

**ДАнные ПРАВИЛА И ОПИСАНИЕ ИГРЫ ССЫЛАЮТСЯ НА СТРАНИЦЫ КНИЖКИ,
НАХОДЯЩЕЙСЯ В ИГРОВОЙ КОРОБКЕ.**

КОМПЛЕКТ ИГРЫ:

12 пентамино, 5 красных кубиков, 3 коричневых кубика, 1 игровое поле, 1 барьер для ограничения выбранного игрового поля, правила игры: 6 таблиц для выкладывания СЛЕМОВ (стр. 4—9), двух- и трехмерные образцы фигур (стр. 10—13), 1 клетчатое поле для партий двух игроков (на задней обложке).

ТЕРМИНЫ:

В соответствии с классическим определением, пентамино — это фигура, состоящая из пяти взаимосвязанных квадратов, соединенных сторонами. Таким образом, каждый из 12 пентамино на игровом поле закрывает ровно 5 клеток. В этой игре у каждого пентамино есть свой номер (стр. 2). Пента — это группа из нескольких пентамино, точно заполняющая поле прямоугольной формы, ограниченное барьером. На нижней стороне игровой коробки изображены пенты различных уровней. Порядковый номер пенты также означает количество пентамино, из которых состоит эта пента.

Слем — это цепочка заданий, решаемая в определенной последовательности.

примите во внимание: у пентамино нет «правильной» или «неправильной» стороны. их можно класть на игровое поле в любом направлении. исключение — пентамино No1 нужно всегда класть горизонтально (см. рис. 2).

ПРАВИЛА ДЛЯ 1 ИГРОКА

А) ОЧЕНЬ ПРОСТО: Для Детей от 3 лет.

Целиком заполните игровое поле, ограниченное барьером, помещенным в свободно выбранном месте, используя все фигуры, входящие в игровой комплект: 12 пентамино, 5 красных кубиков и 3 коричневых кубика.

Пример: 1) поместите барьер на поле на делении между числами 9 и 10,
2) на ограниченном поле сложите как можно больше пентамино,
3) завершите заполнение поля, используя маленькие красные и коричневые кубики.

Б) ПРОСТО: Для Детей от 4 лет.

Целиком заполните игровое поле, ограниченное барьером, помещенным в свободно выбранном месте, используя 12 пентамино, а также 5 маленьких красных или 3 маленьких коричневых кубика.

Пример: 1) поместите барьер на поле на делении между числами 10 и 11,
2) на ограниченном поле сложите как можно больше пентамино,
3) завершите заполнение поля, используя маленькие красные (или коричневые) кубики.

В) СЛОЖНО: Для Детей от 5 лет.

Используя 12 пентамино (маленькие красные и коричневые кубики не используются), сложите как можно больше пент — пента-3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 и 12.

Пример: 1) поместите барьер на поле на делении между числами 4 и 5,
2) постарайтесь среди 12 фигур пентамино найти 4 таких, из которых можно сложить пенту-4! Попробуйте найти другие 4 фигуры! Сколько вариантов вы найдете?

По такому же принципу переместите барьер и найдите как можно больше пент-5, пент-6 и т.д. Чем больше пентамино используется, тем более трудной становится игра.

Г) ОЧЕНЬ СЛОЖНО: Для Детей от 6 лет.

МАЛЫЙ СЛЕМ (The small slam): сложите 42 пенты, описанных в таблице на стр. 4.

Поместите барьер на поле на делении между числами 3 и 4. Используя 3 пентамино, указанных в ряду А колонки пента-3 (No 2, 3 и 10), сложите пента-3.

После этого переместите барьер на одну клетку вперед, чтобы он находился на делении между числами 4 и 5.

К ранее использованным 3 пентамино добавьте пентамино No 6, как показано в ряду А колонки пента-4. Из этих 4 пентамино сложите пента-4.



Продолжайте таким же образом, каждый раз добавляя пентамино из следующей колонки того же ряда, пока не сложите пента-8 ряда А. Таким же образом сложите и следующие ряды — от А до G. Так вы сложите все 42 пенты и закончите малый слем.

Д) СЛОЖНЕЕ ВСЕГО: Для Детей от 8 лет.

СЛЕМ (The slam): по такому же принципу, что и в малом слеме, сложите 118 пент, описанных в таблицах на стр. 5 и 6.

Е) ПРАВИЛА ДЛЯ ОДНОГО ИГРОКА: Для взрослых или юных гениев.

По принципу, описанному в разделе Г, сложите:

96 пент из таблицы БОЛЬШОГО СЛЕМА (Grand slam) (стр. 7)

84 пент из таблицы СУПЕР СЛЕМА (Super slam) (стр. 8)

160 пент из таблицы ВЫЗОВА (Challenge) (стр. 9)

В таблицах этих правил всего можно найти 500 пент, однако в общей сложности возможны 36 057 комбинаций.

ДРУГИЕ СПОСОБЫ ИГРЫ:

Сложите различные фигуры (геометрические фигуры, животных и т.д.) — придуманные вами или по образцам, которые найдете на стр. 11—13.

Научитесь сооружать трехмерные фигуры по образцам на стр. 10 и пробуйте складывать и другие фигуры.

KATAMINO можно использовать и в качестве конструктора.

Для веселых моментов — постарайтесь построить башню из как можно большего количества фигур, кладя их одну на другую.

ПРАВИЛА ДЛЯ 2 ИГРОКОВ

быстрая игра:

Используйте все детали, кроме пентамино No.1 и 12.

Один из двух игроков берет один коричневый прямоугольник и три маленьких красных кубика.

Второй игрок берет один коричневый прямоугольник и оставшиеся маленькие кубики: один коричневый и два красных.

После этого оба игрока по очереди берут по одному пентамино пока у каждого игрока не будет по пять пентамино.

Барьер помещают на поле на делении между числами 6 и 7.

Каждый игрок должен как можно быстрее, используя все свои фигуры, заполнить свою сторону поля. В игре побеждает игрок, первым заполнивший свою сторону поля.

стратегическая игра:

Используйте: 12 пентамино и клетчатое поле на задней стороне обложки правил.

Все 12 пентамино кладут рядом с игровым полем.

Игроки договариваются о том, кто начнет игру.

Игроки по очереди делают ходы, каждый раз выбирая одну из неиспользованных фигур и кладя ее на игровое поле плашмя в соответствии с расположением клеток.

В игре побеждает игрок, последним положивший свою фигуру на поле.

вариант:

Перед началом игры, игроки делят между собой 12 пентамино следующим образом: они по очереди выбирают по одному пентамино, пока у каждого не будет по шесть. Также можно договариваться, что один из игроков возьмет пентамино с четными номерами, а второй — с нечетными.

Можно начинать игру и играть по вышеописанным правилам.

Чтобы сложить KATAMINO обратно в коробку, смотрите рисунок на стр. 2.