) الفوز (صعب)**  
استخدم الجداول في الصفحات 5 و 6 وبنفس القوانين السابقة لتحاول  
حل 118 أحجية بيتنا. وإذا اعتقدت أنك قد أصبحت خبيراً في لعبة  
كاتامينو، يجب عليك الانتقال إلى التحديات الأكبر...

**(3) التحديات الأكبر**  
اتبع نفس القوانين لحل:  
- 96 مجموعة بيتنا لتحقيق الفوز الكبير في صفحة 7  
- 96 مجموعة بيتنا لتحقيق الفوز الساحق في صفحة 8  
- 160 مجموعة بيتنا لتحقيق الفوز بالتحدي في صفحة 9

## تحديات إضافية

للحصول على تحديات إضافية، حاول إكمال أكبر عدد ممكن من أحاجي  
بيتنا باستخدام كل القطع مع تحريك العمود المنزلق على لوح اللعب  
تدريجياً لزيادة الصعوبة. تتضمن هذه اللعبة آلاف التشكيلات المحتملة!

## اللعبة الاستراتيجية للعبة ثنائية

للعبة بلاعبين، استخدم الشبكة على ظهر هذا الكتيب. ضع قطع  
بيتنامينو الاثنا عشر قرب الشبكة. أول لاعب يختار قطعة بيتنامينو واحدة  
ويضعها في أي مكان يريد ضمن الشبكة. يجب أن تكون القطعة افقية  
وأن تكون داخل الشبكة بالكامل. يختار اللاعب الثاني قطعة بيتنامينو  
أخرى ويضع قطعته ضمن الشبكة بنفس الطريقة. اللاعب الفائز هو آخر  
لاعب يتمكن من وضع قطعة بيتنامينو ضمن الشبكة.

## إعادة اللعبة إلى العلبة للاعبين

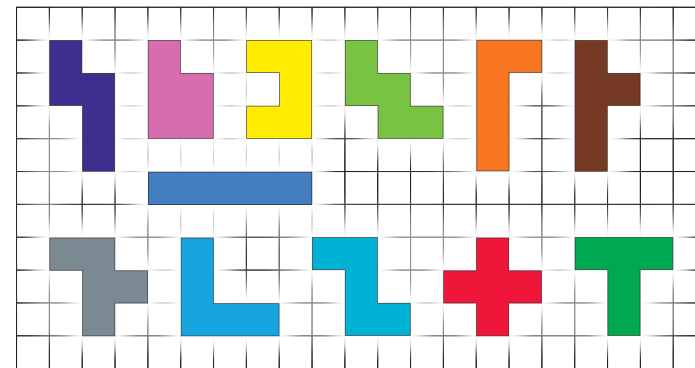
لإعادة اللعبة إلى العلبة، استخدم الصورة في الصفحة 2.



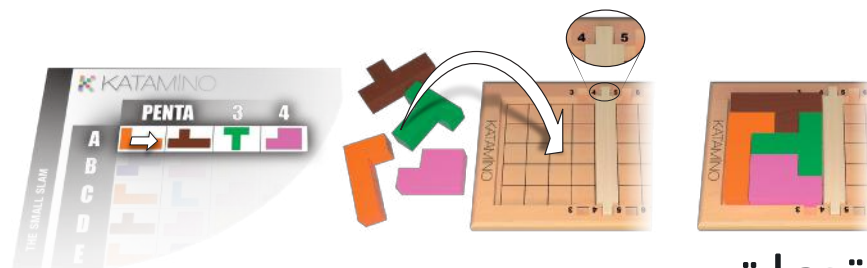


# KATAMINO

تحتوي لعبة كاتامينو على 12 قطعة مضلعة. كل من هذه القطع يغطي 5 مربعات على لوح اللعب وتسمى هذه القطع **بيتامينو**.



في لعبة كاتامينو، احجية بيتنا هي مجموعة قطع البيتامينو التي تغطي المساحة التي يحددها العمود المنزلق على لوحة اللعبة. مثلاً، مرحلة بيتنا 4 تتضمن التحدي المحدد بالعمود المنزلق عند وضعه بين الرقمين 4 و 5 على لوح اللعب: يجب تجميع أربعة قطع بيتامينو بطريقة تغطي الخطوط الأربعة. لعبة كاتامينو تحتوي على 500 أحجية بيتنا.

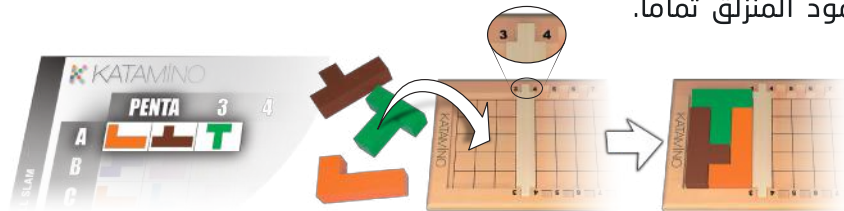


## التحديات

### (1) الفوز الصغير (سهل)

تتألف تحديات الفوز الصغير من 42 احجية بيتنا يجب عليك حلها باستخدام الجدول في الصفحة 4.

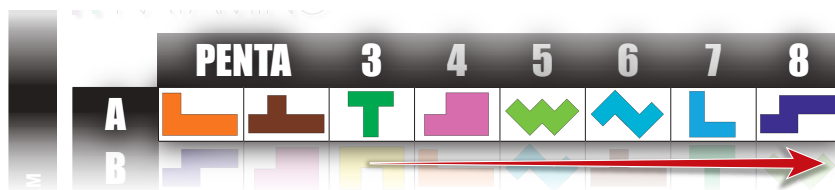
لتبدأ بأول تحديات الفوز الصغير، ضع العمود المنزلق على لوح بين الرقمين 3 و 4 ثم ضع قطع بيتامينو الثلاثة الأولى الظاهرة على الجدول وصولاً إلى العمود رقم 3 من الخط A. يجب على القطع أن تغطي المساحة المحددة بالعمود المنزلق تماماً.



بعد الانتهاء من مرحلة بيتنا 3، انتقل إلى المرحلة التالية. انقل العمود المنزلق على لوح اللعب إلى ما بين الرقمين 4 و 5 ثم أضف قطعة بيتامينو الظاهرة على الجدول تحت العمود رقم 4 إلى القطع المستخدمة في المرحلة السابقة لتكمل مرحلة بيتنا 4.



استمر بحل أحاجي المراحل عن طريق إضافة قطعة بيتامينو الظاهرة في الجدول تحت العمود التالي مع تحريك العمود المنزلق A في كل مرة لحين إكمال مرحلة بيتنا 8 من الخط.



عندما تكون مستعداً لتحديات أكبر، ابدأ مرة أخرى من الخط B ثم الخط C وهكذا حتى تصل إلى الخط G. عند انتهائك من حل 7 خطوط، ستكون قد تمكنت من حل احجية بيتنا وأكملت مرحلة الفوز الصغير. مبروك! يجب عليك تجربة التحديات الأصعب!

KATIAMIINO




KATIAMIINO

