

KÄESOLEVAD REEGLID JA MÄNGU KIRJELDUS VIITAVAD MÄNGUKARBIS OLEVA MÄNGUJUHISE LEHEKÜLGEDELE.

MATERJAL:

12 pentaminot, 5 väikest punast mänguklotsi, 3 väikest pruuni mänguklotsi, 1 mängulaud, 1 jagamisplukk mänguala suuruse määramiseks. Mängujuhis sisaldab: 6 tabelit Slämmi mängimiseks (lk 4 kuni 9), kahe- ja kolmemõtmeliste kujundite näited (lk 10-13), ruudustikuga mängulaud kahele mängijale (juhise tagakaane).

KASUTATAVAD VÄLJENDID:

Pentamino on klotskujund, mis koosneb viiest ühesuurusest kõrvuti asetsevast kuubikust, millel on vähemalt üks ühine külge. Iga klots kaheistkümnest pentaminost katab seega täpselt viis ruutu mängulaual. Mängus on igal pentaminol oma number (vt. lk 2).

PENTA - mitmest pentaminost kokkupandud kujund, mis katab täielikult nelinurkse jagamisplukkiga piiratud mänguala. Vaata erinevaid pentasid mängukarbi alumisel küljel. Penta järjekorranumber näitab ühtlasi, mitmest pentaminost penta koosneb.

SLÄMM – rida erinevaid ülesandeid, mida lahendatakse kindlaksmääratud järjekorras.

Oluline: Pentaminodel ei ole õiget ega vale poolt. Kõiki pentaminosid võib asetada mängulauale mõlema küljega nii horisontaalses kui vertikaalses asendis, välja arvatud pentamino 1, mis tuleb mängulauale asetada alati horisontaalses asendis (lk 2).

REEGLID ÜHELE MÄNGIJALE

VÄGA LIHTNE: lastele alates 3. eluaastast.

Kasutades 12 pentaminot (suured erineva kuju ja värviga klotsid), 5 väikest punast ja 3 väikest pruuni klotsi, täida jagamisplukkiga määratud mänguala täielikult.

Näide: 1) pane jagamisplukk mängulaua numbrite 9 ja 10 vahele,

2) aseta tekkinud mängualale nii palju pentaminosid, kui võimalik ja

3) täida mänguala täielikult, kasutades selleks väiksemaid (punaseid ja pruune) klotsi



LIHTNE: lastele alates 4. eluaastast.

Kasuta 12 pentaminot (suured erineva kuju ja värviga klotsid) koos, kas 5 väikese punase või 3 väikese pruuni klotsiga.

Näide: 1) pane jagamisplukk mängulaua numbrite 10 ja 11 vahele,

2) aseta tekkinud mängualale nii palju pentaminosid, kui võimalik ja

3) täida mänguala lõplikult kasutades selleks valitud väiksemaid klotsi (punased või pruunid).



KEERULINE: lastele alates 5. eluaastast.

Kasuta ainult 12 pentaminot (väikeseid punaseid ja pruune klotsi) ja proovi leida nii palju pentasid 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 ja 12, kui võimalik.

Näide: 1) pane jagamisplukk mängulaua numbrite 4 ja 5 vahele,

2) katsu leida 12 pentamino hulgest 4, millest saaks koostada penta 4. Nüüd katsu leida 4 uut figuuri 12-st! Mitu erinevat penta 4 sa moodustada saad?

Tee sama, katsudes leida võimalikult palju pentasid 5, 6, 7 jne. Mida rohkem pentaminosid kasutad, seda keerulisemaks mäng muutub.

VÄGA KEERULINE: lastele alates 6. eluaastast.

VÄIKE SLÄMM (The small slam): moodusta 42 pentat mis on toodud tabelis (lk 4).

Paiguta jagamisplukk mängulauale numbrite 3 ja 4 vahele. Kasuta kolme pentaminot, mis on toodud tabelis „PENTA 3” tulbas ja real „A” (pentaminod 2, 3 ja 10) ning moodusta penta 3.

Siis liiguta jagamisplukka ühe vahe võrra edasi, numbrite 4 ja 5 vahele.

Lisa juba kasutatavatele pentaminodele pentamino 6, mis on näidatud tulbas „4” real „A” ja moodusta nende nelja kujundiga penta 4.

Jätka samal moel, lisades iga kord mängu juurde ühe pentamino, mis on näidatud järgmises tulbas, kuni oled moodustanud penta 8 kõigist pentaminodest, mis on näidatud real „A”.

Jätka mängu samamoodi kõigi ridadega „A”-st „G”-ni. Nii oled sa kokku pannud 42 PENTAt ja lõpetanud väikese slämmi.

ERITI KEERULINE: lastele alates 8. eluaastast.

SLÄMM (The slam): Nii nagu ka väikese slämmi puhul, moodusta 118 pentat vastavalt tabelitele (lk 5 ja 6)

REEGLID ÜHELE MÄNGIJALE: täiskasvanutele või noortele geeniustele:

Järgi jaotuses D kirjeldatud juhiseid, et moodustada:

- 96 pentat SUURE SLÄMMI (Grand Slam) tabelist (lk 7)

- 84 pentat SUPER SLÄMMI (Super Slam) tabelist (lk 8)

- 160 pentat VÄLJAKUTSE (Challenge) tabelist (lk 9)

Mängus on kokku 36057 kombinatsiooni, millest on võimalik moodustada 500 erinevat pentat.

TEISED VÕIMALIKUD MÄNGIMISVIISID

Loo pentaminodest uusi erinevaid kujundeid (geomeetrilisi kujundeid, loomi jms) – mõtle neid ise välja või kasuta näidiseid (lk 11 - 13).

Proovi moodustada kolmedimensioonilisi kujundeid vastavalt näidetele (lk 10) ja katsu luua uusi kujundeid.

KATAMINOT võib kasutada ka ehitusklotside komplektina.

Moodusta üksi või kaasmängijaga pentaminodest võimalikult kõrge torn, ladudes neid tasakaalu hoides üksteise peale.

REEGLID KAHELE MÄNGIJALE

KIIRE MÄNG:

Kasuta kõiki klotsi, välja arvatud pentaminosid 1 ja 12.

Üks mängijatest saab endale väikestest klotsidest 1 pruuni ristküliku, 1 pruuni kuubiku ja 2 punast kuubikut.

Teine mängija saab endale väikestest klotsidest 1 pruuni ristküliku ja 3 punast kuubikut.

Seejärel valib kumbki mängija endale kordamööda 1 pentamino, kuni kummalgi mängijal on viis pentaminot.

Paigutage jagamisplukk mängulauale numbrite 6 ja 7 vahele nii, et kumbki mängija mängib poolel mängulaual.

Mängijad peavad võimalikult kiiresti täitma omapoolse mänguala kõigi enda kasutuses olevate mänguklotsidega.

STRATEEGILINE MÄNG:

Kasuta ainult 12 pentaminot ja kahe mängija ruudustikku (mängujuhise tagakülge).

12 pentaminot asetatakse ruudustikuga mängulaua kõrvale.

Mängijad lepivad omavahel kokku, kes alustab mängu.

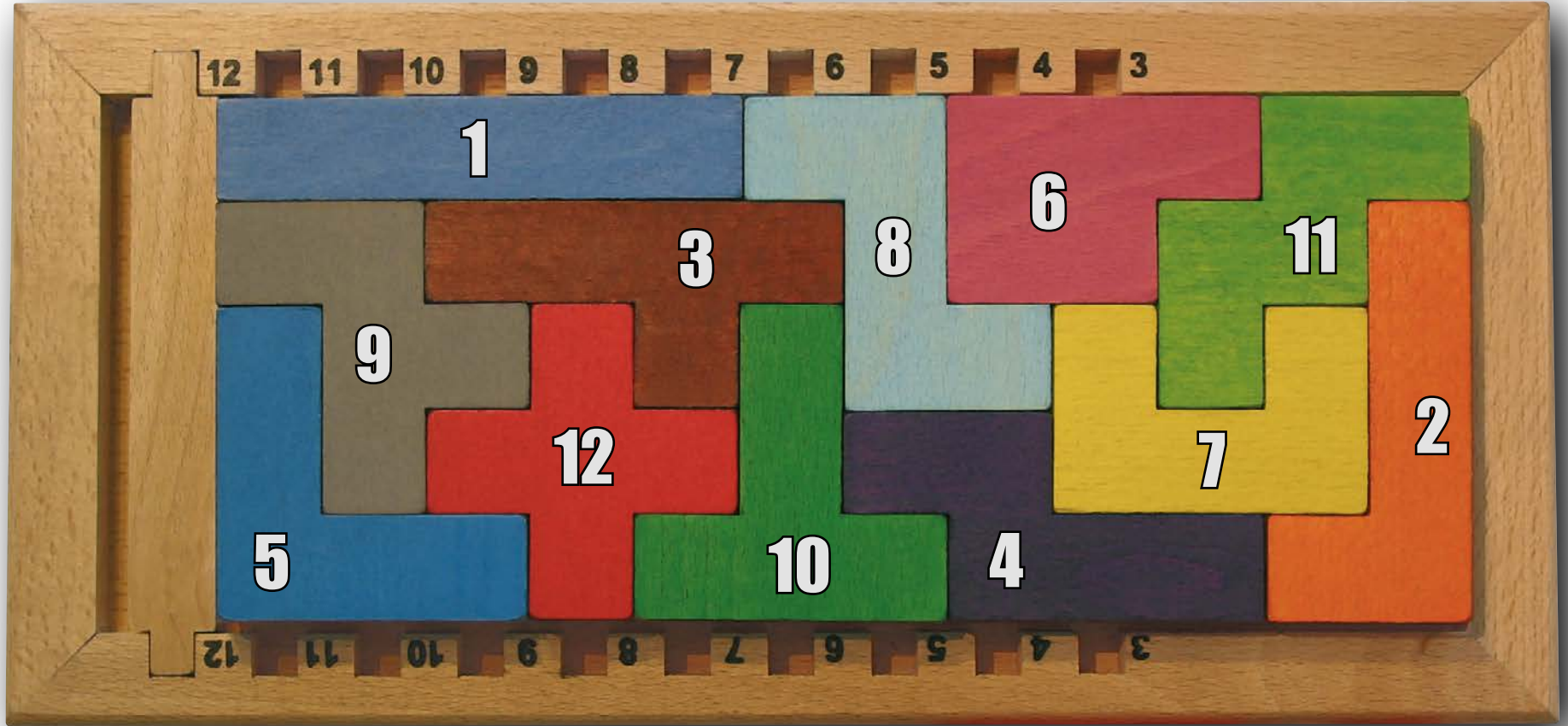
Mängijad teevad kordamööda käike, valides ühe kasutamata pentamino ja asetades selle ruudustikuga mängulauale ruudustiku sisse. Mängija, kes suudab viimasena paigutada pentamino ruudustikuga mängulauale, on võitja.






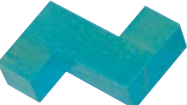
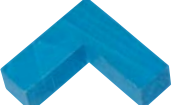





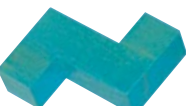

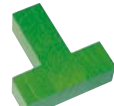


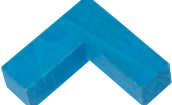




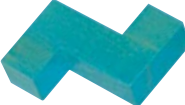





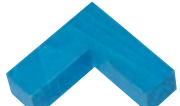





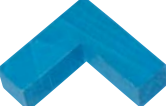
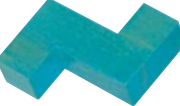













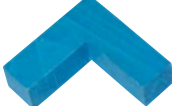

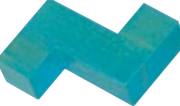




VARIANT:

Mängijad jagavad enne mängu algust 12 pentaminot omavahel ära. Mõlemad valivad kordamööda ühe pentamino, kuni kummalgi mängijal on kuus pentaminot. Võib mängida ka nii, et üks mängija saab endale kõik paarisarvulised pentaminod ja teine paaritud pentaminod (vt pentaminode numbreid lk 2).

Edasi mängitakse nii, nagu eelpool kirjeldatud.

Oma Katamino hoidmiseks karbis vaata joonist (lk 2).



	PENTA	3	4	5	6	7	8	
A								
B								
C								
D								
E								
F								
G								

	PENTA 5 6 7 8 9								
A									
B									
C									
D									
E									
F									
G									

	PENTA 5 6 7 8 9								
H									
I									
J									
K									
L									
M									
N									

	PENTA				6	7	8
O							
P							
Q							
R							
S							
T							
U							
V							

	PENTA				6	7	8
W							
X							
Y							
Z							
♠							
♥							
♦							
♣							

	PENTA	4	5	6	7	8	9	10	11		
A											
B											
C											
D											
E											
F											
G											
H											
I											
J											
K											
L											



KATAMINO

	PENTA		5	6	7	8	9	10	11		
A											
B											
C											
D											
E											
F											
G											
H											
I											
J											
K											
L											

PENTA 9										

	PENTA					7	8	9	10	
N°1										
N°2										
N°3										
N°4										
N°5										
N°6										
N°7										
N°8										
N°9										
N°10										

	PENTA					7	8	9	10	
N°21										
N°22										
N°23										
N°24										
N°25										
N°26										
N°27										
N°28										
N°29										
N°30										

N°11										
N°12										
N°13										
N°14										
N°15										
N°16										
N°17										
N°18										
N°19										
N°20										

N°31										
N°32										
N°33										
N°34										
N°35										
N°36										
N°37										
N°38										
N°39										
N°40										

KATAMINO

