

KATAMINO

TOWER

Marko
Pavlović



	Rules of the game	03		Pravila igre	51
	Règles du jeu	07		ゲームの遊び方	55
	Spielregeln	11		Инструкции за игра	59
	Spelregels	15		Правила игры	63
	Reglas del juego	19		المقدمة • الاستعداد العربية	67
	Regras do jogo	23		Zasady gry	71
	Regole del gioco	27		Játékszabály	75
	הוראות משחק	31		Oyunun kuralları	79
	Pelisäännöt	35		Mängu reeglid	83
	Spilleregler	39		Spēles noteikumi	87
	Spilleregler	43		Žaidimo taisyklės	91
	Spelregler	47			

1



2



3



+



4



+



6



+



282



+



12.328

KATAMINO TOWER

GB / US



BUILD YOUR WAY TO VICTORY!

INTRODUCTION

KATAMINO TOWER is a game of logic where you have to **build a tower** of a certain height using a set number of pieces.

There are 15 unique shapes, split into 2 categories: Pentominoes and rings. Each of the 5 colors includes 2 pentominoes and 1 ring.

A pentomino is a shape made up of **5 cubes** ①.

A ring has a **central circle** that slides onto the base and **2 outer blocks** around it ②.

CONTENTS

10 pentominoes in 5 colors, 5 rings in 5 colors, 1 game base, 40 Expert challenge cards, rules.

1- BEGINNER MODE - for 1 player

The beginner mode is designed to guide you through playing KATAMINO TOWER while gradually increasing the difficulty.

***Note:** The 15 pieces of the game are divided into 5 sets of 3 blue, 3 yellow, 3 green, 3 red and 3 pink pieces. Each set consists of 2 pentominoes and 1 central ring of the same color.*

Start by building a tower with two levels, using the yellow and blue pieces, see picture ❸. When you've managed this, take the tower apart, add in the three green pieces, and attempt a tower with three levels. Continue to follow the instructions for towers with four and five levels.

Picture ❸ shows you which colors to use to build a tower in Beginner mode, and gives you the total number of different solutions.

2- EXPERT MODE - for 1 player

Now you have enough experience to attempt a bigger challenge.

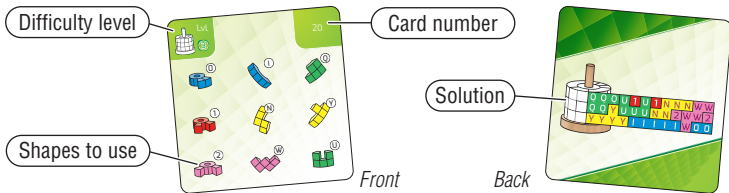
Start by practicing with the 40 Expert cards provided.

In Expert mode, **the colors no longer matter**, unlike in Beginner mode.

The cards tell you which pieces to use and how tall the tower should be.

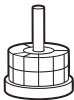
The solution is on the back of the card. If needed, you can build the tower by using the letters and colors shown.

Note: The pentominoes have been given letters that relate to their shapes, and the rings have been numbered according to the distance between their outer blocks.



You can see below that there can be a huge number of solutions, depending on how many pieces you use. Once you've completed the first 40 challenges, try to find some combinations of your own.

2 levels



6 pieces:

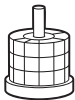
2 rings

4 pentominoes

46

solutions

3 levels



9 pieces:

3 rings

6 pentominoes

4,588

solutions

4 levels



12 pieces:

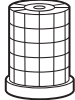
4 rings

8 pentominoes

27,176

solutions

5 levels



15 pieces:

5 rings

10 pentominoes

12,328

solutions

You can download blank card templates from our website. Note down the solutions you find so that you don't forget them!

3- COOPERATIVE MODE - for 2 players

In this game mode, players must **work together** to score as many points as possible.

You score points for each complete level.

A complete level (without any holes) scores you 1 point. **If the level directly after that is complete too, it scores you 1 bonus point.** If the level directly after that is complete, too it scores you **2 bonus points and so on.**



Example: You complete 3 levels in a row, then do not complete your penultimate level, but finish with a complete level. You score 1 point + 2 points + 3 points + 0 points + 1 point, which gives you a total of 7 points.

A perfect tower would score 15 points: 1 + 2 + 3 + 4 + 5 points.

The players take turns to choose one of the 15 game pieces and bring it into play. Play the pieces as usual, placing the rings around the pillar and the pentominoes on the outside.

The pieces must 'fall' from the top and then may be moved sideways to fill the gaps. However, once a piece has been played, it can no longer be moved.

The players can discuss which pieces to play before choosing one.



SOYEZ À LA HAUTEUR DU DÉFI !

INTRODUCTION

KATAMINO TOWER est un jeu de logique dans lequel vous devez **reconstituer une tour** à hauteur variable en fonction du nombre de pièces utilisées.

Chacune des 15 formes est unique. Ces formes se répartissent en 2 catégories : les pentaminos et les anneaux. Chacune des 5 couleurs du jeu est répartie en 2 pentaminos et 1 anneau.

Un pentamino est une forme constituée d'un agencement de **5 cubes ①**.

Un anneau est constitué d'un **rond central**, qui se glisse le long du pivot de la base, et de **2 cubes externes ②**.

CONTENU

10 pentaminos répartis en 5 couleurs, 5 anneaux répartis en 5 couleurs, 1 base de jeu, 40 cartes défi Expert, la règle du jeu.

1- MODE DÉBUTANT - pour 1 joueur

Le mode débutant est conçu pour vous accompagner dans votre découverte du jeu KATAMINO TOWER tout en augmentant la difficulté de manière progressive.

***Note :** les 15 pièces du jeu sont réparties en 5 sets de 3 pièces bleues, 3 jaunes, 3 vertes, 3 rouges et 3 roses. Chaque set est composé de 2 pentaminos et de 1 anneau central d'une même couleur.*

Commencez par réaliser une tour de deux niveaux à l'aide des pièces jaunes et bleues, comme indiqué fig. 3. Une fois que vous y serez parvenu, défaits la tour, ajoutez les trois pièces vertes et tentez de réaliser une tour de trois niveaux. Suivez les instructions pour les niveaux quatre et cinq.

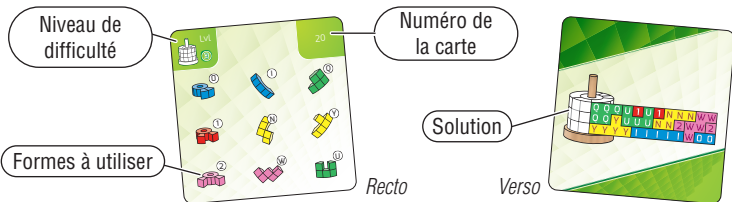
La fig. 3 indique quelles couleurs utiliser afin de réaliser la tour en mode débutant ainsi que le nombre total de solutions différentes.

2- MODE EXPERT - pour 1 joueur

Vous voici à présent suffisamment expert pour vous attaquer à un défi plus relevé. Dans un premier temps, vous allez pouvoir vous exercer grâce aux 40 cartes Expert fournies avec le jeu. Contrairement au Mode Débutant, dans le Mode Expert, **la couleur n'a plus d'importance**. Les cartes indiquent quelles pièces doivent être utilisées ainsi que la hauteur de tour.

La solution se trouve au dos de la carte. En cas de besoin, vous pouvez reconstituer la tour en vous aidant des indications fournies par les lettres et les couleurs.

Note : les pentaminos sont représentés par des lettres qui rappellent leur forme et les anneaux par des chiffres correspondant à leur espacement.



Comme indiqué ci-dessous, il existe en réalité une quantité très importante de solutions selon le nombre de pièces utilisées. Une fois les 40 premiers défis relevés, tentez de trouver vos propres combinaisons.

2 niveaux



6 pièces :

2 anneaux
4 pentaminos

46

solutions

3 niveaux



9 pièces :

3 anneaux
6 pentaminos

4 588

solutions

4 niveaux



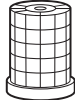
12 pièces :

4 anneaux
8 pentaminos

27 176

solutions

5 niveaux



15 pièces :

5 anneaux
10 pentaminos

12 328

solutions

Des cartes vierges sont mises à disposition en téléchargement gratuit sur notre site internet. Pensez à noter les solutions que vous découvrez afin de ne jamais les oublier !

3- MODE COOPÉRATIF - pour 2 joueurs

Dans ce mode de jeu, les joueurs doivent **travailler de concert** dans le but de marquer un maximum de points.

Chaque niveau complet permet de marquer des points.

Un niveau complet (sans aucun trou) rapporte 1 point. **Si le niveau suivant est également complet**, il rapporte **1 point bonus**. Si le niveau suivant est toujours complet, il rapporte **2 points bonus, et ainsi de suite**.



Exemple : dans cet exemple, trois niveaux complets se suivent, puis un niveau incomplet vient s'intercaler avant le dernier niveau complet. Le joueur obtient 1 point + 2 points + 3 points + 0 point + 1 point, soit un total de 7 points. Une tour parfaite rapporte 15 points : $1 + 2 + 3 + 4 + 5$.

À tour de rôle, les joueurs choisissent l'une des 15 pièces du jeu et l'introduisent en jeu. Comme d'habitude, les anneaux sont joués autour du pivot alors que les pentaminos sont joués sur la périphérie.

Les pièces doivent « tomber » par le haut et peuvent être déplacées sur les côtés pour combler les trous. En revanche, une fois jouées, les pièces ne peuvent plus être déplacées.

Les joueurs peuvent se concerter avant de choisir quelle pièce jouer.



ES GEHT HOCH HINAUS!

SPIELIDEE

KATAMINO TOWER ist ein Logikspiel. **Baut einen Turm**, der je nach Art und Anzahl der verwendeten Spielsteine unterschiedlich hoch ist.

Nutzt hierfür die 15 verschieden geformten Spielsteine. Es gibt 2 Arten von Spielsteinen: Pentominos und Ringe. Es gibt 5 verschiedene Farben und von jeder davon gibt es 2 Pentominos und 1 Ring.

Ein **Pentomino** besteht aus **5 zusammenhängenden Blöcken** ❶.

Ein **Ring** hat **außen 2 Blöcke** und ein **Loch in der Mitte**, um ihn auf den Stab des Holzständers zu stecken ❷.

SPIELMATERIAL

10 Pentominos in 5 Farben, 5 Ringe in 5 Farben, 1 Holzständer, 40 Herausforderungskarten, 1 Spielanleitung.

1- EINFACHER MODUS - für 1 Person

Lerne KATAMINO TOWER im einfachen Modus kennen und erhöhe nach und nach die Schwierigkeit.

***Hinweis:** Die 15 Spielsteine sind aufgeteilt in 5 Sets aus jeweils 3 blauen, 3 gelben, 3 grünen, 3 roten und 3 rosa Spielsteinen. Jedes Set besteht aus 2 Pentominos und 1 Ring derselben Farbe.*

Baue als Erstes einen Turm mit 2 Stockwerken. Nutze dazu nur die blauen und gelben Spielsteine ③. Hast du das geschafft, zerlege den Turm, nimm die grünen Spielsteine mit dazu und baue einen Turm mit 3 Stockwerken. Danach baust du einen Turm mit 4 Stockwerken und dann einen mit 5 Stockwerken.

Dabei nimmst du immer mehr Spielsteine dazu, wie in Abbildung ③ gezeigt. Dort siehst du, mit welchen Farben du im Einstiegsmodus die Türme baust. Daneben steht auch, wie viele verschiedene Lösungen es gibt.

2- SCHWIERIGER MODUS - für 1 Person

Jetzt bist du bereit für den schwierigen Modus!

Baue zum Üben zunächst einmal Türme mit den 40 Herausforderungskarten.

Im schwierigen Modus **spielen die Farben keine Rolle mehr**. Sie sind nur für den einfachen Modus wichtig. Jede Karte zeigt, welche Spielsteine du benötigst und wie hoch der Turm werden soll. Die Lösung steht auf der Rückseite der Karte. Die Farben und Buchstaben helfen dir dabei, den Turm nachzubauen, falls du möchtest.

***Hinweis:** Die Pentominos sind mit Buchstaben versehen, die so ähnlich aussehen wie die Form der Steine. Die Ringe sind mit Zahlen versehen, je nachdem wie groß der Abstand zwischen den beiden äußeren Blöcken ist.*

Schwierigkeitsgrad

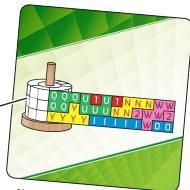


Kartennummer

Benötigte
Spielsteine

Vorderseite

Lösung



Rückseite

Wie du unten siehst, gibt es sehr viele verschiedene Lösungen, je nachdem wie viele Spielsteine du nutzt. Hast du alle 40 Herausforderungen geschafft, kannst du dir deine eigenen Kombinationen ausdenken!

2 Stockwerke



6 Spielsteine:

2 Ringe
4 Pentominos

46

Lösungen

3 Stockwerke



9 Spielsteine:

3 Ringe
6 Pentominos

4.588

Lösungen

4 Stockwerke



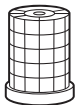
12 Spielsteine:

4 Ringe
8 Pentominos

27.176

Lösungen

5 Stockwerke



15 Spielsteine:

5 Ringe
10 Pentominos

12.328

Lösungen

Auf unserer Website findet du leere Vorlagen zum Herunterladen. Notiere dir am besten deine Kombinationen, damit du sie später nicht vergisst.

3- KOOPERATIVER MODUS - für 2 Personen

Im kooperativen Modus versucht ihr **gemeinsam**, möglichst viele Punkte zu sammeln.

Ihr bekommt Punkte für jedes Stockwerk ohne Lücken.

Ein lückenloses Stockwerk ist 1 Punkt wert. Schafft ihr es, dass das Stockwerk **direkt danach** auch ohne Lücken ist, gibt es dafür **1 Bonuspunkt**. Ist auch das Stockwerk direkt danach ohne Lücken, gibt es dafür **2 Bonuspunkte und so weiter**.



Beispiel: Ihr baut drei lückenlose Stockwerke direkt nacheinander. Das vierte Stockwerk hat eine Lücke, das letzte Stockwerk ist wieder ohne Lücke. Ihr bekommt also 1 Punkt + 2 Punkte + 3 Punkte + 0 Punkte + 1 Punkt. Insgesamt erhaltet ihr 7 Punkte für diesen Turm.

Ein perfekter Turm ist 15 Punkte wert: 1 Punkt + 2 Punkte + 3 Punkte + 4 Punkte + 5 Punkte.

Ihr seid nacheinander am Zug. In deinem Zug wählst du 1 der 15 Spielsteine und baust ihn in den Turm ein. Ringe schiebst du auf die Stange und Pentominos stapelst du außen um die Stange herum.

Du musst den Spielstein dabei immer von oben „herunterfallen“ lassen und darfst ihn anschließend falls nötig zur Seite bewegen, um Lücken zu füllen. Nachdem der Spielstein platziert wurde, kann er aber nicht mehr bewegt werden!

Ihr dürft euch absprechen, welche Spielsteine ihr am besten nutzt, bevor ihr euren Spielstein wählt.



BOUW JE EEN WEG NAAR DE TOP!

INTRODUCTIE

KATAMINO TOWER is een spel waarbij je logisch moet denken terwijl je een vast aantal stukken gebruikt om **een toren** van een bepaalde hoogte **te bouwen**.

Er zijn 15 unieke vormen in 2 categorieën: pentomino's en ringen. Elk van de 5 kleuren omvat 2 pentomino's en 1 ring.

Pentomino's zijn vormen die uit **5 blokken ①** bestaan.

De **ringen** worden over de **centrale kolom** geschoven en hebben **2 uitstekende blokken ②**.

INHOUD

10 pentomino's in 5 kleuren, 5 ringen in 5 kleuren, 1 voet, 40 Uitdagingskaarten voor experts, spelregels.

1- BEGINNER - voor 1 speler

Het speltype voor beginners is ontworpen om je door Katamino Tower te leiden terwijl de uitdaging geleidelijk toeneemt.

***Opmerking:** De 15 spelstukken zijn onderverdeeld in 5 sets van 3 blauwe, 3 gele, 3 groene, 3 rode, 3 roze stukken. Elke set bestaat uit 2 pentomino's en 1 centrale ring met dezelfde kleur.*

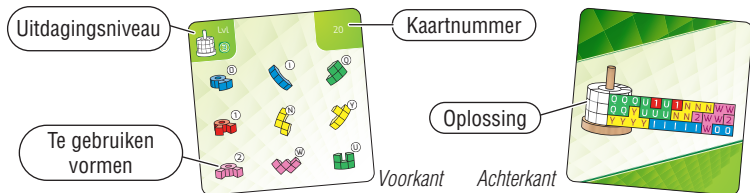
Gebruik eerst de gele en blauwe stukken (zie afbeelding ③) om een toren met 2 lagen te bouwen. Wanneer dit is gelukt, breek je de toren weer af, voeg je de 3 groene stukken toe en probeer je een toren met 3 lagen te bouwen. Volg de instructies en bouw torens met 4 of 5 lagen.

Afbeelding ③ laat zien welke kleuren je voor een Beginnerstoren moet gebruiken en hoeveel verschillende oplossingen er zijn.

2- EXPERT - voor 1 speler

Nu je wat meer ervaring hebt, ben je klaar voor een grotere uitdaging. Gebruik de 40 meegeleverde Uitdagingskaarten om een echte expert te worden. In het speltype voor experts **zijn de kleuren niet langer van belang**, in tegenstelling tot in het speltype voor beginners. De kaarten laten zien welke stukken je moet gebruiken en hoeveel lagen de toren moet hebben. De oplossing staat op de achterkant van de kaart. Je kunt de toren zo nodig aan de hand van de weergegeven letters en kleuren bouwen.

Opmerking: De pentomino's hebben letters op basis van hun vorm en de ringen hebben cijfers op basis van de afstand tussen de uitstekende blokken.



Je ziet hieronder dat er een enorm aantal mogelijke oplossingen kan zijn, afhankelijk van het aantal stukken. Nadat je de eerste 40 Uitdagingskaarten hebt voltooid, kun je je eigen combinaties proberen te ontdekken.

2 lagen



6 stukken:

2 ringen
4 pentomino's

46

oplossingen

3 lagen



9 stukken:

3 ringen
6 pentomino's

4.588

oplossingen

4 lagen



12 stukken:

4 ringen
8 pentomino's

27.176

oplossingen

5 lagen



15 stukken:

5 ringen
10 pentomino's

12.328

oplossingen

Op onze website kun je blanco sjablonen downloaden. Schrijf je eigen oplossingen op zodat je ze niet vergeet!

3- COÖPERATIEF - voor 2 spelers

In dit speltype moeten spelers **samenwerken** om een zo hoog mogelijke score te halen.

Je scoort punten voor elke voltooide laag.

Een voltooide laag (zonder gaten) levert 1 punt op. Als je **de volgende laag ook zonder gaten voltooit**, scoor je **1 extra bonuspunt**. Als je de laag direct daarboven ook voltooit, scoor je **2 extra bonuspunten, enz.**



Voorbeeld: Je voltooit 3 aaneengesloten lagen, laag 4 niet en laag 5 weer wel. Je scoort dan $1 \text{ punt} + 2 \text{ punten} + 3 \text{ punten} + 0 \text{ punten} + 1 \text{ punt}$ voor eindscore van 7 punten. Een perfecte toren zou 15 punten opleveren: $1 + 2 + 3 + 4 + 5 \text{ punten}$.

De spelers kiezen om de beurt een van de 15 stukken en plaatsen het in de toren. Speel de stukken zoals gebruikelijk: schuif de ringen over de kolom en plaats de pentomino's aan de buitenkant.

De stukken moeten vanaf de bovenkant "vallen" en mogen zijdelings worden verplaatst om de gaten in te vullen. Maar zodra een stuk is geplaatst, mag het niet meer worden verplaatst.

De spelers kunnen met elkaar overleggen voordat ze hun stukken kiezen.



¿ESTARÁS A LA ALTURA DEL DESAFÍO?

INTRODUCCIÓN

KATAMINO TOWER es un juego de lógica en el que tienes que **construir una torre** de una cierta altura usando un número determinado de piezas.

Hay 15 formas únicas divididas en 2 categorías: pentominós y aros. Cada uno de los cinco colores incluye 2 pentominós y 1 aro.

Un pentominó es una forma hecha de **cinco cubos** ❶.

Un aro es un **círculo central** que se desliza en la base con **dos cubos exteriores** a su alrededor ❷.

CONTENIDO

10 pentominós en 5 colores, 5 aros en 5 colores, 1 base de juego, 40 cartas de desafío Experto, reglas de juego.

1- MODO PRINCIPIANTE - para 1 jugador

El modo principiante está diseñado para guiarte a través de KATAMINO TOWER mientras aumenta gradualmente la dificultad del juego.

***Nota:** Las 15 piezas del juego se dividen en 5 conjuntos de 3 piezas azules, 3 amarillas, 3 verdes, 3 rojas y 3 rosas. Cada conjunto consiste en 2 pentominós y un aro central del mismo color.*

Empieza por construir una torre de dos niveles, usando las piezas amarillas y azules (consulta la imagen 3). Cuando hayas logrado esto, desmonta la torre, añade las tres piezas verdes e intenta hacer una torre de tres niveles. Sigue las instrucciones para hacer torres de cuatro y cinco niveles.

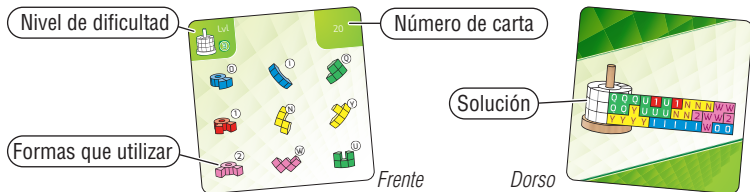
La imagen 3 te muestra qué colores utilizar para construir una torre en el modo principiante y te da el número de soluciones diferentes.

2- MODO EXPERTO - para 1 jugador

Ahora tienes la suficiente experiencia para intentar un desafío mayor.

Empieza por practicar con las 40 cartas de desafío Experto que se incluyen. En el modo Experto, **los colores ya no importan**, a diferencia de en el modo principiante. Las cartas te dirán qué piezas usar y cómo de altas deben ser las torres. La solución está en el dorso de la carta. Si es necesario, puedes construir la torre usando las letras y los colores que se muestran.

Nota: Se les han asignado letras a los pentominós relacionadas con su forma y se han numerado los aros de acuerdo con la distancia entre sus cubos exteriores.



Puedes ver abajo que hay un gran número de soluciones dependiendo de cuántas piezas utilices. Una vez hayas completado los primeros 40 desafíos, intenta encontrar algunas combinaciones por tu cuenta.

2 niveles



6 piezas

2 aros
4 pentominós

46

soluciones

3 niveles



9 piezas

3 aros
6 pentominós

4588

soluciones

4 niveles



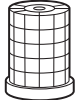
12 piezas

4 aros
8 pentominós

27 176

soluciones

5 niveles



15 piezas

5 aros
10 pentominós

12 328

soluciones

Puedes descargar gratis plantillas en blanco de nuestra página web. ¡Apunta las soluciones que encuentres para no olvidarlas!

3- MODO COOPERATIVO - para 2 jugadores

En este modo de juego, los jugadores deben **trabajar juntos** para obtener los máximos puntos posibles.

Cada nivel completado permite obtener puntos.

Un nivel completo (sin espacios) da 1 punto. **Si se completa el siguiente nivel**, dará **1 punto adicional**. En caso de completar también el siguiente nivel, dará **2 puntos adicionales, y así sucesivamente**.



***Ejemplo:** Si los jugadores completan 3 niveles seguidos, no completan el penúltimo nivel, pero acaban con un nivel completo, conseguirían: 1 punto + 2 puntos + 3 puntos + 0 puntos + 1 punto, lo que daría un total de 7 puntos.*

Una torre perfecta daría 15 puntos: 1 + 2 + 3 + 4 + 5 puntos.

Los jugadores eligen por turnos una de las 15 piezas y las ponen en juego. Se colocan las piezas como habitualmente, situando los aros alrededor del eje y los pentominós en el exterior.

Las piezas deben «caer» desde arriba y luego pueden moverse hacia los lados para rellenar los huecos. Sin embargo, una vez que una pieza se ha colocado, ya no se puede mover.

Los jugadores pueden ponerse de acuerdo sobre qué piezas colocar antes de elegir una.



ESTARÁS À ALTURA DO DESAFIO?

INTRODUÇÃO

KATAMINO TOWER é um jogo de lógica onde você precisa construir uma torre de certa altura usando um determinado número de peças.

Existem 15 formas únicas divididas em 2 categorias: pentaminós e anéis. Cada uma das 5 cores inclui 2 pentaminós e 1 anel.

Um pentaminó é uma forma composta de **5 cubinhos** ❶.

Um anel é um **círculo central** que desliza na base, com **dois cubos** no seu entorno ❷.

CONTEÚDO

10 pentaminós em 5 cores, 5 anéis em 5 cores, 1 jogo base, 40 cartas de desafios nível para Perito, regras.

1- MODO PRINCIPIANTE - 1 jogador

O modo principiante visa guiar você através das regras de KATAMINO TOWER enquanto a dificuldade aumenta aos poucos.

***Nota:** As 15 peças do jogo estão divididas em 5 conjuntos de 3 peças azuis, 3 amarelas, 3 verdes, 3 vermelhas e 3 rosas. Cada conjunto consiste em 2 pentaminós e 1 anel central da mesma cor.*

Comece construindo uma torre com dois níveis usando as peças amarelas e azuis (ver imagem 3). Quando terminar esta etapa, desmonte a torre e adicione as três peças verdes e tente criar uma torre com três níveis. Continue a seguir as instruções para as torres com quatro e cinco níveis.

A imagem 3 mostra quais cores utilizar para construir uma torre no Modo Princiante e indica também o total de soluções diferentes.

2- MODO PERITO - 1 jogador

Agora você já tem experiência suficiente para tentar um desafio maior.

Começa a praticar com as 40 cartas de desafios do Modo Perito.

No Modo Perito **as cores não importam** mais, ao contrário do Modo Princiante.

As cartas informam quais peças usar e a altura da torre.

A solução está no verso de cada carta. Se necessário você pode construir a torre usando as letras e cores mostradas.

Nota: Os pentaminós possuem letras que têm relação com suas formas, e os anéis possuem números de acordo com a distância entre seus cubos externos.

Nível de dificuldade



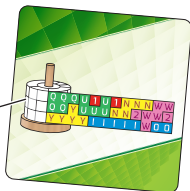
Número da carta

Formas para usar

Frente

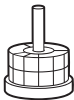
Solução

Verso



Você pode ver abaixo que existe um grande número de soluções, dependendo de quais peças você use. Uma vez que você tenha completado os 40 desafios do jogo, você pode criar outros desafios por sua conta.

2 níveis



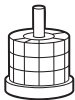
6 peças:

2 anéis
4 pentaminós

46

soluções

3 níveis



9 peças:

3 anéis
6 pentaminós

4.588

soluções

4 níveis



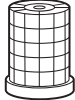
12 peças:

4 anéis
8 pentaminós

27.176

soluções

5 níveis



15 peças:

5 anéis
10 pentaminós

12.328

soluções

Você pode baixar modelos do nosso site. Anote as soluções que encontrar para que não esqueça!

3- MODO COOPERATIVO - 2 jogadores

Nesse modo os jogadores **trabalham em conjunto** para fazerem o máximo de pontos possível!

Vocês ganham pontos para cada nível completo.

Um nível completo (sem espaços) dá 1 ponto. **Se um outro nível for feito na sequência**, ganham mais **1 ponto como bônus**. No caso de completarem ainda mais um nível, **ganham mais 2 pontos de bônus**, e assim **sucessivamente**.



***Exemplo:** Vocês completam 3 níveis seguidos, não completam o penúltimo nível, mas acabam com um nível completo da mesma forma. Vocês ganham 1 ponto + 2 pontos + 3 pontos + 0 pontos + 1 ponto, o que dá um total de 7 pontos.*

Uma torre perfeita daria 15 pontos: $1 + 2 + 3 + 4 + 5$ pontos.

Os jogadores se revezam em turnos para escolher uma das 15 peças do jogo e a colocar em jogo. Jogue normalmente, colocando os anéis em torno do pilar e os pentaminós na parte externa.

As peças devem "cair" do topo e podem ser movidas de lado para preencher espaços vazios. Porém, uma peça jogada não pode ser mais movida para os lados.

Os jogadores podem conversar sobre quais peças jogar antes de escolher uma peça.



COSTRUISCI E RAGGIUNGI LA VITTORIA!

INTRODUZIONE

KATAMINO TOWER è un gioco di logica in cui devi **costruire una torre** di una certa altezza usando un determinato numero di pezzi.

Ci sono 15 forme uniche divise in 2 categorie: pentamini e anelli. Ognuno dei 5 colori include 2 pentamini e 1 anello.

Un pentamino è una forma composta da **5 cubi** ①.

Un anello è un **cerchio centrale** che scorre sulla base con **2 blocchi esterni** attorno a esso ②.

CONTENUTO

10 pentamini in 5 colori, 5 anelli in 5 colori, 1 base di gioco, 40 carte sfida Esperto, regolamento.

1 - MODALITÀ PRINCIPIANTE - per 1 giocatore

La modalità principiante è pensata per farti muovere i primi passi su KATAMINO TOWER aumentandone gradualmente la difficoltà.

***Attenzione:** i 15 pezzi del gioco sono divisi in 5 gruppi di 3 pezzi blu, 3 gialli, 3 verdi, 3 rossi e 3 rosa. Ogni gruppo è composto da 2 pentamini e 1 anello centrale dello stesso colore.*

Inizia a costruire una torre di due livelli, usando i pezzi gialli e blu (vedi immagine ③). Dopo averlo fatto, smonta la torre, aggiungi i tre pezzi verdi e cerca di costruire una torre di tre livelli. Continua a seguire le istruzioni per costruire le torri di quattro e cinque livelli.

L'immagine ③ indica quali colori usare per costruire una torre nella modalità Principiante e fornisce il numero totale di soluzioni differenti.

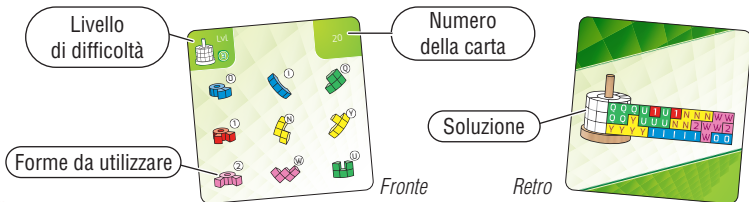
2- MODALITÀ ESPERTO - per 1 giocatore

Ora hai abbastanza esperienza per provare ad affrontare una sfida maggiore.

Inizia facendo pratica con le 40 carte Esperto fornite.

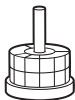
Nella modalità Esperto, **i colori non sono importanti**, a differenza della modalità Principiante. Le carte ti diranno quali pezzi usare e quanto dev'essere alta la torre. La soluzione è sul retro della carta. Se necessario, puoi costruire la torre usando le lettere e i colori mostrati.

Attenzione: ai pentamini sono state assegnate delle lettere legate alle loro forme e gli anelli sono stati numerati in base alla distanza tra i loro blocchi esterni.



Qui in basso puoi vedere che ci sono un gran numero di soluzioni in base a quanti pezzi utilizzi. Una volta completate le prime 40 sfide, prova a trovare altre combinazioni da solo.

2 livelli



6 pezzi:

2 anelli
4 pentamini

46

soluzioni

3 livelli



9 pezzi:

3 anelli
6 pentamini

4.588

soluzioni

4 livelli



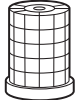
12 pezzi:

4 anelli
8 pentamini

27.176

soluzioni

5 livelli



15 pezzi:

5 anelli
10 pentamini

12.328

soluzioni

Puoi scaricare i modelli vuoti dal nostro sito. Annota le soluzioni che trovi per non scordartele!

3 - MODALITÀ COOPERATIVA - per 2 giocatori

In questa modalità di gioco, i giocatori devono **collaborare** per segnare più punti possibili.

Segni punti per ogni livello completato.

Un livello completato (senza nessun buco) ti fa segnare 1 punto. **Se anche il livello immediatamente successivo è completato**, ti fa segnare **1 punto bonus**. Se pure quello immediatamente successivo è completato, ti fa segnare **2 punti bonus** e così via.



Esempio: completi 3 livelli di fila, poi non completi il penultimo livello, però termini con un livello completato. Segni 1 punto + 2 punti + 3 punti + 0 punti + 1 punto per un totale di 7 punti.

Una torre perfetta ti fa segnare 15 punti: 1 + 2 + 3 + 4 + 5 punti.

A turno i giocatori scelgono uno dei 15 pezzi del gioco e lo posizionano. Gioca i pezzi come al solito, posizionando gli anelli intorno al pilastro e i pentamini sull'esterno.

I pezzi devono "cadere" dall'alto e poi vengono spostati lateralmente per riempire gli spazi. Tuttavia, una volta che i pezzi sono stati giocati, non possono essere più spostati.

I giocatori possono discutere su quali pezzi giocare prima di sceglierne uno.

גיל: +8, 1-2 שחקנים, 20 דקות.

עולים לגובה!

הקדמה

מגדל קטמינו הוא משחק היגיון שבו עליכם לבנות מגדל בגובה משתנה, בעזרת החלקים הנדרשים באתגר.

המשחק מכיל 15 חלקים בצורות ייחודיות מ-2 סוגים: פֶּנְטָמִינוֹס וטבעות. החלקים מופיעים ב-5 צבעים: 2 פנטמינוס וטבעת אחת מכל צבע.

פנטמינו הוא צורה המורכבת מ-5 קוביות **1**.

את הטבעות ניתן להשחיל על המוט המרכזי, ולכל אחת מהן מחוברים 2 חלקים שיוצאים ממנה **2**.

תכולה

10 פנטמינוס ב-5 צבעים, 5 טבעות ב-5 צבעים, בסיס משחק, 40 כרטיסי אתגר למומחים.

משחק בסיסי למתחילים: לשחקן יחיד

המשחק הבסיסי מיועד לעזור לכם להתחיל לשחק במגדל קטמינו ולהעלות את רמת הקושי בהדרגתיות.

שימו לב: 15 חלקי המשחק כוללים 5 סטים של 3 חלקים כחולים, 3 צהובים, 3 ירוקים, 3 אדומים ו-3 ורודים. כל סט מכיל 2 פנטמינוס וטבעת באותו צבע.

התחילו בבניית מגדל בן 2 קומות - השתמשו בחלקים הצהובים והכחולים. ראו איור 3. לאחר שהצלחתם, פרקו את המגדל, הוסיפו את החלקים הירוקים, ובנו מגדל חדש בן 3 קומות. המשיכו לבנות מגדלים בני 4 ו-5 קומות עם שני הצבעים הנוספים.

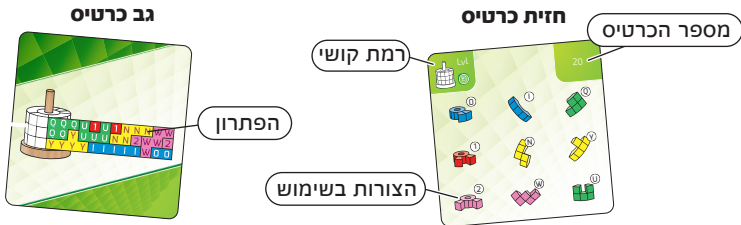
באיור 3 ניתן לראות אילו צבעים דרושים לכל מגדל במשחק הבסיסי למתחילים, ואת מספר הפתרונות האפשריים.

משחק למומחים: לשחקן יחיד

קעת צברתם כבר ניסיון ותוכלו לעמוד באתגרים הגדולים. התחילו לתרגל את 40 האתגרים על פי הכרטיסים שבמשחק. במשחק למומחים, שלא כמו במשחק הבסיסי, אין חשיבות לצבעים. בכרטיסים רשום באילו חלקים להשתמש ומה גובה המגדל הדרוש. בגב הכרטיס תמצאו פתרון. אם תרצו, תוכלו לבנות את המגדל תוך שימוש באותיות ובצבעים האלה.

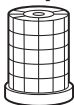
שימו לב: כל פנטמינו מסומן באות בהתאם לצורתו, וכל טבעת מסומנת במספרים על פי המרחק בין שני החלקים שיוצאים ממנה.

דוגמה לכרטיס אתגר:



לכל אתגר יש מספר עצום של פתרונות, על-פי כמות החלקים שבהם תשתמשו.

5 קומות



15 חלקים:
5 טבעות
10 פנטמינוס

12,328
פתרונות

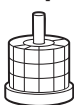
4 קומות



12 חלקים:
4 טבעות
8 פנטמינוס

27,176
פתרונות

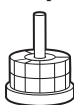
3 קומות



9 חלקים:
3 טבעות
6 פנטמינוס

4,588
פתרונות

2 קומות



6 חלקים:
2 טבעות
4 פנטמינוס

46
פתרונות

כאשר תשלימו את 40 האתגרים, נסו למצוא צירופים משלכם. ניתן להוריד תבניות ריקות של כרטיסים מהאתר שלנו. סמנו את הפתרונות שמצאתם כך שלא תשכחו אותם!

משחק שיתוף פעולה: ל-2 שחקנים

במשחק שיתוף הפעולה על השחקנים **לעבוד יחד** כדי לצבור את מספר הנקודות הגבוה ביותר.

צברו נקודות על כל קומה שתשלימו.

קומה שלמה (ללא מרווחים) תעניק לכם נקודה אחת. אם הקומה הבאה אחריה הושלמה גם היא, **תקבלו נקודת בונוס**. אם גם הקומה הבאה אחריה הושלמה, **תקבלו 2 נקודות בונוס**, וכך הלאה.



לדוגמה: השלמתם 3 קומות רצופות, הקומה הרביעית אינה שלמה, ואת החמישית הצלחתם להשלים.
תקבלו נקודה 1 + 2 נקודות + 3 נקודות + 0 נקודות + נקודה 1. ובסך הכול - 7 נקודות.
במגדל מושלם תצברו 15 נקודות: $1+2+3+4+5$ נקודות.

כל שחקן או שחקנית יבחר בתורם חלק אחד מבין 15 החלקים, ויוסיפו אותם למגדל: את הטבעות ישחילו סביב עמוד הבסיס, ואת הפנטמינוס סביבן.
על החלקים "ליפול" מלמעלה, ואז לזוז לצדדים, כדי להשלים את המרווחים.
אך לאחר שהוספתם אותם למגדל, אין להזיז אותם למיקום אחר.
השחקנים יכולים לדון ביניהם איזה חלק להוסיף לפני שבחרים בו.



NOUSE HAASTAVIIN KORKEUKSIIN!

JOHDANTO

KATAMINO TOWER on pulmapeli, jossa sinun täytyy **rakentaa** tietynkorkuinen **torni**, jossa on tietty määrä palikoita.

Palikoilla on 15 erilaista muotoa, joita on 2 eri tyyppiä: pentominoja ja renkaita. Värejä on 5 ja kussakin värissä on 2 pentominoa ja 1 rengas.

Pentomino on muoto, joka koostuu **5 kuutiosta** ①.

Rengas sisältää pelialustaan sujahtavan **keskuslenkin** sekä **2 kuutiota** sen ympärillä ②.

SISÄLTÖ

10 pentominoa 5 värissä, 5 rengasta 5 värissä, 1 pelialusta, 40 haastekorttia, säännöt.

1- HARJOITTELUTASO - 1 pelaajalle

Harjoittelutaso opettaa sinut pelaamaan KATAMINO TOWERia nostamalla vaikeustasoa vähitellen.

Huomaa: Pelin 15 palikkaa jakautuvat 5 settiin, joissa on 3 sinistä, 3 keltaista, 3 vihreää, 3 punaista ja 3 pinkkiä palikkaa. Jokaisessa setissä on 2 pentominoa ja 1 samanvärisen rengas.

Aloita rakentamalla kaksikerroksinen torni sinisistä ja keltaisista palikoista kuvan ③ mukaisesti. Kun onnistut siinä, pura torni, lisää 3 vihreää palikkaa ja yritä rakentaa kolmikerroksinen torni. Jatka samaan tapaan neljä- ja viisikerroksisiin torneihin.

Kuva ③ näyttää, millä väreillä tornia rakennetaan harjoittelutasolla. Se kertoo myös erilaisten ratkaisujen lukumäärän.

2- VAATIVA TASO - 1 pelaajalle

Nyt osaat jo tarpeeksi kokeillaksesi suurempia haasteita.

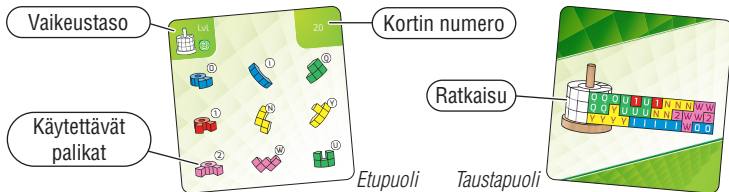
Ensimmäisellä pelikerralla ota käyttöön 40 haastekorttia.

Toisin kuin harjoittelutasolla, vaativalla tasolla **väreillä ei enää ole merkitystä**.

Kortit kertovat, mitä palikoita käytetään ja kuinka korkea tornin pitää olla.

Ratkaisu on kortin kääntöpuolella. Tarvittaessa voit rakentaa tornin ratkaisun näyttämien kirjainten ja värien avulla.

Huomaa: Pentominoille on annettu kirjaimet sen mukaan, mitä niiden muodot muistuttavat. Renkaille on annettu numerot sen mukaan, montako tyhjää paikkaa kuutioiden välissä on.



Alta näet, että ratkaisuja voi olla valtava määrä ja se riippuu käytettävien palikoiden määrästä. Kun olet ratkaissut kaikki 40 haastekorttia, yritä keksiä omia ratkaisuyhdistelmiä.

2 kerrosta



6 palikkaa:

2 rengasta
4 pentominoa

46

ratkaisua

3 kerrosta



9 palikkaa:

3 rengasta
6 pentominoa

4,588

ratkaisua

4 kerrosta



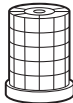
12 palikkaa:

4 rengasta
8 pentominoa

27,176

ratkaisua

5 kerrosta



15 palikkaa:

5 rengasta
10 pentominoa

12,328

ratkaisua

Voit ladata tyhjiä korttipohjia nettisivuiltamme, jos haluat kirjata löytämäsi ratkaisut muistiin.

3- YHTEISTYÖTASO - 2 pelaajalle

Tässä pelimuodossa pelaajat **yrittävät yhdessä** saada mahdollisimman paljon pisteitä.

Saatte pisteitä jokaisesta valmiista kerroksesta.

Valmis kerros (jossa ei ole aukkoja) antaa 1 pisteen. **Jos heti sen yläpuolella oleva kerros on myös valmis**, saatte siitä **1 bonuspisteen**. Jos seuraavakin kerros on valmis, saatte siitä **2 bonuspistettä**, jne.



Esimerkki: Saitte valmiiksi 3 peräkkäistä kerrosta. Toiseksiviimeinen kerros jäi kesken, mutta ylimmäinen tuli valmiiksi. Saatte siis 1 pisteen + 2 pistettä + 3 pistettä + 0 pistettä + 1 pisteen eli yhteensä 7 pistettä. Täydellinen torni tuottaisi yhteensä 15 pistettä: $1 + 2 + 3 + 4 + 5$ pistettä.

Pelaajat valitsevat vuorotellen yhden 15 palikasta ja pelaavat sen. Palikat asetetaan tavalliseen tapaan eli renkaat tolppaan ja pentominot sen ympärille.

Palikoiden pitää "pudota" ylhäältä ja sitten niitä voi liikuttaa sivusuunnassa aukkojen täyttämiseksi. Aiemmin pelattuja palikoita ei kuitenkaan saa enää siirtää.

Pelaajat voivat miettiä yhdessä, mikä palikka kannattaisi valita.

TAG UDFORDRINGEN OP!

INTRODUKTION

KATAMINO TOWER er et logikspil, hvor du skal **bygge et tårn** af en given højde ved hjælp af et bestemt antal brikker.

Der er 15 unikke figurer, der er inddelt i 2 kategorier: Pentominoes og ringe. Der er 2 pentominoes og 1 ring i hver af de 5 farver.

En pentomino er en figur, der består af **5 kuber ①**.

En ring har en **central ring**, der sættes ned over basen, med **2 fastgjorte kuber** på ydersiden **②**.

INDHOLD

10 pentominoes i 5 farver, 5 ringe i 5 farver, 1 base, 40 udfordringskort, regler.

1- BEGYNDERVARIANT - for 1 spiller

Med denne sværhedsgrad, som er for begyndere, vil du blive guidet igennem, hvordan du spiller KATAMINO TOWER, mens sværhedsgraden gradvist øges.

***Bemærk:** Spilleets 15 figurer er opdelt i 5 sæt af 3 blå, 3 gule, 3 grønne, 3 røde og 3 lyserøde figurer. Hvert sæt består af 2 pentominoes og 1 midterring i samme farve.*

Start med at bygge et tårn med 2 niveauer med de gule og de blå figurer, se billede ③. Når du har klaret dette, skal du skille tårnet ad igen, føje de grønne figurer til og forsøge at bygge tårnet med 3 niveauer. Følg instrukserne for at bygge tårne med fire og fem niveauer.

Billede ③ viser dig, hvilke farver du skal bruge for at bygge et tårn i begyndervarianten af spillet, og viser dig det samlede antal mulige løsninger.

2- EKSPERTVARIANT - for 1 spiller

Nu har du erfaring nok til at prøve noget mere udfordrende.

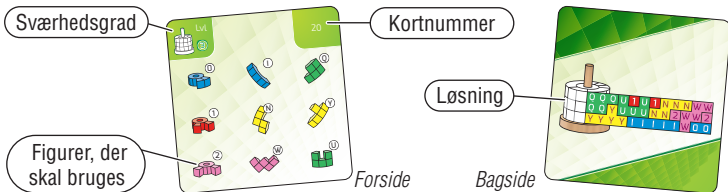
Start med at øve dig med de 40 udfordringskort, der følger med.

Når du spiller med sværhedsgraden ekspert, **spiller farverne ikke længere nogen rolle**, som de gør med sværhedsgraden begynder.

Kortene fortæller dig, hvilke figurer du skal bruge, og hvor højt tårnet skal være.

Løsningen findes bag på kortet. Hvis du ønsker det, kan du bygge tårnet ved hjælp af de viste bogstaver og farver.

Bemærk: Pentominoes har fået tildelt et bogstav, der er hentet fra figurens form, og ringene har fået tildelt et tal svarende til afstanden mellem kuberne på ydersiden.



Som du kan se herunder, kan der være et stort antal løsninger, afhængigt af hvor mange figurer du bruger. Når du har klaret de første 40 udfordringer, kan du prøve at finde nogle nye kombinationer.

2 niveauer



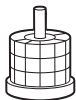
6 figurer:

2 ringe
4 pentominoes

46

løsninger

3 niveauer



9 figurer:

3 ringe
6 pentominoes

4,588

løsninger

4 niveauer



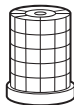
12 figurer:

4 ringe
8 pentominoes

27,176

løsninger

5 niveauer



15 figurer:

5 ringe
10 pentominoes

12,328

løsninger

Du kan hente tomme skabeloner fra vores hjemmeside. Notér de løsninger, som du finder, så du ikke glemmer dem!

3- SAMARBEJDSVARIANT - for 2 spillere

I denne variant af spillet skal I **samarbejde** for at få så mange point som muligt. I får point for hvert niveau, I har færdiggjort.

Et færdiggjort niveau (uden huller) giver jer 1 point. **Hvis niveauet umiddelbart efter dette også færdiggøres**, får I **1 bonuspoint**. Hvis niveauet efter dette også færdiggøres, giver dette jer **2 bonuspoint og så videre**.



Eksempel: I færdiggør 3 niveauer i træk, færdiggør ikke det næstsidste niveau, men færdiggør det sidste niveau. I får 1 point + 2 point + 3 point + 0 point + 1 point, hvilket giver jer i alt 7 point. Et perfekt tårn ville give jer 15 point: 1 + 2 + 3 + 4 + 5 point.

I skiftes til at vælge en af de 15 figurer, der skal bringes i spil. Spil figuren som normalt, hvor ringe placeres rundt om basen, og pentominoes på ydersiden.

Figurerne skal 'falde ned' oppefra og flyttes sidelæns for at fylde hullerne. Når en figur er blevet spillet, kan den ikke længere flyttes.

I må gerne snakke om, hvilke figurer I gerne vil spille, inden I træffer et valg.



TA UTFORDRINGEN!

INTRODUKSJON

KATAMINO TOWER er et logikkspill hvor du skal bygge et tårn til en viss høyde ved hjelp av et bestemt antall brikker.

Det er 15 unike former fordelt på 2 kategorier: pentaminoer og ringer. Alle de 5 fargene inkluderer 2 pentaminoer og 1 ring.

En pentamino er en form som består av **5 kuber ①**.

En ring har en **rund åpning i midten** som passer på stolpen på basen og **2 ytre blokker festet** på utsiden **②**.

INNHold

10 pentaminoer i 5 farger, 5 ringer i 5 farger, 1 spillbase, 40 utfordringskort for ekspertmodus og reglene.

1 - BEGYNNERMODUS - for 1 spiller

Begynnermodus er ment å hjelpe deg med å spille KATAMINO TOWER mens spillet blir gradvis vanskeligere.

Merk: Spilleets 15 brikker er delt i 5 sett: 3 blå, 3 gule, 3 grønne, 3 røde og 3 rosa. Hvert sett består av 2 pentaminoer og en sentralring med samme farge.

Start med å bygge et tårn med to nivåer ved hjelp av de gule og blå brikkene. Se bildet ③. Når du har klart dette, tar du brikkene i tårnet fra hverandre, legger til tre grønne brikker og forsøker å lage et tårn med tre nivåer. Fortsett som angitt i instruksjonene for å bygge tårn med fire og fem nivåer.

Bilde ③ viser hvilke farger du skal bruke til å bygge et tårn i begynnermodus, og forteller deg hvor mange forskjellige løsninger det finnes.

2 - EKSPERTMODUS - for 1 spiller

Nå har du nok erfaring til å prøve deg på en større utfordring.

Begynn med å øve med de 40 ekspertkortene.

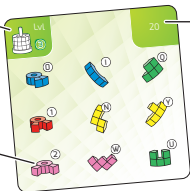
I ekspertmodus, i motsetning til i begynnermodus, **spiller fargene ikke lenger noen rolle.**

Kortene forteller deg hvilke brikker du skal bruke, og hvor høyt tårnet skal være.

Løsningen finner du på baksiden av kortet. Hvis nødvendig kan du bygge tårnet ved hjelp av bokstavene, tallene og fargene som vises der.

Merk: Pentaminoene er gitt bokstaver i henhold til hvilken form de har, mens ringene har fått numre i henhold til avstanden mellom de ytre blokkene.

Vanskelighetsgrad

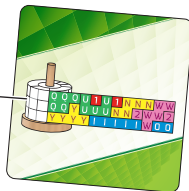


Kortnummer

Former som skal brukes

Forside

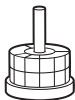
Løsning



Bakside

Under ser du at det kan være et stort antall mulige løsninger, avhengig av hvor mange brikker du bruker. Når du har klart de første 40 utfordringene, kan du finne på dine egne kombinasjoner.

2 nivåer



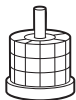
6 brikker:

2 ringer
4 pentaminoer

46

løsninger

3 nivåer



9 brikker:

3 ringer
6 pentaminoer

4588

løsninger

4 nivåer



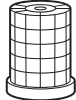
12 brikker:

4 ringer
8 pentaminoer

27 176

løsninger

5 nivåer



15 brikker:

5 ringer
10 pentaminoer

12 328

løsninger

Du kan laste ned blanke kortmaler fra nettstedet vårt. Skriv ned løsningene, slik at du ikke glemmer dem.

3 - SAMARBEIDSMODUS - for 2 spillere

I denne spillmodusen må spillerne **samarbeide** for å få så mange poeng som mulig.

Dere får poeng for hvert nivå dere fullfører.

Et fullført nivå (uten hull) gir 1 poeng. **Hvis det neste nivået også fullføres**, gis det **1 bonuspoeng**. Hvis det neste nivået etter det også fullføres, gis det **2 bonuspoeng** og så videre.



***Eksempel:** Dere fullførte 3 nivåer på rad, men klarte ikke det nest siste nivået. Deretter fullfører dere det siste nivået. Dere får 1 poeng + 2 poeng + 3 poeng + 0 poeng + 1 poeng, totalt 7 poeng. Et perfekt tårn gir 15 poeng: 1 + 2 + 3 + 4 + 5 poeng.*

Spillerne bytter på å velge én av de 15 brikkene og sette den i spill. Spill brikkene som vanlig, med ringene på stolpen og pentaminoene på utsiden. Brikken må «falle» fra toppen og kan så flyttes sidelengs for å fylle mellomrommene. Når brikken er spilt, kan den ikke lenger flyttes. Spillerne kan diskutere hvilken brikke de skal spille.

ANTA UTMANINGEN!

INLEDNING

KATAMINO TOWER är ett logikspel där det gäller att bygga ett torn till en viss höjd med ett visst antal bitar.

Det finns sammanlagt 15 bitar i 5 färger indelade i 2 typer: pentominer och ringar – 2 pentominer och 1 ring av varje färg.

En pentomino är uppbyggd av **5 likstora block ①**.

En ring är en cirkel med ett **hål i mitten** som träs över sockelns spindel samt **2 block** runt cirkelns utsida **②**.

INNEHÅLL

10 pentominer i 5 färger, 5 ringar i 5 färger, 1 sockel, 40 expertutmaningskort, spelregler.

1 - NYBÖRJARLÄGE – för 1 spelare

Nybörjarläget är utformat för att lära dig grunderna i KATAMINO TOWER allteftersom svårighetsgraden ökar.

***Obs:** Spelets 15 bitar är indelade i fem uppsättningar om vardera 3 blå, 3 gula, 3 gröna, 3 röda och 3 rosa bitar. Varje uppsättning innehåller 2 pentominer och 1 ring av samma färg.*

Börja med att bygga ett torn med två nivåer av de gula och de blå bitarna, se bild ③. När du har klarat av uppgiften plockar du isär tornet, lägger till de gröna bitarna och försöker bygga ett torn med tre nivåer. Fortsätt att följa anvisningarna för torn med fyra och fem nivåer.

Bild ③ visar vilka färger du ska bygga med samt hur många lösningar det finns på respektive nivå i nybörjarläget.

2. EXPERTLÄGE – för 1 spelare

När du är redo för en större utmaning är det dags för expertläget.

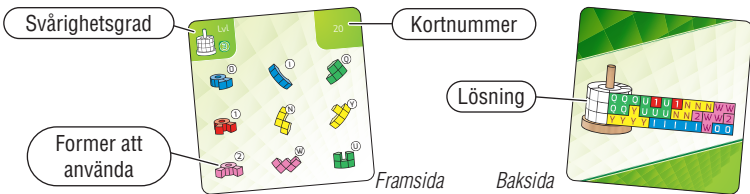
Börja med att öva på de medföljande 40 expertutmaningskorten.

I expertläget **har färgerna inte längre någon betydelse.**

Korten talar om vilka bitar du ska använda och hur högt tornet ska vara.

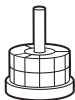
Lösningen finns på kortet baksida. Vid behov kan du bygga tornet efter de bokstäver och färger som visas.

Obs: Pentominerna är märkta med bokstäver efter respektive form och ringarna är numrerade efter avståndet mellan blocken på ringens utsida.



Som diagrammen nedan visar finns det en enorm mängd olika lösningar, beroende på hur många bitar du spelar med. När du har klarat de 40 första utmaningarna kan du fortsätta att hitta på egna kombinationer.

2 nivåer



6 bitar:

2 ringar
4 pentominer

46
lösningar

3 nivåer



9 bitar:

3 ringar
6 pentominer

4588
lösningar

4 nivåer

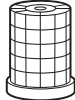


12 bitar:

4 ringar
8 pentominer

27 176
lösningar

5 nivåer



15 bitar:

5 ringar
10 pentominer

12 328
lösningar

Tomma mallar för egna kort finns att hämta på vår webbplats. Kom ihåg att även anteckna lösningarna så att du inte glömmet dem!

3. SAMARBETSLÄGE – för 2 spelare

I den här spelvarianten ska ni **samarbeta** för att få ihop så många poäng som möjligt.

Ni får poäng för varje komplett nivå.

En komplett nivå (utan några hål) ger 1 poäng. **Om nästa nivå också är komplett** får ni dessutom **1 bonuspoäng**. Om även nästa nivå är komplett får ni **2 bonuspoäng och så vidare**.



Exempel: Ni har byggt 3 helt kompletta nivåer i följd, nästa nivå innehåller ett par hål, men den sista nivån är återigen helt komplett. Ni får 1 poäng + 2 poäng + 3 poäng + 0 poäng + 1 poäng – sammanlagt 7 poäng. Ett perfekt torn ger 15 poäng: 1 + 2 + 3 + 4 + 5 poäng.

Ni turas om att välja en av de 15 bitarna och lägga till den i tornet precis som vanligt: ringar träas på spindeln och pentominerna läggs till runtom. Varje bit måste "träas" på tornet ovanifrån, men får flyttas i sidled för att fylla tomrum. När en bit väl sitter på plats får den inte längre flyttas. Ni får diskutera sinsemellan vilken bit ni vill spela inför varje nytt drag.



ZGRADI SVOJO POT DO USPEHA!

PREDSTAVITEV

KATAMINO TOWER je igra logike, pri kateri skušamo z uporabo gradnikov **zgraditi stolp** določene višine.

V igri je 15 edinstvenih gradnikov, ki so razdeljeni v dve kategoriji: pentomine in obroči. Po 2 pentomini in 1 obroč so v vsaki od 5 barv v igri.

Pentomina je gradnik, sestavljen iz **5 kock ①**.

Obroč ima **sredinski krog**, ki ga poveznemo na bazo, ter **2 zunanji kocki** na njem **②**.

VSEBINA

10 pentomin v 5 barvah, 5 obročev v 5 barvah, 1 igralna baza, 40 kart z izzivi, pravila.

1 - ZAČETNIŠKI NAČIN - za 1 igralca

Začetniški način vas bo vodil skozi pravila igranja igre KATAMINO TOWER, pri tem pa se bo postopno zviševala težavnost.

Pozor: 15 gradnikov je razdeljenih v 5 setov s po 3 modrimi, 3 rumenimi, 3 zelenimi, 3 rdečimi in 3 roza gradniki. Vsak set sestoji iz 2 pentomin in 1 obroča v isti barvi.

Prični z grajenjem stolpa z dvema nivojema, pri tem pa uporabi le rumene in modre gradnike (glej sliko 3). Ko ti to uspe, stolp razdri, dodaj vse 3 zelene gradnike, in zgradi nov stolp s tremi nivoji. Nadaljuj še s stolpoma s štirimi in petimi nivoji.

Slika 3 prikazuje, katere barve uporabi pri grajenju določenih stolpov v začetniškem načinu. Vidiš lahko tudi število možnih rešitev.

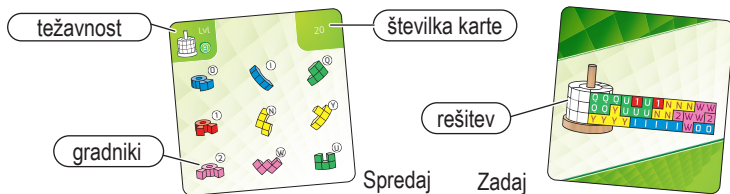
— 2 - POZNAVALSKI NAČIN - za 1 igralca —

Zdaj imaš dovolj izkušenj za večji izziv.

Iz škatle vzami 40 kart z izzivi.

Za razliko od začetniškega, v poznavalskem načinu **barve ne igrajo vloge**. Karte ti povedo, katere gradnike uporabi in kako visok stolp moraš zgraditi. Rešitev je vedno na hrbtni strani karte. Če obupaš in potrebuješ pomoč, lahko zgradiš stolp tako, da slediš barvam in črkam narisanim na rešitvi.

Pozor: pentomine so označene s črkami, ki spominjajo na njihove oblike, obroči pa so označeni s številkami, ki ustrezajo številu praznih polj med njihovima zunanjima kockama.



Spreдай

Zadaj

Kot vidiš spodaj, je za posamezne izzive lahko mogočih ogromno rešitev - odvisno od števila gradnikov, ki jih uporabljaš. Ko enkrat končaš vseh 40 izzivov, poizkusi najti tudi kakšno svojo kombinacijo.

2 nivoja



6 gradnikov:

2 obroča
4 pentomine

46

rešitev

3 nivoji



9 gradnikov:

3 obroči
6 pentomin

4588

rešitev

4 nivoji



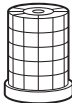
12 gradnikov:

4 obroči
8 pentomin

27176

rešitev

5 nivojev



15 gradnikov:

5 obročev
10 pentomin

12328

rešitev

Na naši spletni strani lahko najdeš prazne zasnove za karte. Zabeleži rešitve, ki jih najdeš, da jih ne pozabiš!

3 - SODELOVALNI NAČIN - za 2 igralca

V tem načinu morata igralca **sodelovati** in nabrati kar največ točk.

Za vsak dokončan nivo prejmeta točke.

Povsem končan nivo (brez lukenj) prinaša 1 točko. **Če je povsem končan tudi nivo direktno nad njim**, prinaša še **1 dodatno točko**. Če je povsem končan tudi še en nivo višje, prinaša še **1 dodatno točko** in tako naprej.



Primer: *Povsem uspeša zgraditi prve tri nivoje, nato vama predzadnjega ne uspe dokončati, povsem pa uspeša zgraditi zadnji nivo. Prejela sta 1 (prvi nivo) + 2 + 2 + 0 + 1 (zadnji nivo) torej skupno 7.*

Popolno zgrajen stolp je vreden 15 točk: 1 + 2 + 3 + 4 + 5.

Igralca izmenično izbirata gradnike in jih vstavljata v stolp. Gradnika vstavljata kot običajno, obroče na bazo, pentomine pa na zunanjo stran stolpa.

Pri vstavljanju gradnikov si predstavljajta, da ti "padajo" z vrha in se lahko nato zadržajo vstran da zapolnijo vrzeli. A pozor, ko je gradnik enkrat vstavljen, se ga kasneje ne sme več premakniti.

Igralca se lahko pred postavitvijo gradnika posvetujeta.

KATAMINO TOWER

JP

4段階の高さ(難易度)の3Dタワーを攻略せよ!

はじめに

カタミノ・タワーは、高さ(難易度)4段階の立体パズルに挑戦できるロジック・ゲームです。

全部で15個の固有のブロックは、ペントミノとリングに分けられます。5色のブロックは、それぞれペントミノ2個とリング1個で構成されます。

ペントミノは、5個のキューブを辺で繋いだ形状の外周用のブロックです ①。

リングは、空洞が台座におさまる内周用ブロックで外側に2ブロック分が連結しています ②。

内容物

5色のペントミノ10個、5色のリング5個、台座1個、40問のチャレンジカード、ルールブック。

1- ビギナー・モード(1人用)

ビギナー・モードは、徐々に難易度を上げながらカタミノタワーにチャレンジできるように設計されています。

Note: この15個のブロックは、青色、黄色、緑色、赤色、ピンク色のブロックがそれぞれ3個ずつの5セットになっています。各セットは、ペントミノ2個とリング1個の内訳です。

はじめにレベル1(2段を構成)を黄色と青色のブロックを使ってチャレンジしましょう(③参照)。レベル1のチャレンジが完成したら、再度タワーを分解し、今度は緑色のブロックを加え、レベル2(3段を構成)にチャレンジしましょう。続けてレベル3(4段を構成)、レベル4(5段を構成)と難易度を上げていきます。

③の図が示すようにビギナーモードでは各レベルのチャレンジに使うブロックの色が指定されています。また解答パターン数も記載されています。

2- エキスパートモード (1人用)

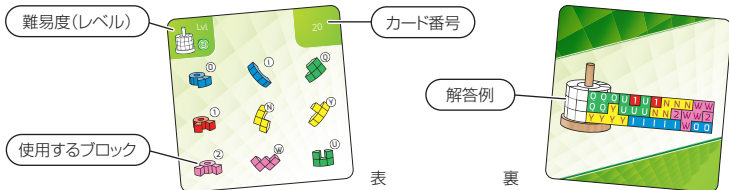
ビギナーモードを完了したあなたは、より高いレベルに挑戦する準備が万全です。エキスパートカードを使って、40個の問題にチャレンジしましょう。

このエキスパートモードでは、ビギナーモードと異なりブロックの色は関係ありません。

このカードには、このチャレンジで使うブロックとチャレンジするレベル(タワーの高さ)が記載されています。

解答例がカードの裏面にブロックの色と記号で書かれていますので、必要に応じて参考にしてください。

Note: ペントミノは固有のブロックに振られた記号(アルファベット)で示され、リングは外周ブロックに突出する場所に記号(数字)で示されています。



下図のように解答パターンは合計で44,138パターンもあります。40問のチャレンジを達成したら違う解答パターンを見つけて終わりなき脳トレの旅をお楽しみください。

レベル2



ブロック6個：
2リング
4ペントミノ

解答
46パターン

レベル3



ブロック9個：
3リング
6ペントミノ

解答
4,588パターン

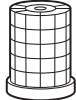
レベル4



ブロック12個：
4リング
8ペントミノ

解答
27,176パターン

レベル5



ブロック15個：
5リング
10ペントミノ

解答
12,328パターン

カードのテンプレートをダウンロードできます。自分で攻略したチャレンジの解答パターンを記録しておきましょう。何パターン見つけられるかな？

3- 協力モード (2人用)

この協力モードでは、できるだけ多くの得点を得ることができるよう2人で力(知力)を合わせて協業します。

得点は、各レベル(段・高さ)を完成させるとその都度付与されます。

レベル(段・高さ)を完成させると(隙間がない状態)1ポイントを獲得します。その後のレベルを完成させるとボーナスポイントとして1ポイントが加算されます。更にその後のレベルを完成させると、2ボーナスポイントが加算されます。その後も同様です。



例:3段(高さ)を完成させ、最後から2つ目のレベルが完成しなかった場合(4段目のみ隙間があった)、得点は1ポイント+2ポイント+3ポイント+0ポイント+1ポイント=7ポイントの獲得になります。全てのレベルを完成させた総合ポイントは、15ポイントになります(1 + 2 + 3 + 4 + 5 ポイント)。

プレイヤーは順番に15ブロックから使うブロックを1つ選んでタワーに乗せます。リングは台座センター(内周)に、pentミノは外周ピースとして使用します。

ブロックは上から“落下”させ横にスライドして隙間を埋めることができます。ただし、一度置いたブロックは移動できません。

プレイヤー同士は、ブロックを選ぶ際に相談することができます。

НАМЕРИ ПЪТЯ КЪМ ПОБЕДАТА!

ВЪВЕДЕНИЕ

KATAMINO TOWER е логическа игра, в която трябва да построите кула на определена височина с определен брой елементи.

Има 15 уникални форми на елементите, които се разделят на 2 категории: Пентомино и пръстени. Всеки от 5-те цвята включва по 2 пентомино и 1 пръстен.

Пентомино е форма, която се състои от **5 кубчета ①**.

Пръстените имат един кръг в средата, който може да се приплъзне в средата и две външни блокчета около него **②**.

СЪДЪРЖАНИЕ

10 пентомино в 5 цвята, 5 пръстена в 5 цвята, постелка за игра, 40 Експерт карти с предизвикателства, инструкции.

1- НИВО НАЧИНАЕЩИ- за 1 играч

Нивото за начинаещи е създадено да ви запознае с играта KATAMINO TOWER като постепенно увеличава трудността.

Забележка: В играта има 15 елемента, които са разделени в 5 цвята: по 3 сини, 3 жълти, 3 зелени, 3 червени и 3 розови. От всеки цвят има по 2 пентомино и по един среден пръстен.

За начало направете кула на две нива с жълти и сини елементи, виж илюстрация 3. След като я направите, отделете елементите, добавете трите зелени елемента и опитайте да построите кула на три нива. Продължете да следвате инструкциите, за да построите кули от четири и пет нива.

Илюстрация 3 показва кои цветове да използвате, за да построите различни кули за ниво Начинаещи и ви дава общия брой възможни решения.

2- НИВО ЕКСПЕРТ - за 1 играч

Вече имате достатъчно опит, за да опитате с по-трудни предизвикателства.

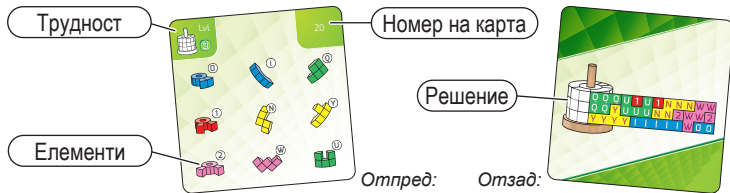
Започнете като стартирате с 40-те Експерт карти от комплекта.

За разлика от ниво Начинаещи, при ниво **Експерт**, цветовете са без значение.

Картите описват кои елементи трябва да се използват и колко висока кула трябва да построите.

На гърба на всяка карта е предложено решение. Можете да използвате буквите и цветовете, които са описани.

Забележка: Буквите на пентамино са съобразени с формата им, докато пръстените са номерирани според това колко са отдалечени от блокчетата.



По-долу можете да видите, че в зависимост от броя елементи, решенията може да са изключително много. След като приключите с 40-те предизвикателства от картите, може да опитате с ваши комбинации.

Ниво 2



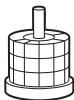
6 елемента:

2 пръстена
4 пентомино

46

решения

Ниво 3



9 елемента:

3 пръстена
6 пентомино

4 588

решения

Ниво 4



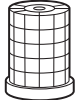
12 елемента:

4 пръстена
8 пентомино

27 176

решения

Ниво 5



15 елемента:

5 пръстена
10 пентомино

12 328

решения

Можете да свалите празни бланки на карти от нашия уебсайт. Описвайте си решенията, за да не ги забравите!

3- КООПЕРАТИВНО НИВО - за 2 играчи

В това ниво участниците трябва да играят заедно, за да спечелят колкото е възможно повече точки.

Печелите точки за всяко завършено ниво.

Завършено ниво (без никакви празнини) ви дава 1 точка. Ако решите **последващото ниво** печелите още **1 бонус точка**. Ако завършите и **последващото ниво**, печелите **2 бонус точки** и т.н.



Пример: Ако завършите 3 последователни нива, с последващото не се справите, но завършите изцяло нивото, ще спечелите: 1 точка + 2 точки + 3 точки + 0 точки + 1 точка, което ви дава общо 7 точки. Перфектно завършена кула ще ви даде общо 15 точки: $1 + 2 + 3 + 4 + 5$ точки.

Участниците се редуват и избират един от 15-те елемента, с който играят. Елементите се изпълват както обикновено, като пръстените се поставят около пръчката, а пентамино се редят от външната страна.

Елементите трябва да "се спускат" отгоре и след това да се изместват, за да запълват празни пространства. Обърнете внимание, че веднъж игран елемента, не може повече да се премества.

Участниците имат право да се уговорят с кой елемент ще играят и как.



ПОСТРОЙТЕ СВОЙ ПУТЬ К ПОБЕДЕ!

ВВЕДЕНИЕ:

Katamino Tower — игра на логику, в которой вам предстоит **построить башню** определённой высоты, используя для этого набор фигур.

15 фигур уникальной формы разделены на 2 типа: пентамино и кольца. Среди фигур есть 2 пентамино и 1 кольцо каждого из 5 цветов.

Пентамино — фигура, состоящая из **5 блоков 1**.

Кольцо состоит из **центральной круглой части**, которой оно надевается на основание, и **2 блоков** вокруг неё **2**.

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ:

10 пентамино (по 2 каждого из 5 цветов), 5 колец (по 1 каждого из 5 цветов), 1 основание, 40 карт (используются в варианте игры Для экспертов), правила игры.

1- СТАНДАРТНЫЙ ВАРИАНТ ИГРЫ - для 1 игрока

Стандартный вариант предназначен для того, чтобы вы познакомились с Katamino Tower. В этом варианте сложность головоломок постепенно повышается.

***Примечание:** 15 фигур в игре разделены на 5 наборов: синие, жёлтые, зелёные, красные и розовые. Каждый набор включает в себя 2 пентамино и 1 кольцо.*

Начните с построения двухуровневой башни, используя жёлтые и синие фигуры, смотрите рисунок 3. Когда вы с этим справитесь, разберите её, добавьте к использованным ранее фигурам 3 зелёных и постарайтесь построить из них трёхуровневую башню. Затем, добавив красные и розовые фигуры, постройте башни из 4 и 5 уровней соответственно.

На рисунке 3 показано, фигуры каких цветов нужно использовать для строительства башен с разным количеством уровней в Стандартном варианте игры, и указано число возможных решений для башни каждой высоты.

2- ВАРИАНТ ИГРЫ ДЛЯ ЭКСПЕРТОВ - для 1 игрока

Теперь вы достаточно опытный игрок в Katamino Tower. Самое время попробовать головоломки посложнее!

К игре прилагаются 40 карт. Сначала постарайтесь справиться с головоломками на них.

В отличие от Стандартного варианта игры, в варианте Для экспертов цвета фигур не имеют значения.

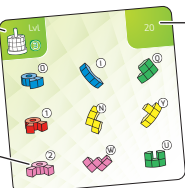
На каждой карте указано, какой высоты башню вам нужно построить и какие фигуры следует для этого использовать.

На обратной стороне каждой карты изображено решение головоломки. Если потребуется, вы можете построить башню, ориентируясь на буквы, цифры и цвета, указанные на картах.

Примечание: буквы пентамино относятся к их формам, а цифры колец обозначают расстояние между их блоками.

уровень сложности головоломки

фигуры, используемые в этой головоломке

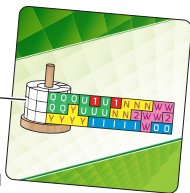


номер карты

решение головоломки

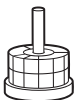
Лицо:

Обратная сторона:



В таблице ниже видно, что одну и ту же головоломку можно решить множеством способов. При этом с увеличением числа фигур растёт и количество возможных решений. Когда вы справитесь с первыми 40 головоломками, попробуйте найти другие решения самостоятельно.

2 уровня



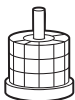
6 фигур:

2 кольца
4 пентамино

46

решений

3 уровня



9 фигур:

3 кольца
6 пентамино

4 588

решений

4 уровня



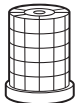
12 фигур:

4 кольца
8 пентамино

27 176

решений

5 уровней



15 фигур:

5 колец
10 пентамино

12 328

решений

Вы можете скачать шаблоны карт с нашего сайта. Записывайте на них найденные вами решения, чтобы не забыть их

— 3- КООПЕРАТИВНЫЙ ВАРИАНТ ИГРЫ - для 2 игроков —

В этом варианте игроки должны действовать сообща, чтобы набрать как можно больше победных очков.

Вы получаете очки за каждый завершённый уровень башни.

Если вы смогли закончить уровень (без пустот), получите 1 победное очко. **Если вы сразу смогли завершить следующий за ним уровень, вы получаете 1 дополнительное очко (всего 2 очка за этот уровень).** Если и третий уровень успешно завершён, вы получаете сразу 2 дополнительных очка (всего 3 очка за этот уровень) и так далее.



Пример: вы заканчиваете 3 уровня подряд, но не справляетесь с предпоследним, зато завершаете последний. Так, вы зарабатываете $1 + 2 + 3 + 0 + 1$, то есть 7 победных очков.

Идеально собранная башня принесла бы вам 15 победных очков: $1 + 2 + 3 + 4 + 5$.

Игроки ходят по очереди. В свой ход выберите одну из 15 фигур и установите её на основание. Размещайте фигуры как обычно: кольца надевайте на центральный столбик основания, а пентамино располагайте вокруг него.

Опускайте фигуры по центральному столбику и перемещайте их в стороны, заполняя пустоты. Но как только вы установили фигуру на какое-то место, её уже нельзя двигать.

Игроки могут обсуждать, какие фигуры размещать, до начала хода.

كونوا على قدر مستوى التّحدّي!

مقدّمة

برج كاتامينو هي لعبة منطق تتطلّب بناء برج على ارتفاع متغيّر وفق عدد محدّد من القطع. كلّ شكل من الأشكال الـ ١٥ فريد من نوعه و تنقسم الأشكال إلى فئتين: البنتامينو والحلقات. يصرّف كلّ لون من الألوان الخمسة في اللعبة ٢ بنتامينو وحلقة واحدة. البنتامينو هو شكل يغطّي ٥ مسافات على اللوحة ①. الحلقة مؤلّفة من دائرة مركزيّة تنزلق على طول محور القاعدة ومن مكعبين خارجيين ②.

المحتويات

١٠ بنتامينو مقسّمة إلى ٥ ألوان. ٥ حلقات مقسّمة إلى ٥ ألوان، قاعدة اللعبة، ٤٠ بطاقة تحديّ، قواعد اللّعب.

١- نمط المبتدئين - للاعب واحد

يهدف هذا التّمط إلى متابعة اللّعب المبتدئ في استكشاف لعبة برج كاتامينو مع زيادة الصّعوبة تدريجيّاً.

ملاحظة: تتوزّع القطع الـ ١٥ من اللعبة على ٥ مجموعات مؤلّفة من ٣ قطع زرقاء، ٣ قطع صفراء، ٣ قطع خضراء، ٣ قطع حمراء و ٣ قطع زهرية. تتألّف كلّ مجموعة من ٢ بنتامينو وحلقة مركزيّة واحدة من نفس اللون.

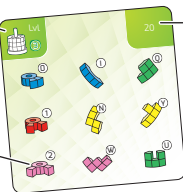
ابدأ ببناء برج من مستويين مستخدماً القطع الصفراء والزرقاء كما هو موضح في الصورة 3. بمجرد أن تنجز بناء البرج، عليك تفكيكه، وإضافة القطع الخضراء الثلاثة وأن تحاول بناء برج من ثلاث مستويات. ثم اتبع التعليمات الخاصّة بالأبراج ذات المستويين 4 و 5 .
تُظهر الصورة 3 الألوان التي يجب استخدامها بهدف بناء البرج وفق نمط المبتدئين، والعدد الكامل للحلول المختلفة.

٢- نمط التحدّي الأصعب - للاعب واحد

ما إن تصبحوا خبراء في اللعبة، ستمكّنون من الانتقال إلى التحدّي الأصعب. في البدء، ستمكّن من التدرّب بفضل بطاقات التحدّي الـ٤ المتوقّرة مع اللعبة. على عكس نمط المبتدئين، لا أهميّة للألوان في نمط التحدّي الأصعب. فإنّ البطاقات تُحدّد أيّ قطع يجب استخدامها بالإضافة إلى ارتفاع البرج. إنّ الحلّ موجود خلف البطاقة. عند الحاجة، يمكنكم إعادة بناء البرج مستعينين بالمعلومات التي توقّرها الأحرف والألوان.

ملاحظة: سُمّيت البنّامينو بأحرفٍ توحى بشكلها كما سُمّيت الحلقات بأرقام تدلّ على التباعد بين مكعبها الخارجيين.

درجة الصّعبوة



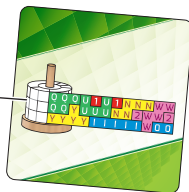
رقم البطاقة

أشكال للاستخدام

وجه

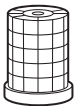
حلّ

قفا



كما هو مشار إليه أدناه، يوجد فعلياً عددٌ كبير من الحلول حسب عدد القطع المستخدمة. عند إنجاز التّحدّيات الـ ٤ الأولى، حاولوا إيجاد التّركيبات الخاصّة بكم.

٥ مستويات



١٥ قطع

٥ حلقات

١٠ بنتامينو

حلّ ١٣٣٢٨

٤ مستويات



١٢ قطع

٤ حلقات

٨ بنتامينو

حلّ ٢٧١٧٦

٣ مستويات



٩ قطع

٣ حلقات

٦ بنتامينو

حلّ ٤٥٨٨

مستويان



٦ قطع

٢ حلقات

٤ بنتامينو

حلّ ٤٦

توفّر بطاقات فارغة للتّحميل المجانيّ عبر موقعنا على الانترنت. يمكنكم تدوين الحلول التي وجدتها عليها كي تبقى متاحة لكم في أيّ وقت!

٣- نمط التّعاون - للاعبان

في نمط اللّعب هذا، على اللّاعبين العمل سويّاً لتسجيل العدد الأكبر من النّقاط.

كلّ مستوى مبنيّ بالكامل يمكّنك من تسجيل نقاط.

المستوى الكامل (بدون فراغ) يربّح نقطة واحدة. إذا تمكّن اللّاعبون من بناء عدّة مستويات كاملة متتالية، يسجّلون نقاطاً إضافية: نقطة إضافية لكلّ مستوى مكتمل على التّوالي.



مثلاً: في هذا المثل، تتوالى ثلاث مستويات مكتملة، ثم يتم إدخال مستوى غير مكتمل قبل آخر مستوى كامل. فيربح اللاعب نقطة + نقطتين + ٣ نقاط + ٠ نقطة + نقطة ... ليصبح المجموع ٧ نقاط.
يربح البرج المثالي ١٥ نقطة: ١ + ٢ + ٣ + ٤ + ٥.

يتناوب اللاعبون في اختيار واحدة من قطع اللّعب الـ ١٥ ويلعبون بها. كالمعتاد، توضع الحلقات حول العمود الأساسي، في حين إنّ قطع البنتامينو توضع على الجوانب.
تزلق القطع من الأعلى فيمكن تحريكها جانبياً لملء الفراغات. ولكن، ما إن تُثبّت القطع في مكانها، لن يعد بالإمكان إزاحتها.
يمكن للاعبين التّشاور قبل اختيار القطعة التي سيلعبونها.

OPIS GRY

KATAMINO TOWER to gra logiczna, w której musisz **zbudować wieżę** o wyznaczonej wysokości przy użyciu określonej liczby elementów.

Dostępnych jest 15 unikatowych klocków podzielonych na dwie grupy: pentaminy i pierścienie. Każdy z pięciu kolorów klocków zawiera 2 pentaminy i 1 pierścień.

Pentaminy to figury złożone z **pięciu sześciątów** (patrz rysunek ①).

Pierścienie mają w środku otwór, który wsuwa się na podstawę wieży, **oraz dwa zewnętrzne bloki** (patrz rysunek ②).

ZAWARTOŚĆ

10 pentaminów w 5-ciu kolorach, 5 pierścieni w 5-ciu kolorach, 1 podstawa wieży, 40 kart wyzwań dla zaawansowanych graczy, instrukcja do gry.

1-TRYB DLA POCZĄTKUJĄCYCH – dla 1 gracza

Tryb dla początkujących poprowadzi cię przez grę Katamino Tower, stopniowo zwiększając poziom trudności.

***Uwaga:** 15 elementów gry tworzy łącznie pięć zestawów w różnych kolorach (niebieski, żółty, zielony, czerwony i różowy). Każdy zestaw składa się z trzech klocków: 2. pentaminów i 1. centralnego pierścienia w tym samym kolorze.*

Zaczynij od zbudowania dwupoziomowej wieży z żółtych i niebieskich klocków, patrz rysunek 3. Gdy ci się to uda, rozbierz wieżę, dobierz kolejne trzy zielone klocki i spróbuj zbudować trzypoziomową wieżę (z żółtych, niebieskich i zielonych klocków). Postępuj zgodnie z instrukcjami dla wież cztero- i pięciopoziomowych.

Rysunek 3 pokazuje, jakich kolorów należy użyć do zbudowania wieży w trybie dla początkujących oraz podaje liczbę wszystkich możliwych rozwiązań.

2-TRYB DLA ZAAWANSOWANYCH – dla 1 gracza

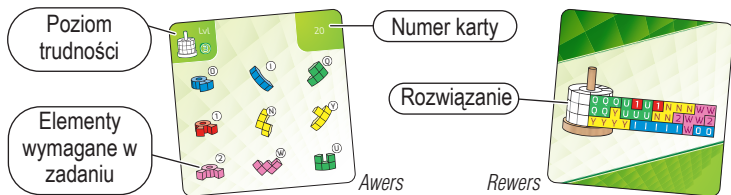
Masz już wystarczające doświadczenie, by zmierzyć się z trudniejszymi zadaniami. Najpierw poćwicz z 40 kartami wyzwiań dołączonymi do gry.

W tym trybie **kolory nie mają już znaczenia**, inaczej niż w trybie dla początkujących.

Karty wyzwiań są dwustronne. Na awersie każdej karty pokazano, jakich elementów należy użyć i jak wysoka powinna być wieża, a na odwrocie podane jest rozwiązanie.

W razie potrzeby możesz obrócić kartę i ułożyć wieżę zgodnie z pokazanym rozwiązaniem.

Uwaga: pentaminom nadano litery zgodnie z ich kształtem, a pierścienie ponumerowano zgodnie z odległością między ich zewnętrznymi blokami.



Jak widać poniżej, liczba możliwych rozwiązań jest imponująca, w zależności od tego, ilu elementów użyjesz. Po ukończeniu pierwszych 40 wyzwań spróbuj samodzielnie połączyć kilka klocków, tworząc własne kombinacje.

2 poziomy



6 klocków:

2 pierścienie
4 pentaminy

46

rozwiązań

3 poziomy



9 klocków:

3 pierścienie,
6 pentaminów

4 588

rozwiązań

4 poziomy



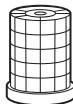
12 klocków:

4 pierścienie,
8 pentaminów

27 176

rozwiązań

5 poziomów



15 klocków:

5 pierścieni,
10 pentaminów

12 328

rozwiązań

Możesz pobrać puste szablony kart z naszej strony internetowej. Zapisz znalezione rozwiązania, aby ich nie zapomnieć!

3-TRYB KOOPERACYJNY – dla 2 graczy

W tym trybie gry gracze muszą ze sobą **współpracować**, aby zdobyć możliwie jak najwięcej punktów.

Punkty zdobywa się za w pełni ukończone poziomy (czyli bez dziur).

Za kompletny poziom (bez dziur) otrzymuje się 1 punkt. **Jeśli uda ci się ukończyć kilka poziomów po kolei**, zdobędziesz dodatkowe punkty bonusowe: **1 punkt** za każdy kolejny ukończony poziom. **Im więcej poziomów ukończysz (z rzędu)**, tym **wyższy będzie bonus** za każdy poziom (patrz przykład).



Przykład: Ukończyłeś 3 poziomy wieży jeden po drugim (każdy z nich jest kompletny). Niestety kolejny (przedostatni) poziom ma dziury, za to ostatni poziom wieży znów jest kompletny. Otrzymujesz 1 pkt. + 2 pkt. (w tym bonus: 1 pkt.) + 3 pkt. (w tym bonus: 2 pkt.) + 0 pkt. + 1 pkt., co daje łącznie 7 punktów. Maksymalna liczba punktów za kompletną wieżę wynosi 15 punktów: $1 + 2 + 3 + 4 + 5$ pkt.

Gracze na zmianę wybierają jeden z dostępnych klocków i wprowadzają go do gry. Elementy należy układać jak zwykle, umieszczając pierścienie wokół podstawy wieży, a pentamina na zewnątrz

Elementy muszą „spadać” z góry, a następnie mogą być przesuwane na boki, aby wypełniły luki. Jednak raz dołożony klocek nie może być już przestawiany.

Gracze mogą rozmawiać o tym, które elementy zagrać, zanim wybiorą jeden z nich.



ÉPÍTSD FEL A GYŐZELMED!

BEVEZETŐ

A KATAMINO TOWER egy olyan logikai játék, ahol a megadott építőelemek felhasználásával egy adott magasságú **tornyot kell felépítened**.

A játékban 15 különböző építőelem található két kategóriára osztva: pentominók és gyűrűk. Mind az öt színben 2 pentominó és 1 gyűrű van.

A **pentominó** egy 5 kockából álló alakzat **1**.

A **gyűrű** egy, az alapra csúsztatható **központi körből** és két **külső elemből** áll **2**.

TARTOZÉKOK

10 pentominó öt színben, 5 gyűrű öt színben, 1 talapzat, 40 haladó feladványkártya, játékszabály.

— 1 - KEZDŐ JÁTÉKVÁLTOZAT - 1 játékos számára —

A kezdő játékváltozat segítségével fokozatosan nehezedő feladványokon keresztül ismerheted meg a KATAMINO TOWER játékot.

***Megjegyzés:** a játékban 3 kék, 3 sárga, 3 zöld, 3 piros és 3 rózsaszín építőelem található. Minden szett 2 pentominóból és 1 azonos színű központi gyűrűből áll.*

Először építsd meg a sárga és a kék építőelemek segítségével a torony két szintjét a kép alapján ③. Amint ezzel kész vagy, szedd szét a tornyot, vedd magadhoz a zöld építőelemeket is, és próbáld meg felépíteni egy háromszintes tornyot. Ezután kövesd a négy- és ötszintes torony leírását.

A ③-as kép mutatja, milyen színeket kell a kezdő játékváltozatban a torony felépítéséhez használnod, és megmondja azt is, mennyi különböző megoldás lehetséges.

2- HALADÓ JÁTÉKVÁLTOZAT - 1 játékos számára

Most már eléggé ismered a játékot ahhoz, hogy szembenézz egy komolyabb kihívással. Először gyakorolj a játékban található 40 haladó feladványkártyával.

A kezdő játékváltozattal ellentétben a haladó játékváltozatban **a színek már nem számítanak**.

A kártyán láthatod, melyik építőelemeket kell használnod, és hogy milyen magasra kell építened a tornyot.

A megoldás a kártya hátoldalán található. Ha szeretnéd, a képen szereplő betűk és színek segítségével felépítheted a tornyot.

Megjegyzés: a pentominók betűjele a formájukra utal, a gyűrűk száma pedig a külső elemek közti távolságot jelzi.



Mint láthatod, a felhasznált építőelemek számától függően rengeteg lehetséges megoldás létezik. Ha sikerült megoldanod az első 40 feladványt, próbáld saját megoldásodat találni.

2 szint



6 építőelem:

2 gyűrű
4 pentominó

46
megoldás

3 szint



9 építőelem:

3 gyűrű
6 pentominó

4,588
megoldás

4 szint



12 építőelem:

4 gyűrű
8 pentominó

27,176
megoldás

5 szint



15 építőelem:

5 gyűrű
10 pentominó

12,328
megoldás

A weboldalunkról letölthetsz üres feladványkártyákat. Jegyezd fel a megoldásaidat, hogy ne felejtse el őket!

— 3 - KOOPERATÍV JÁTÉKVÁLTOZAT - 2 játékos számára —

Ebben a játékváltozatban a játékosoknak **össze kell dolgozniuk**, hogy a lehető legtöbb pontot ériék el.

Minden szint teljesítéséért pontok járnak.

Egy teljes szint (amiben nincsenek lyukak) 1 pontot ér. **Ha a közvetlenül utána következő szint is teljes, az 1 bónuszpontot** ér. Ha a közvetlenül utána következő szint is teljes, az már **2 bónuszpontot ér, és így tovább.**



Példa: Sikerül három egymást követő szintet teljesen megépítenetek. Az utolsó előtti szint nem teljes, de az utolsó megint az. Ezzel $1+2+3+0+1$, vagyis összesen 7 pontot szereztek. Egy tökéletes torony $1+2+3+4+5$, vagyis 15 pontot ér.

A játékosok felváltva választanak a 15 építőelem közül egyet, és azt beépítik a toronyba. A szokott módon a gyűrűk az oszlop köré, a pentominók pedig kívülre kerülnek.

Az építőelemeket fentről kell „leejteni”, majd elforgatni úgy, hogy kitöltsék az üres helyeket. A kijátszott elemek azonban később már nem mozdíthatók el.

A játékosok megbeszélhetik, melyik elemet választják, mielőtt kijátszanák azt.

ZAFERE GİDEN YOLUNU İNŞA ET!

GİRİŞ

KATAMINO TOWER belli sayıda parçaları kullanarak belirtilen yükseklikte **bir kule (tower) inşa etmek** zorunda olduğunuz bir mantık oyunudur.

Oyunda 2 kategoriye ayrılmış 15 farklı şekil bulunmaktadır: Pentominolar ve halkalar. 5 farklı renkte 2'şer pentomino ve 1'er halka mevcuttur.

Bir pentomino 5 küpten oluşan bir parçadır **1**.

Bir halka ana yapının üzerine koyabileceğiniz merkezde dairesel bir boşluğa ve çevresinde **2 dış bloğa** sahiptir **2**.

İÇİNDEKİLER

5 farklı renkte; 10 pentomino ve 5 halka, 1 ana yapı, 40 Uzman görev kartı, kullanım kılavuzu.

1- BAŞLANGIÇ MODU - 1 oyuncu için

Başlangıç modu, KATAMINO TOWER oynarken zorluk seviyesi ilerledikçe artan görevleri ile size rehberlik etmek için tasarlanmıştır.

Dikkat: Oyundaki 15 parça 3'er adet mavi, sarı, yeşil, kırmızı ve pembe parça olarak 5 sete ayrılmıştır. Her bir set aynı renkten 2 pentomino ve 1 halkadan oluşur.

Sarı ve mavi parçaları kullanarak iki kattan oluşan bir kule inşa ederek başlayın, resim ③ 'e bakın. Bunu başardığınızda, kuleyi bozun, 3 yeşil parçayı ekleyerek üç katlı bir kule inşa etmeye çalışın. Dört ve beş katlı kuleler için yönergeleri izlemeye devam edin. Resim ③ Başlangıç modunda bir kule inşa etmek için hangi renkleri kullanacağınızı gösteriyor ve farklı çözümlerin toplam sayısını belirtiyor.

2- UZMANLIK MODU - 1 oyuncu için

Şimdi daha zor görevler için yeterli deneyiminiz var.

40 Uzmanlık kartıyla pratik yaparak başlayın.

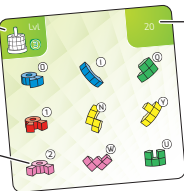
Uzmanlık modunda, Başlangıç modundakinin aksine **renkler artık önemli değildir**.

Kartlar size hangi parçaları kullanacağınızı ve kulenin ne kadar yüksek olacağı bilgilerini gösterir.

Çözüm, kartın arkasındadır. İhtiyacınız olursa, gösterilen harfleri ve renkleri kullanarak kuleyi inşa edebilirsiniz.

Dikkat: Pentominolara, şekillerine benzer harfler verilmiştir. Halkalar ise dış blokları arasındaki mesafeye göre numaralandırılmıştır.

Zorluk seviyesi



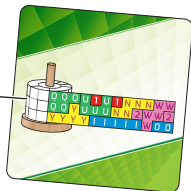
Kart numarası

Kullanılacak
şekiller

Ön

Çözüm

Arka



Kaç parça kullandığınıza bağlı olarak, çok sayıda çözüm olabileceğini aşağıda görebilirsiniz. İlk 40 görevi tamamladıktan sonra, kendi çözüm kombinasyonlarınızı bulmaya çalışın.

2 katlı



6 parça:

2 halka
4 pentomino

46

çözüm

3 katlı



9 parça:

3 halka
6 pentomino

4,588

çözüm

4 katlı



12 parça:

4 halka
8 pentomino

27,176

çözüm

5 katlı



15 parça:

5 halka
10 pentomino

12,328

çözüm

Boş kart şablonlarını web sitemizden indirebilirsiniz. Bulduğunuz çözümleri bu şablonlara not edin ki onları unutmayasınız!

3- İŞ BİRLİKÇİ MODU - 2 oyuncu için

Bu oyun modunda, oyuncular mümkün olduğu kadar çok puan toplamak için **birlikte çalışmalıdır**.

Tamamlanan her kat için puan kazanırsınız.

Tamamlanan bir kat (herhangi bir boşluk yoksa) size 1 puan kazandırır. **Hemen ardından gelen kat da tamamlanırsa size ekstra 1 puan kazandırır.** Bundan hemen sonraki kat tamamlanırsa, size ekstra 2 puan gelir ve bu böyle devam eder.



Örnek: Arka arkaya 3 kat tamamladınız, sondan bir önceki katı tamamlayamadınız, fakat son katı boşluk olmadan görevi bitirdiniz. Bu durumda 1 puan + 2 puan + 3 puan + 0 puan + 1 puan, toplamda 7 puan alırsınız. Mükemmel bir kule 15 puan kazandırır: 1 + 2 + 3 + 4 + 5 puan.

Oyuncular sırayla oyun parçalarından seçerek alırlar ve bunları oyunda kullanırlar. Parçaları normal oyunda kullandığınız gibi oynayın; halkalar sütunun etrafında olacak ve pentominolar dışarıya gelecek şekilde.

Parçalar yukarıdan 'düşmeli' ve sonra gerekirse boşlukları doldurmak için yanlardan hareket ettirilmelidir. Ancak, bir parça oynandıktan sonra bir daha hareket ettirilemez.

Oyuncular bir parçayı seçmeden önce hangisini oynamaları gerektiğini tartışabilirler.

KAS VÕTAD VÄLJAKUTSE VASTU?

TUTVUSTUS

KATAMINO TOWER on loogikamäng. Pead **ehitama** määratud kõrgusega **turni**, kasutades kindlat arvu mänguelemente.

Mängus on 15 unikaalset klotsi, mis jagunevad kahte kategooriasse: pentaminodeks ja rõngasteks. Iga 5 värvi kohta on 2 pentaminot ja 1 rõngas.

Pentamino on kujund, mis koosneb **5 kuubikust ①**.

Rõngas koosneb **kesksest ringist**, mis kinnitub mängulaua külge. Selle ümber paikneb **2 kuubikut ②**.

MÄNGU OSAD

10 pentaminot (5 värvi), 5 rõngast (5 värvi), 1 mängulaud, 40 eksperdikaarti ülesannetega.

1. ALGAJATELE (1 mängijale)

Algajate versioon õpetab sind KATAMINO TOWER mängu mängima. Vähehaaval raskusaste tõuseb.

***Tähelepanu:** 15 klotsi jagunevad 5 komplektiks: 3 sinist, 3 kollast, 3 rohelist, 3 punast ja 3 roosat klotsi. Iga komplekt koosneb 2 pentaminost ja 1 sama värvi kesksest rõngast.*

Alusta kahtetasandilise torni ehitamisega, kasutades siniseid ja kollaseid klotse (vaata pilti ③). Kui said sellega hakkama, lammuta torn ära. Lisa kolm rohelist klotsti ja proovi ehitada kolmetasandiline torn. Järgides juhendit jätka sama loogikaga ning ehita ka nelja- ja viietasandiline torn.

Pildil ③ näed, millist värvi klotse algajate versioonis ehitamiseks vaja läheb. Lisaks on märgitud ka erinevate lahendusviiside arv.

2. EKSPERTIDELE (1 mängijale)

Nüüd oled piisavalt kogunud suuremate väljakutsete jaoks.

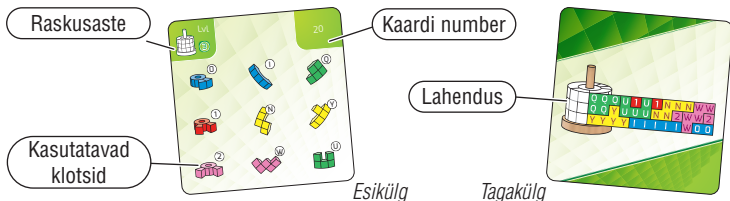
Alusta harjutamist 40 eksperdikaardiga.

Erinevalt algajate versioonist **pole ekspertide versioonis värvid olulised**.

Kaardid ütlevad, milliseid klotse kasutada ja kui kõrge torn olema peab.

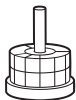
Lahendus on kaardi tagaküljel. Vajaduse korral ehita torn ette antud tähtede ja värvidega.

Tähelepanu: Pentaminoklotsidele vastavad tähed. Rõngastele on määratud numbrid lähtuvalt välimiste kuubikute kaugusest.



Nagu allpool näha, on lahendusi ohtralt. Lahenduste arv sõltub kasutatavate klotside arvust. Pärast esimese 40 kaardi lahendamist proovi välja mõelda oma kombinatsioone.

2 tasandit



6 klotsi:

2 rõngast
4 pentaminot

46

lahendust

3 tasandit



9 klotsi:

3 rõngast
6 pentaminot

4 588

lahendust

4 tasandit



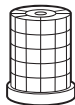
12 klotsi:

4 rõngast
8 pentaminot

27 176

lahendust

5 tasandit



15 klotsi:

5 rõngast
10 pentaminot

12 328

lahendust

Tühje kaarte saad alla laadida Gigamicu kodulehelt. Märgi leitud lahendused üles, muidu on oht neid unustada!

3. KOOSTÖÖ (2 mängijale)

Selles versioonis peavad mängijad võimalikult suure arvu punktide saamiseks **koostööd tegema**.

Saate punkte iga lõpetatud tasandi eest.

Lõpetatud tasand (ilma tühimiketa) annab 1 punkti. **Kui ka sellele järgnev tasand on lõpetatud, saate lisaks veel 1 punkti.** Kui ka sellele järgnev tasand on lõpetatud, **saate lisaks 2 punkti jne.**



***Näide:** Lõpetatud on 3 järjestikust tasandit. Eelviimane tasand on lõpetamata, kuid viimane tasand on lõpetatud. Saate 1 punkti + 2 punkti + 3 punkti + 0 punkti + 1 punkti. Kokku teeb see 7 punkti.*

*Täiusliku torni eest on võimalik saada 15 punkti:
 $1 + 2 + 3 + 4 + 5$ punkti.*

Mängijad valivad kordamööda ühe 15 klotsi hulgast ja panevad selle mängu. Klotse paigutatakse tavalisel viisil: rõngad asetatakse posti otsa ja pentaminod väljapoole.

Klotse peab „kukutama“ ülevalt alla. Seejärel võib neid liigutada küljesuunas, tühimike täitmiseks. Peale klotsi asetamist ei või seda enam liigutada.

Mängijad võivad enne klotsi valimist arutada, millist klotsi kasutada.

IEVADS

KATAMINO TOWER ir loģikas spēle, kurā tev **jāuzbūvē** noteikta augstuma **turnis**, izmantojot noteiktu skaitu klucīšu.

Spēlē ir 15 unikāli klucīši, kas iedalīti divās kategorijās: pentamino un gredzeni. Spēlē ir 5 krāsu klucīši, katrā krāsā ir 2 pentamino un 1 gredzens.

Pentamino ir forma, ko veido **5 kubi** ①.

Gredzens sastāv no **centrālā riņķa**, ko var uzlikt uz pamatnes, un **2 blokiem** ap to ②.

SPĒLES KOMPLEKTS

10 pentamino (5 krāsās), 5 gredzeni (5 krāsās), 1 torņa pamatne, 40 eksperta līmeņa uzdevumu kārtis.

1. IESĀCĒJIEM (1 spēlētājs)

Spēle iesācējiem veidota tā, lai iepazīstinātu ar KATAMINO TOWER spēles procesu, pakāpeniski paaugstinot grūtības pakāpi.

Piezīme: 15 spēles klucīši sadalīti 5 komplektos: 3 zili, 3 dzelteni, 3 zaļi, 3 sarkani un 3 rozā. Katrā komplektā ir 2 pentamino un 1 gredzens no attiecīgās krāsas.

Vispirms uzbūvē torni ar diviem stāviem, izmantojot dzeltenos un zilos klucīšus (skatīt attēlu 3). Kad tas ir izdevies, izjauc torni, paņem arī zaļos klucīšus un pamēģini uzbūvēt torni ar trīs stāviem. Turpini sekot instrukcijām, lai uzbūvētu torņus ar četriem un pieciem stāviem.

Attēlā 3 parādīts, kuras krāsas torņa būvēšanai jāizmanto iesācējiem, un norādīts kopējais iespējamo atrisinājumu skaits.

2. EKSPERTIEM (1 spēlētājs)

Esi jau pietiekami pieredzējis, lai pieņemtu lielāku izaicinājumu.

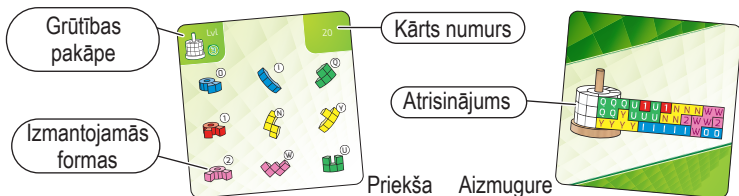
Ķeries pie 40 eksperta līmeņa uzdevumu kārtīm.

Atšķirībā no iesācēju varianta eksperta līmeņa variantā **krāsām vairst nav nozīmes**.

Uz kārtīm norādīts, kuri klucīši jāizmanto un cik augstam jābūt tornim.

Atrisinājums attēlots kārts aizmugurē. Ja nepieciešams, torni vari uzbūvēt, izmantojot norādītos burtus un krāsas.

Piezīme: pentamino piešķirti burti, kas ir līdzīgi to formai, un gredzeniem piešķirtie cipari norāda attālumu starp to ārējiem blokiem.



Zemāk redzams, ka, atkarībā no izmantotā klucīšu skaita, iespējami milzum daudzi atrisinājumi. Kad esi pieveicis visus 40 uzdevumus, pamēģini atrast pats savus atrisinājumus.

2 stāvi



6 klucīši

2 gredzeni
4 pentamino

46

atrisinājumi

3 stāvi



9 klucīši

3 gredzeni
6 pentamino

4588

atrisinājumi

4 stāvi



12 klucīši

4 gredzeni
8 pentamino

27 176

atrisinājumi

5 stāvi



15 klucīši

5 gredzeni
10 pentamino

12 328

atrisinājumi

„Gigamic“ mājaslapā tu vari lejupielādēt tukšas kāršu veidnes. Piefiksē savus atrisinājumus, lai tos neaizmirstu!

3. SADARBĪBA (2 spēlētāji)

Šajā spēles variantā spēlētājiem **jāsadarbojas**, lai iegūtu pēc iespējas vairāk punktu.

Punktus saņem par katru pabeigtu stāvu.

Par pabeigtu stāvu (bez caurumiem) saņemsiet 1 punktu. **Ja nākamais stāvs arī ir pilnībā pabeigts**, saņemsiet **1 bonusa punktu**. Ja arī vēl nākamais stāvs ir pilnībā pabeigts, saņemsiet **2 bonusa punktus, un tā tālāk**.



Piemērs: jūs pilnībā pabeidzāt 3 stāvus pēc kārtas, tad priekšpēdējo stāvu nepabeidzāt, bet pēdējais stāvs atkal ir pilnībā pabeigts. Jūs saņemat 1 punktu + 2 punktus + 3 punktus + 0 punktu + 1 punktu, kopā esat ieguvuši 7 punktus.

Par perfekto torni var saņemt 15 punktus: $1 + 2 + 3 + 4 + 5$ punkti.

Spēlētāji viens pēc otra izvēlas pa vienam no 15 klucīšiem un to izspēlē. Klucīšus izspēlē kā parasti — gredzenus liek uz pamatnes un pentamino apkārt.

Klucīši „jāmet” no augšas, un tad tos drīkst pārvietot sāniski, lai aizpildītu tukšumus. Taču, tiklīdz klucītis ir izspēlēts, to pārvietot vairs nedrīkst.

Pirms izvēlēšanās spēlētāji drīkst apspriest, kurus klucīšus izspēlēt.



AR ESATE PROTO BOKŠTAI?

ĮŽANGA

KATAMINO TOWER yra loginis žaidimas, kuriame naudodami nurodytą figūrų skaičių turėsite **pastatyti** tam tikro aukščio **bokštą**.

Žaidime yra 15 unikalių figūrų, padalintų į 2 kategorijas: pentamino ir žiedai. Kiekviena iš 5 spalvų turi po 2 pentamino ir 1 žiedą.

Pentamino yra forma, sudaryta iš **5 kubelių** ❶.

Žiedas turi **vidinį apskritimą**, kuris užsimauna ant žaidimo pagrindo, ir **2 išorinius fragmentus** ❷.

ŽAIDIMO RINKINYS

10 pentamino (5 skirtingų spalvų), 5 žiedai (5 skirtingų spalvų), 1 žaidimo pagrindas, 40 iššūkio kortų ekspertams.

- 1. ŽAIDIMAS PRADEDANTIESIEMS (1 žaidėjui) -

Žaidimas pradedantiesiems yra sukurtas išmokyti jus žaisti KATAMINO TOWER pamažu darant jį sudėtingesnį.

***Pastaba:** 15 žaidimo figūrų yra padalintos į 5 rinkinius po 3 mėlynas, 3 geltonas, 3 žalias, 3 raudonas ir 3 rožines figūras. Kiekvienas rinkinys susideda iš 2 pentamino ir 1 tos pačios spalvos centrinio žiedo.*

Pradėkite pastatydami dviejų aukštų bokštą iš geltonų ir mėlynų figūrų (žr. ③ pav.). Kai pavyks tai padaryti, išardykite bokštą, pridėkite tris žalias figūras ir pamėginkite pastatyti trijų aukštų bokštą. Tuo pačiu principu pastatykite ir keturių bei penkių aukštų bokštus.

③ paveikslėlyje parodyta, kokias spalvas naudosite bokštui žaidime pradedantiesiems, ir pateikiamas bendras skirtingų sprendimų skaičius.

2. ŽAIDIMAS EKSPERTAMS (1 žaidėjui)

Dabar esate pakankamai patyrę, kad išmėgintumėte didesnę iššūkį.

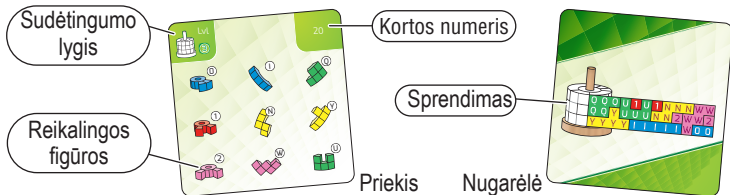
Pirmiausia išbandykite prie žaidimo pridėtas 40 kortų ekspertams.

Žaidime ekspertams, priešingai nei žaidime pradedantiesiems, **spalvos nebėra svarbios**.

Kortose rasite paaiškinimus, kurias figūras naudoti ir kokio aukščio turėtų būti bokštas.

Sprendimą rasite kitoje kortos pusėje. Jei prireiks, galėsite pastatyti bokštą remdamiesi pateiktomis raidėmis ir spalvomis.

***Pastaba:** pentamino priskirtos raidės, kurios primena jų formą, o žiedams priskirti skaičiai, nurodantys atstumą tarp jų išsikišusių fragmentų.*



Žemiau galite matyti, kad priklausomai nuo to, kiek figūrų naudojate, sprendimų gali būti tikra galybė. Kai įvykdysite 40 iššūkių, pamėginkite rasti naujų kombinacijų patys.

2 aukštai



6 figūros:

2 žiedai
4 pentamino

46

sprendimai

3 aukštai



9 figūros:

3 žiedai
6 pentamino

4 588

sprendimai

4 aukštai



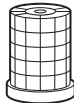
12 figūrų:

4 žiedai
8 pentamino

27 176

sprendimai

5 aukštai



15 figūrų:

5 žiedai
10 pentamino

12 328

sprendimai

Iš "Gigamic" svetainės galite parsisiųsti tuščių kortų. Ant jų užsirašykite sprendimus, kad jų nepamirštumėte!

– 3. BENDRADARBIAVIMO ŽAIDIMAS (2 žaidėjams) –

Žaidžiant šį žaidimo variantą žaidėjai turi **veikti išvien**, kad surinktų kaip įmanoma daugiau taškų.

Taškus gaunate už kiekvieną užbaigtą aukštą.

Pilnas aukštas (be jokių ertmių) pelno 1 tašką. **Jei aukštas tiesiai po juo taip pat yra užbaigtas**, gaunate **1 papildomą tašką**. Jei aukštas po tuo aukštu taip pat užbaigtas, gaunate **2 papildomus taškus** – ir taip toliau.



Pavyzdžiui, užbaigėte 3 aukštus iš eilės, tada priešpaskutinio aukšto neužpildėte, tačiau pilnai užbaigėte paskutinį. Už šį žaidimą gautumėte 1 tašką + 2 taškus + 3 taškus + 0 taškų + 1 tašką; t. y. iš viso gaunate 7 taškus.

Tobulai pastatytas bokštas jums pelnytų 15 taškų: $1 + 2 + 3 + 4 + 5$ taškai.

Žaidėjai paeiliui renkasi po vieną iš 15 žaidimo figūrų ir įtraukia jas į žaidimą. Figūras dėliokite kaip įprasta – žiedus užmaukite ant stulpo, o pentamino dėkite aplink.

Figūras turite „numesti“ iš viršaus, bet galite judėti jomis į šonus, kad užpildytumėte ertmes. Tačiau kai figūra yra padėta, jos judinti nebegalite.

Žaidėjai gali tartis, kurias figūras dėti prieš įtraukdami jas į žaidimą.



Imported by:

Imported by:

Hachette Boardgames USA
520 Willamette street
P.O. Box 847, Eugene,
OR 97440. USA

Hachette Boardgames UK Ltd
Carmelite House
50 Victoria Embankment
London EC4Y 0DZ

® 1992 & © 2002 Gigamic



ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux - France
www.gigamic.com



WARNING! Not suitable for children under 3 years, because small parts could be swallowed. Keep this information and address for future reference. / ATTENTION! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver. / WAARSCHUWING! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Bevat kleine onderdelen die ingeslikt kunnen worden. Informatie bewaren voor referentie. / ATENCION! No recomendado para niños menores de 3 años, contiene piezas pequeñas que pueden ser ingeridas. Por favor guarde esta información para futuras referencias.