

## KATAMINO

**Număr de jucători:** 1 – 2 jucători

**Vârsta:** 3+ ani

**Durata unei partide:** 10 – 20 minute.

### Conținut:

12 pentamine, 5 piese mici roșii și 3 piese mici maronii, o tablă de joc, o piesă cu ajutorul căreia să delimităm porțiunea tablei de joc pe care vrem să jucăm (un delimitator).

Instrucțiuni de joc: 6 grile de joc (paginile 4-9 din regulament), modele 2D și 3D (paginile 10 și 13 din regulament), 1 careu de joc pentru doi jucători (ultima pagină din regulament).

### "Jargonul":

O pentamină este o figură formată din 5 pătrate alăturate cu cel puțin o latură comună. Fiecare dintre pentaminele propuse prin intermediul acestui joc acoperă exact 5 spații de pe tabla de joc.

Un PENTA este un grup de diferite pentamine care acoperă în totalitate dreptunghiul obținut prin așezarea delimitatorului într-o anumită poziție pe tablă.

Foarte important: pentaminele nu au o latură greșită sau una corectă. Ele pot fi plasate în orice poziție pe tabla de joc, cu excepția pentaminei 1, care trebuie plasată orizontal (pagina 2 din regulament).

### Reguli pentru un singur jucător:

#### A. FOARTE UȘOR: pentru copii mici, având 3 sau mai mulți ani:

Folosind toate piesele, cele 12 pentamine (piesele mari de diferite culori și forme), cele 5 piese mici roșii și cele 3 piese mici maronii, trebuie să umpleți în întregime dreptunghiul obținut prin poziționarea delimitatorului.

Exemplu:

1. Poziționați delimitatorul pe tabla de joc între numerele 9 și 10.
2. Așezați cât de multe pentamine puteți.
3. Completați dreptunghiul cu piesele mici, respectiv cele roșii și cele maronii.

#### B. UȘOR: pentru copii având 4 ani sau mai mulți:

Folosiți cele 12 pentamine împreună cu cele 5 piese mici roșii sau cu cele 3 piese mici maronii.

Exemplu:

1. Așezați delimitatorul pe tabla de joc între numerele 10 și 11.
2. Plasați cât de multe pentamine puteți.
3. Completați dreptunghiul folosind numai piesele mici pe care vi le-ați ales (fie cele maronii, fie cele roșii).

#### C. DIFICIL: pentru copii având 5 sau mai mulți ani:

Folosiți numai cele 12 pentamine (piesele mici, roșii și maronii, nu vor fi folosite) și încercați să găsiți cât mai multe PENTA-uri 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 și 12 pentru fiecare poziție a delimitatorului.

Exemplu:

1. Asezați delimitatorul pe tabla de joc între numerele 4 și 5 și faceți cât mai multe PENTA-uri 4 posibile găsind câte 4 pentamine din cele 12 care să se potrivească.
2. Aplicați aceeași procedură pentru a realiza cât mai multe PENTA-uri 5, 6, 7, etc. posibile.

Cu cât folosiți mai multe pentamine cu atât se complică mai mult jocul.

**D. FOARTE DIFICIL: pentru copii având 6 ani sau mai mulți.**

PROVOCAREA USOARĂ: construiți 42 de PENTA-uri folosind tabelul (pagina 4 din regulament).

Asezați delimitatorul pe tabla de joc între numerele 3 și 4. Folosiți cele 3 pentamine indicate în tabel în coloana PENTA 3 și linia A (pentaminele 2, 3 și 10) și formați un PENTA 3.

Apoi mutați delimitatorul pe poziția imediat următoare, poziționându-l între numerele 4 și 5.

Adăugați pentamina 6 indicată în coloana 4, linia A, celor 3 pentamine deja existente pe tablă și formați un PENTA 4 cu aceste 4 piese.

Continuați în același mod, adăugând de fiecare dată pentamina indicată în coloana următoare până formați un PENTA 8 pe linia A.

Aplicați aceeași metodă pentru toata seria de la A la G.

Când ați terminat aceste 7 serii, veți fi rezolvat 42 de PENTA-uri și ati terminat nivelul PROVOCARE USOARĂ.

**E. FOARTE DIFICIL: pentru copii având 8 ani sau mai mulți.**

PROVOCARE: construiți 118 PENTA-uri, folosind tabelul (paginile 5 și 6).

**F. REGULI PENTRU UN SINGUR JUCĂTOR: pentru adulți sau mici genii.**

Folosiți aceeași metodă pentru a construi:

- Cele 96 de PENTA-uri din tabelul PROVOCĂRII MARI (pagina 7)
- Cele 84 de PENTA-uri din tabelul PROVOCĂRII SUPER (pagina 8)
- Cele 160 de PENTA-uri din tabelul PROVOCĂRII PENTA-urilor (pagina 9).

Vă așteaptă 500 de PENTA-uri cu 36057 de posibile combinații , indiferent de vârsta dumneavoastră.

Alte modalități de joc:

Reproduceți diferitele exemple sugerate în regulament (vedeți paginile 11, 12 și 13).

Creați-vă propriile figuri (forme geometrice, animale și altele).

KATAMINO poate fi folosit de asemenea ca un set de piese de construit.

Învățați să creați figurile 3D sugerate (pagina 10) și încercați să găsiți altele noi.

Singur sau cu un adversar, distrați-vă construind forme care să aibă un echilibru stabil din cât mai multe pentamine puteți.

**Reguli pentru jocul în doi:**

Joc rapid:

Folosiți toate piesele, cu excepția pentaminelor 1 și 12.

Unul dintre cei doi jucători alege un dreptunghi maroniu, un pătrat maroniu și două pătrate roșii dintre piesele mici.

Celălalt jucător alege un dreptunghi maroniu și 3 pătrate roșii dintre piesele mici. Ambii jucători își aleg pe rând câte o pentamină până ce fiecare are câte 5.

Poziționați delimitatorul pe tabla de joc între numerele 6 și 7. Fiecare jucător trebuie să își umple dreptunghiul din partea sa a mesei de joc cât de repede poate folosindu-se de toate piesele pe care le are.

Joc de strategie: folosiți numai cele 12 pentamine și tabla de joc de pe ultima pagină a regulamentului.

Cele 12 pentamine sunt așezate lângă tabla de joc. Jucătorii trag la sorți pentru a vedea cine începe. Primul jucător alege o pentamină și o așează unde dorește pe tabla de joc. Celălalt jucător procedează la fel și tot așa...

Ultimul jucător care așează o pentamină pe tabla de joc câștigă sau altfel spus, jucătorul care nu mai poate așeza nicio pentamină din cele pe care le are la dispoziție, pierde.

Variante de joc: jucătorii împart cele 12 pentamine înainte de a începe să joace. Fiecare alege câte o pentamină până când ambii au câte 6, sau unul dintre jucători alege pentaminele cu număr par iar celălalt, pe cele cu număr impar.

Jocul poate începe și se va juca după regulile prezentate mai sus.

Ca să vă reasezați piesele în chenar vă puteți ajuta de desenul de la pagina 2 din regulament.