



1-2
graczy



wiek



20
min

KATAMiNO

GRA RODZiNNA

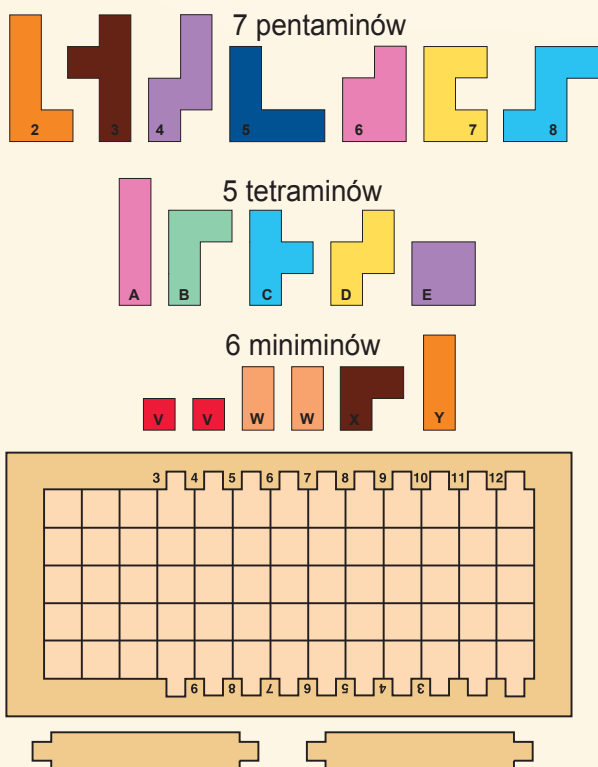
Spis treści

Zawartość pudełka	s. 2
Zasady gry	s. 3
Zabawy dla dzieci w wieku 3+	s. 6
Katabum! – gra równowagi	s. 8
Konstrukcje 3D	s. 9
Wyzwania 3D	s. 12
Wprowadzanie do Katamino	s. 15

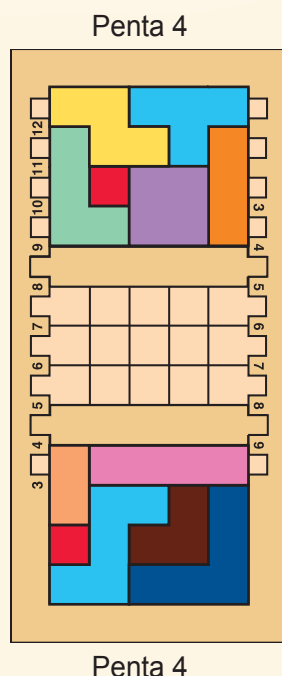


Zawartość pudełka:

A)



B)



C)

Gracz 1



Gracz 2

7 klocków pentamino, 5 klocków tetramino, 6 klocków minimino, 1 plansza do gry, 2 przegródki, 27 dwustronnych kart pojedynków, 9 dwustronnych dwukolorowych kart dziecko/rodzic, 4 dwustronne karty wyzwania 3D, 1 instrukcja

A) KLOCKI

18 klocków tworzy różne zestawy połączonych, pojedynczych kostek: 7 pentaminów zakrywających 5 pól na planszy; 5 tetraminów zakrywających 4 pola; 6 miniminów zakrywających 1, 2 lub 3 pola. Klocki mogą być obracane i układane w dowolną stronę, ale muszą leżeć płasko podczas używania planszy lub tworzenia dwuwymiarowego kształtu.

B) PENTA

Penta to taki zestaw klocków, który idealnie wypełnia planszę ograniczoną przegródką. Przesłanie przegródki do następnej, wyższej wartości spowoduje rozszerzenie powierzchni Penty, którą należy utworzyć (na stronie 3: Penty 3, 4, 5 i 6).

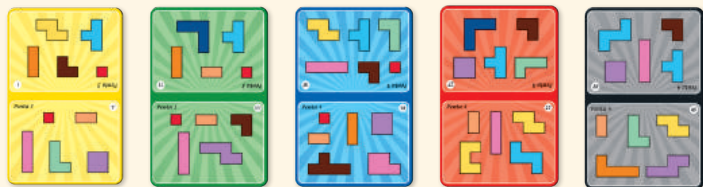
C) KARTY POJEDYNKÓW (Penta 3 i Penta 4)

Kart tych używa się podczas pojedynków: wskazują, jakie klocki gracz musi wykorzystać, by ukończyć pierwsze Penty.

Każda karta podzielona jest na dwie części, na których wskazane jest, jakie klocki przypadają poszczególnym graczom. Ta sama karta będzie używana podczas 3 rund pojedynków, a w przypadku kart o poziomach trudności początkującym i łatwym – podczas 4 rund.

Poziomy trudności:

- **Początkujący**: 3 **żółte** karty
- **Łatwy**: 4 **zielone** karty
- **Normalny**: 6 **niebieskich** kart
- **Trudny**: 6 **czzerwonych** kart
- **Ekspercki**: 8 **czarnych** kart



9 kart dwukolorowych można użyć do zniwelowania różnic w poziomie pomiędzy graczami podczas pojedynków dziecko/rodzic (patrz: strona 4).

Karty z obwódką w kratkę służą do wyzwań 3D (patrz: strony 4 i 5).

Zasady gry

CEL GRY

Ułóż Penty 3, 4, 5 i 6 tak szybko, jak to możliwe, aby zdobyć punkty.

USTAWIENIE

- Gracze siadają po dwóch stronach planszy – naprzeciw siebie.
- 18 klocków układa się na stole, pomiędzy graczami.
- **Gracze wspólnie decydują o poziomie trudności (początkujący, łatwy, normalny, trudny lub ekspercki).**
- Jeden z graczy dobiera kartę w kolorze odpowiadającym wybranemu poziomowi trudności i kładzie ją pomiędzy graczami – tak, aby wyraźnie wskazać, jakie klocki gracze powinni dobrać.
- Każdy gracz umieszcza swoją przegródkę na planszy: pomiędzy liczbami 3 i 4 – dla kart **żółtych** i **zielonych** – albo pomiędzy liczbami 4 i 5 – dla kart **niebieskich**, **czerwonych** i **czarnych**.

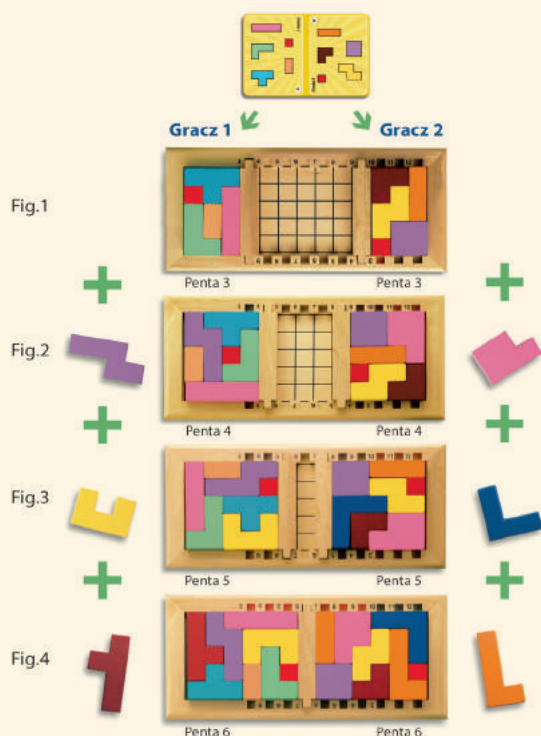
JAK GRAĆ

(przykład dla początkującego poziomu trudności)

- 1) Obaj gracze umawiają się na sygnał rozpoczęcia gry. Po sygnale starają się jako pierwsi ukończyć swoje Penty – czyli wykorzystując wszystkie własne klocki, zakryć całą swoją część planszy. Pierwszy gracz, który tego dokona, wygrywa pojedynek (patrz obrazek 1).
- 2) ● Gracz, który przegrał pojedynek, wybiera jedno pentamino spośród nieużytych w pojedynku i przekazuje je przeciwnikowi.
 - Zwycięzca zdobywa jeden punkt i wybiera pentamino dla przeciwnika.
- 3) Obaj gracze przestawiają swoje przegródki o jedno miejsce w górę.
- 4) Na sygnał startu, używając tych samych klocków, co poprzednio, oraz dodatkowego klocka, otrzymanego od przeciwnika, gracze wypełniają swoje nowe Penty. Zwycięzca drugiego pojedynku zdobywa jeden punkt (patrz: obrazek 3).
- 5) Gracze powtarzają poprzednie kroki dla kolejnych Pent (otrzymują dodatkowy klocek od przeciwnika, przestawiają przegródkę, rozpoczynają nowy pojedynek) (patrz: obrazek 3).
- 6) Przy ostatnim pojedynku (Penta 6) używa się tylko jednej przegródki, ustawionej na pozycji pomiędzy numerami 6 a 7 (patrz: obrazek 4).

KONIEC GRY

Gracz z najwyższą liczbą punktów wygrywa. W przypadku remisu gracze zamieniają się ostatnimi klockami, które sobie nawzajem przydzielili, i odbywają jeszcze jeden, ostatni pojedynek.



Warianty 2-osobowe

POJEDYNKI DZIECKO/RODZIC

Z użyciem dwukolorowych kart **żółto-fioletowych**.

Te karty mogą być użyte, by wyrównać szanse podczas pojedynków dziecko/rodzic i zróżnicować poziom trudności pomiędzy graczami.

- Dziecko używa klocków wymienionych na **żółtej** połowie karty, umieszcza swoją przegrodkę pomiędzy numerami 3 i 4 planszy i zaczyna pierwszy pojedynek z Pentą 3.
- Dorosły używa klocków wskazanych na **fioletowej** części karty, umieszcza swoją przegrodkę pomiędzy numerami 4 i 5 i zaczyna pierwszy pojedynek z Pentą 4.

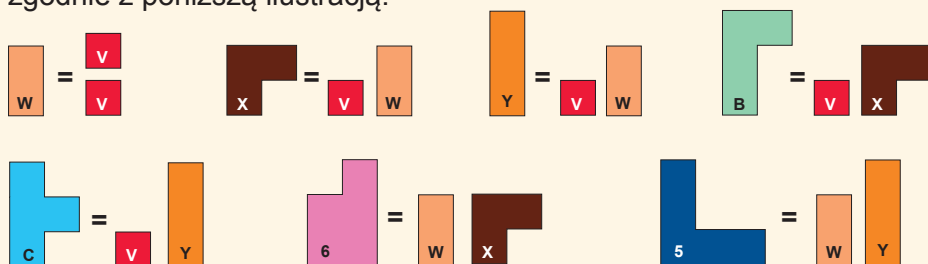
Gra toczy się przez 3 pojedynki.



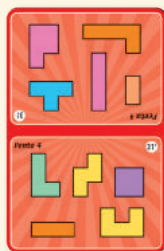
POJEDYNKI MIĘDZY GRACZAMI O RÓŻNYM STOPNIU ZAAWANSOWANIA

Z użyciem **czzerwonych** i **czarnych** kart pojedynków.

Przed pierwszym pojedyńkiem gracz, dla którego poziom trudności powinien być obniżony, zamienia jeden ze swoich klocków na dwa inne, zgodnie z poniższą ilustracją:



Gra toczy się przez 3 pojedynki.



POJEDYNKI 3D

Z użyciem kart z obwódką w białą-czarną kratkę na zielonym tle A i A'.

Przykład gry: Pierwsza runda rozpoczyna się pierwszym pojedyńkiem (1 przeciw 1').

1) Gracze na zmianę wybierają, a następnie przekazują przeciwnikowi 1 pentamino i 1 tetramino – aż do momentu, gdy jeden gracz będzie miał 3 pentamina i 2 tetramina, a drugi gracz 3 pentamina i 3 tetramina.

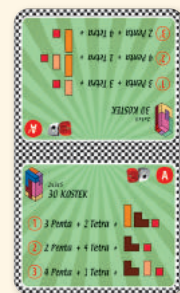
Uwaga: Pentamina i tetramina na tych kartach są nazywane odpowiednio Pentami i Tetrami.

2) Następnie każdy gracz dobiera wszystkie minimina pokazane na jego karcie.

3) Na sygnał startu gracze rozpoczynają pojedynek.

Pierwszy gracz, który ukończy bryłę o wymiarach 2x3x5, wygrywa rundę (Czy wiesz, że taka bryła nazywana jest równoległościanem? Ta, którą ukończyliście, zajmuje taką samą przestrzeń, co 30 pojedynczych kostek minimino).

Rewanż i mecz decydujący rozgrywa się zgodnie z ustawieniami drugiego i trzeciego pojedynku.



Warianty jednoosobowe

WYZWANIA JEDNOOSOBOWE

Z użyciem kart z obwódką w czarno-różową kratkę na białym tle.

Dostępnych jest 6 wyzwań jednoosobowych, które łączą tryb 3D i zwykły.

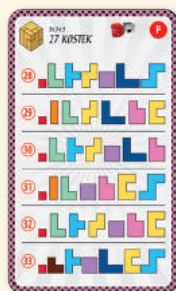
- 1) Wybierz kartę i numer wyzwania, dobierz klocki wskazane na karcie i zbuduj równoległościan w formie kostki o wymiarach 3x3x3 (27 kostek).
- 2) Gdy zbudujesz już równoległościan, weź planszę i ustaw przegrodkę na pozycji pomiędzy numerami 6 i 7.

Dodaj do swoich klocków jedno z tych miniminów:  albo 
Teraz ukończ Pentę 6, układając wszystkie klocki na planszy tak, by leżały płasko.

- 3) Przesław przegrodkę o jedną pozycję wyżej, dodaj jedno z pozostałych pentaminów i ukończ Pentę 7.

- 4) Powtarzaj kroki dla Pent 8, 9 i 10.

Jeżeli chcesz ułatwić sobie zadanie, zamień: 1 tetramino na  + 
albo 1 pentamino na  +  , albo  + .



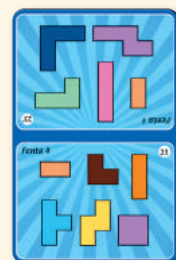
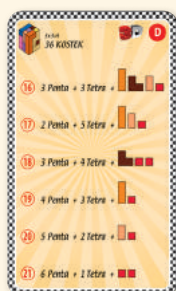
JEDNOOSOBOWO W TRYBIE 3D

Z użyciem kart z obwódką w czarno-różową kratkę na beżowym tle.

Wybierz kartę i numer wyzwania, dobierz klocki wskazane na karcie i zbuduj równoległościan o wymiarach zgodnych z tymi, które podano w lewym górnym rogu karty.

Z **niebieskimi**, **czzerwonymi** i **czarnymi** kartami wyzwań Penta 4.

Wybierz kartę wyzwania Penta 4. Dobierz klocki, które wskazano na jednej połowce karty, i dodaj: 3 pentamina i 1 minimino .
Zbuduj równoległościan o wymiarach 3x3x4 (36 kostek).



JEDNOOSOBOWO W TRYBIE PUZZLI

Wstęp do klasycznej gry Katamino: zobacz stronę 15.

KONSTRUKCJE 3D

Zbuduj – sam albo z innymi graczami – konstrukcje 3D, które przedstawiono w tej instrukcji, albo spróbuj utworzyć własne (zobacz: strony od 9 do 11).

PIERWSZE KROKI DLA 3-LATKÓW

Katamino: Gra rodzinna jest też grą logiczno-zręcznościową, która przybliży dzieciom geometrię oraz pozytywnie wpłynie na ich rozwój motoryczny.

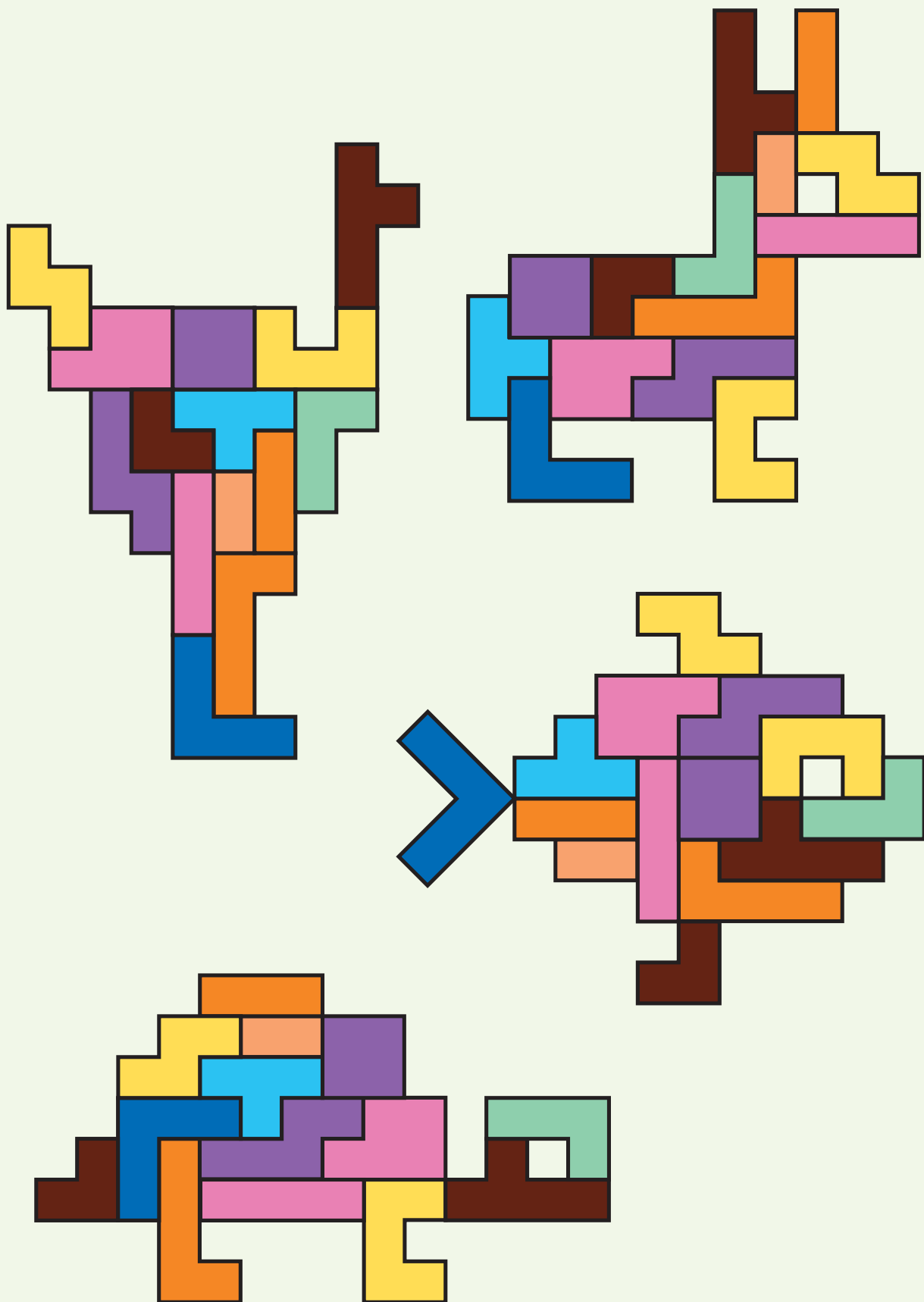
- **Puzzle:** Pokaż dziecku wzory puzzli, które zawarto w tej instrukcji, i zaproponuj mu ich ułożenie. Możecie też stworzyć nowe wzory (zobacz: strony 6 i 7).

Więcej puzzli na stronie: www.gigamic.com.

- **Katabum! – gra równowagi:** gracze kolejno dokładają po jednym klocku na szczyt wspólnie tworzonej wieży. Ostatni gracz, którego ruch nie doprowadził do upadku wieży, zostaje zwycięzcą (zobacz: strona 8).

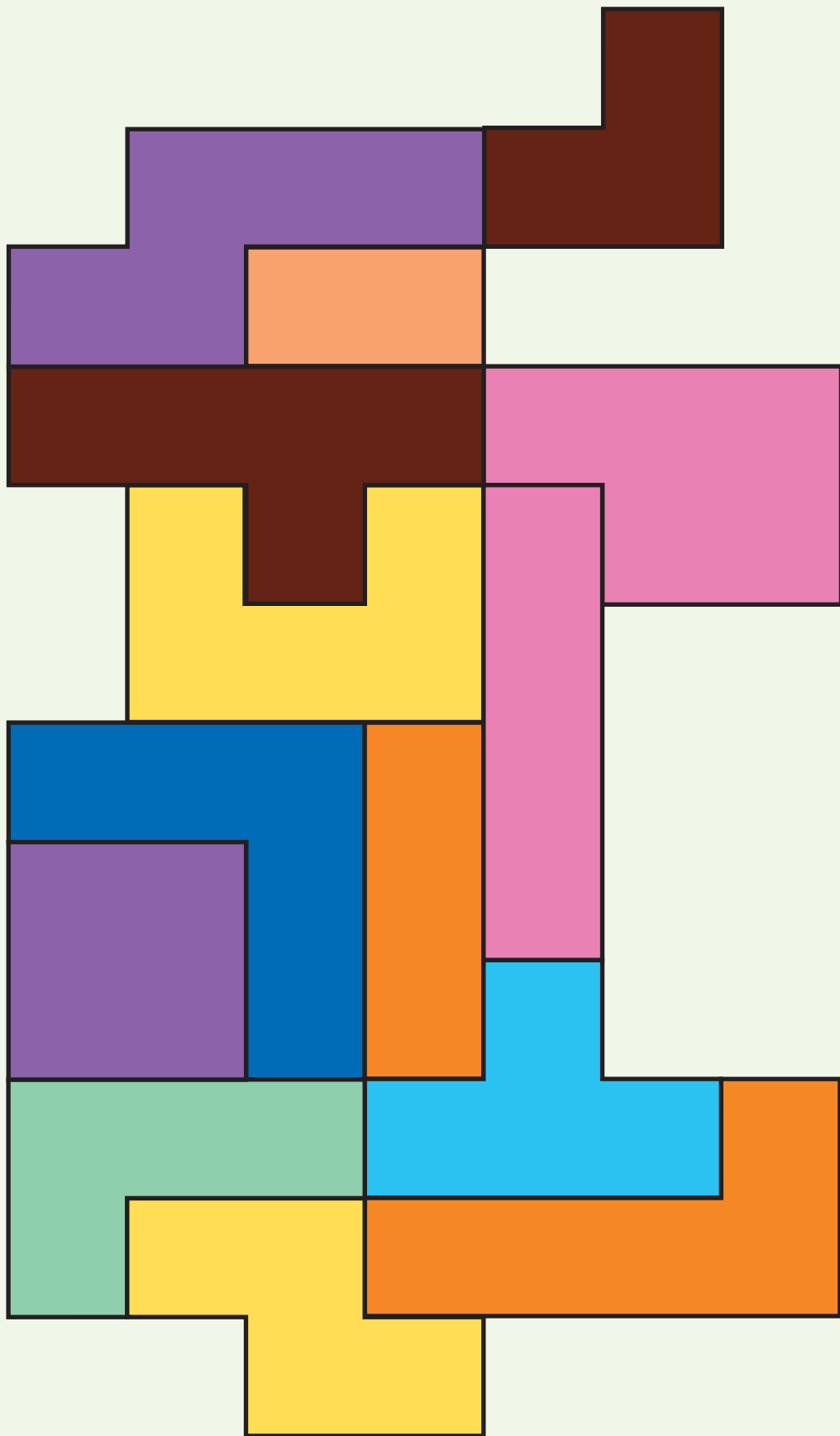
Zabawy dla dzieci w wieku 3+

Zaproponuj dziecku ułożenie poniższych wzorów, a później razem wymyślcie nowe!



Zabawy dla dzieci w wieku 3+

Dodaj niebieskie pentamino , przestaw kilka klocków, stwórz inne zwierzęta!

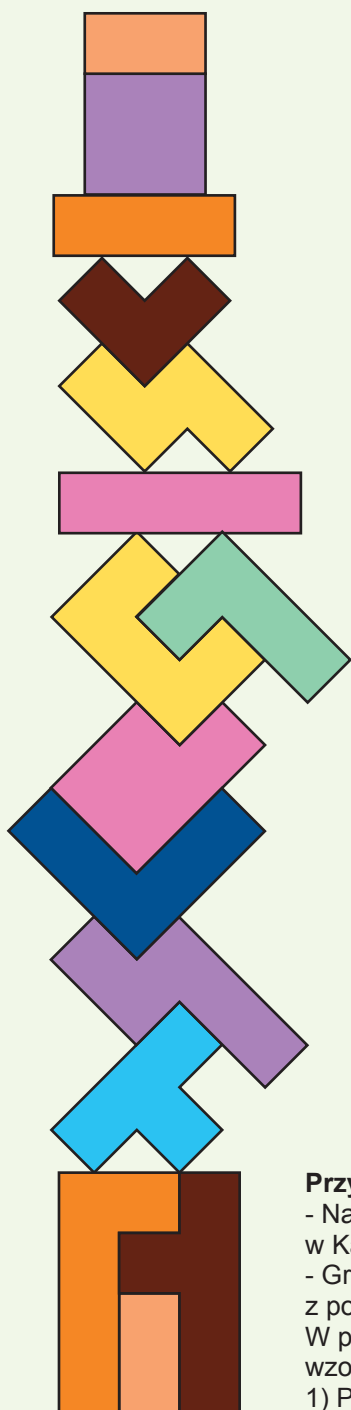


Gra równowagi

Katabum! dla 2 lub więcej graczy

Gracze kolejno dokładają po jednym klocku na szczyt wspólnie tworzonej wieży. Ostatni gracz, którego ruch nie doprowadził do upadku wieży, zostaje zwycięzcą!

Wstępne ustawienie: 18 przykładów ułożenia 2 lub 3 klocków.



1



2



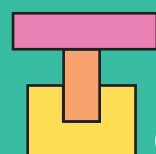
3



4



5



6



7



8



9



10



11



12



13



14



15



16



17



18

Przykład:

- Należy odłożyć na bok 2 czerwone klocki (nie są używane przy grze w Katabum!).
- Gracze wspólnie ustawiają podstawę z 2 lub 3 klocków, korzystając z jednego z powyższych 18 ułożeń.

W przykładzie po lewej stronie wykorzystano ustawienie nr 1 i zgodnie z tym wzorem tworzona jest podstawa. Następnie:

- 1) Pierwszy gracz wybiera jeden z dostępnych klocków i układa go dowolnie na przygotowanej podstawie.
- 2) Każdy następny gracz robi to samo.
- 3) Ostatni gracz, którego ruch nie doprowadził do upadku wieży, zostaje zwycięzcą!

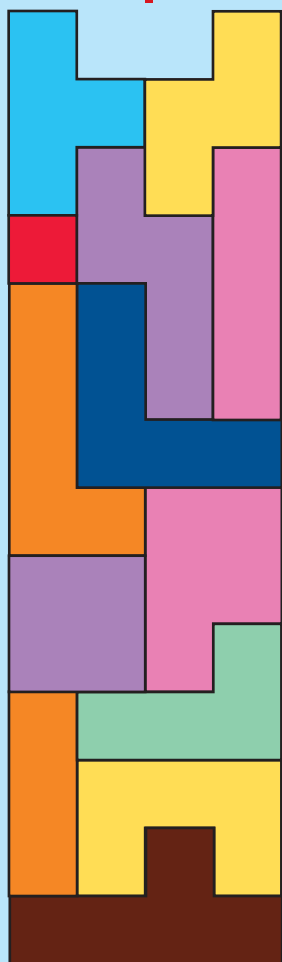
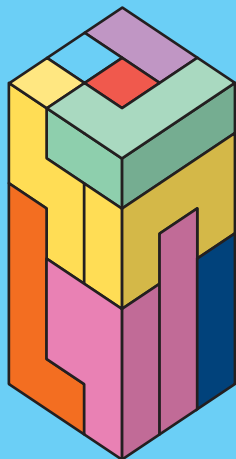
Można używać obu rąk, a nawet przesuwać klocki w wieży, o ile to konieczne.

Konstrukcje 3D

Sprostaj poniższym wyzwaniom równowagi, a następnie z użytych elementów zbuduj bryły o podanych wymiarach. Spróbuj zamienić kilka klocków na inne – o tej samej wielkości. Czy nadal jesteś w stanie utworzyć pełne bryły?

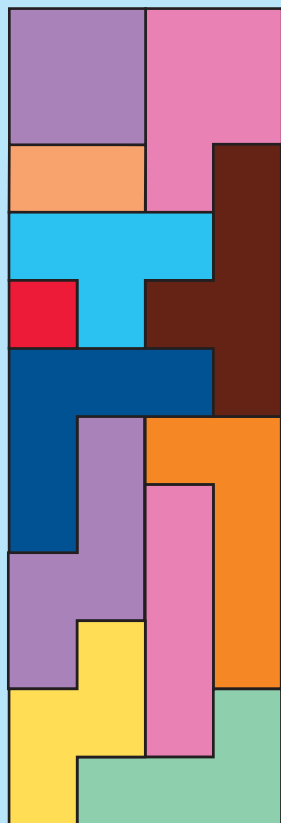
3x3x6

54 KOSTKI



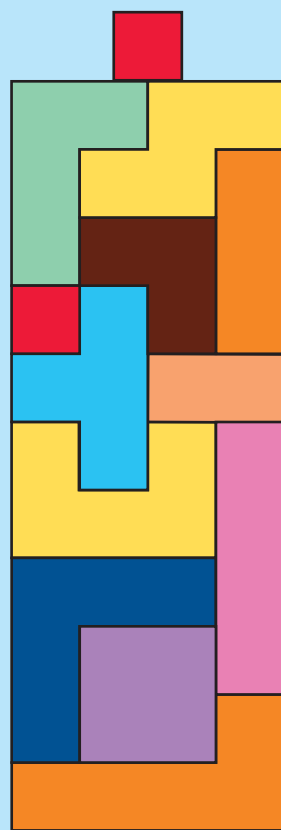
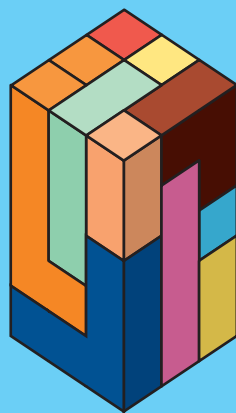
4x3x4

48 KOSTEK



3x3x5

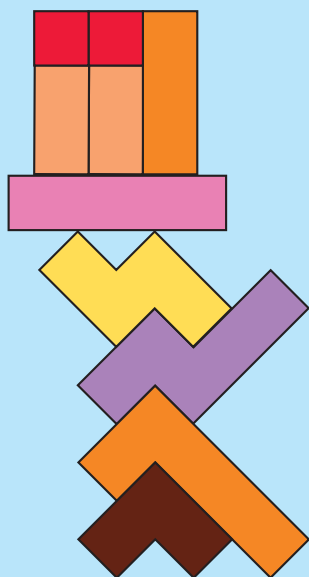
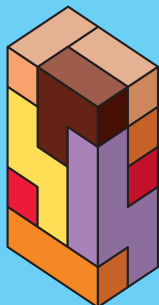
45 KOSTEK



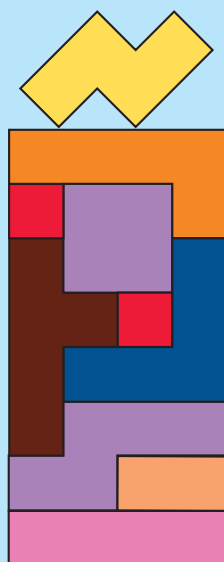
Konstrukcje 3D

Sprostaj poniższym wyzwaniom równowagi, a następnie z użytych elementów zbuduj bryły o podanych wymiarach. Spróbuj zamienić kilka klocków na inne – o tej samej wielkości. Czy nadal jesteś w stanie utworzyć pełne bryły?

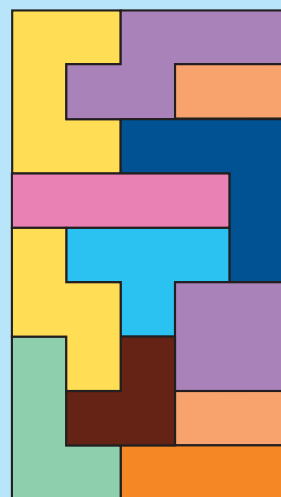
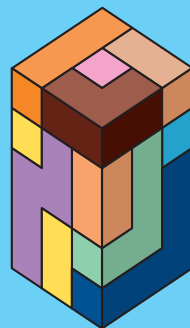
2x3x5
30 KOSTEK



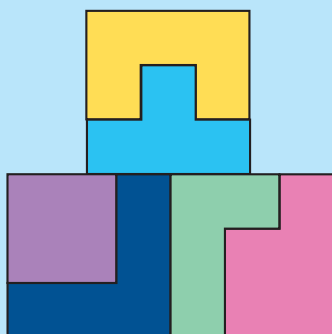
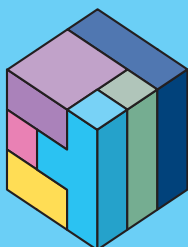
3x3x4
36 KOSTEK



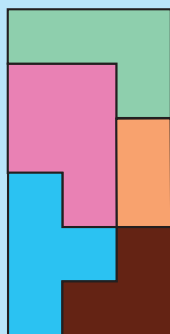
3x3x5
45 KOSTEK



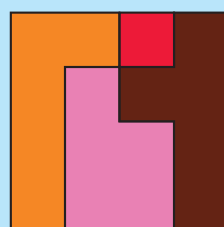
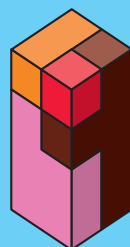
3x3x3
27 KOSTEK



2x3x3
18 KOSTEK



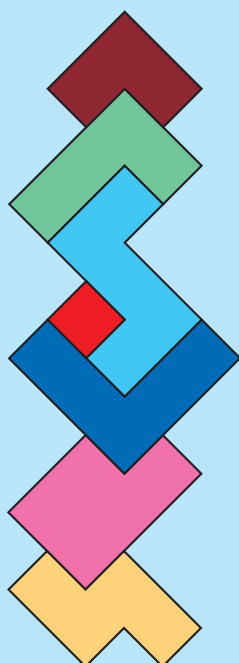
2x2x4
16 KOSTEK



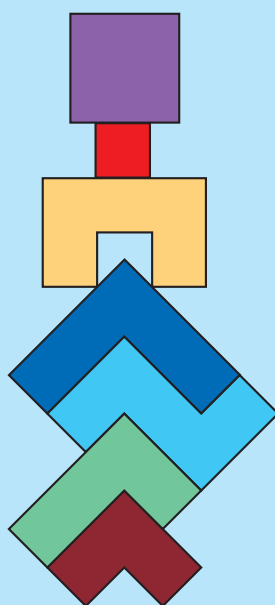
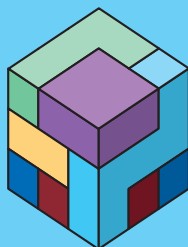
Konstrukcje 3D

Sprostaj poniższym wyzwaniom równowagi, a następnie z użytych elementów zbuduj bryły o podanych wymiarach. Spróbuj zamienić kilka klocków na inne – o tej samej wielkości. Czy nadal jesteś w stanie utworzyć pełne bryły?

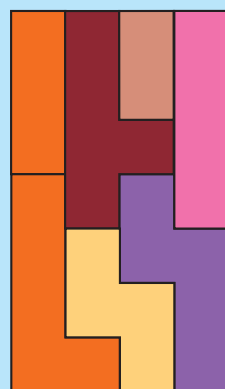
3x3x3
27 KOSTEK



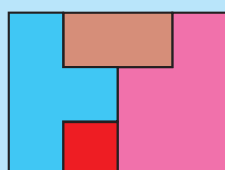
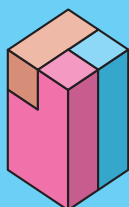
3x3x3
27 KOSTEK



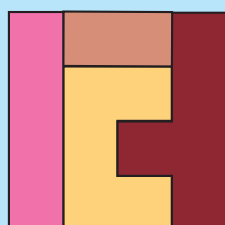
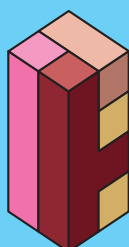
2x2x7
28 KOSTEK



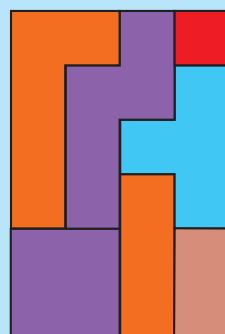
2x2x3
12 KOSTEK



2x2x4
16 KOSTEK

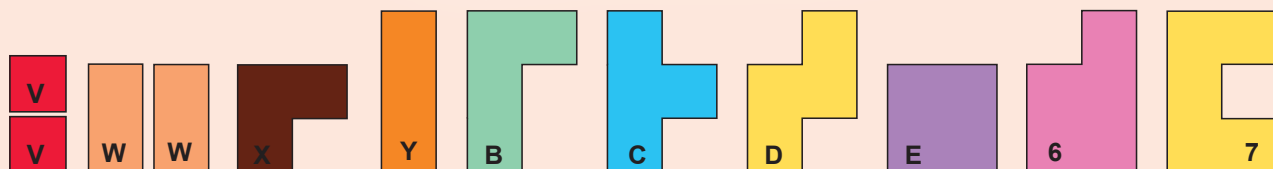


2x2x6
24 KOSTKI



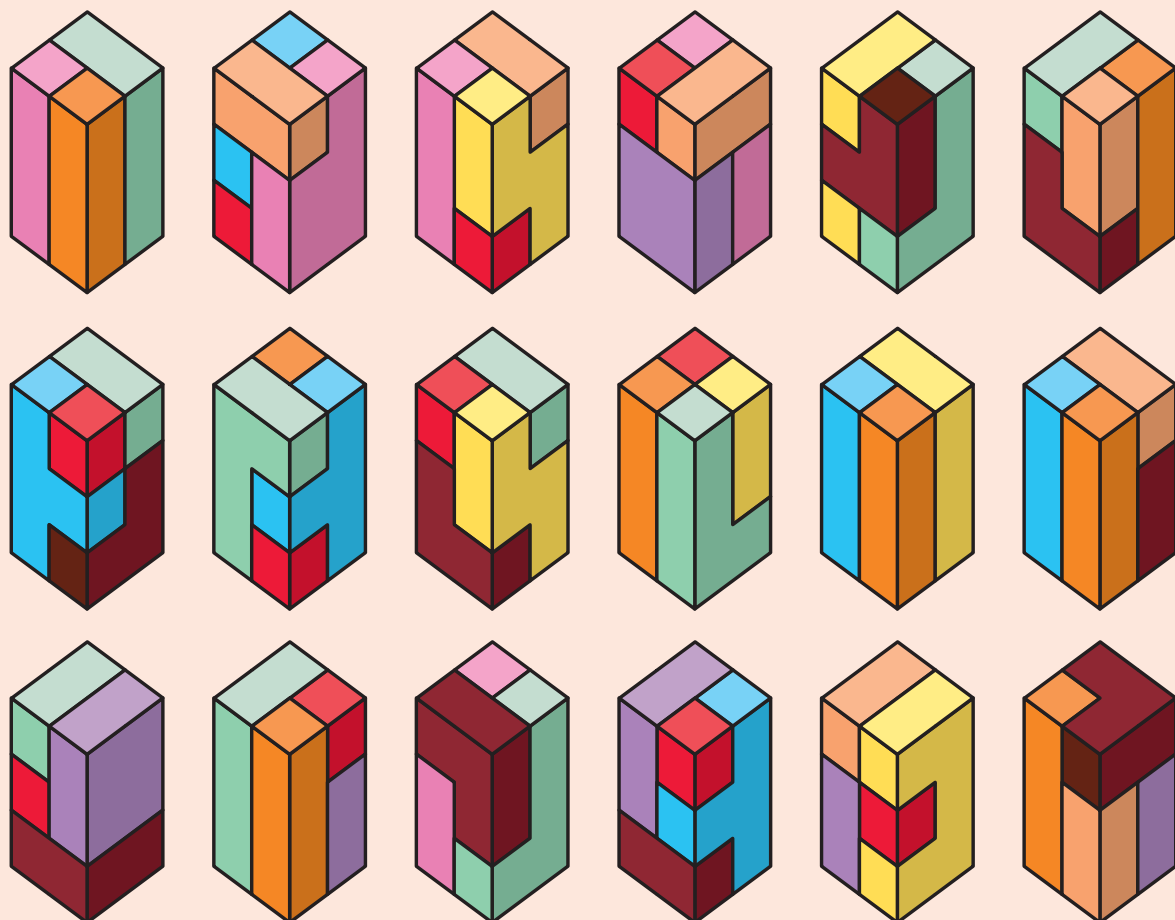
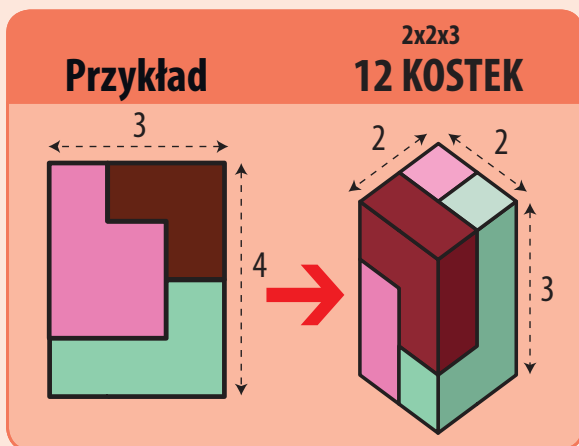
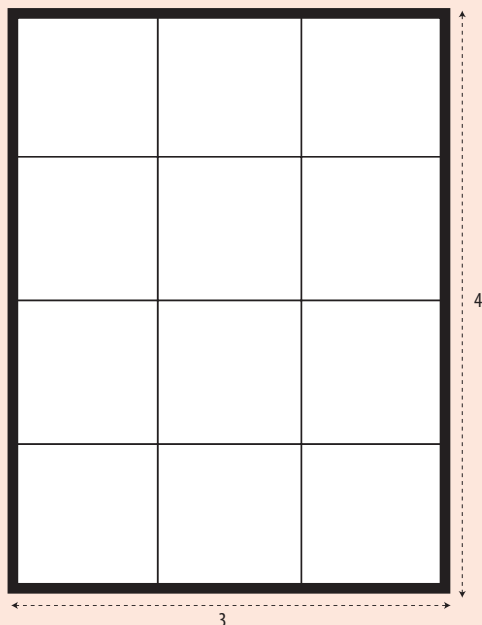
Wyzwania 3D

Przy użyciu tylko poniższych klocków:



ułóż prostokąt 3x4 na siatce wyzwania A, po prawej stronie.
Spróbuj z użytych klocków zbudować
bryłę o wymiarach 2x2x3.
Przykłady poniżej pokazują 18 z 43 możliwych rozwiązań!

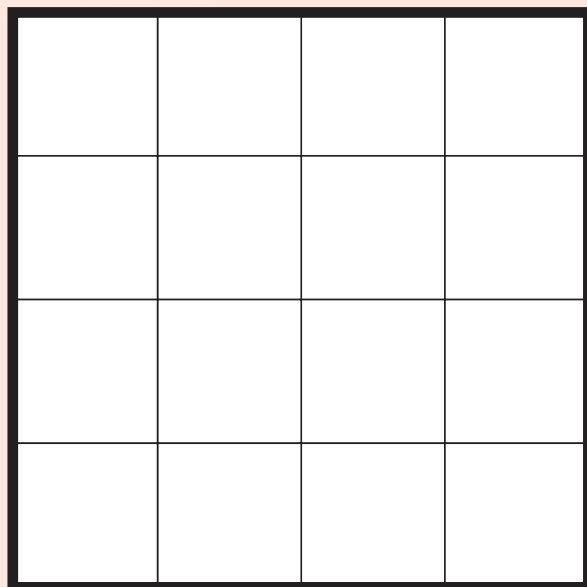
WYZWANIE A



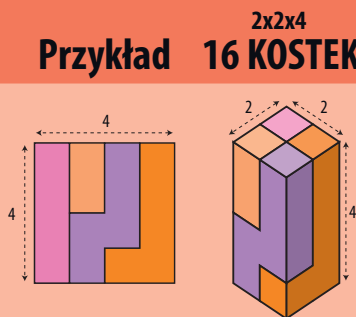
Wyzwania 3D

- 1) Dobierz wskazane klocki i ułóż z nich wzory na siatkach od B do F.
- 2) Gdy ukończysz wzór, zbuduj z użytych klocków bryłę o podanych wymiarach.

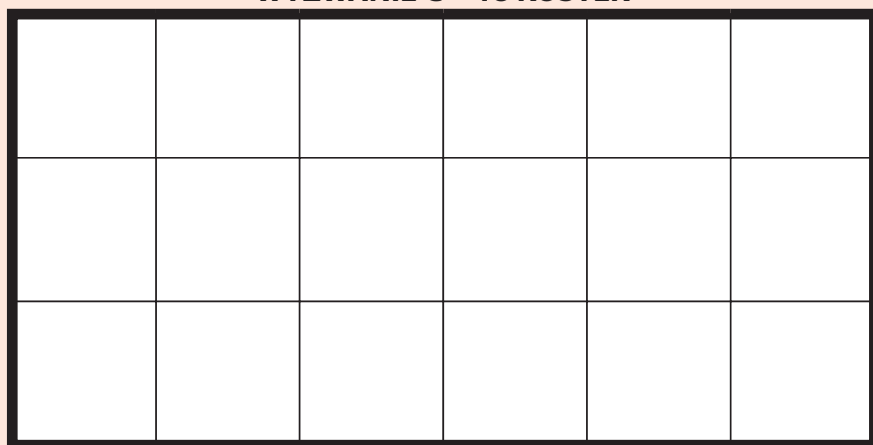
WYZWANIE B = 16 KOSTEK



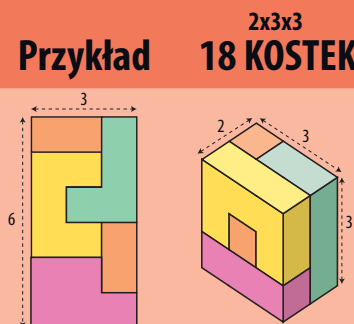
Przykład 16 KOSTEK



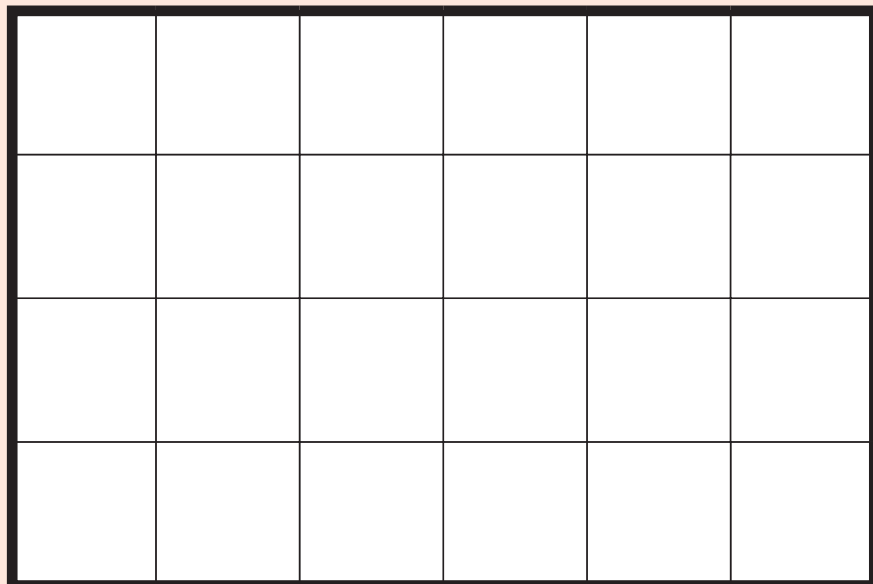
WYZWANIE C = 18 KOSTEK



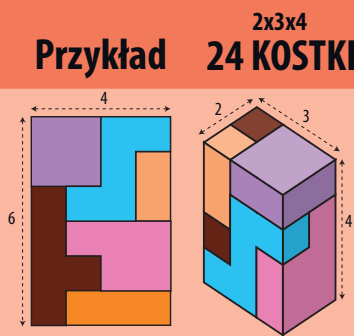
Przykład 18 KOSTEK



WYZWANIE D = 24 KOSTKI



Przykład 24 KOSTKI



Wyzwania 3D

Przykład

3x3x3
27 KOSTEK

A 2D grid showing a 3x3x3 cube made of 27 blocks. The grid is 3 units wide and 9 units high. The 3D view shows a cube with dimensions 3x3x3, made of 27 blocks. The blocks are colored in a pattern: blue, yellow, green, red, brown, and light blue.

Przykład

3x3x4
36 KOSTEK

A 2D grid showing a 3x3x4 cube made of 36 blocks. The grid is 4 units wide and 9 units high. The 3D view shows a cube with dimensions 3x3x4, made of 36 blocks. The blocks are colored in a pattern: orange, blue, yellow, pink, brown, purple, and light blue.

WYZWANIE E = 27 KOSTEK

WYZWANIE F = 36 KOSTEK

Tradycyjne Katamino

Tradycyjna wersja Katamino oferuje aż 168 wyzwań o różnym stopniu trudności:

- 1) Wybierz kartę i numer wyzwania.
- 2) Ustaw przegródkę na planszy pomiędzy liczbami 3 i 4.
- 3) Dobierz 4 klocki wskazane w kolumnie Penta 3 wybranego wyzwania i ułóż z nich Pentę 3.
- 4) Przetwórz przegródkę o pole wyżej, dodaj do swoich klocków pentamino wskazane w kolumnie Penta 4 i ułóż Pentę 4.
- 5) Postępuj w ten sam sposób dla Pent 5, 6 i 7.
- 6) Wariant 3D: Dodaj kłoczek  do 8 swoich klocków, które potrzebne były do ułożenia Penty 7. Z tej puli stwórz bryłę składającą się z 36 kostek (o wymiarach 3x3x4).

KARTA 2

Penta 3	4	5	6	7
⑤ 				
⑥ 				
⑦ 				
⑧ 				

KARTA 4

Penta 3	4	5	6	7
⑬ 				
⑭ 				
⑮ 				
⑯ 				

KARTA 6

Penta 3	4	5	6	7
⑳ 				
㉑ 				
㉒ 				
㉓ 				

KARTA 1

Penta 3	4	5	6	7
① 				
② 				
③ 				
④ 				

KARTA 3

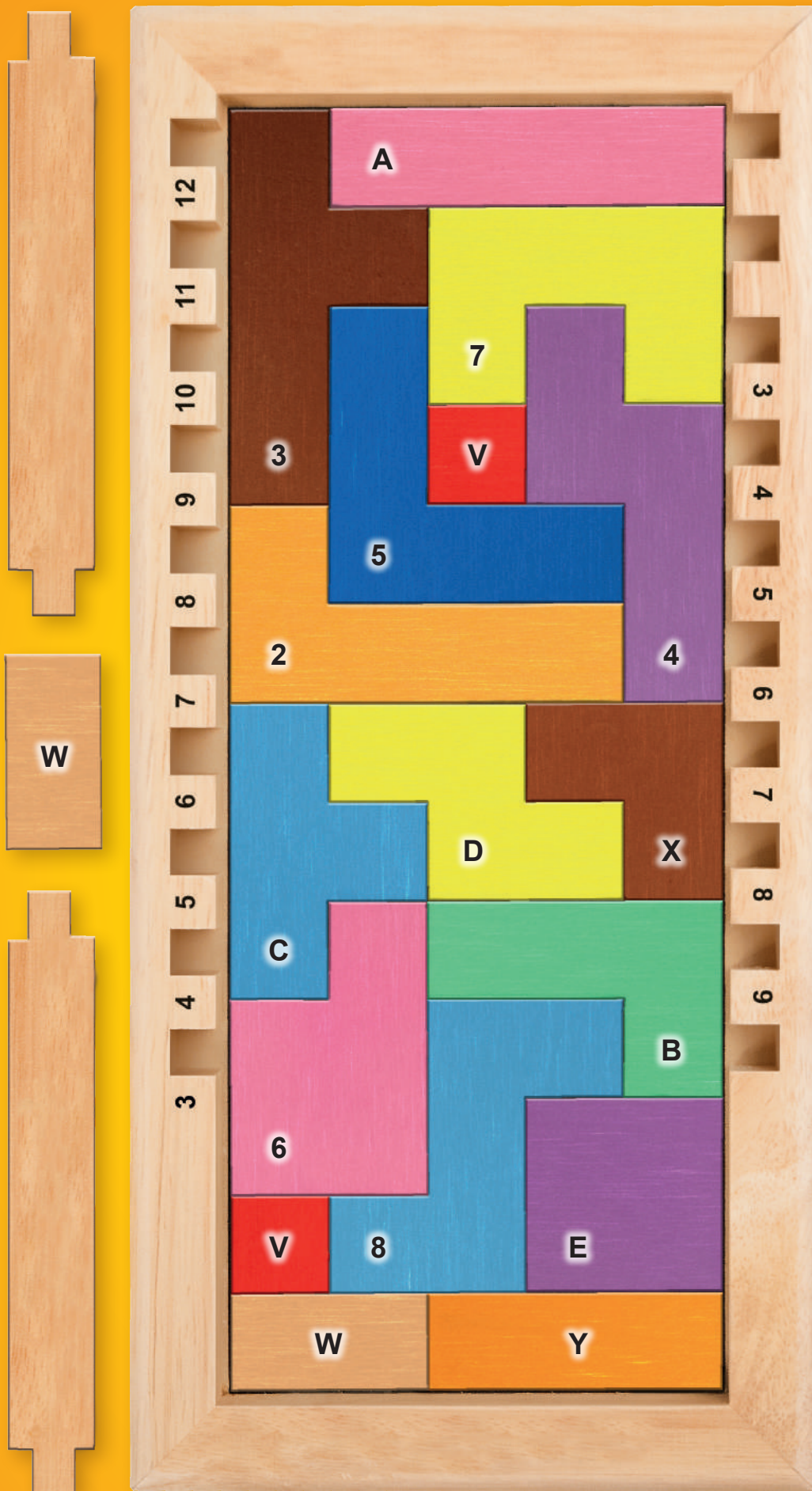
Penta 3	4	5	6	7
⑨ 				
⑩ 				
⑪ 				
⑫ 				

KARTA 5

Penta 3	4	5	6	7
⑰ 				
⑱ 				
⑲ 				
⑳ 				

KARTA 7

Penta 3	4	5	6	7
㉕ 				
㉖ 				
㉗ 				
㉘ 				



© 2018 Grupa Wydawnicza Foksal sp. z o.o.
ul. Domaniewska 48, 02-672 Warszawa
www.foxgames.pl



© 2017 Gigamic

Autorzy gry: André Perriolat i Johnathan Perriolat
Ilustracje: Stéphane Escapa
Wydawca: Michał Herman
Koordynacja produkcji: Alicja Arcimowicz
Tłumaczenie: Marek Baranowski
Korekta: Natalia Łyczko
Opracowanie graficzne: Sławomir Bejda