

**A DOBOZ TARTALMA:** 8 db pentominó, 5 db tetrominó, 6 db miniminó, 2 db játéktábla, 2 db mozgatható hasáb a játéktér meghatározásához, 48 kétoldalas feladatkártya, 12 db kétoldalas 3D kártya

#### • A játékelemek

A 19 elem egymás mellé helyezett kockákból állnak össze.

8 pentominó (5 kockából álló alakzat)

5 tetrominó (4 kockából álló alakzat)

6 miniminó (1, 2 vagy 3 kockából álló alakzat)

#### • A Penta

A Penta több pentominó együttese, amely teljesen kitölti a határoló hasáb által kijelölt játékterületet. A határoló hasáb elmozdításával a létrehozandó Penták területe növekszik, kezdve a Penta 3-mal, amellyel 15 négyzetnyi területet lehet kitölteni a játéktáblán, a Penta 7-ig, amely már kitölti a teljes játéktáblát.

#### • A feladatkártyák

Feladatkártyák határozzák meg, hogy a játékosoknak melyik elemeket kell felhasználniuk ahhoz, hogy létrehozzák a párbaj első Pentáját. A feladatkártyák párban vannak. Egy kártyapárnak megegyezik a keret- és háttérszíne, illetve ugyanaz a betű- és számjelölés látható rajtuk (az A, B és C betűk egy-egy párbaj kártyakészletét jelzik).

A 48 feladatkártya 9 különböző sorozatot képez 9 különböző keretű kártyával.

A keretek színei jelzik a 4 különböző nehézségi szintet:

- kezdő szint: sárga, zöld és barna keret
- közép szint: kék és piros keret
- haladó szint: lila és fekete keret
- profi szint: rózsaszín és szürke keret

### A JÁTÉK CÉLJA

A játékosok igyekeznek a lehető leggyorsabban összeállítani a Pentákat, hogy pontokat szerezzenek.

### ELŐKÉSZÜLETEK:

Mindkét játékos maga elé helyez egy játéktáblát és egy játéktér-beállító hasábot. A 19 elemet helyezük el az asztal közepére. A játékosok megegyeznek az adott játék nehézségi szintjében, majd kiválasztják a megfelelő szintű feladatkártyákat. Mindkét játékos elhelyezi a határoló hasábot a játéktábláján a feladatkártya keretszíne által meghatározott helyre:

- sárga, zöld és barna szín esetén a 3-as és 4-es mezők közé (Penta 3),
- kék, piros, lila, fekete, rózsaszín és szürke szín esetén a 4-es és 5-ös mező közé (Penta 4).

Az egyik játékos kiválaszt véletlenszerűen egyet a megfelelő keretszínű feladatkártyák közül. Ezután a másik játékos is kikeresi a kiválasztott kártya párját a sajátjai közül (megegyező keretszínű, háttérű és számú kártyát, pl. 3 és 3'). A 3 párbajkészletet kínáló feladatkártyák közül a játékosok ugyanazt a párbajt (A, B vagy C) választják. Ez után a játékosok magukhoz veszik az asztal közepére helyezett elemek közül a kártyájukon feltüntetett elemeket.

### A JÁTÉK MENETE

1) „Mehet!” felkiáltással elkezdődik a verseny.

Az a játékos, aki a gyorsabban rakja ki a Pentáját a játéktábláján, tehát az összes elem felhasználásával kitöltötte a játéktáblája hasábbal határolt területét, 1 pontot kap.

2) Az a játékos, aki elveszti az első párbajt, választ egy pentominót (5 kockából álló formát) az asztal közepéről, és átadja az ellenfelének, aki ezután ugyanezt teszi.

3) Mindkét játékos egy sorral feljebb mozdítja a játéktér határoló elemét.

4) Az ismételt „Mehet!” felkiáltás után az első Pentához felhasznált összes elem és az ellenfelétől kapott pentominó felhasználásával mindkét játékos megpróbálja ismét elsőként kirakni a saját Pentáját elsőként kirakni. Ennek a második fordulónak a nyerte-se szintén kap 1 pontot.

5) Ismételjük meg az előző lépést a következő Penták kirakásához is: az ellenfelünk által nekünk választott pentominót adjuk a készletünkhöz, és a játékteret határoló hasábot is helyezük át (vagy vegyük ki, hogy elkészülhessen a Penta 7).

A legtöbb pontot szerző játékos nyeri meg az első fordulót.

• A második forduló legelején mindkét játékos megfordítja az első fordulóban használt feladatkártyáját, és a feltüntetett elemek felhasználásával játszik tovább. A forduló menete megegyezik az első forduló szabályaival, egymást követő párbajokkal.

• A harmadik és utolsó forduló előtt a játékosok kicserélik a feladatkártyáikat, és kiválasztják ugyanazt a háttérszínt. Minden játékos magához veszi a megfelelő elemeket, és kezdődhet a forduló.

### A JÁTÉK VÉGE

A játékot az nyeri, aki a legtöbb kört megnyerte. Lásd a példát a doboz hátoldalán.

### JÁTÉKVÁLTOZATOK

#### • PÁRBAJ GYEREKEK ÉS SZÜLŐK KÖZÖTT

Bizonyos feladatkártyák lehetőséget biztosítanak arra is, hogy gyerek és szülő kiegyenlített eséllyel játszasson egymás ellen. Ebben a variációban a szülők minden esetben Penta 4-gyel kezdenek, míg a gyerekek Penta 3-mal.

- A gyermek kiválaszt egy sárga vagy barna keretű kártyát a következő jelekkel ellátottak közül: csillag (✱), kör (●), háromszög (▲).
  - A szülő a kék vagy piros kártyák közül választ olyat, amelynek a háttérszíne és a jele megegyezik a gyerek által választott kártyáéval.
  - A gyermek játéktér határoló hasábját a 3-as és 4-es mező közé helyezi, és az első párbajt Penta 3-mal kezdi.
  - A szülő a játéktér határoló hasábját a 4-es és 5-ös mező közé helyezi, és az első párbajt Penta 4-gyel kezdi.
- Indulhat a játék!

### • 3D-S PÁRBAJOK

Ehhez a variációhoz a fekete-fehér kockás keretű, rózsaszín, sárga és kék háttérű kártyákat használjuk.

A játékosok megegyeznek, hogy melyik háttérszínű kártyákkal fognak játszani (pl. két kék háttérű kártyával).

- 1) A játék a kártya első párbajával indul (pl. a kék háttérű kártyán az első feladatok a 4 és 4' jelzéssel vannak ellátva).
- 2) A játékosok felváltva kiválasztanak 1-1 pentominót és tetrominót, és átadják ezeket az ellenfelüknek egészen addig, amíg az egyik játékosnak össze nem gyűlik 4 pentominója és 2 tetrominója, a másik játékosnak pedig 4 pentominója és 3 tetrominója.
- 3) Ezután a játékosok magukhoz veszik a kártyán feltüntetett miniminóikat.
- 4) A „Mehet!” kiáltással kezdődik a játék.. Aki elsőként épít egy 3×3×4-es hasábot, megnyeri az első fordulót.
- 5) A következő fordulót és a döntő mérkőzést a fentiek szerint játsszák le a játékosok a kártyán található második és harmadik párbaj szerint.

### EGYSZEMÉLYES JÁTÉK

#### - Egyszemélyes 3D-s játék

A fekete-fehér kockás keretű, drapp háttérű kártyákat használjuk. Válasszunk ki egy kártyát és egy feladatszámot. Vegyük magunkhoz a kártyán feltüntetett elemeket, és építsük meg a kártya bal oldalán feltüntetett méretű hasábot.

#### - Egyszemélyes feladatok

A fekete és rózsaszín kockás keretű, fehér háttérű kártyákat használjuk. Az 5 feladat során hol 3D, hol kirakós feladatot kell megoldanunk.

- 1) Válasszunk ki egy feladatkártyát, vegyük magunkhoz a kártyán feltüntetett elemeket, majd próbáljunk megépíteni egy 3×3×3-as hasábot.
- 2) Tegyük a többi nálunk lévő elem mellé egy X vagy Y elemet a már meglévő elemekhez (ezek 3 kockából álló elemek) és rakjunk ki egy Penta 6-ost (ehhez szükségünk lesz egy játéktáblára és egy játéktér-határolóra).
- 3) Mozdítsuk egy sorral feljebb a játéktér-határolónkat, adjuk a már meglévő elemekhez hozzá egy pentominót, és rakjunk ki egy Penta7-est.
- 4) A V elem hozzáadásával építsünk meg egy 3×3×4-es hasábot.

- 5) Az összes többi elem felhasználásával építsünk meg egy második 3×3×4-es hasábot.

A Penta 4-hez használt kék, piros, lila, fekete, rózsaszín és szürke keretű kártyákkal. Vegyük magunkhoz a kártyán látható elemeket, továbbá 3 pentominót és 1 V alakzatú mimiminót, majd ezekkel építsünk meg egy 3×3×4-es hasábot.

### 3 ÉVES KORTÓL

A Kataminó Duo bevezetést nyújt a kisebb gyermekek számára a geometria és az alakzatok térbeli elhelyezésének világába. A játék fejleszti a gyermekek finommotorikus képességeit, fantázia- és alkotóképességeit.

#### - Kirakó játék (puzzle)

Kérjük meg gyermekünket, hogy rakja ki 2D-ben a füzetkében található alakzatokat, majd próbáljunk meg kitalálni és megépíteni néhány újabbat is!

#### - 3D építés

Építse meg egyedül vagy csoportosan a füzetkében látható 3D figurákat, és hozzon létre újakat az elemek felhasználásával!

#### - Egyensúlyozó játék

A játék elemeinek egymásra való felhelyezésével építsünk tornyot. Az a játékos, aki utoljára tudott felhelyezni egy elemet, mielőtt ledőlt volna a torony, megnyeri a játékot.