

ĮSIDĖMĖKITE: VISI NURODYTI PUSLAPIAI ATITINKA ŽAIDIMO RINKINYJE ESANČIOS TAISYKLIŲ KNYGELĖS PUSLAPIUS.

ŽAIDIMO RINKINYS:

12 pentamino, 5 raudonos kaladėlės, 3 rudos kaladėlės, 1 žaidimo laukas, 1 barjeras pasirinkto žaidimo lauko apribojimui, žaidimo taisyklės: 6 lentelės SLEMŲ dėliojimui (4 – 9 psl.), dviejų ir trijų dimensijų figūrų pavyzdžiai (10 – 13 psl.), 1 languotas laukas dviejų žaidėjų partijoms (viršelio apatinėje pusėje).

TERMINAI:

Pagal klasikinį apibrėžimą, pentamino yra figūra, susidedanti iš penkių kraštinėmis sujungtų kvadratų. Tokiu būdu kiekvienas iš 12 pentamino žaidimo lauke uždengia lygiai 5 langelius. Šiame žaidime kiekvienas pentamino turi savo numerį (2 psl.).

Penta – tai grupė iš kelių pentamino, kurie tiksliai užpildo stačiakampio formos lauką, atskirtą barjeru. Ant žaidimo dėžės apacios pavaizduotos įvairių lygių pentos. Pentos eilės numeris tuo pačiu parodo ir pentamino skaičių, iš kurių susideda ši penta.

Slemas – tai užduočių grandinė, sprendžiama tam tikra tvarka.

Įsidėmėkite: pentamino neturi „teisingos“ arba „neteisingos“ pusės. Juos galima dėti ant žaidimo lauko bet kuria kryptimi. Išimtis — pentamino Nr.1 visada yra dedamas horizontaliai (žiūr. 2 psl.).

TAISYKLĖS 1 ŽAIDĖJUI

A) LABAI PAPRASTAI: vaikams nuo 3 metų.

Pilnai užpildykite žaidimo lauką, atskirtą barjeru laisvai pasirinktoje vietoje, panaudodami visas žaidimo rinkinyje esančias figūras: 12 pentamino, 5 raudonas kaladėles ir 3 rudas kaladėles.

Pavyzdys: 1) padėkite barjerą ant lauko padalos tarp skaičių 9 ir 10,
2) apribotame lauke sudėkite kiek įmanoma daugiau pentamino,
3) pabaikite užpildyti lauką, panaudodami mažas raudonas ir rudas kaladėles.

B) PAPRASTAI: vaikams nuo 4 metų.

Pilnai užpildykite žaidimo lauką, atskirtą barjeru laisvai pasirinktoje vietoje, panaudodami 12 pentamino, bei 5 mažas raudonas arba 3 mažas rudas kaladėles.

Pavyzdys: 1) padėkite barjerą ant lauko padalos tarp skaičių 10 ir 11,
2) apribotame lauke sudėkite kiek įmanoma daugiau pentamino,
3) pabaikite užpildyti lauką, panaudodami mažas raudonas (arba rudas) kaladėles.

C) SUDĖTINGAI: vaikams nuo 5 metų.

Panaudodami 12 pentamino (mažos raudonos ir rudos kaladėlės nenaudojamos), sudėkite kiek įmanoma daugiau pentų — pentas-3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 ir 12.

Pavyzdys: 1) padėkite barjerą ant lauko padalos tarp skaičių 4 ir 5,
2) stenkitės tarp 12 pentamino figūrų surasti 4 tokias, iš kurių galima sudėti pentą-4! Pamėginkite surasti kitas 4 figūras! Kiek variantų surasite?

Tokiu pačiu principu perkeltkite barjerą ir suraskite kiek įmanoma daugiau pentų-5, pentų-6 ir t.t. Kuo daugiau pentamino yra panaudojama, tuo žaidimas tampa sudėtingesnis.

D) LABAI SUDĖTINGAI: vaikams nuo 6 metų.

MAŽASIS SLEMAS (The small slam): sudėkite 42 pentas, kurios aprašytos 4 puslapyje esančioje lentelėje.

Padėkite barjerą ant lauko padalos tarp skaičių 3 ir 4. Panaudodami 3 pentamino, kurie nurodyti A eilėje penta-3 kolonoje (Nr. 2, 3 ir 10), sudėkite pentą-3.

Po to perkeltkite barjerą vienu langeliu į priekį, kad jis būtų ant padalos tarp skaičių 4 ir 5.

Prieš tai panaudotų 3 pentamino pridėkite pentamino Nr. 6, kaip parodyta A eilėje penta-4 kolonoje. Iš šių 4 pentamino sudėkite pentą-4.

Tęskite tokiu pačiu būdu, kiekvieną kartą pridėdami pentamino iš tos pačios eilės sekančios kolonos, kol sudėsite A eilės pentą-8.

Tokiu pačiu būdu sudėkite ir likusius — nuo A iki G eilės. Tada jūs būsite sudėję visas 42 pentas ir pabaigę mažą slemą.

E) VISŲ SUDĖTINGIAUSIAI: vaikams nuo 8 metų.

SLEMAS (The slam): tokiu pačiu principu, kaip mažajame sleme, sudėkite 118 pentų, kurios aprašytos lentelėse 5 ir 6 psl.

F) TAISYKLĖS VIENAM ŽAIDĖJUI: suaugusiems arba jaunesiems genijams.

Pagal D dalyje aprašytą principą sudėkite:

- 96 pentas iš DIDŽIOJO SLEMO (Grand slam) lentelės (7 psl.)

- 84 pentas iš SUPER SLEMO (Super slam) lentelės (8 psl.)

- 160 pentas iš IŠŠŪKIO (Challenge) lentelės (9 psl.)

Tada jūs būsite sudėję visas 500 pentas, kurias galima rasti šiose taisyklių lentelėse, tačiau iš viso yra galimos 36 057 kombinacijos!

KITI BŪDAI, KAIP ŽAISTI ŠĮ ŽAIDIMĄ

Sudėliokite įvairias figūras (geometrinės figūras, gyvūnus ir t.t.) — pačių sugalvotas arba pagal pavyzdžius, kuriuos rasite 11 – 13 psl.

Išmokite sukurti trijų dimensijų figūras pagal pavyzdžius 10 psl. ir pamėginkite sudėlioti ir kitokias figūras.

KATAMINO galima panaudoti ir kaip konstruktorių.

Norėdami pasilinksinti — galite pamėginti sudėti bokštą iš kiek įmanoma daugiau pentamino, dėdami juos vieną ant kito.

TAISYKLĖS 2 ŽAIDĖJAMS

GRE ITAS ŽAIDIMAS :

Panaudokite visas detales, išskyrus pentamino Nr. 1 ir 12.

Vienas iš dviejų žaidėjų paima vieną rudą stačiakampį ir tris mažas raudonas kaladėles.

Antras žaidėjas paima vieną rudą stačiakampį ir likusias mažas kaladėles: vieną rudą ir dvi raudonas.

Po to abu žaidėjai paeiliui ima po vieną pentamino, kol abu žaidėjai turi po penkis pentamino.

Barjerą padėkite ant lauko padalos tarp skaičių 6 ir 7.

Kiekvienas žaidėjas, kaip įmanoma greičiau, panaudodamas visas savo figūras, turi užpildyti savo lauko pusę. Žaidimą laimi tas žaidėjas, kuris pirmasis užpildo savo lauko pusę.

STRATEGINIS ŽAIDIMAS:

Panaudokite: 12 pentamino ir languotą lauką, esantį ant taisyklių viršelio apatinės pusės.

Visus 12 pentamino padėkite šalia žaidimo lauko.

Žaidėjai nutaria, kuris pradės žaidimą.

Žaidėjai paeiliui atlieka ėjimus, kiekvieną kartą pasirinkdami vieną iš nepanaudotų figūrų ir padėdami ją ant žaidimo lauko plokščiąja puse, uždengdami langelius.

Žaidimą laimi tas žaidėjas, kuris paskutinis padeda ant lauko savo figūrą.

ARIANTAS:

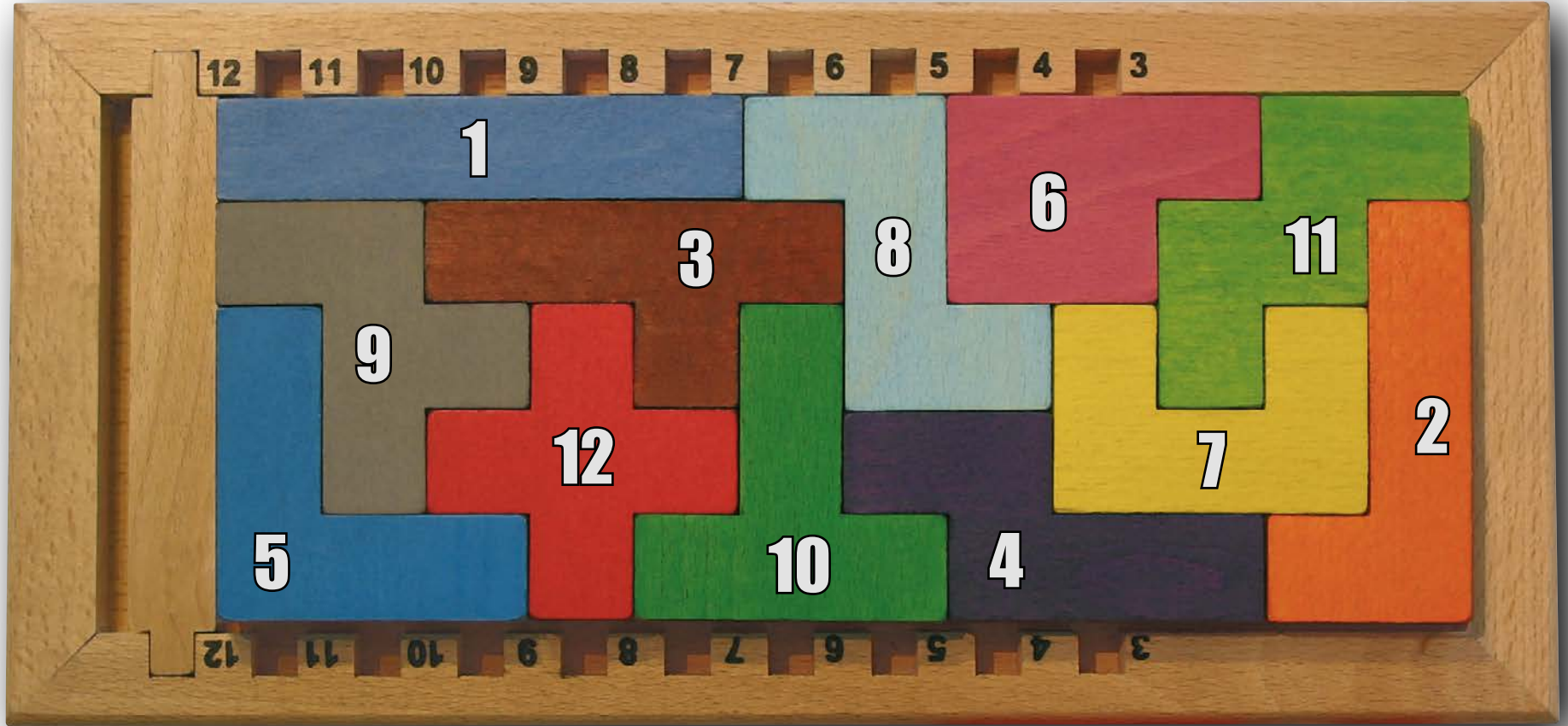
Prieš pradėdam žaidimą, žaidėjai tarpusavyje pasidalina 12 pentamino tokiu būdu: jie paeiliui renkami po vieną pentamino, kol kiekvienas turi po šešis.



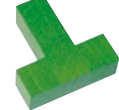


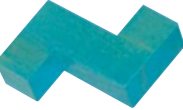
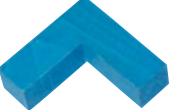

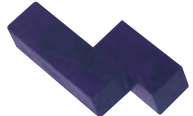



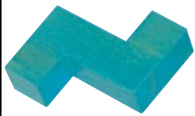




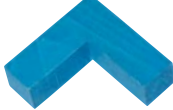




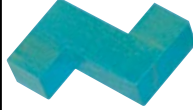





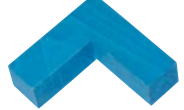





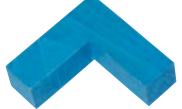
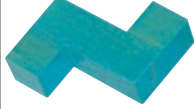









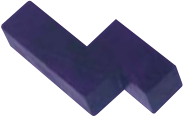



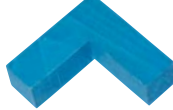

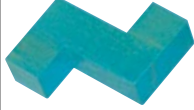




Galima susitarti, kad vienas iš žaidėjų ims pentamino su poriniu numeriu, bet kitas — su neporiniu.

Dabar galima pradėti žaidimą ir žaisti pagal aukščiau nurodytas taisykles.

Norėdami sudėti KATAMINO atgal į dėžę, žiūrėkite paveikslėlį 2 psl.





	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											

	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

