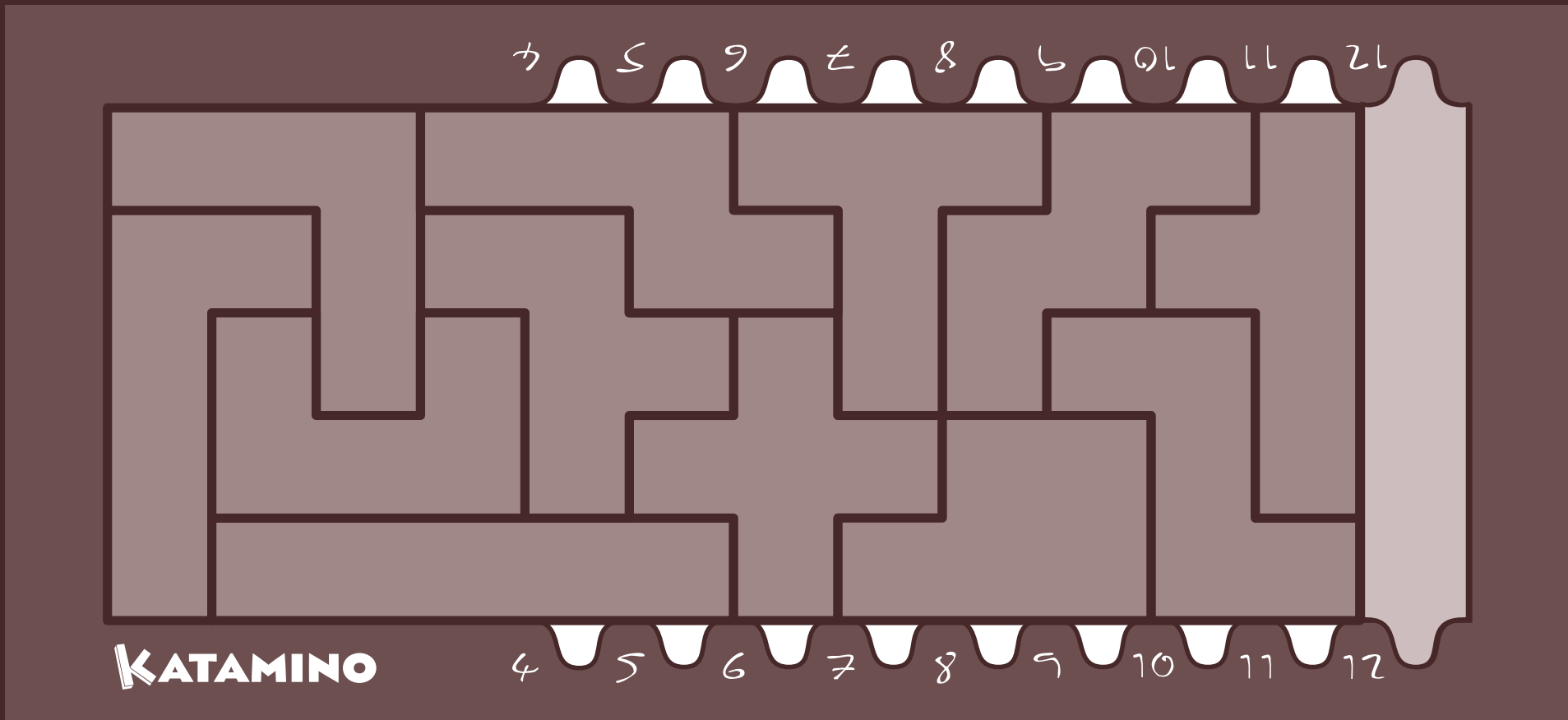


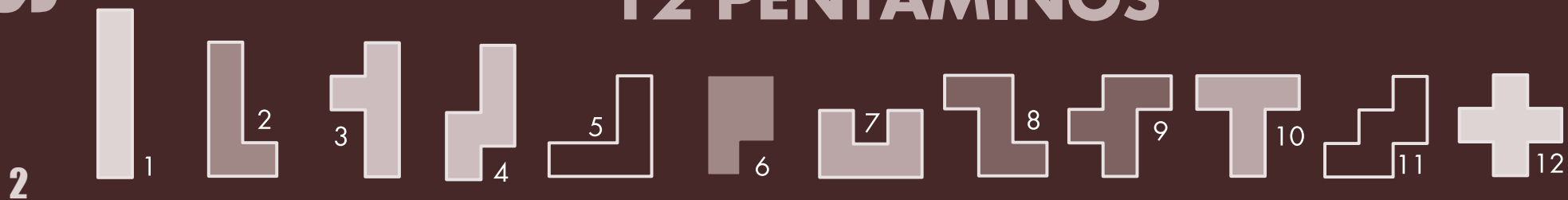
# KATAMINO DELUXE



# STORING THE GAME



## 12 PENTAMINOS



# KATAMINO

DELUXE

	<b>STORING THE GAME</b>	<b>2</b>
	<b>SUMMARY</b>	<b>3</b>
	<b>DIAGRAMS</b>	<b>4</b>
	<b>GRAND CHELEM</b>	<b>5</b>
	<b>SUPER CHELEM</b>	<b>6</b>
	<b>CHALLENGE</b>	<b>7</b>
<b>GB</b>	<b>RULES OF THE GAME</b>	<b>8</b>
<b>FR</b>	<b>RÈGLES DU JEU</b>	<b>9</b>
<b>DE</b>	<b>SPIELREGELN</b>	<b>10</b>
<b>ES</b>	<b>REGLAS DEL JUEGO</b>	<b>11</b>
<b>NL</b>	<b>SPELREGELS</b>	<b>12</b>
<b>IT</b>	<b>REGOLE DEL GIOCO</b>	<b>13</b>
<b>PT</b>	<b>REGRAS DO JOGO</b>	<b>14</b>
<b>SE</b>	<b>SPELREGLER</b>	<b>15</b>
<b>GR</b>	<b>Κανόνες του Παιχνιδιού</b>	<b>16</b>
<b>TW</b>	<b>遊戲規則</b>	<b>17</b>
<b>CN</b>	<b>游戏规则</b>	<b>18</b>
<b>PL</b>	<b>ZASADY GRY</b>	<b>19</b>
<b>DK</b>	<b>SPILLEREGLER</b>	<b>20</b>
<b>CS</b>	<b>PRAVIDLA HRY</b>	<b>21</b>
<b>JP</b>	<b>ゲームの規則</b>	<b>22</b>

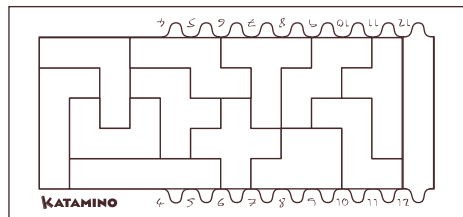
<b>RU</b>	<b>Правила игры</b>	<b>23</b>
<b>LV</b>	<b>Spēles noteikumi</b>	<b>24</b>
<b>LT</b>	<b>Žaidimo taisyklės</b>	<b>25</b>
<b>EE</b>	<b>Mängu reeglid</b>	<b>26</b>
<b>SI</b>	<b>Pravila igre</b>	<b>27</b>
<b>SR</b>	<b>Правила игре</b>	<b>28</b>
<b>HR</b>	<b>Pravila igre</b>	<b>29</b>
<b>HU</b>	<b>Játékszabály</b>	<b>30</b>
	<b>STRATEGIC GAME BOARD</b>	<b>END</b>



KATAMINO DELUXE - 11 2010

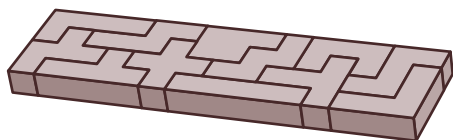
ATTENTION !	Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver. Gigamic - B.P.30 - F 62930 WIMEREUX - FRANCE
WARNING !	Not suitable for children under 3 years, because small parts could be swallowed. Keep this information and adress for future reference. Gigamic - B.P.30 - F 62930 WIMEREUX - FRANCE
WARNUNG !	Nicht für kinder unter 3 Jahren geeignet, da keine Teile verschluckt werden können. Wir empfehlen ihnen, die Firmeninformationen aufzubewahren. Gigamic - B.P.30 - F 62930 WIMEREUX - FRANCE
WAARSCHUWING !	Niet geschikt voor kinderen beneden de 3 jaren. Bevat kleine onderdelen, die ingeslikt kunnen worden. Informatie bewaren voor referentie. Gigamic - B.P.30 - F 62930 WIMEREUX - FRANCE
ATTENZIONE !	Non adatto per bambini inferiori a 3 anni poiché i pezzi piccoli potrebbero essere ingoiati. Conservare la confezione per riferimenti futuri. Gigamic - B.P.30 - F 62930 WIMEREUX - FRANCE
ADVERTENCIA !	No conviene para niños menores de 3 años por el riesgo de atragantarse con partes pequeñas. Guardar esta información para el futuro. Gigamic - B.P.30 - F 62930 WIMEREUX - FRANCE

# 12 PENTAMINOS

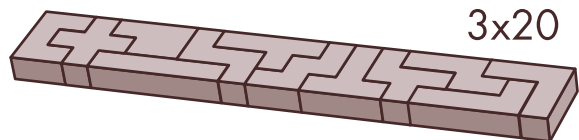


5x12

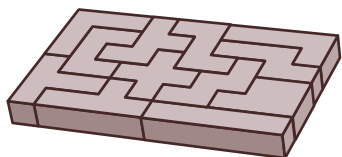
Fig. 1



4x15



3x20



6x10

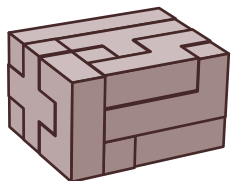


Fig. 6

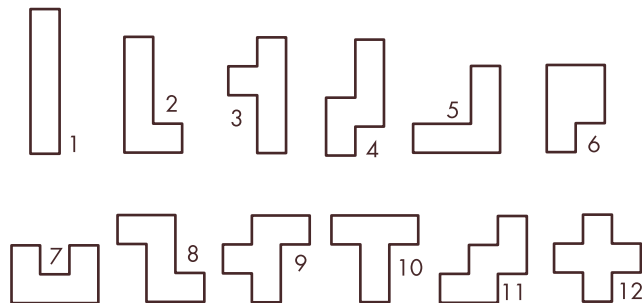
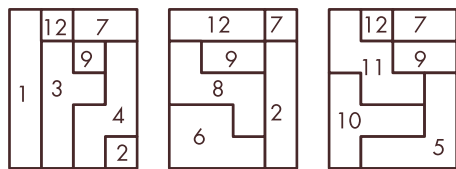


Fig. 2

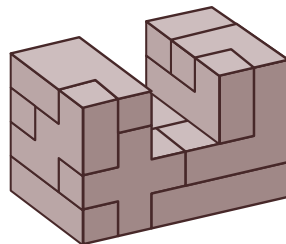
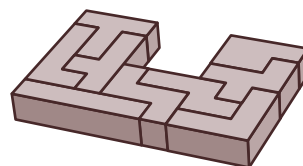
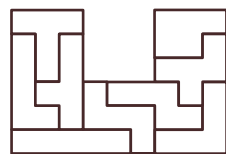


Fig. 5

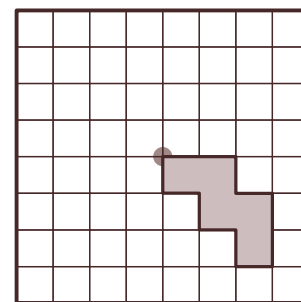
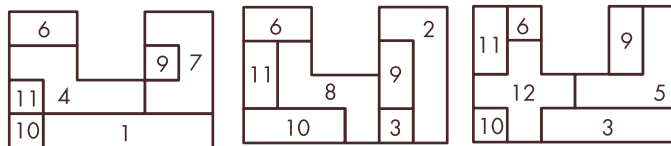


Fig. 3

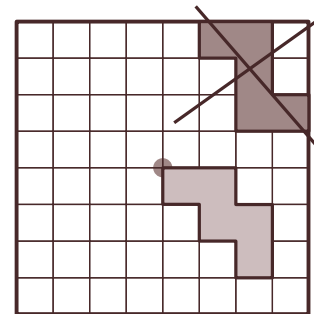


Fig. 4

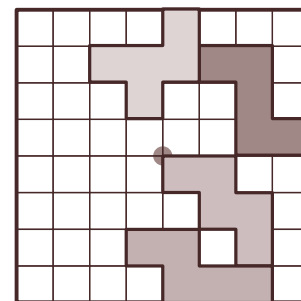
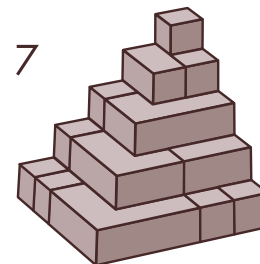


Fig. 7



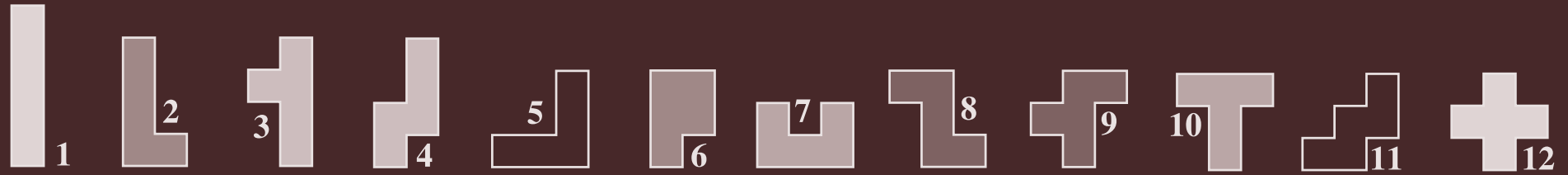
# 12 PENTAMINOS



	PENTA	4	5	6	7	8	9	10	1		
A	2	4	5	8	7	10	6	12	9	1	11
B	2	3	7	9	8	5	12	6	1	4	10
C	2	3	5	6	9	11	4	7	8	10	1
D	3	6	7	9	10	12	2	5	11	8	4
E	2	3	6	8	11	4	10	9	1	7	12
F	2	6	7	9	12	3	1	4	10	11	5
G	2	3	6	11	4	7	5	8	12	1	9
H	3	4	5	10	9	1	8	11	2	12	7
I	2	5	6	8	3	9	11	1	4	10	12
J	2	3	6	10	11	4	1	5	7	12	8
K	3	4	6	7	5	8	12	1	11	9	10
L	2	3	5	7	8	1	9	10	12	6	11

**GRAND CHELEM**

# 12 PENTAMINOS



SUPER CHELEM

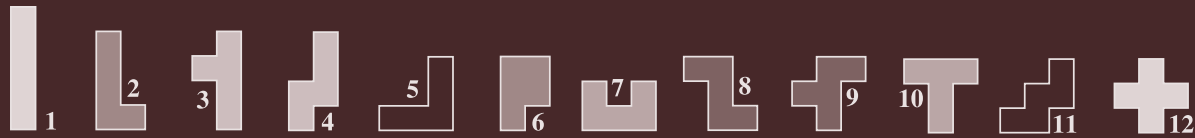
**PENTA 5 6 7 8 9 10 11**

**PENTA 9**

<b>A</b>	2	4	6	10	11	8	5	1	7	3	9
<b>B</b>	2	3	4	5	6	10	11	12	9	1	8
<b>C</b>	2	6	7	9	11	1	8	4	5	10	12
<b>D</b>	3	4	6	7	8	2	12	5	10	11	1
<b>E</b>	3	5	6	8	11	4	10	1	12	7	9
<b>F</b>	4	5	6	7	9	12	3	2	1	10	11
<b>G</b>	2	6	7	10	12	9	4	8	3	5	1
<b>H</b>	2	5	6	9	11	1	7	10	12	8	3
<b>I</b>	2	6	7	8	10	3	1	12	4	9	11
<b>J</b>	2	3	5	10	11	8	9	1	7	12	4
<b>K</b>	2	4	6	7	8	12	1	3	11	9	5
<b>L</b>	2	5	6	7	11	3	12	9	8	4	10

1	2	3	4	5	6	7	8	9
3	5	6	7	8	9	10	11	12
1	2	4	5	6	8	9	10	12
1	2	3	6	7	9	10	11	12
1	4	5	6	7	8	9	10	11
1	2	3	4	5	6	7	11	12
1	3	4	6	7	8	9	10	12
1	2	3	4	5	9	10	11	12
2	3	4	5	7	8	9	10	12
1	2	3	4	5	6	8	10	11
1	2	5	6	7	8	10	11	12
1	2	3	4	7	8	9	11	12

# 12 PENTAMINOS



## PENTA

7 8 9 10

Nº1	1	2	3	6	7	11	12	10	5	9
Nº2	2	3	6	8	9	10	11	12	4	7
Nº3	1	2	4	5	7	8	10	3	9	6
Nº4	2	3	6	9	10	11	12	1	8	5
Nº5	1	3	4	5	7	9	11	2	6	12
Nº6	2	5	6	9	10	11	12	8	7	4
Nº7	3	4	6	7	8	9	10	5	12	1
Nº8	1	2	4	6	7	10	12	11	8	3
Nº9	1	5	6	7	8	9	11	4	3	2
Nº10	1	3	4	5	7	10	12	9	11	8

Nº11	1	2	4	6	8	10	11	9	12	7
Nº12	1	3	4	5	7	8	9	10	11	2
Nº13	2	3	5	7	8	9	11	12	1	4
Nº14	4	5	6	7	9	10	12	3	2	11
Nº15	1	2	3	5	7	9	11	6	8	12
Nº16	2	3	5	6	8	11	12	10	7	1
Nº17	1	3	6	7	8	10	11	4	5	9
Nº18	1	4	5	6	7	9	12	11	10	8
Nº19	2	4	6	8	9	10	11	5	12	3
Nº20	1	2	4	6	8	9	10	12	3	5

## PENTA

7 8 9 10

Nº21	1	4	5	6	7	8	10	12	2	11
Nº22	1	2	3	7	9	10	11	8	4	12
Nº23	3	4	5	6	8	9	10	11	12	7
Nº24	1	2	3	4	7	10	12	5	8	6
Nº25	1	3	4	5	6	9	11	12	10	8
Nº26	2	3	5	7	9	10	12	4	11	1
Nº27	1	2	3	6	7	8	11	12	9	10
Nº28	2	4	5	6	9	10	11	7	1	3
Nº29	1	2	5	6	7	8	12	9	11	4
Nº30	1	3	5	7	8	10	11	6	12	9

Nº31	2	3	4	6	9	10	11	12	1	8
Nº32	1	3	6	7	8	9	10	4	11	12
Nº33	2	3	4	5	6	8	11	12	9	1
Nº34	1	2	3	7	9	10	12	8	4	5
Nº35	1	3	4	5	7	10	11	6	12	9
Nº36	2	4	5	7	10	11	12	1	9	6
Nº37	1	2	6	7	9	10	11	8	5	3
Nº38	1	2	4	7	8	9	10	5	12	11
Nº39	2	3	4	5	7	9	12	11	8	10
Nº40	1	2	5	6	8	10	11	12	3	4

CHALLENGE

## ПРАВИЛА ИГРЫ

### ИГРОВОЙ КОМПЛЕКТ:

12 пентамино (\*). 1 игровое поле для игры в одиночку. 1 перегородка для ограничения выбранного игрового поля.

1 таблица Большого Испытания Пент («Большой Слем», «Супер-слем», «Испытание»).

1 клетчатое поле для партий двух игроков.

(\* Пентамино — это фигура, состоящая из пяти взаимосвязанных квадратов, соединенных сторонами. Таким образом, каждый из 12 пентамино на игровом поле закрывает ровно 5 клеток.

## ПРАВИЛА ДЛЯ ОДНОГО ИГРОКА

### ВАМ ПОТРЕБУЮТСЯ:

12 пентамино, игровое поле, перегородка и таблица.

### ЦЕЛЬ ИГРЫ:

Используя определенное количество пентамино, сложить на поле идеальные фигуры, называемые пентами (см. иллюстрацию на обратной стороне коробки).

### ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ:

У пентамино нет «правильной» или «неправильной» стороны. Их можно располагать на поле в любом направлении. Исключение: пентамино №1 нужно всегда располагать горизонтально (см. стр. 2).

### КАК ИГРАТЬ В СУПЕР-СЛЕМ

Поместите перегородку на поле на делении между числами 5 и 6.

Возьмите 5 пентамино, указанные в таблице в ряду «А» колонки «Penta-5», то есть пентамино № 2, 4, 6, 10 и 11, и сложите пенту-5.

Затем переместите перегородку на одно деление вперед — между числами 6 и 7.

К уже используемым пяти пентамино добавьте шестой — пентамино № 8, как показано в ряду «А» 6-й колонки. Используя эти 6 фигур, сложите пенту-6.

Продолжайте добавлять фигуры и складывать пенты, пока не сложите пенту-11 ряда А.

То же самое повторите со всеми комплектами (от А до L).

Закончив эти 12 комплектов и сложив таким образом 84 различные пенты, вы закончите Большое Испытание Пент (СУПЕР-СЛЕМ)

Однако 12 комплектов, необходимых для этого испытания — это далеко не все. Игроки могут создавать еще много новых.

### ДРУГИЕ ВОЗМОЖНОСТИ ИГРЫ:

1) Вы можете сложить 12 комплектов БОЛЬШОГО СЛЕМА (Grand slam) (96 пент) и 40 комплектов Испытания (Challenge) (160 пент).

2) Не используя таблицу, вы можете сами сложить свои пенты, находя пентамино, которые их образуют.

Чем больше фигур вы используете, тем более сложной становится игра. Возможны тысячи комбинаций.

3) Можно сложить много пент-12 в четырех различных форматах (рис. 1)

4) Из пентамино можно сложить различные формы (геометрические фигуры, животных и т. д.) (рис. 5, 6 и 7).

## ПРАВИЛА ДЛЯ 2 ИГРОКОВ

### ВАМ ПОТРЕБУЮТСЯ:

12 пентамино и клетчатое поле на обратной стороне таблицы.

### ПРИНЦИП ИГРЫ:

Игроки совершают ходы по очереди — каждый раз выбирают одну из неиспользованных фигур и помещают их на игровое поле плашмя в соответствии с расположением клеток. Таким образом играют до тех пор, пока один из игроков больше не сможет поместить фигуру на поле.

### ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА:

1) Игрок, начавший игру, должен поместить первую фигуру так, чтобы она закрыла по крайней мере одну из 4 клеток, находящихся вокруг центральной точки поля (рис. 3).

2) Далее каждую последующую фигуру нужно располагать на поле так, чтобы она касалась хотя бы одной из находящихся на поле фигур стороной или углом (рис. 4).

### ХОД ИГРЫ:

Все 12 пентамино кладут рядом с игровым полем. Игроки совершают ходы по очереди: каждый раз выбирают одну из неиспользованных фигур и помещают ее на игровое поле плашмя в соответствии с расположением клеток.

### ПОБЕДА В ИГРЕ:

В игре побеждает тот, кто кладет на поле последнюю фигуру.

### ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ:

5—10 минут.

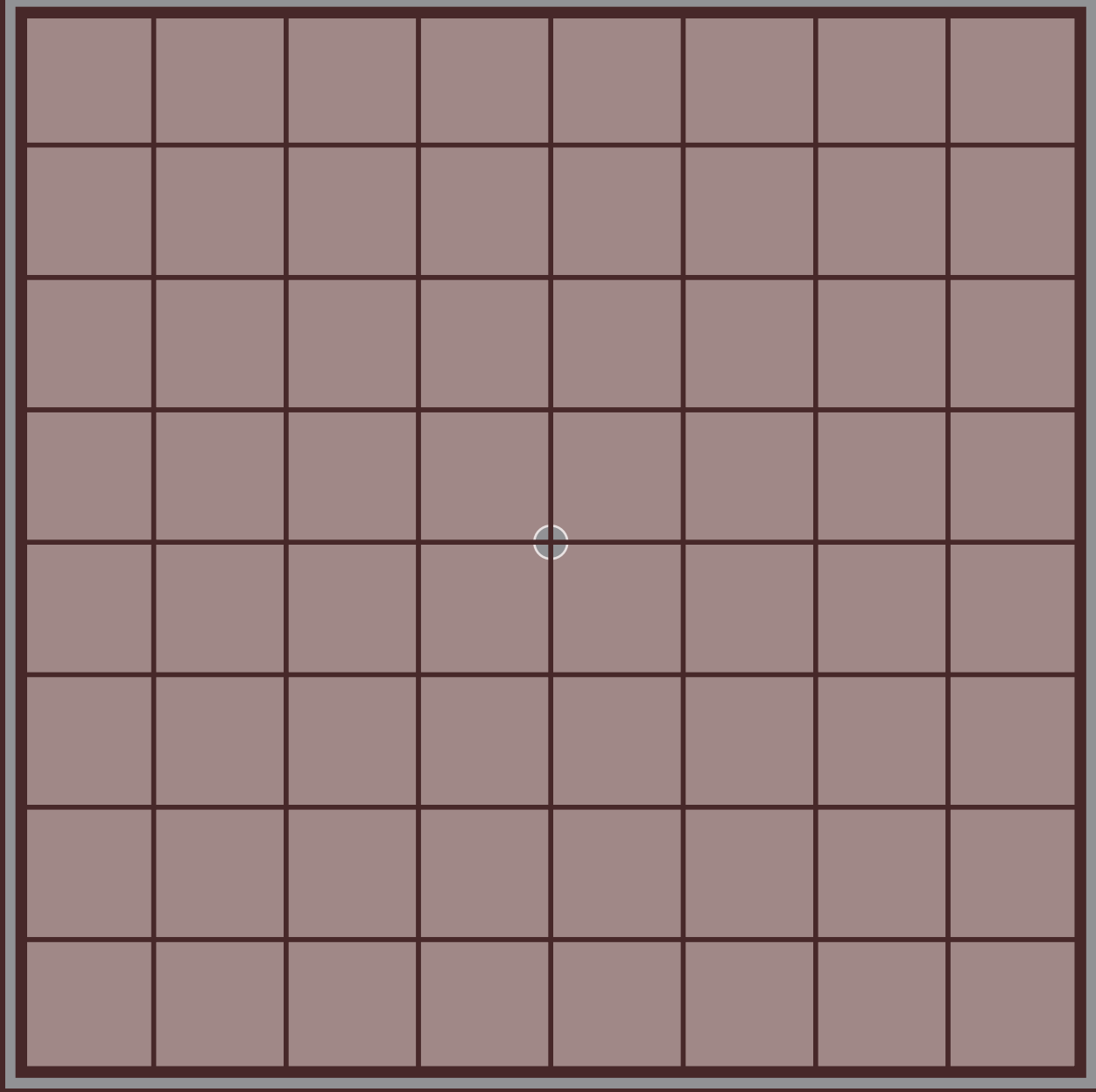
### ВАРИАНТ:

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 (рис. 2).

Можно начинать игру и играть по вышеописанным правилам.



**KATAMINO**  
*DELUXE*



**KATAMINO**  
*DELUXE*