

IEVĒRO: VISAS LAPASPUŠU NORĀDES ATTIECAS UZ SPĒLES KOMPLEKTĀ IEKĻAUTO SPĒLES NOTEIKUMU GRĀMATIŅU.

SPĒLES KOMPLEKTS:

12 pentamino, 5 sarkani klucīši, 3 brūni klucīši, 1 spēles laukums, 1 barjera izvēlētā spēles laukuma norobežošanai, spēles noteikumi: 6 tabulas SLEMU likšanai (4. – 9. lpp.), divdimensiju un trīsdimensiju figūru paraugi (10. – 13. lpp.), 1 rūtots laukums divu spēlētāju partijām (uz vāka mugurpusē).

TERMINI:

Saskaņā ar klasisko definīciju, pentamino ir figūra, kas sastāv no pieciem ar malām savstarpēji saistītiem kvadrātiem. Tādējādi ikviens no 12 pentamino uz spēles laukuma nosedz tieši 5 lauciņus. Šajā spēlē katram pentamino ir savs numurs (2. lpp.).

Penta ir vairāku pentamino grupa, kas precīzi aizpilda taisnstūra formas laukumu, kas norobežots ar barjeru. Uz spēles kastes apakšas attēlotas dažādu līmeņu pentas. Pentas kārtas skaitlis vienlaicīgi nozīmē arī pentamino skaitu, no kuriem sastāv šī penta.

Slems ir uzdevumu virkne, kas atrisināma noteiktā secībā.

Ievēro: pentamino nav „pareizās” vai „nepareizās” puses. Tos drīkst novietot uz spēles laukuma jebkādā virzienā. Izņēmums — pentamino Nr.1 vienmēr ir jānovieto horizontāli (skat. 2. lpp.).

NOTEIKUMI 1 SPĒLĒTĀJAM

A) ĻOTI VIENKĀRŠI: bērniem no 3 gadu vecuma.

Pilnībā aizpildi spēles laukumu, kuru norobežo ar brīvi izvēlētā vietā novietotu barjeru, izmantojot visas spēles komplektā iekļautās figūras: 12 pentamino, 5 sarkanos klucīšus un 3 brūnos klucīšus.

Piemērs: 1) novieto barjeru uz laukuma iedaļā starp skaitļiem 9 un 10,

2) norobežotajā laukumā saliec pēc iespējas vairāk pentamino,

3) pabeidz aizpildīt laukumu, izmantojot mazos sarkanos un brūnos klucīšus.



B) VIENKĀRŠI: bērniem no 4 gadu vecuma.

Pilnībā aizpildi spēles laukumu, kuru norobežo ar brīvi izvēlētā vietā novietotu barjeru, izmantojot 12 pentamino, kā arī 5 mazos sarkanos vai 3 mazos brūnos klucīšus.

Piemērs: 1) novieto barjeru uz laukuma iedaļā starp skaitļiem 10 un 11,

2) norobežotajā laukumā saliec pēc iespējas vairāk pentamino,

3) pabeidz aizpildīt laukumu, izmantojot mazos sarkanos (vai brūnos) klucīšus.



C) SAREŽĢĪTI: bērniem no 5 gadu vecuma.

Izmantojot 12 pentamino (mazos sarkanos un brūnos klucīšus neizmanto), saliec cik vien iespējams daudz pentas — penta-3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 un 12.

Piemērs: 1) novieto barjeru uz laukuma iedaļā starp skaitļiem 4 un 5,

2) centies starp 12 pentamino figūrām atrast 4 tādas, no kurām var salikt penta-4! Pamēģini atrast citas 4 figūras! Cik variantu tu atradīsi?

Pēc tāda paša principa pārvieto barjeru un atrodi pēc iespējas vairāk pentas-5, pentas-6 utt. Jo vairāk pentamino tiek izmantoti, jo grūtāka kļūst spēle.

D) ĻOTI SAREŽĢĪTI: bērniem no 6 gadu vecuma.

MAŽAIS SLEMS (The small slam): saliec 42 pentas kas aprakstītas tabulā 4. lappusē.

Barjeru novieto uz laukuma iedaļā starp skaitļiem 3 un 4. Izmantojot 3 pentamino, kas norādīti A rindas penta-3 kolonnā (Nr. 2., 3. un 10.), saliec penta-3.

Pēc tam pārvieto barjeru vienu lauciņu uz priekšu, lai tā atrastos iedaļā starp skaitļiem 4 un 5.

Iepriekš izmantotajiem 3 pentamino pievieno pentamino Nr. 6, kā tas redzams A rindas penta-4 kolonnā. No šiem 4 pentamino izveido penta-4.

Turpini tādā pašā veidā, katru reizi pievienojot tās pašas rindas nākošajā kolonnā redzamo pentamino, līdz būs salicis A rindas penta-8.

Tādā pašā veidā saliec arī pārējās — A līdz G rindas. Tad tu būs izveidojis visas 42 pentas un pabeidzis mazo slemu.

E) VISSAREŽĢĪTĀK: bērniem no 8 gadu vecuma.

SLEMS (The slam): pēc tāda paša principa kā mazajā slemā, saliec 118 pentas, kas aprakstītas tabulās 5. un 6. lpp.

F) NOTEIKUMI VIENAM SPĒLĒTĀJAM: pieaugušajiem vai jaunajiem ģenijiem.

Pēc D sadaļā aprakstītā principa saliec:

96 pentas no LIELĀ SLEMA (Grand slam) tabulas (7. lpp.)

84 pentas no SUPER SLEMA (Super slam) tabulas (8. lpp.)

160 pentas no IZAICINĀJUMA (Challenge) tabulas (9. lpp.)

Tad tu būs salicis visas 500 pentas, kas atrodamas šo noteikumu tabulās, taču pavisam ir iespējamas 36 057 kombinācijas!

CITI VEIDI, KĀ SPĒLĒT ŠO SPĒLI:

Saliec dažādas figūras (ģeometriskas figūras, dzīvniekus utt.) — paša izdomātas vai pēc paraugiem, ko atradīsi 11. – 13. lpp.

Iemācies izveidot trīsdimensiju figūras pēc paraugiem 10. lpp. un mēģini salikt arī citas figūras.

KATAMINO var izmantot arī kā konstruktoru.

Jautriem brīžiem — vari censties salikt pēc iespējas vairāk pentamino tornī vienu uz otra.

NOTEIKUMI 2 SPĒLĒTĀJIEM

ĀTRĀ SPĒLE:

Izmanto visus kauliņus, izņemot pentamino Nr. 1. un 12.

Viens no diviem spēlētājiem paņem vienu brūno taisnstūri un trīs mazos sarkanos klucīšus.

Otrs spēlētājs paņem vienu brūno taisnstūri un atlikušos mazos klucīšus: vienu brūno un divus sarkanos.

Pēc tam abi spēlētāji pamīšus ņem pa vienam pentamino līdz abiem spēlētājiem katram ir pieci pentamino.

Barjeru novieto uz laukuma iedaļā starp skaitļiem 6 un 7.

Katram spēlētājam pēc iespējas ātrāk, izmantojot visas savas figūras, jāaizpilda sava laukuma puse. Spēlē uzvar tas spēlētājs, kurš pirmais aizpildījis savu laukuma pusi.

STRATĒĢISKĀ SPĒLE:

Izmanto: 12 pentamino un rūtoto laukumu uz noteikumu vāka mugurpusē.

Visus 12 pentamino noliek blakus spēles laukumam.

Spēlētāji vienojas, kurš sāks spēli.

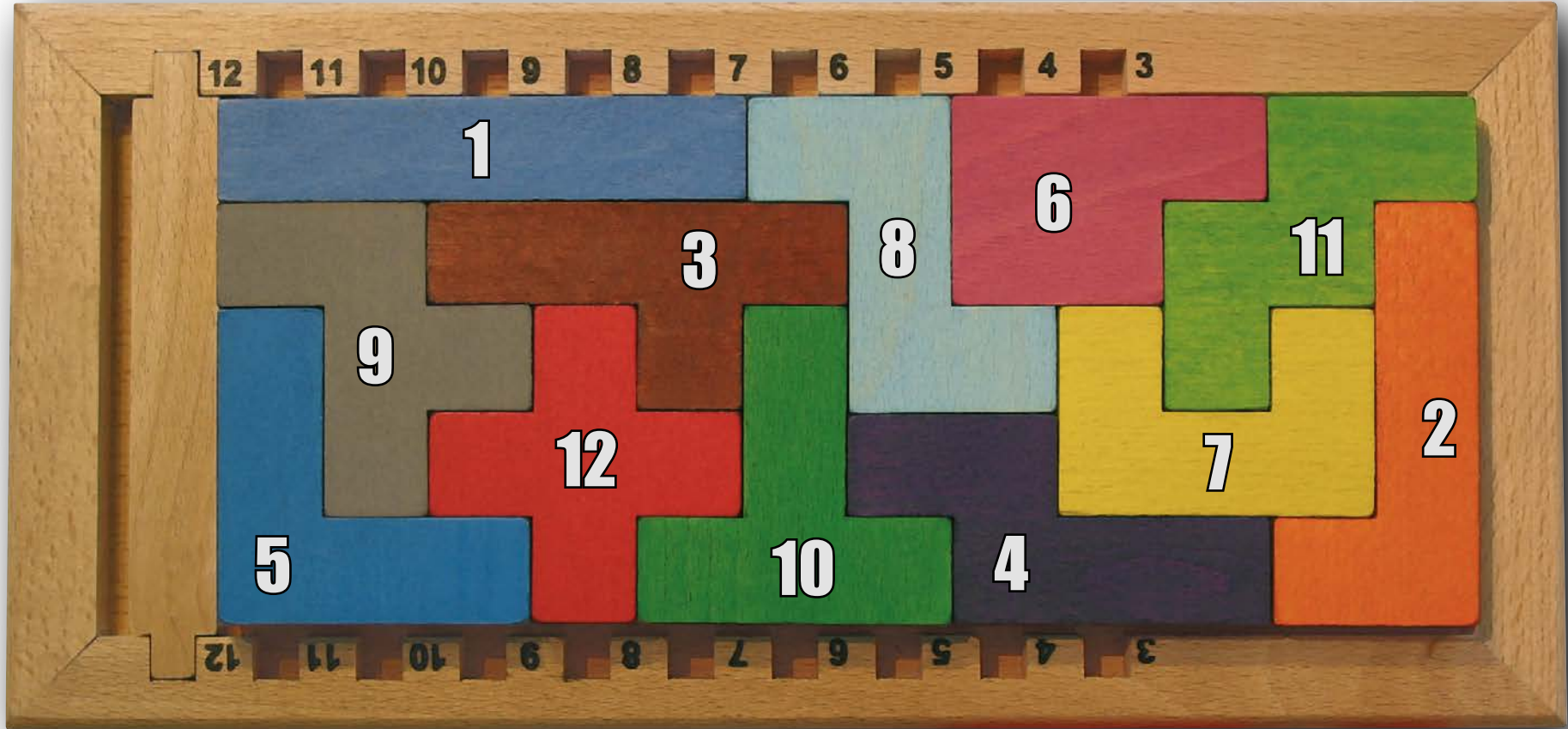
Spēlētāji pamīšus veic gājienus, katru reizi izvēloties vienu no neizmantotajām figūrām un noliekot to uz spēles laukuma plakaniski un atbilstoši rūtojumam.



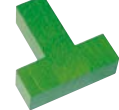


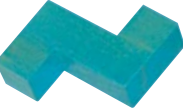
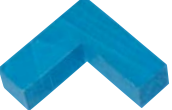

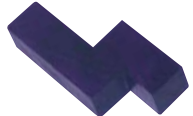



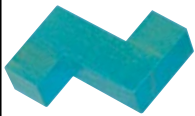




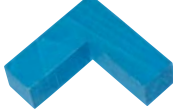




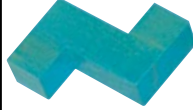





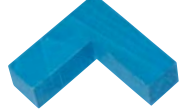





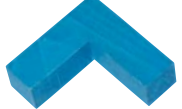
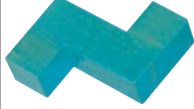









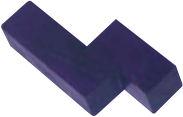



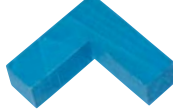

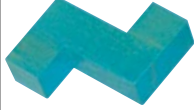




Spēlē uzvar tas spēlētājs, kurš pēdējais novietoja uz laukuma savu figūru.

VARIANTS :

Pirms sākt spēli, spēlētāji savā starpā sadala 12 pentamino šādā veidā: viņi pēc kārtas izvēlas pa vienam pentamino līdz katram ir seši. Var arī vienoties, ka viens no spēlētājiem ņems pentamino ar pāra numuriem, bet otrs — ar nepāra. Nu spēle var sākties, un tā tiek spēlēta, kā aprakstīts iepriekš.

Lai saliktu KATAMINO atpakaļ kastē, skatīt attēlu 2. lpp.



	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

