

KATAMINO

A játék elemei

12 pentaminó*, 5 kis piros kocka, 2 kis barna hasáb, 1 kis barna kocka, 1 játéktábla, 1 határoló hasáb a játéktér szélének kijelöléséhez, 1 eredeti szabálykönyv, benne: 6 táblázat a SLAM-ekhez (4–9. oldal); 2- és 3-dimenziós minták (10–13. oldal); 1 négyzetrácsos tábla a kétszemélyes játékhoz (az utolsó oldalon).

A játékban használatos elnevezések

* **Pentaminó:** Hasonlít a dominóhoz, csak nem két, hanem öt összefüggő négyzetből áll, amelyek sokféle formát felvehetnek, de mindig 5 kockányi területet foglalnak el. A játékban 12 különböző formájú pentaminó található.

PENTA: Pentaminókból álló, teljesen kitöltött téglalap-alakzat, amelynek mérete a játéktáblán a határoló hasáb mozgásával változtatható.

A pentaminók tetszőleges irányban forgathatók és letehetőek.

JÁTÉKSZABÁLYOK AZ EGYSZEMÉLYES JÁTÉKHOZ

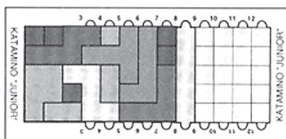
A) NAGYON EGYSZERŰ JÁTÉK – Nagyon kicsiknek (3 éves kortól)

A 12 pentaminó és a kisebb elemek segítségével próbáld teljesen kitölteni a határoló hasábig tartó területet a játéktáblán. A terület nagyságát a határoló hasáb mozgásával változtathatjuk.

Például: 1) A határoló hasábot tedd függőlegesen (állítva) a 9-es és 10-es mezők közé.

2) Tegyél a területre annyi pentaminót, amennyit csak bírsz.

3) A hiányzó kockákat töltsd ki a kisebb elemekkel.



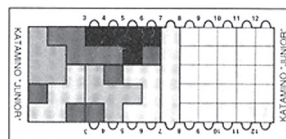
B) EGYSZERŰ JÁTÉK – Kicsiknek (4 éves kortól)

Döntsd el, hogy a 12 pentaminó mellé az 5 kis piros kockát vagy a 3 kis barna elemet akarod-e használni, és próbáld meg teljesen kitölteni a határoló hasábig tartó területet a játéktáblán.

Például: 1) A határoló hasábot tedd függőlegesen (állítva) a 10-es és 11-es mezők közé.

2) Tegyél a területre annyi pentaminót, amennyit csak bírsz.

3) A hiányzó kockákat töltsd ki a választásod szerint barna vagy piros kis elemekkel.



C) KÖZEPESEN NEHÉZ JÁTÉK – Kicsit nagyobbaknak (5 éves kortól)

Csak a 12 pentaminót használhatod, a kisebb elemeket nem. Próbáld kirakni annyi 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 és 12 egységnyi szélességű PENTÁT, amennyit csak tudsz. Például: 1) A határoló hasábot tedd függőlegesen (állítva) a 4-es és 5-ös mezők közé. Válassz 4 pentaminót, amellyel teljesen ki tudod tölteni a területet. Próbáld meg a területet minél többféle különböző pentaminó négyessel kitölteni.

D) NAGYON NEHÉZ JÁTÉK – Nagyobbaknak (6 éves kortól)

Teljesítsd a „KIS SLAM”-et: rakd ki a 4. oldalon található táblázatban szereplő 42 PENTÁT.

Tedd a határoló hasábot a táblára függőlegesen

(állítva) a 3-as és 4-es számok közé, így kijelölve egy 3x5-ös méretű területet az első PENTA kirakásához. A táblázatban látható, hogy a kirakáshoz melyik 3 pentaminó szükséges. Az „A” sor 5-ös oszlopával kezdve ezek a következők: 2, 3, 10 (az eredeti szabálykönyv 2. oldalán megtalálod a pentaminók számozását).

Már nincs más dolgod, mint kirakni a 3-as PENTÁT az adott pentaminókból. Ha sikerült, helyezd a határoló hasábot egy oszloppal arébb (a 4-es és a 5-ös számok közé), így már egy 4x5-ös méretű, 4-es PENTÁT kell kiraknod. Az eddigi pentaminóid (a 2-es, 3-as és 10-es) mellé vedd magadhoz még a táblázat „A” sora és 4-es oszlopa által mutatott számú pentaminót (ez a 6-os lesz).

Látni fogod, hogy mindig teljesen újra kell kezdened a kirakást; nem lehet egyszerűen csak kibővíteni az előzőleg felépített pentát.

Ha ezzel is kész vagy, ismét lépj jobbra a táblázat „A” sorában. Egyesével növeld a PENTA méretét, és rakd ki mindegyiket, egészen a 8-asig. Ha végeztél az „A” sorral, azaz kiraktad a teljes „A” szettet, vár még rád további 6 szett (a „B”-től „G” sorig).

Ha végigmentél a táblázaton, és mind a 42 PENTÁT sikerült kiraknod, teljesítetted a KIS SLAM-et, gratulálunk!

JÁTÉKSZABÁLY A KÉTSZEMÉLYES JÁTÉKHOZ

GYORS JÁTÉK

Az 1-es és 12-es pentaminót tegyük félre, ezek nem játszanak. Az egyik játékosé lesz az egyik kis barna hasáb, a barna kocka és 2 piros kocka, a másik játékosé a másik kis barna hasáb és 3 piros kocka.

A játékosok a 10 pentaminóból felváltva választanak maguknak egyet-egyet, amíg mindkettejüknek 5 pentaminója nem lesz.

A határoló hasábot tegyük a 6-os és 7-es mezők közé, két egyenlő részre osztva ezzel a játéktáblát. A játékosok egyszerre nekilátanak, hogy a tábla feléjük eső oldalát kitöltésük a saját építőelemeikkel. Akinek ez először sikerül, az a győztes.

STRATÉGIAI JÁTÉK

Ehhez a játékhoz a 12 pentaminóra és a négyzetrácsos táblára lesz szükségünk (amely a szabálykönyv hátlapján található). A pentaminókat az asztalra tesszük. Kisorsoljuk a kezdőjátékost, aki ezekből bármelyiket

E) SZUPERNEHÉZ JÁTÉK – Még nagyobbaknak (8 éves kortól)

Teljesítsd a SLAM-et: az előző pontban leírt módszerrel rakd ki az 5–6. oldalon található táblázat 118 PENTÁJÁT.

F) HIPERSZUPER-NEHÉZ JÁTÉK – Kis zseniknek és felnőtteknek

A D) pontban leírtak szerint teljesítsd a következőket:

- A 96 PENTÁBÓL álló GRAND SLAM-et (7. o.)
- A 84 PENTÁBÓL álló SUPER SLAM-et (8. o.)
- A 160 PENTÁBÓL álló THE CHALLENGE-et (9. o.)

Ha mindezekkel végeztél, akkor találtál 500 PENTÁT a lehetséges 36057 kombinációból.

TOVÁBBI JÁTÉKLEHETŐSÉGEK

- Rakd ki a 11–13. oldalon látható alakzatokat.
- Találj ki további formákat, geometriai alakzatokat, állapotokat stb.
- A KATAMINO építőjátékként is használható.
 - Építsd meg a 10. oldalon látható 3 dimenziós alakzatokat, majd találj ki újakat.
 - Egyedül vagy ellenféllel játszva próbálj minél több pentaminót egymás tetejére helyezni anélkül, hogy az építmény összeomlana.

lehelyezheti, majd az ellenfele választ egyet, leteszi, és így tovább. A játék győztese az a játékos, aki utoljára tudott pentaminót a táblára tenni.

Játékvariáns: A játékosok előre kiválaszthatják saját, 6 pentaminóból álló szettjüket még a játék megkezdése előtt. Vagy egyesével, felváltva kiválasztják a maguk 6-6 darabját, vagy az egyik játékos lesz a páratlan, ellenfele pedig a páros számozású elemekkel (ehhez lásd az elemszámozást a szabályfüzetben). A játék egyéb szabályai nem változnak.

A játék elpakolásához segítséget találsz a 2. oldalon.
Jó játékot!

Tervező: DJ Games, Laurent Levi
Fordítás:
Mezei Zoltán és Molnár László (Laccox)