

KATAMINO[®] FAMILY

Tartalom

A játék tartozékai

Játékszabály

Feladványok 3 éves kortól

Kataboom! Egyensúlyozós játék

3D építkezés

3D feladványok

Klasszikus Katamino

2. oldal

3. oldal

6. oldal

8. oldal

9. oldal

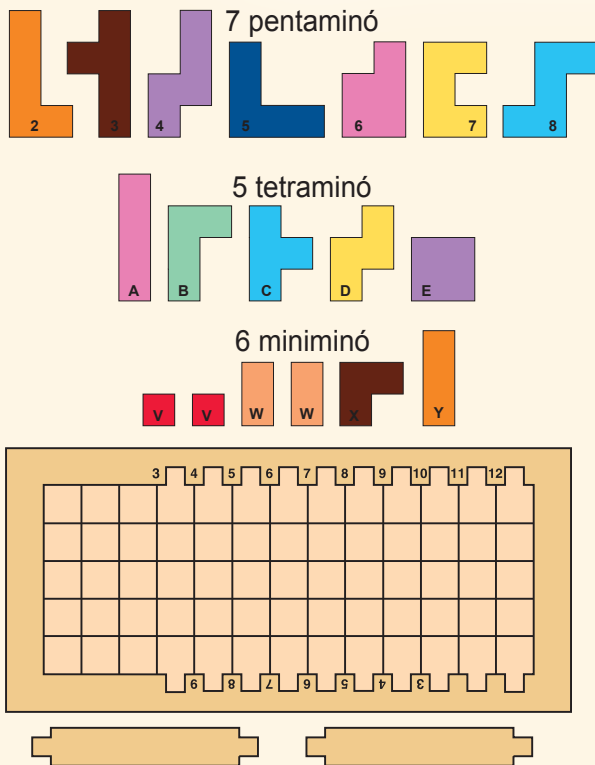
12. oldal

15. oldal

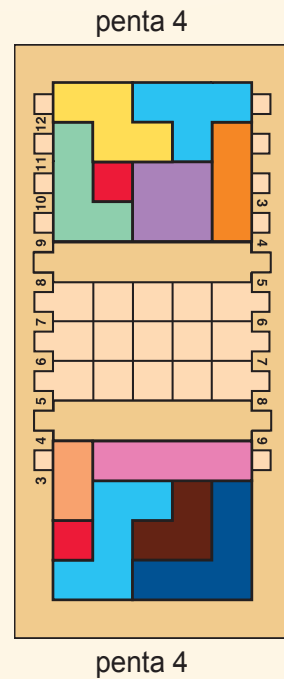


A játék tartozékai

A)

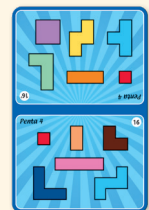


B)



C)

1. játékos



2. játékos

7 pentaminó, 5 tetraminó, 6 miniminó, 1 játéktábla, 2 határoló hasáb, 27 kétoldalas feladványkártya, 9 kétoldalas, kétszínű feladványkártya gyerekeknek és szüleinek, 4 kétoldalas 3D feladványkártya, 1 szabályfüzet.

A, A JÁTÉKELEMEK

A 18 játékelem mindegyike bizonyos számú kockából álló alakzat: a 7 pentaminó 5 mezőt foglal el a táblán, az 5 tetraminó 4 mezőt, míg a 6 miniminó 1-et, 2-t vagy 3-at. A játékelemek tetszőlegesen forgathatók és fordíthatók, de mindig fektetve kell őket letenni a táblára a 2D feladványok megoldásakor.

B, A PENTA

A penta több játékelemből álló csoport, ami teljesen kitölti a határoló hasábbal leválasztott, téglalap alakú területet a táblán. A hasáb mozgatásával fokozatosan növelhető a penta mérete (lásd a 3. oldali példákat penta 3, 4, 5 és 6-ra).

C, FELADVÁNYKÁRTYÁK (penta 3 ÉS penta 4)

A feladványkártyákat a párbaj játékmódot használjuk: ezek határozzák meg, hogy a játékosoknak melyik játékelemből kell kirakniuk az első pentát.

A feladványkártyák két részre vannak osztva, a játékosok a kártyán feléjük eső játékelemeket veszik magukhoz. Minden feladványkártya 3 párbajfordulóhoz használható, kivéve a kezdő szintűt, amely 4-hez.

Nehézségi szintek:

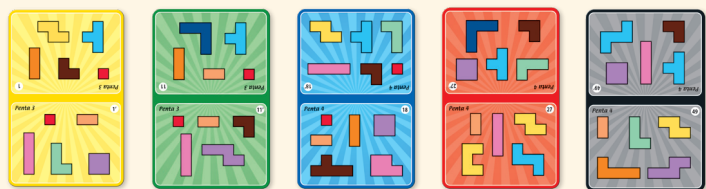
Kezdő: a 3 **sárga** kártya

Könnyű: a 4 **zöld** kártya

Közepes: a 6 **kék** kártya

Nehéz: a 6 **piros** kártya

Prof: a 8 **fekete** kártya



A 9 db kétszínű feladványkártyát

akkor használjátok, ha nagyon különböző tapasztalatú játékosok párbajoznak (lásd a 4. oldalt).

Az apró kockás szélű kártyák a 3D feladványokhoz használatosak (lásd a 4–5. oldalt).

Játékszabály

A JÁTÉK CÉLJA

Rakj ki minél gyorsabban pentákat (3-tól 6-ig), és szerezz pontokat!

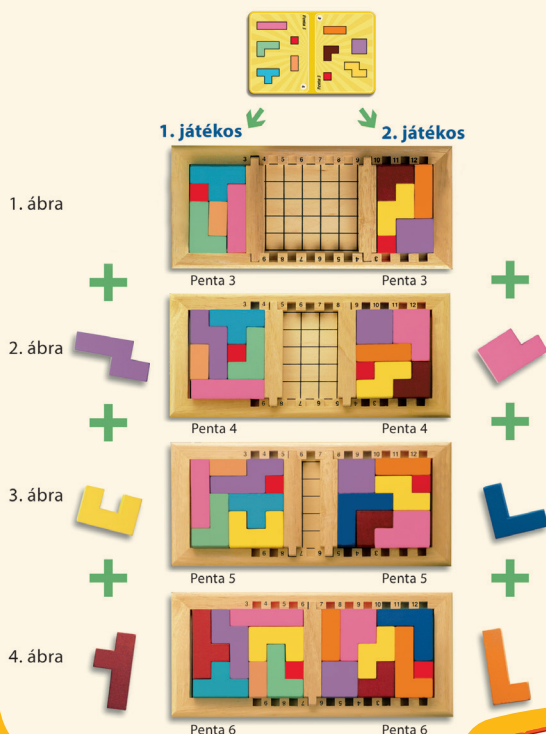
A JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI

- Üljetek a tábla két végéhez, egymással szembe.
- Tegyétek a 18 játékelemet a tábla mellé.
- Egyeztetek meg, milyen nehézségi szinten játszotok (**kezdő**, **könnyű**, **közepes**, **nehéz** vagy **profi**).
- Mindketten vegyetek magatokhoz egy-egy feladványkártyát a választott színből, tegyétek azokat a tábla mellé (mindegy, melyik felével felfelé). A kártya egyik felén az 1. játékos játékelemei láthatók, a másikon a 2. játékoséi.
- Mindketten illesszétek a határoló hasábotokat a játéktáblákra: a 3-as és a 4-es mezők közé, ha a **sárga** vagy a **zöld**, illetve a 4-es és az 5-ös mezők közé, ha a **kék**, **piros** vagy **fekete** feladványkártyákat választottátok.

A JÁTÉK MENETE

(a példában kezdő szintű feladvánnyal)

- 1) Egyszerre, egy időben fogtok játszani. Start jelre kezdtek, és megpróbáljátok minél gyorsabban kirakni a feladványkártya felétek eső oldalán lévő pentát: ehhez teljesen le kell fedni a táblán lévő területet a rendelkezésre álló elemekkel. Akinek ez előbb sikerül, megnyeri a fordulót (1. ábra).
- 2) Az első forduló vesztese választ egy pentaminót az eddig nem használtak közül, és átadja ellenfelének. A forduló győztese kap 1 pontot, és ő is választ egy pentaminót, amit átad ellenfelének.
- 3) Mindkét játékos egy mezővel feljebb helyezi a határoló hasábját.
- 4) Start jelre megpróbáljátok minél gyorsabban kirakni a következő pentát az első fordulóban használt elemek, plusz az imént kapott pentaminó felhasználásával. A második forduló győztese 1 pontot kap (2. ábra).
- 5) Ugyanígy folytassátok a játékot, és rakjátok ki egyre nagyobb pentákat. Ehhez minden fordulóban kaptok egy plusz pentaminót, és feljebb toljátok a határoló hasábot (3. ábra).
- 6) Az utolsó fordulóhoz (Penta 6) már csak egy határoló hasábra lesz szükségetek, amely kettéválasztja a táblát a 6–7-es mezők között (4. ábra). A zöld feladványkártyákkal játszva a játék csak penta 5-ig tart.



A JÁTÉK VÉGE

A győztes az lesz, aki több pontot gyűjtött össze. Döntetlen esetén cseréljétek ki az utolsó fordulóban kapott pentaminókat egymással, és így rakjátok ki még egyszer az utolsó pentát – aki gyorsabb, az lesz a győztes.



További 2 személyes játékverziók

PÁRBAJ GYEREK ÉS FELNŐTT KÖZÖTT

A 9 db kétszínű feladványkártya használatával (sárga/lila)

A kétszínű feladványkártyák arra használhatók, hogy két különböző szintű játékos közötti különbséget kiegyenlítsék.

- A kezdőbb szintű játékos (gyerek) magához veszi a feladványkártya **sárga** felén lévő játékelemeket, és a határoló hasábot a 3-as és 4-es mezők közé teszi – az első fordulóban penta 3-at fog kirakni.
- A tapasztaltabb játékos (a szülő) magához veszi a feladványkártya **lila** felén lévő játékelemeket, és a határoló hasábot a 4-es és 5-ös mezők közé teszi – az első fordulóban penta 4-et fog kirakni.

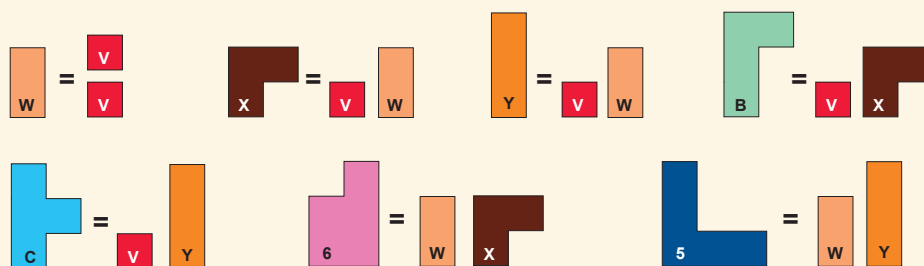
A játék 3 fordulón át tart.



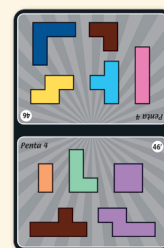
PÁRBAJ KÜLÖNBÖZŐ ERŐSSÉGŰ JÁTÉKOSOK KÖZÖTT

A **piros** és a **fekete** feladványkártyák használatával

Mielőtt elkezdenének a játékot, a gyengébb játékos lecseréli az egyik játékelemét a kimaradt játékelemek közül két kisebbre, melyek azonos méretű területet fednek le.



A játék 3 fordulón át tart (penta 4, 5 és 6).



3D PÁRBAJ

Az apró kockás szélű, zöld háttérű (A és A') 3D feladványkártyák használatával

A párbaj az első feladvánnyal kezdődik, példánkban az 1-es játékos az 1'-es játékos ellen.

- 1) A játékosok felváltva választanak, és átadnak egy-egy pentaminót, illetve tetraminót az ellenfelüknek, egészen addig, amíg mindkét játékosnak 3 pentaminója és 2 tetraminója nem lesz.

Megjegyzés: A pentaminók és tetraminók ezeken a kártyákon penta és tetra néven szerepelnek.

- 2) Mindkét játékos magához veszi a kártyáján látható miniminókat.

- 3) Ezután start jelre kezdődhet a játék.

Az lesz a forduló győztese, aki előbb rak ki egy 2x3x5-ös méretű téglatestet (tudtad, hogy a téglatest is egy paralelopipedon? Az elkészült téglatest 30 miniminóval megegyező térfogatú).

Oldjátok meg a kártyán lévő másik 2 feladványt is! Aki a 3 fordulóból többet nyer meg, az lesz a játék győztese.



Egyszemélyes játékváltozatok



EGYSZEMÉLYES FELADVÁNYOK

A fekete-rózsaszín kockás szélű, fehér háttérű 3D feladványkártyák használatával

A kártyákon 6 egyszemélyes feladvány van 3D és kirakós feladatokkal







1) Válaszd ki a kártya egyik feladványát, és vedd magadhoz a feltüntetett játékelemeket. Építs fel belőlük egy 3x3x3 méretű (27 kis kockából álló) kockát.

2) Ha sikerült felépítened a kockát, vedd magadhoz a táblát, és tedd a határoló hasábot a 6-os és 7-es mező közé.

A már meglévő játékelemeid mellé vedd magadhoz a következő két miniminó egyikét:  vagy .

Rakj ki egy penta 6-ot: fedd be a teljes elhatárolt területet a táblán.

Tedd egy mezővel feljebb a határoló hasábot, vegyél magadhoz még egy pentaminót, és rakd ki a penta 7-et.

Ugyanígy haladj tovább, és rakj ki penta 8-at, 9-et és 10-et. Ha a feladat túl nehéznek bizonyul, cseréld le az egyik tetraminót erre a kettő elemre:  + , vagy az egyik pentaminót erre:  +  vagy  + .



EGYSZEMÉLYES 3D JÁTÉKMÓD

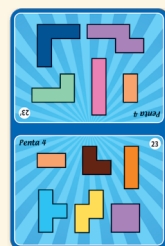
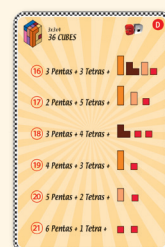
A fekete-rózsaszín kockás szélű, bézs háttérű 3D feladványkártyák használatával

Válassz egy feladványt az egyik kártyán, és vedd magadhoz a feltüntetett játékelemeket. Építs fel belőlük a kártya bal felső sarkában feltüntetett méretű téglatestet.

Kék, piros, fekete penta 4 feladványkártyák használatával

Válassz egy penta 4 feladványkártyát, és vedd magadhoz a kártya egyik felén lévő játékelemeket, plusz 3 pentaminót és 1 miniminót.

Építs fel egy 3x3x4 méretű (36 kockából álló) téglatestet.



EGYSZEMÉLYES KIRAKÓS JÁTÉKMÓD

A klasszikus Katamino játékszabályt lásd a 15. oldalon.

3D ÉPÍTKEZÉS

Építsd meg egyedül vagy akár csapatmunkában a füzetben található 3D testeket (9–11. oldal), illetve találd ki újakat.

BEVEZETÉS A KATAMINO JÁTÉKBA 3 ÉVES KORTÓL

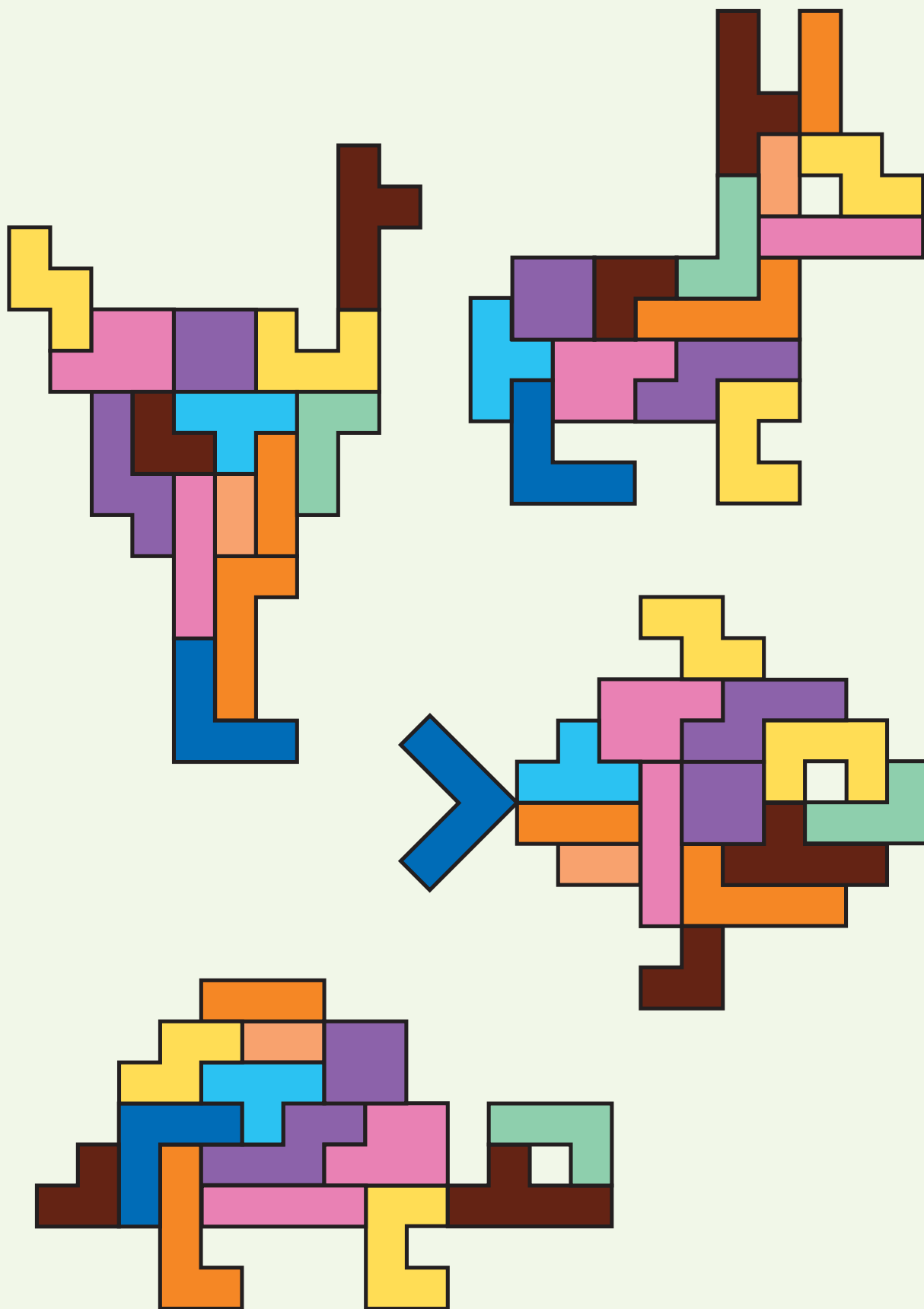
A Katamino Family olyan logikai és ügyességi játék, ami arra is alkalmas, hogy bevezesse a kisebbeket a geometria alapjaiba, fejlesztve a finommotoros készségeiket és a fantáziájukat.

Kirakós: Mutasd meg a gyerekeknek a következő (6–7.) oldalakon található 2 dimenziós alakzatokat, és kérd meg, hogy próbálja kirakni őket. Bátorítsd arra, hogy találjon ki saját alakzatokat. *További feladványokat találsz az alábbi weboldalon: www.gigamic.com*


Kataboom! Egyensúlyozó játék: a játékosok felváltva egymás tetejére tesznek egy-egy játékelemet, és megpróbálnak minél nagyobb építményt felépíteni. Az lesz a győztes, aki az utolsó játékelemet felteszi anélkül, hogy az építmény összeomlana (lásd a 8. oldalon).

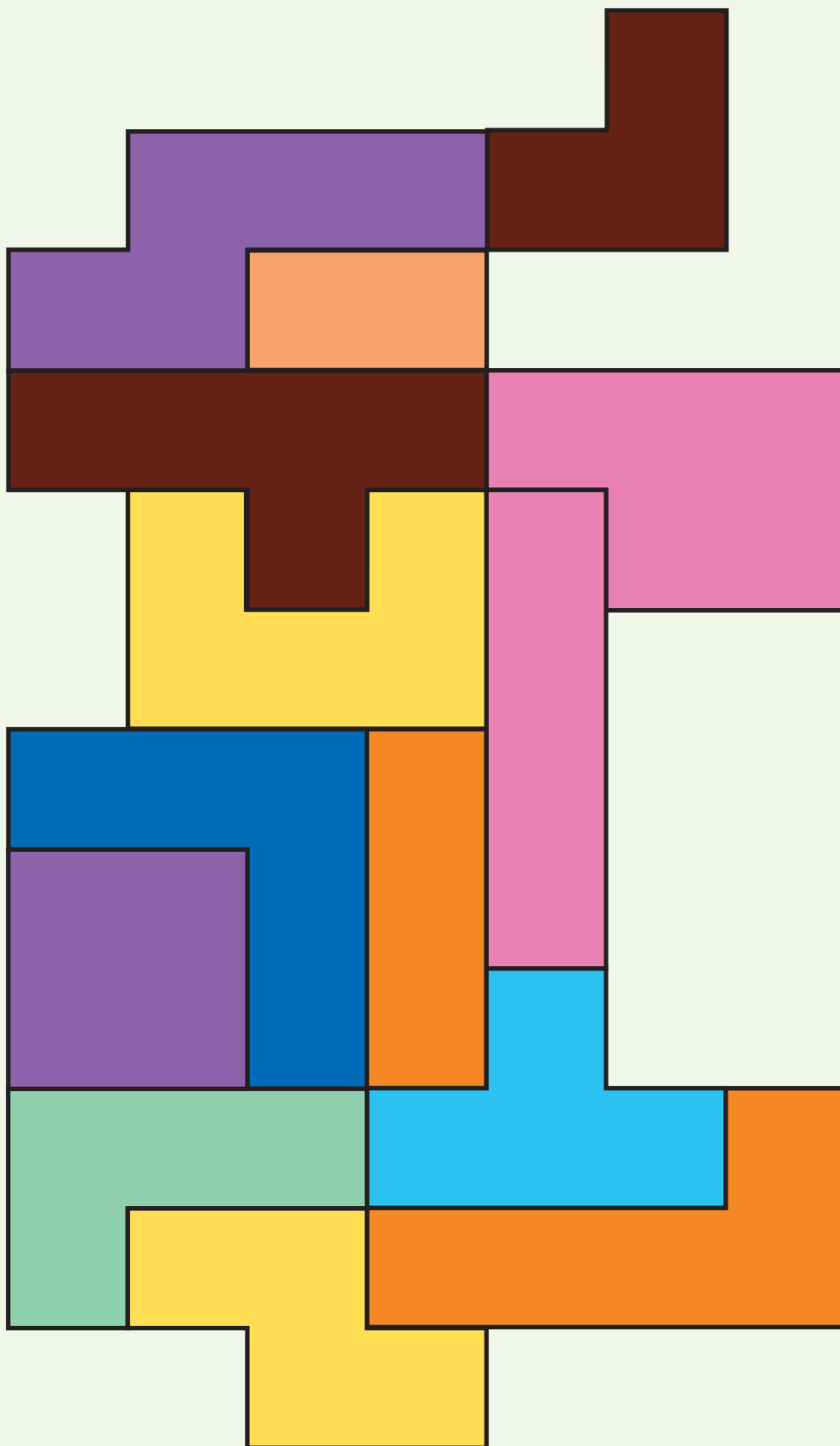
Kirakós feladványok 3 éves kortól

Kérd meg a gyereket, hogy rakja ki ezeket az alakzatokat, és találjon ki sajátokat is.



Kirakós feladványok 3 éves kortól

Vedd magadhoz a kék pentaminót , cserélj ki néhány elemet, és alkoss további állatokat.

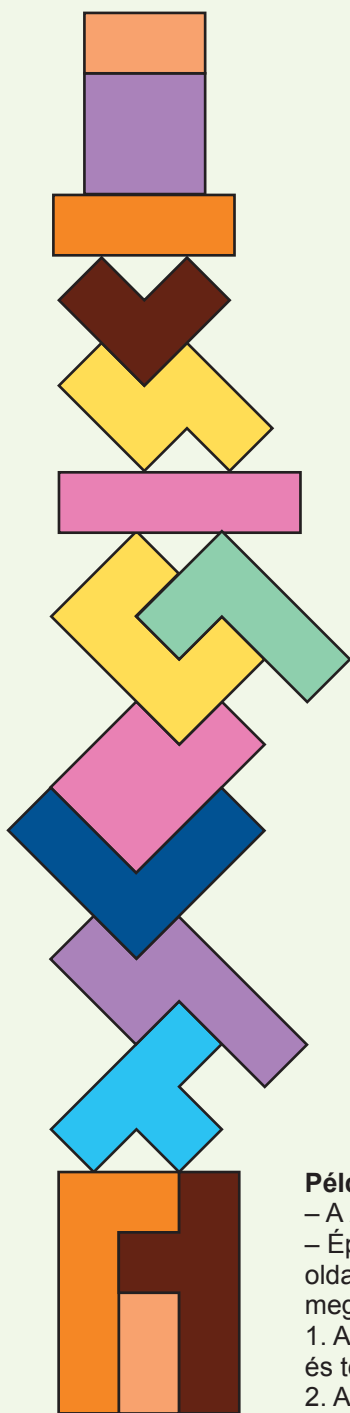


Egyensúlyozó játék

Kataboom! 2 vagy több játékos részére

A játékosok egymás után kerülnek sorra, és feltesznek egy-egy játékelemet az előző tetejére. Az lesz a győztes, aki az utolsó játékelemet felteszi anélkül, hogy a torony összeomlana.

Bevezetés az építkezésbe: 18 példa 2 vagy 3 elem egymásra építésére.



1



2



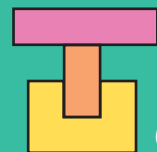
3



4



5



6



7



8



9



10



11



12



13



14



15



16



17



18

Példa:

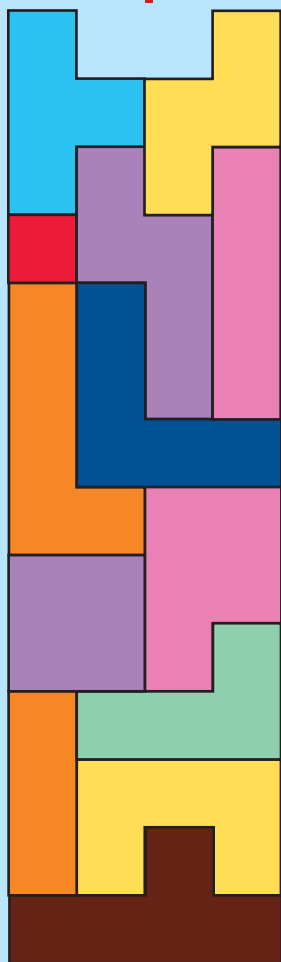
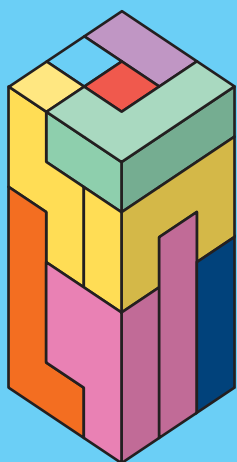
- A 2 kis piros játékelemet tegyék vissza a dobozba: nem lesz rájuk szükség.
 - Építsék meg a fent bemutatott 18 alap egyikét 2 vagy 3 játékelemből. A bal oldali példatornyot az 1-es számmal jelölt, 3 elemből álló alapra építettük a játék megkezdésekor.
 - 1. A kezdőjátékos választ egy játékelemet az asztalon lévők közül, és tetszőlegesen módon ráhelyezi az alapra.
 - 2. A következő játékos szintén a toronyra helyez egy elemet és így tovább.
 - 3. Az lesz a győztes, aki az utolsó játékelemet felteszi anélkül, hogy a torony összeomlana.
- Mindkét kezdet használható az építéshez, sőt szükség esetén a már a toronyba beépített elemeket is arrébb tologathatód.

3D építkezés

Építsd fel a lenti ábrán látható épületet, majd építsd meg ugyanezekből az elemekből a lenti képeken látható 3D testet. Cserélj le egy vagy több elemet azonos méretű másik elemre. Így is meg tudod építeni a testeket?

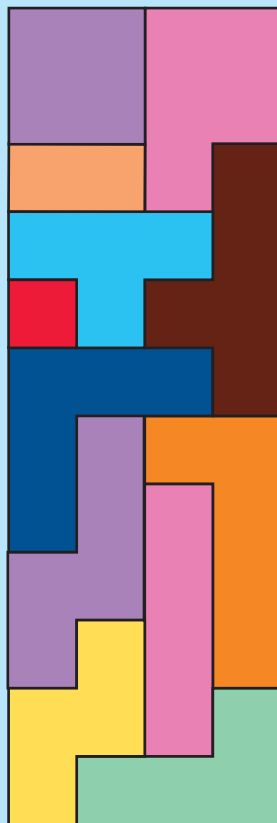
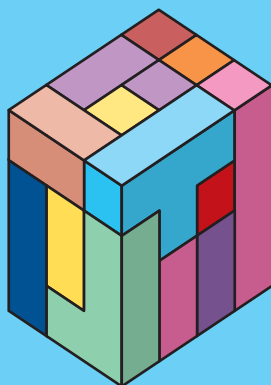
3x3x6

54 KOCKA



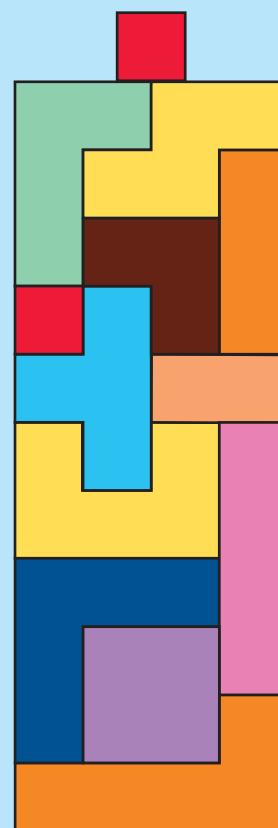
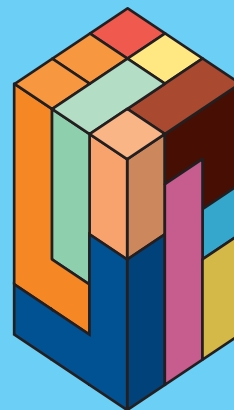
4x3x4

48 KOCKA



3x3x5

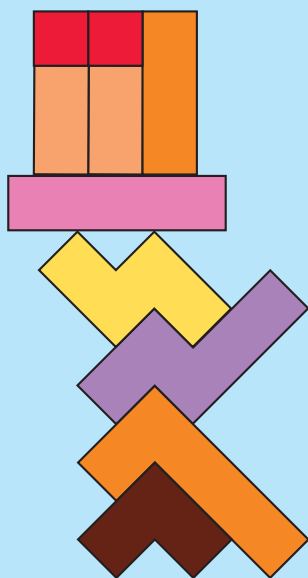
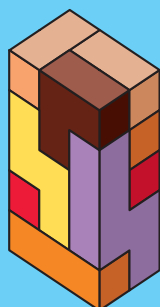
45 KOCKA



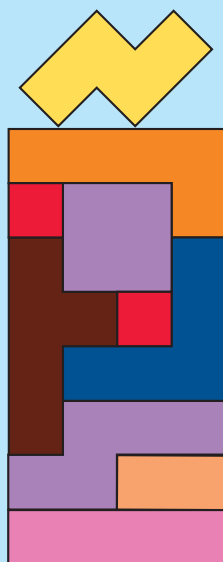
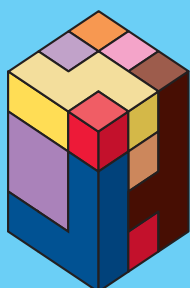
3D építkezés

Építsd fel a lenti ábrán látható épületet, majd építsd meg ugyanezekből az elemekből a lenti képeken látható 3D testet. Cserélj le egy vagy több elemet azonos méretű másik elemre. Így is meg tudod építeni a testeket?

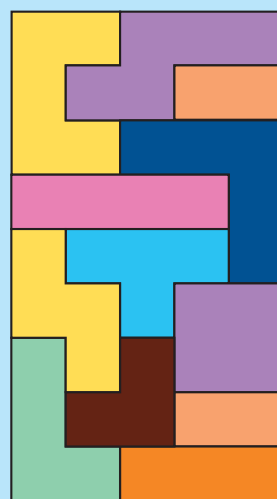
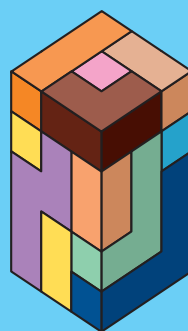
2x3x5
30 KOCKA



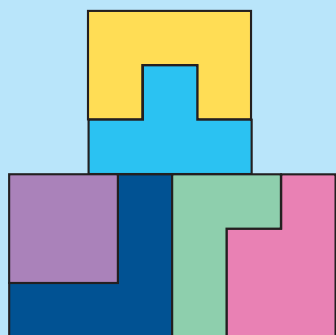
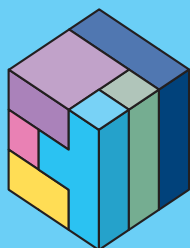
3x3x4
36 KOCKA



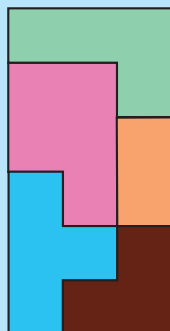
3x3x5
45 KOCKA



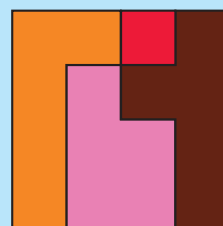
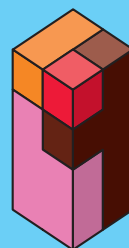
3x3x3
27 KOCKA



2x3x3
18 KOCKA



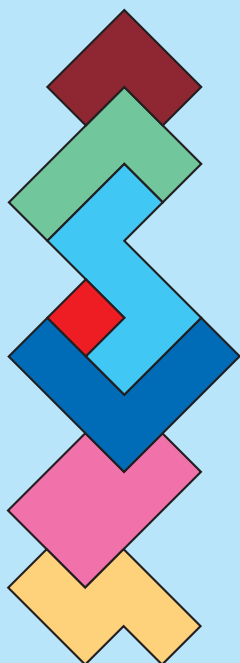
2x2x4
16 KOCKA



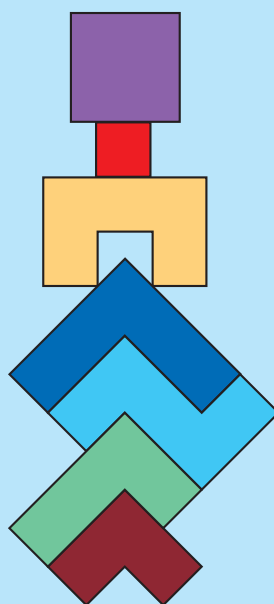
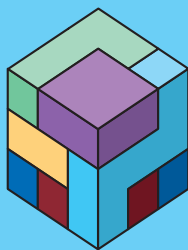
3D építkezés

Építsd fel a lenti ábrán látható épületet, majd építsd meg ugyanezekből az elemekből a lenti képeken látható 3D testet. Cseréld le egy vagy több elemet azonos méretű másik elemre. Így is meg tudod építeni a testeket?

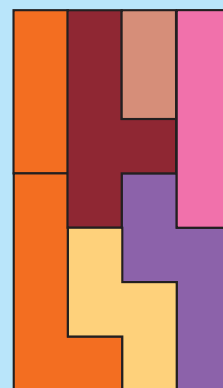
3x3x3
27 KOCKA



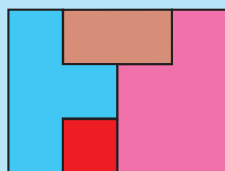
3x3x3
27 KOCKA



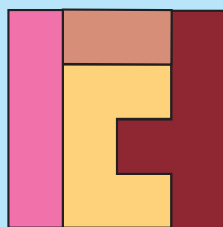
2x2x7
28 KOCKA



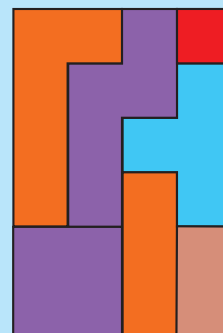
2x2x3
12 KOCKA



2x2x4
16 KOCKA

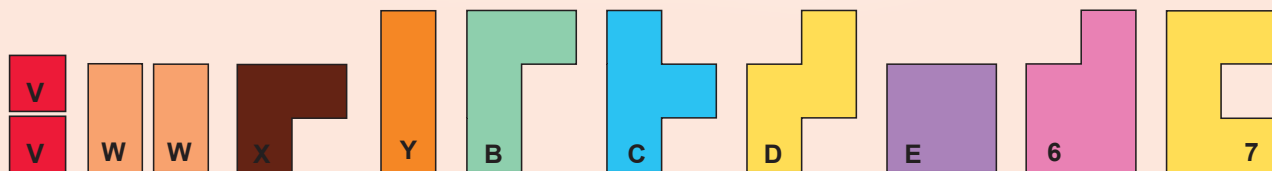


2x2x6
24 KOCKA



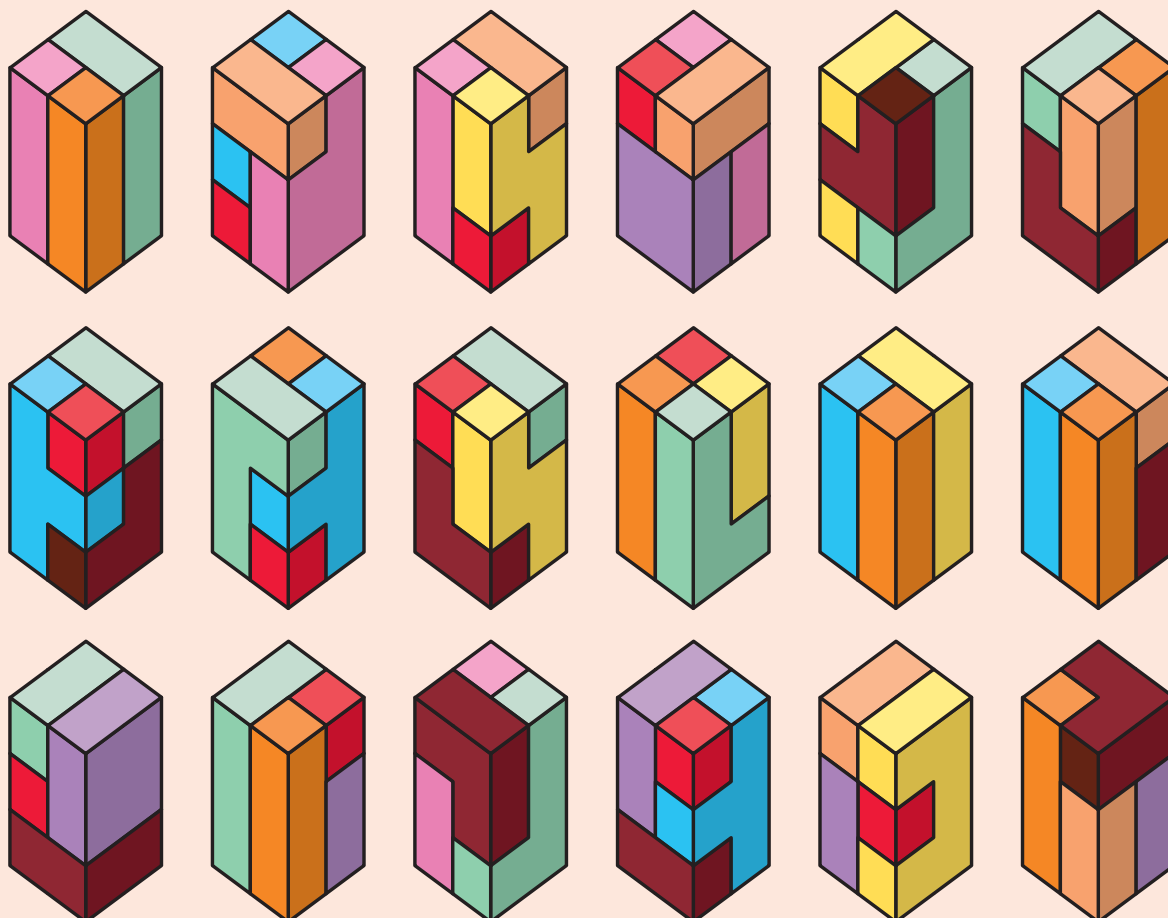
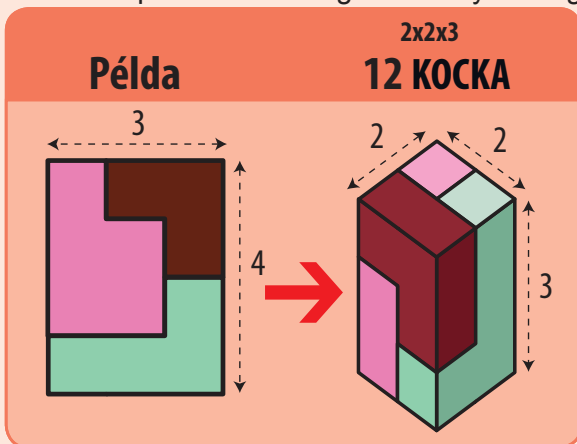
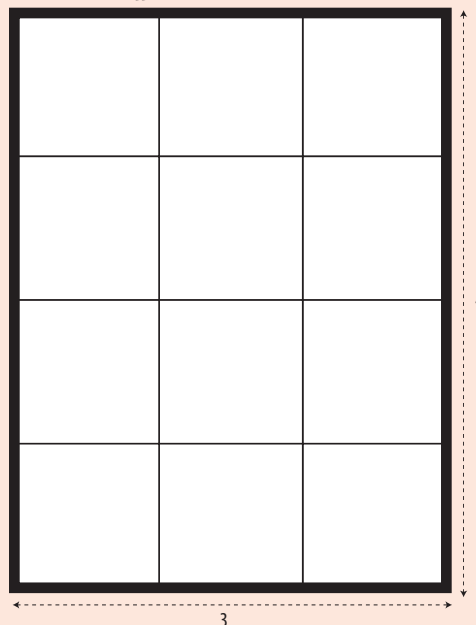
3D feladványok

Csak ezeket az elemeket használd:



Töltsd ki teljesen a 3x4-es területet a jobb oldali „A” jelű játéktéren.
Építs ugyanezekből az elemekből egy 2x2x3 méretű téglatestet.
Lent látható 18 példa a lehetséges 43 helyes megoldásból.

„A” JÁTEKTÉR

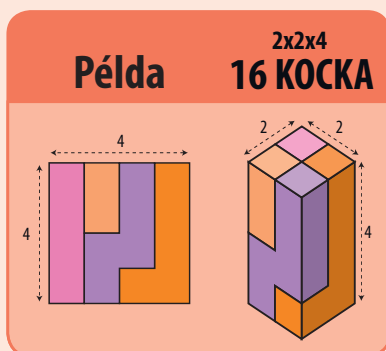
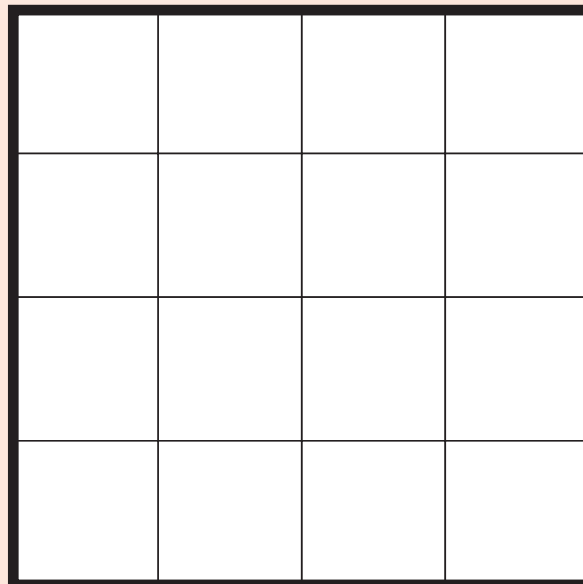


3D feladványok

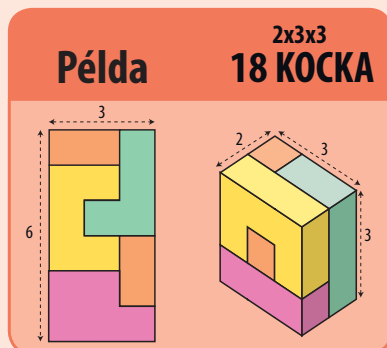
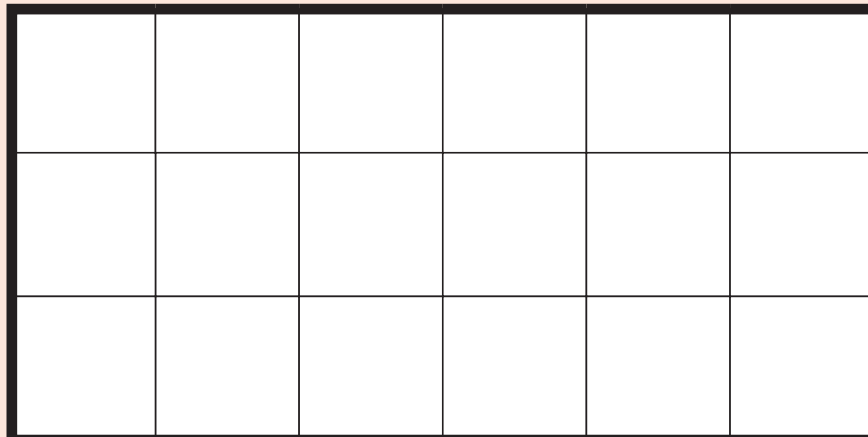
1) Válaszd ki a játékelemeket, és töltsd ki velük a játéktereket B-től F-ig.

2) Ha sikerült, építsd meg ugyanezekből az elemekből a megadott méretű téglatestet.

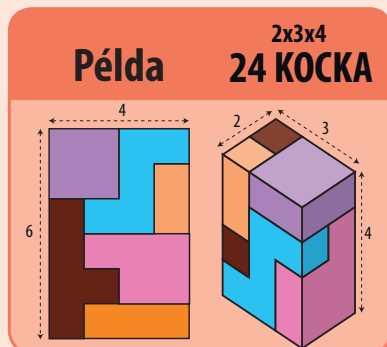
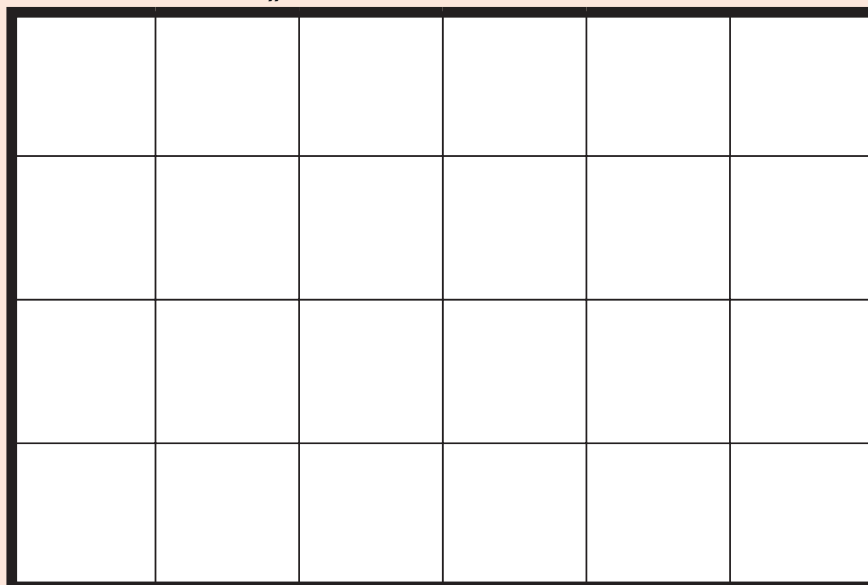
„B” JÁTÉKTÉR: 16 KOCKA



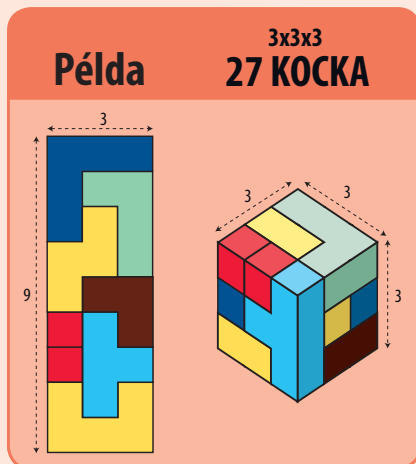
„C” JÁTÉKTÉR: 18 KOCKA



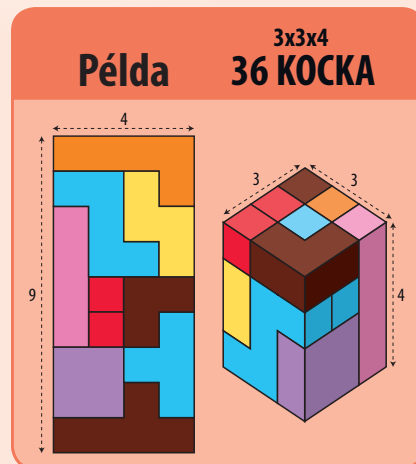
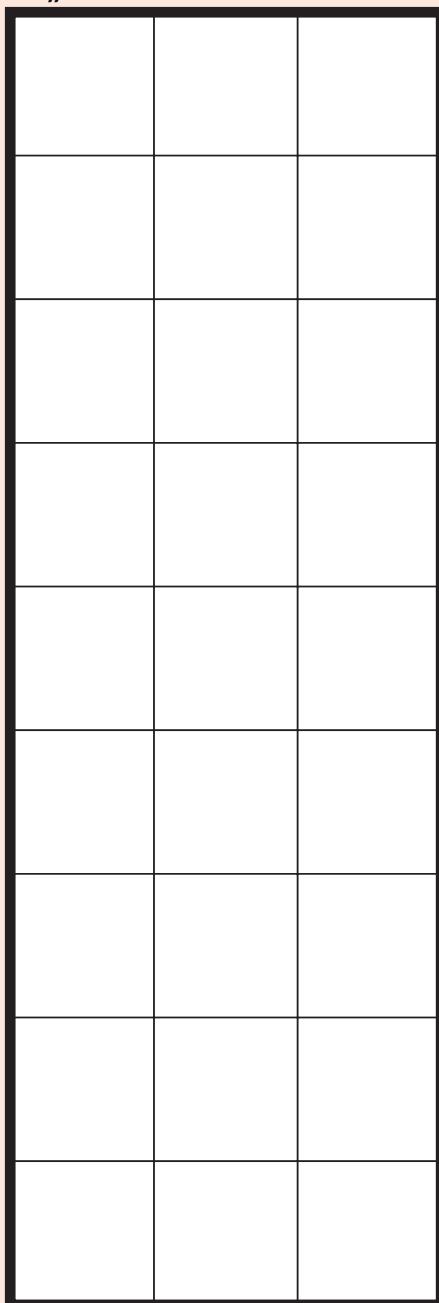
„D” JÁTÉKTÉR: 24 KOCKA



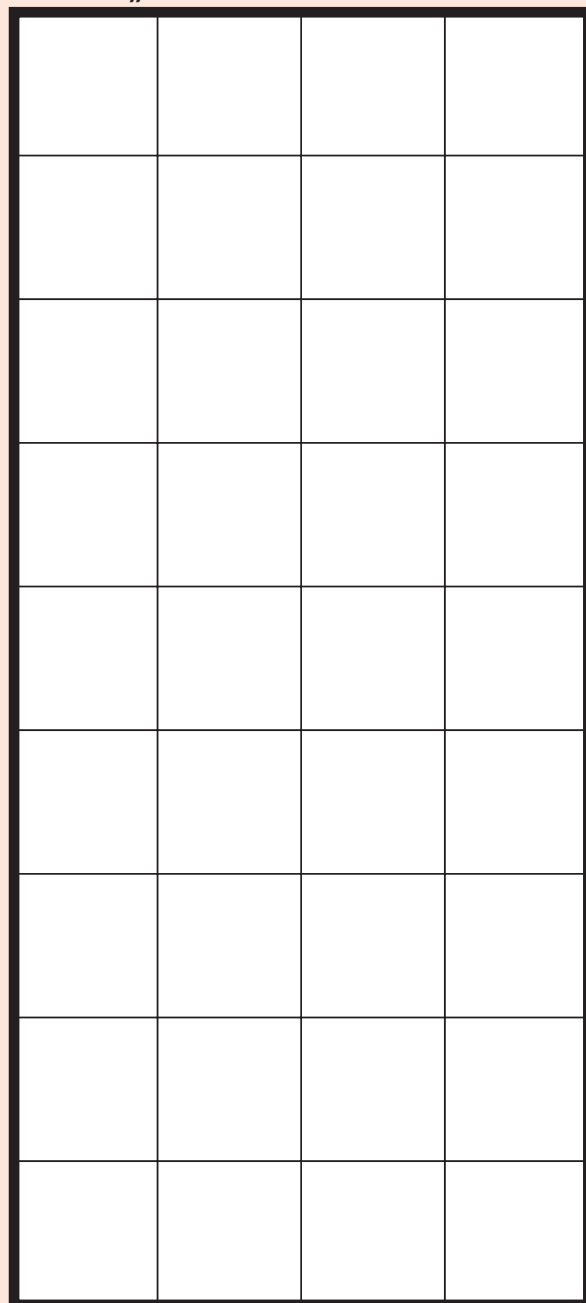
3D feladványok



„E” JÁTÉKTÉR: 27 KOCKA




„F” JÁTÉKTÉR: 36 KOCKA



A klasszikus Katamino játék

A klasszikus Katamino játék több mint 500 feladványt tartalmaz. Próbáld ki a Katamino Family 168 feladványát izelítőül.

168 megoldandó feladvány

- Válassz ki egy számot az egyik feladványkártyán.
- Tedd a határoló hasábot a 3-as és a 4-es mezők közé a játéktáblán.
- Vedd magadhoz a penta 3 elnevezésű oszlopban feltüntetett játékelemeket a választott számú feladvány sorában. 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 4 pentaminó mellé a táblázat 4. oszlopában megadott pentaminót: ezen öt elem felhasználásával rakd ki a penta 4-et.
- Ugyanígy haladj tovább, és rakd ki a penta 5-öt, 6-ot és 7-et.
- 3D változat: adj hozzá egy V jelű kis kockát  a penta 7-hez használt 8 játékelemhez, és próbáld meg kirakni belőlük egy 36 kockából álló, 3x3x4 méretű téglatesetet.

1. kártya

	Penta 3	4	5	6	7
①					
②					
③					
④					

2. kártya

	Penta 3	4	5	6	7
⑤					
⑥					
⑦					
⑧					

3. kártya

	Penta 3	4	5	6	7
⑨					
⑩					
⑪					
⑫					

4. kártya

	Penta 3	4	5	6	7
⑬					
⑭					
⑮					
⑯					

5. kártya

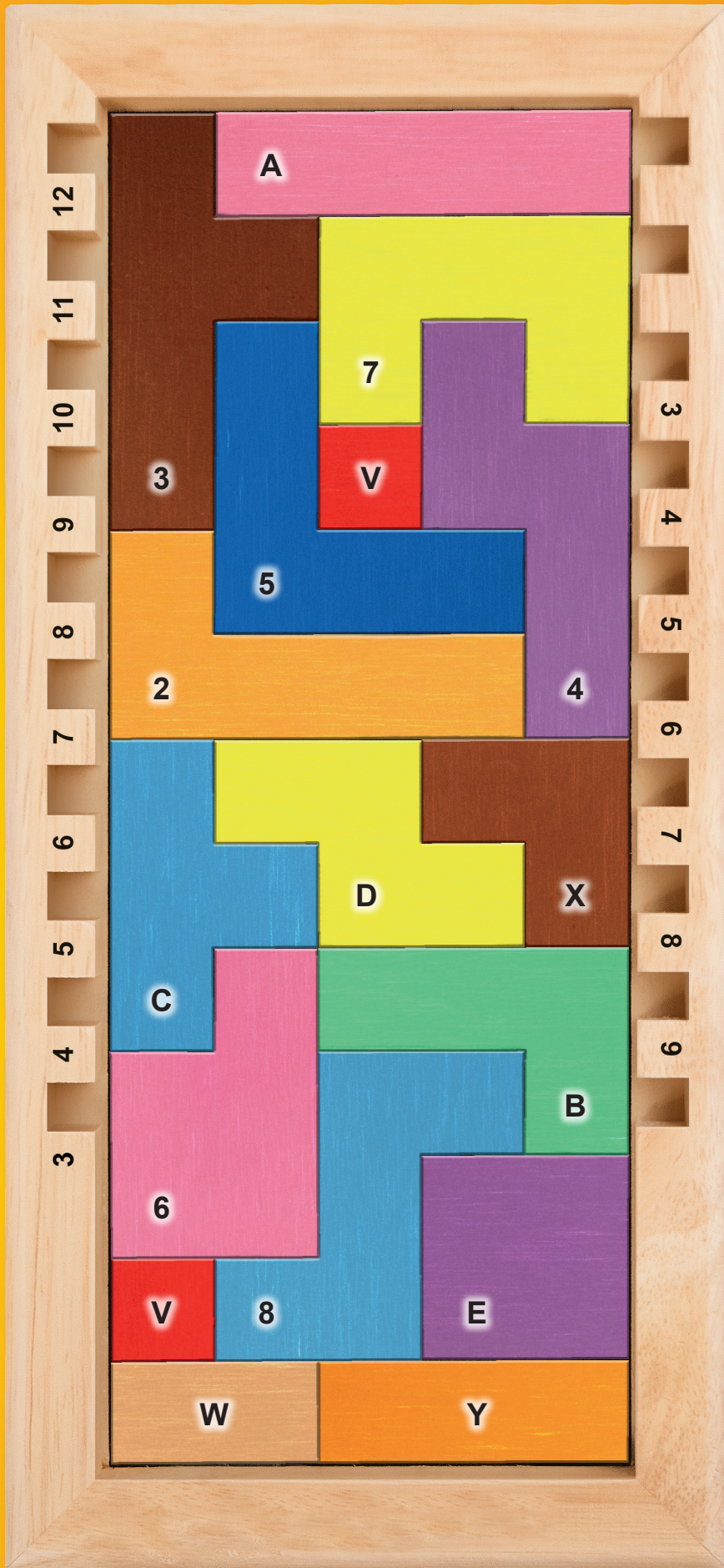
	Penta 3	4	5	6	7
⑰					
⑱					
⑲					
⑳					

6. kártya

	Penta 3	4	5	6	7
⑳					
㉑					
㉒					
㉓					

7. kártya

	Penta 3	4	5	6	7
㉕					
㉖					
㉗					
㉘					



Tervező: André Perriolat és John Perriolat Illusztráció: Stéphane Escapa



Figyelem! Nem alkalmas 3 év alatti gyerekek részére. Fulladásveszély!
Kérjük, őrizze meg a csomagolást, mert azon hasznos információk találhatók.



Importálja: GémKer-Gémklub Kft.
1092 Budapest, Ráday utca 30.
www.gemker.hu
info@gemker.hu



© & © Gigamic
ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux - France
www.gigamic.com