

**Состав игры:** 8 Пентамино, 5 Тетрамино, 6 Минимино, 2 игровых поля, 2 ограничителя, 48 двусторонних карт Состязаний, 12 двусторонних 3D карт.

#### • Фигуры

19 фигур, состоящих из соединённых между собой кубиков:

- 8 Пентамино, каждый из 5 кубиков;
- 5 Тетрамино, каждый из 4 кубиков;
- 6 Минимино, каждый из 1, 2 или 3 кубиков (рис.1).

#### • Пента

Пента – это группа из нескольких фигур, идеально заполняющих область, отделённую ограничителем. При постепенном перемещении ограничителя поверхность для создания Пенты будет увеличиваться: от Пенты 3, которая заполняет 15 клеток поля, до Пенты 7, которая заполняет все клетки поля (в этом случае ограничитель убирается).

#### • Карты Состязаний

Карты Состязаний показывают игроку, какие фигуры он должен использовать, чтобы закончить первую Пенту дуэли. Все карты Состязаний парные. Парные карты имеют одинаковые: цвет контура, цвет фона и номер (некоторые карты Состязаний предлагают по 3 набора дуэлей, каждый обозначен своей буквой).

48 карт Состязаний делятся на 9 групп, которые отличаются разным цветом контура. Цвета контура соответствуют 4 уровням сложности:

- простой: жёлтый, зелёный и коричневый контур;
- средний: синий и красный контур;
- сложный: фиолетовый и чёрный контур;
- экспертный: розовый и серый контур.

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Чтобы заработать очки, оба игрока пытаются как можно быстрее закончить Пенты.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:

Каждый игрок кладёт перед собой своё игровое поле и ограничитель. 19 фигур раскладываются в центре стола. Игроки выбирают уровень сложности и берут соответствующие ему карты Состязаний (с тем или иным цветом контура). Каждый игрок ставит на своё игровое поле ограничитель:

- между цифрами 3 и 4, если выбраны карты с жёлтым, зелёным или коричневым контуром (Пента 3);
- между цифрами 4 и 5, если выбраны карты с синим, красным, фиолетовым, чёрным, розовым или серым контуром (Пента 4).

Один из двух игроков берёт случайную карту Состязания из карт выбранного уровня сложности и выбирает одну из двух её сторон.

Другой игрок должен взять соответствующую карту Состязания (тот же контур, тот же фон и тот же номер. Например, карта 3 и карта 3'). В случае с картами Состязаний, которые предлагают по 3 набора дуэлей, игроки выбирают одну и ту же дуэль (А, В или С).

Затем игроки берут указанные на своей карте фигуры.

## КАК ПРОХОДИТ РАУНД

1) По слову «Начали!» начинается первая дуэль. Игрок, который быстрее закончит свою Пенту – другими словами, полностью заполнит отмеченную ограничителем область, используя все свои фигуры, получает 1 очко.

2) Игрок, который проигрывает свою первую дуэль, выбирает одно лежащее на столе Пентамино (фигуру из 5 кубиков) и отдаёт её противнику, который затем делает то же самое.

3) Каждый игрок перемещает на одно деление вверх свой ограничитель.

4) По слову «Начали!», используя фигуры из своей первой Пенты и полученное от противника Пентамино, каждый игрок пытается закончить свою новую Пенту. Победитель второй дуэли получает 1 очко.

5) Повторяйте описанные выше шаги, чтобы закончить следующие Пенты: добавьте к уже использованным фигурам ещё одно Пентамино, выбранное противником, и переместите ограничитель на одно деление вверх (или уберите его, если это – Пента 7).

**Игрок, который наберет больше очков, выигрывает первый раунд.**

- Во втором раунде каждый игрок переворачивает свою карту Состязания (использованную в первом раунде) и игра продолжается с указанными на ней фигурами. Раунд проходит по описанным выше правилам и состоит из нескольких последовательных дуэлей.

- В третьем и последнем раунде игроки меняют свои карты, выбирая тот же цвет фона. Каждый игрок берёт свои фигуры и начинается новый раунд.

## КОНЕЦ МАТЧА

Победителем всего матча становится игрок, который победил в большем количестве раундов. Смотрите пример на обратной стороне коробки.

## ВАРИАНТЫ ИГРЫ

### • СОСТЯЗАНИЯ МЕЖДУ РОДИТЕЛЯМИ И ДЕТЬМИ

Некоторые карты Состязания позволяют вам сбалансировать дуэли между родителем и ребёнком при помощи использования разного уровня сложности. В этом случае взрослый всегда начинает игру с Пенты 4, а ребёнок с Пенты 3.

- Ребёнок выбирает одну карту с жёлтым или коричневым контуром с символом звезды ✨, круга ● или треугольника ▲.

- Взрослый должен взять карту с красным или синим контуром с тем же цветом фона и тем же символом.

- Ребёнок ставит свой ограничитель между цифрами 3 и 4 на своём игровом поле и начинает первую дуэль с Пенты 3.

- Взрослый ставит свой ограничитель между цифрами 4 и 5 на своём игровом поле и начинает первую дуэль с Пенты 4.

Дуэль начинается!

### • 3D ДУЭЛИ

Используются карты с чёрно-белым шахматным контуром и розовым, жёлтым или синим фоном (по 3 дуэли на каждой карте).

2 игрока сообща выбирают один из трёх цветов фона и берут две соответствующие карты (например, две карты с синим фоном).

1) Раунд начинается с первой дуэли на карте (например, для карт с синим фоном первым состязанием будет состязание с номерами 4 и 4').

2) Один игрок выбирает 1 Пентамино и 1 Тетрамино и отдаёт их своему противнику, затем то же самое делает другой игрок. Это продолжается до тех пор, пока у одного из игроков не окажется 4 Пентамино + 2 Тетрамино, а у другого – 4 Пентамино + 3 Тетрамино.

3) Затем каждый игрок берёт указанные на его карте Минимино.

4) По слову «Начали!» начинается игра: игрок, который первым построит параллелепипед 3x3x4, побеждает в первом раунде.

В последующие раунды разыгрывается соответственно вторая и третья дуэль на выбранной карте.

### • СОЛЬНАЯ ИГРА

#### - Сольная 3D игра

Используются карты с чёрно-белым шахматным контуром и бежевым фоном. Выберите одну карту и номер состязания. Возьмите указанные на карте фигуры и постройте параллелепипед, который совпадёт с изображением, указанным в верхнем левом углу карты.

### - Сольное Состязание

Используются карты с чёрно-розовым шахматным контуром и белым фоном. На каждой карте представлено 5 заданий, во время которых вам придётся переключаться между 3D режимом и режимом пазла.

1) Выберите карту Состязания и цвет (одно из заданий), возьмите указанные на ней фигуры и постройте параллелепипед 3x3x3;

2) Добавьте фигуру X или Y (фигуру, состоящую из 3 кубиков) к своим фигурам и соберите Пенту 6 (при этом используется одно поле и один ограничитель);

3) Уберите ограничитель, добавьте ещё одно неиспользованное Пентамино и завершите Пенту 7;

4) Добавьте фигуру V и постройте параллелепипед 3x3x4;

5) Из всех оставшихся фигур постройте второй параллелепипед 3x3x4.

Что касается карт Состязаний с Пентой 4 с синим, красным, фиолетовым, чёрным, розовым и серым контуром:

выберите карту Состязания с Пентой 4, добавьте к указанным на этой карте фигурам 3 Пентамино и 1 V-образный Минимино и постройте параллелепипед 3x3x4.

### • ОТ 3 ЛЕТ И СТАРШЕ

«Катамино Дуо» также является конструктором, который поможет маленьким детям ознакомиться с азами геометрии и улучшить их моторику и воображение. Вы можете играть в неё тремя способами:

#### - Паззлы

Попросите детей воспроизвести указанные в буклете 2D модели и вместе с ними попытайтесь придумать собственные модели!

#### - 3D конструкции

Постройте вместе с ребёнком указанные в буклете 3D модели и попытайтесь придумать собственные!

#### - Игра на баланс

По очереди кладите одну фигуру на другую: игрок, которому последним удастся положить фигуру, прежде чем конструкция рухнет, становится победителем!

### • ДРУГИЕ ВАРИАНТЫ

Заново откройте свою любовь к играм и примите участие (в одиночку или в группе) в новых состязаниях, бесплатно скачивая разные варианты игры для всех возрастов.

Откройте для себя магию Куба Гудини, волшебный мир Танграма Гудини, незабываемые состязания в 3D дуэлях и разновидности загадочного Мультикуба. Не забывайте и о других необычных структурах, которые можно построить используя элементы этой игры... Посетите наш сайт: [www.gigamic.com](http://www.gigamic.com)