Katamino

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

* Piesele:

Cele 19 piese de joc sunt construite din cuburi alăturate:

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

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

* Cărțile Provocare

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

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

Scopul jocului:

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

Pregătirea jocului:

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

* ȋntre numerele 3 și 4 pentru cărțile cu conturul galben, verde și maro (Penta 3);
* ȋntre 4 și 5 pentru cărțile cu conturul albastru, roșu, mov, negru, roz și gri (Penta 4).

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

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

Cum se joacă o rundă

1. La cuvântul ”Start”, primul duel ȋncepe.

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

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

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

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

Finalul jocului

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

Variante

* Ȋntrecere ȋntre părinți și copii

Unele dintre cărțile Provocare permit dueluri ȋntre un părinte și un copil, presupunând două niveluri diferite de dificultate. Ȋn această variantă a jocului, adultul va ȋncepe ȋnotdeauna cu Penta 4, iar copilul cu Penta 3.

* Copilul alege o carte cu un contur galben sau maro, având ca simbol o stea, un cerc sau un triunghi.
* Adultul trebuie să ia o carte cu un contur roșu sau albastru, dar cu aceeași culoare de fundal și cu același simbol inscripționat.
* Copilul așează banda reglabilă ȋntre numerele 3 și 4 de pe tăblița de joc și ȋncepe primul duel cu un Penta 3.
* Adultul ȋși poziționează banda sa reglabilă ȋntre numerele 4 și 5 de pe tabla de joc și ȋncepe și el astfel primul duel cu un Penta 4.

Duelul poate ȋncepe.

* Dueluri 3D

Cărțile care au contur ȋn tablă de șah, alb și negru, și pe fundal culorile roz, galben și albastru (3 dueluri pentru fiecare carte).

Cădem de acord asupra culorilor de pe fundal și luăm două cărți corespunzătoare (de exemplu cele două cărți cu fundal de culoare albastră).

1. Jocul ȋncepe cu primul duel de cărți (de exemplu, pentru cărțile cu fundal albastru, prima provocare se referă la numerele 4 și 4’).
2. Fiecare dintre noi, pe rând, alege un Pentamino, apoi un Tetromino, și le oferă oponentului său, și tot așa, până când unul dintre noi va avea 4 Pentamoni și 2 Tetromino, iar celălalt 4 Pentomino și 3 Tetromino.
3. Apoi vom lua, fiecare dintre noi, piesele Minimono indicate de cartea noastră.
4. La anunțul “Start”, jocul ȋncepe: primul jucător care reușește să construiască un paralelipiped de 3x3x4, câștigă prima rundă.

Al doilea joc și runda decisivă din final, le vom juca cu al doilea și al treilea duel indicat de carte.

Joc Solo

* Solo 3D

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

* Provocare Solo

Jucăm cărțile care au modelul conturului ȋn formă de tablă de șah, negru cu roz, și culoarea de fundal albă. 5 provocări: trecem de la 3D, la puzzle.

1. Alegem o culoare și o carte Provocare, luăm piesele indicate de carte și construim un paralelipiped de 3x3x3;
2. Adăugăm piesa X sau Y (piesă formată din 3 cuburi) la cele pe care le avem deja și completăm un Penta 6 (o singură tăbliță de joc și o singură bandă care reglează dimensiunile tablei, sunt folosite);
3. Mutăm banda un nivel mai departe, adăugăm un Pentamino care nu a mai fost folosit și completăm un Penta 7;
4. Adăugăm o piesă ȋn V și construim un paralelipiped de 3x3x4;
5. Cu piesele rămase, construim un al doilea paralelipiped de 3x3x4.

Jucăm cu Penta 4, cărțile Provocare cu contur albastru, roșu, mov, negru, roz sau gri.

Alegem o carte Provocare pentru Penta 4, adăugăm 3 Pentamino și o piesă Minimino ȋn formă de V la piesele pe care le avem deja, indicate de cartea aleasă, și apoi construim un paralelipiped de 3x3x4.

* De la 3 ani ȋn sus

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

* Puzzle

Să rugăm un copil să reproducă ȋn 2D, modelele ilustrate ȋn cartea de instrucțiuni și să ȋncercăm să creăm ȋmpreună noi astfel de modele!

* Construcții 3D

Să construim de unii singuri, sau ȋmpreună cu prietenii, figurile 3D ilustrate ȋn cartea de instrucțiuni și să ȋndraznim să creăm și altele noi!

* Joc de echilibru

Pe rând, ȋncercăm punem piese una peste cealaltă și să le menținem ȋn echilibru: ultimul dintre noi care așează o piesă ȋn vârf ȋnainte ca structura să cedeze și construcția să cadă, este ȋnvingător!

* Alte variante

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

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

Pe [www.gigamic.com](http://www.gigamic.com)