

# КАТАМИНО

## СЕМЕЙНАЯ ВЕРСИЯ

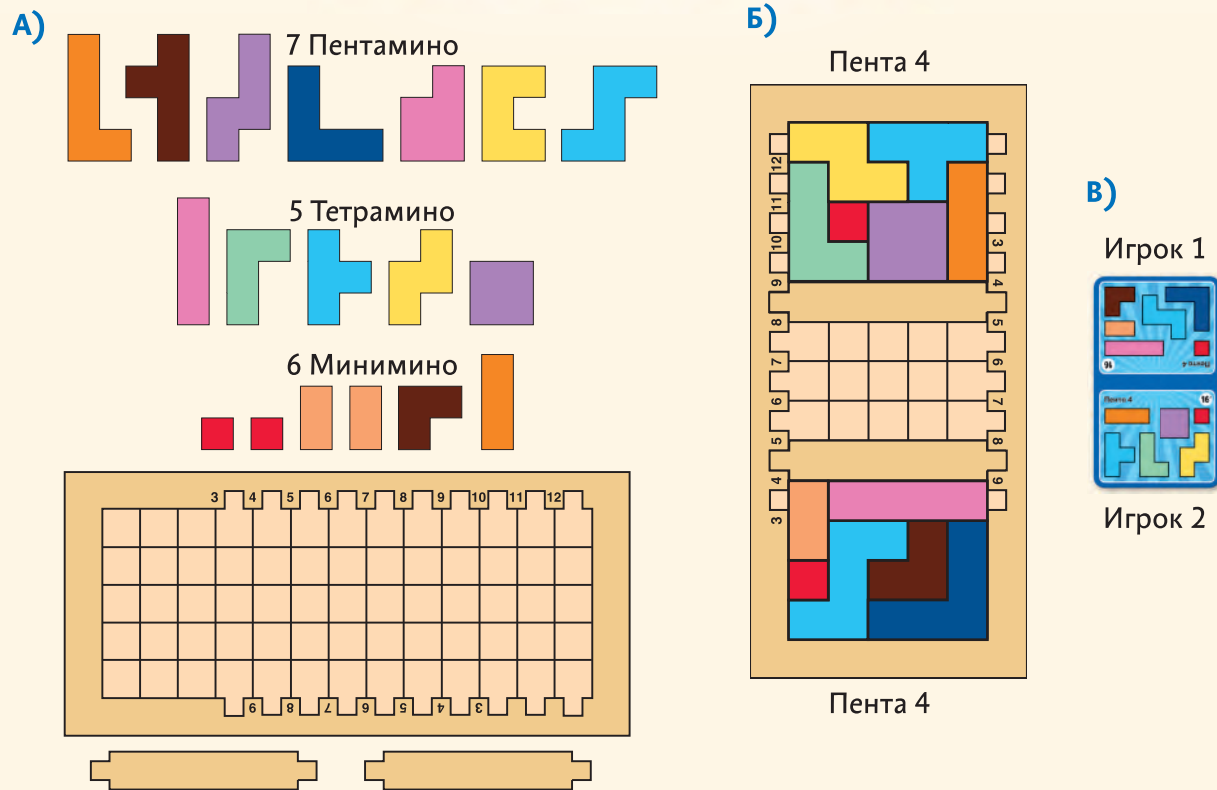
### ПРАВИЛА ИГРЫ

#### СОДЕРЖАНИЕ

<b>КОМПОНЕНТЫ</b>	стр. 2
<b>ПРАВИЛА ИГРЫ ДЛЯ 2 ИГРОКОВ</b>	стр. 3
<b>ВАРИАНТЫ ИГРЫ ДЛЯ 2 ИГРОКОВ</b>	стр. 4
<b>Дуэли между взрослым и ребёнком</b>	
<b>Дуэли между игроками разного уровня</b>	
<b>3D дуэли</b>	
<b>ВАРИАНТЫ ИГРЫ ДЛЯ 1 ИГРОКА</b>	стр. 5
<b>Испытания</b>	
<b>3D головоломки</b>	
<b>ЗАДАНИЯ НА СКЛАДЫВАНИЕ ФИГУР (3+)</b>	стр. 6
<b>ИГРА НА ЛОВКОСТЬ КАТАБУМ</b>	стр. 8
<b>СОСТАВЛЕНИЕ 3D ФОРМ</b>	стр. 9
<b>3D ГОЛОВОЛОМКИ</b>	стр. 12
<b>Классическое Катамино</b>	стр. 15



## КОМПОНЕНТЫ



7 Пентамино, 5 Тетрамино, 6 Минимино, 1 игровое поле, 2 ограничителя, 27 двусторонних карт заданий, 9 двусторонних двуцветных карт для детей и родителей, 4 двусторонние карты с 3D головоломками, 1 правила игры.

### А) КОМПОНЕНТЫ

Игра содержит 18 фигур, составленных из кубиков: 7 Пентамино (они занимают по 5 клеток на поле); 5 Тетрамино (по 4 клетки); 6 Минимино (по 1, 2 или 3 клетки). Фигуры можно поворачивать как угодно, но на поле и при складывании фигур они должны лежать плашмя.

### Б) ПЕНТА

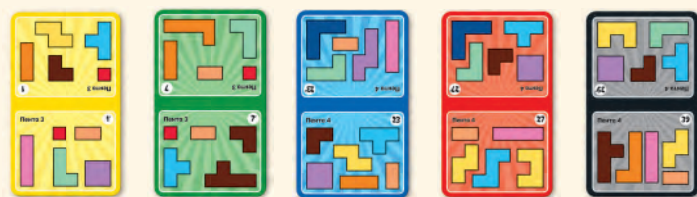
Пента — это группа из нескольких фигур, полностью заполняющих область, отделённую ограничителем. При перемещении ограничителя на большие значения (с 3 на 4 и т. д.) поверхность для создания Пенты будет увеличиваться (см. примеры Пент 3, 4, 5, 6 на стр. 3).

### В) КАРТЫ ЗАДАНИЙ (Пента 3 и Пента 4)

Карты заданий используются при игре вдвоём. На них указано, какие фигуры должны использовать игроки для составления своих первых Пент. Каждая карта разделена на 2 половины, и на каждой половине указаны фигуры, которые получает соответствующий игрок. Каждая карта используется для целого раунда из 3-4 дуэлей.

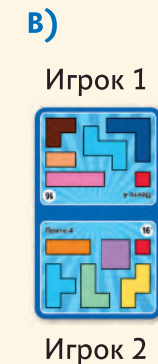
Уровни сложности:

- **Новичок**: 3 жёлтые карты
- **Простой**: 4 зелёные карты
- **Средний**: 6 синих карт
- **Сложный**: 6 красных карт
- **Эксперт**: 8 чёрных карт



9 двуцветных карт используются в дуэлях между взрослыми и детьми (см. стр. 4).

Карты с клетками на кайме содержат 3D задания (см. стр. 4-5).



## ПРАВИЛА ИГРЫ ДЛЯ 2 ИГРОКОВ

### ЦЕЛЬ ИГРЫ

Сложить Пенты 3, 4, 5 и 6 как можно быстрее, чтобы получить очки.

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Разместите поле между игроками.
- Положите 18 фигур на стол рядом с полем. Игроки сообща выбирают уровень сложности (**новичок**, **простой**, **средний**, **сложный** или **эксперт**).
- Один из игроков берёт карту выбранной сложности и кладёт её между игроками, любой стороной вверх. Каждый игрок берёт фигуры, изображённые на его половине карты.
- Игроки ставят свои ограничители на поле на соответствующие значения: между цифрами 3 и 4 при игре на сложности **новичок** или **простой**, между цифрами 4 и 5 при игре на сложности **средний**, **сложный** или **эксперт**.

### ХОД ИГРЫ

(пример для уровня сложности новичок)

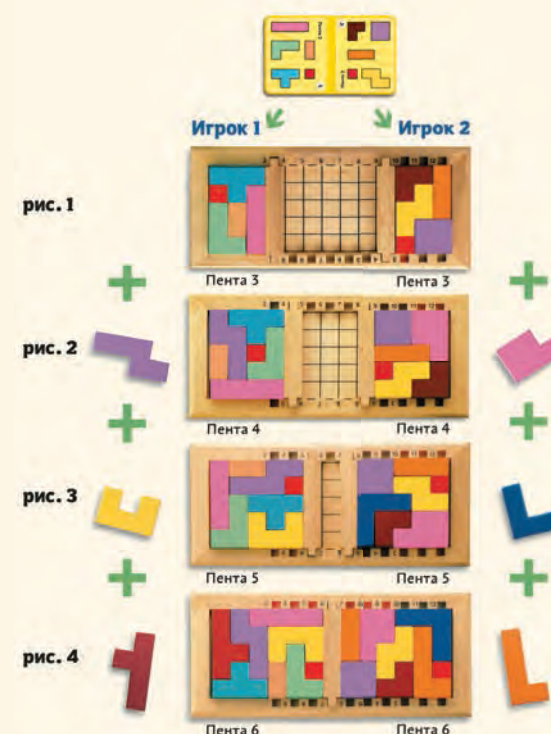
1. Игроки договариваются о сигнале к началу дуэли. После сигнала каждый игрок пытается сложить свою Пенту — полностью закрыть соответствующую часть поля своими фигурами. Тот, кто сделает это первым, выигрывает дуэль и получает одно очко (см. рис. 1).
2. Проигравший выбирает одно из неиспользованных Пентамино и отдаёт его своему сопернику. Затем то же делает победитель.
3. Игроки перемещают свои ограничители на одно деление вперёд.
4. По сигналу игроки пытаются сложить новые Пенты при помощи своих фигур, включая фигуру, полученную от противника. Победитель второй дуэли также получает 1 очко.
5. Игроки разыгрывают оставшиеся Пенты тем же образом (получают фигуру от противника, перемещают ограничитель и начинают дуэль) (см. рис. 3).

6. На уровне **новичок** игра заканчивается после 4 дуэлей (Пенты 3, 4, 5, 6). На уровне **простой** партия длится 3 дуэли (Пенты 3, 4, 5). На уровнях сложности **средний**, **сложный** и **эксперт** также будет по 3 дуэли (Пенты 4, 5, 6).

### КОНЕЦ ИГРЫ

Игрок с наибольшим количеством очков объявляется победителем. В случае ничьей, игроки меняются последними полученными фигурами и начинают ещё одну дуэль.

### 6 ДУЭЛЕЙ ДЛЯ НОВИЧКОВ



## ВАРИАНТЫ ИГРЫ ДЛЯ 2 ИГРОКОВ

### ДУЭЛИ МЕЖДУ ВЗРОСЛЫМ И РЕБЁНКОМ

с использованием 9 двуцветных жёлто - фиолетовых карт



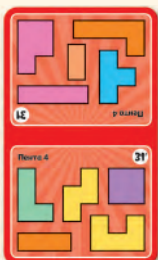
Эти карты можно использовать для того, чтобы сделать дуэли между родителями и детьми более сбалансированными.

- Ребёнок использует фигуры, изображённые на жёлтой половине карты, и ставит свой ограничитель между цифрами 3 и 4, начиная игру с Пенты 3.
- Взрослый использует фигуры, изображённые на фиолетовой стороне карты, и ставит свой ограничитель между цифрами 4 и 5, начиная игру с Пенты 4.

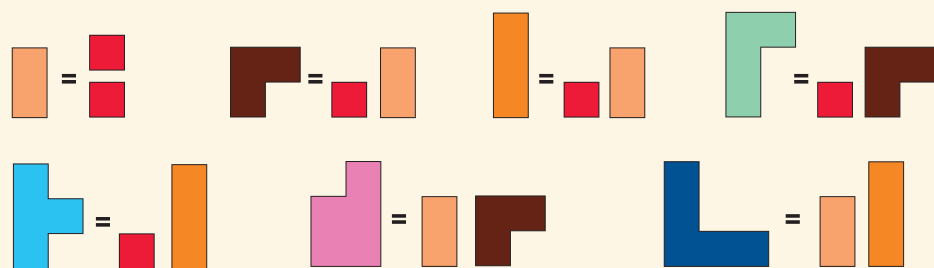
Игра заканчивается после 3 дуэлей.

### ДУЭЛИ МЕЖДУ ИГРОКАМИ РАЗНОГО УРОВНЯ

с использованием красных и чёрных карт заданий



Перед первой дуэлью менее опытный игрок заменяет одну из своих фигур на 2 оставшиеся на столе фигуры по следующей схеме:



Партия состоит из 3 дуэлей (Пенты 4, 5 и 6).

### 3D ДУЭЛИ

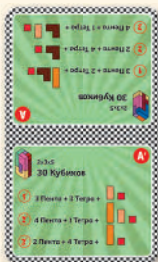
с использованием 3D карты А и А' (с зелёным фоном и клетчатой каймой)

Пример игры: первый раунд начинается с первой дуэли (1 против 1').

- По очереди игроки дают по одной фигуре противнику (одно Пентамино, затем одно Тетрамино и так далее), пока у каждого игрока не окажется указанное на карте число фигур. *Примечание: на карте фигуры названы, соответственно, Пента и Тетра.*
- Каждый игрок берёт указанные на его стороне карты Минимино.
- Игра начинается по сигналу.

Игрок, первым сложивший фигуры в форму 2x3x5, побеждает в первом раунде.

Следующие 2 раунда играют аналогичным образом (как указано на карте). Игрок, победивший в 2 раундах из 3, побеждает в игре.



## ВАРИАНТЫ ИГРЫ ДЛЯ 1 ИГРОКА

### ИСПЫТАНИЯ ДЛЯ 1 ИГРОКА

с использованием 3D карт (с белым фоном и клетчатой каймой)

6 испытаний для 1 игрока являются комбинацией классических и 3D головоломок.

- Выберите карту и номер испытания, возьмите изображённые фигуры и сложите их в форму 3x3x3 (27 КУБИКОВ).
- После этого возьмите игровое поле и установите ограничитель между цифрами 6 и 7. Добавьте к вашим фигурам одно из следующих Минимино: или .
- Затем сложите Пенту 6, располагая все фигуры на поле плашмя.
- Передвиньте ограничитель на одно деление вперёд, возьмите ещё одно Пентамино и сложите Пенту 7.
- Продолжайте аналогичным образом, сложив Пенты 8, 9 и 10. Вы можете понизить сложность, заменив одно Тетрамино на + или одно Пентамино на + или + .



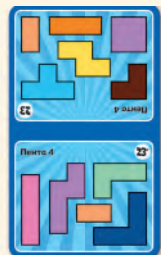
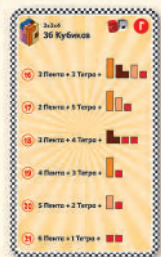
### 3D ГОЛОВОЛОМКИ ДЛЯ 1 ИГРОКА

с использованием 3D карт (с бежевым фоном и клетчатой каймой)

- Выберите карту и номер испытания, возьмите указанные фигуры и сложите в форму, указанную в левом верхнем углу карты.

с использованием синих, красных и чёрных карт заданий

- Выберите карту с заданиями Пента 4.
- Возьмите изображённые на одной из половин карты фигуры и добавьте 3 Пентамино и 1 Минимино .
- Сложите фигуры в форму 3x3x4 (36 КУБИКОВ).



### КЛАССИЧЕСКИЕ ГОЛОВОЛОМКИ ДЛЯ 1 ИГРОКА

Традиционный вариант Катамино: см. стр. 15.

### 3D ФОРМЫ

Сложите, в одиночку или вместе с другими игроками, изображённые в правилах 3D формы и попытайтесь придумать свои (см. стр. 9-11).

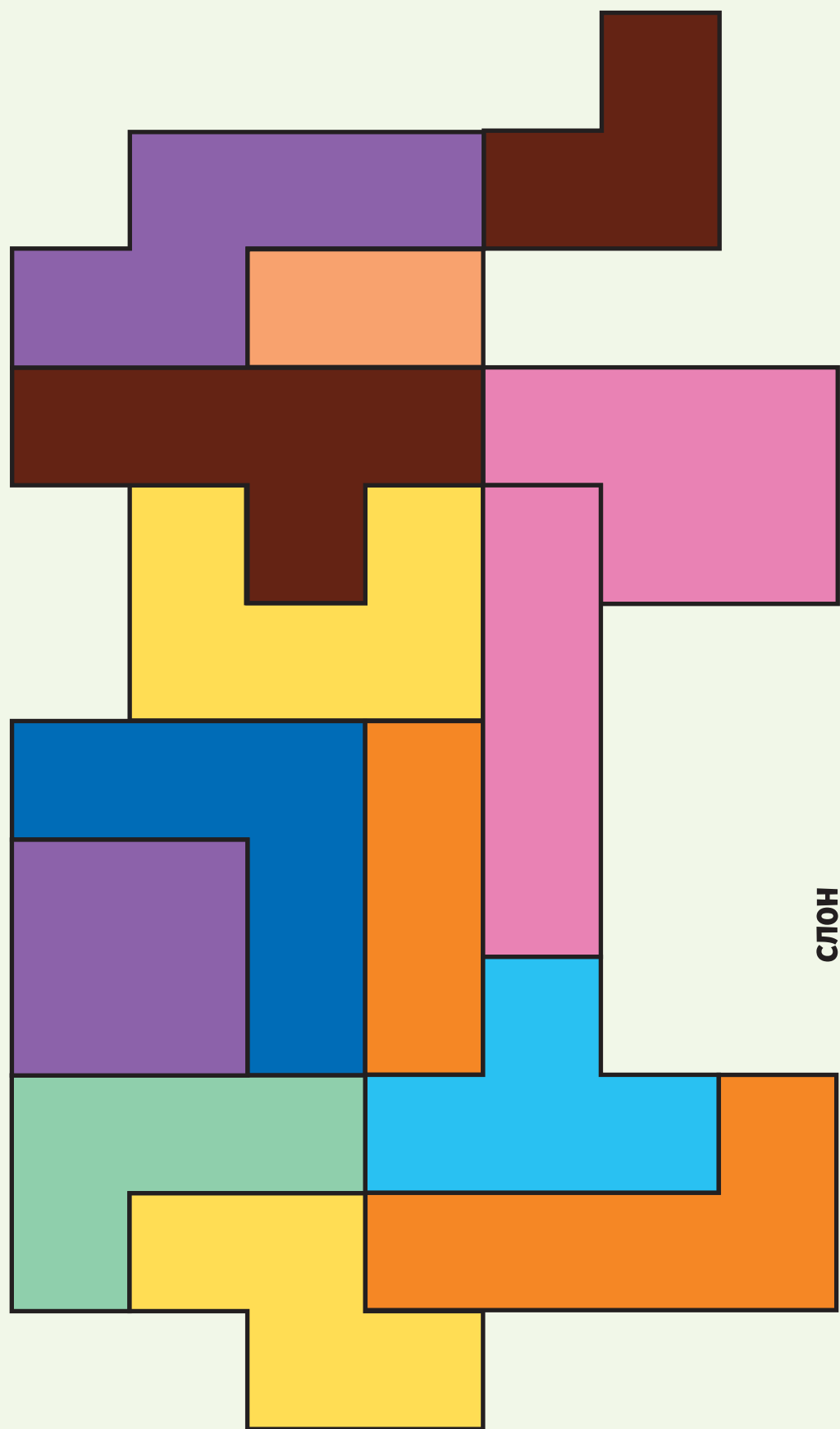
### ВАРИАНТЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ ОТ 3 ЛЕТ

«Катамино: семейная версия» — это игра на логику и ловкость, призванная познакомить детей с геометрией, развить мелкую моторику и воображение.

- **Задания на складывания фигур:** покажите детям изображённые в правилах фигуры (стр. 6-7) и попросите воспроизвести их. Придумывайте новые фигуры!
- **Игра на ловкость Катабум:** игроки по очереди укладывают фигуру на верх башни из фигур. Игрок, последним положивший фигуру, не разрушив башню, объявляется победителем (см. стр. 8).

## ЗАДАНИЯ НА СКЛАДЫВАНИЕ ФИГУР (3+)

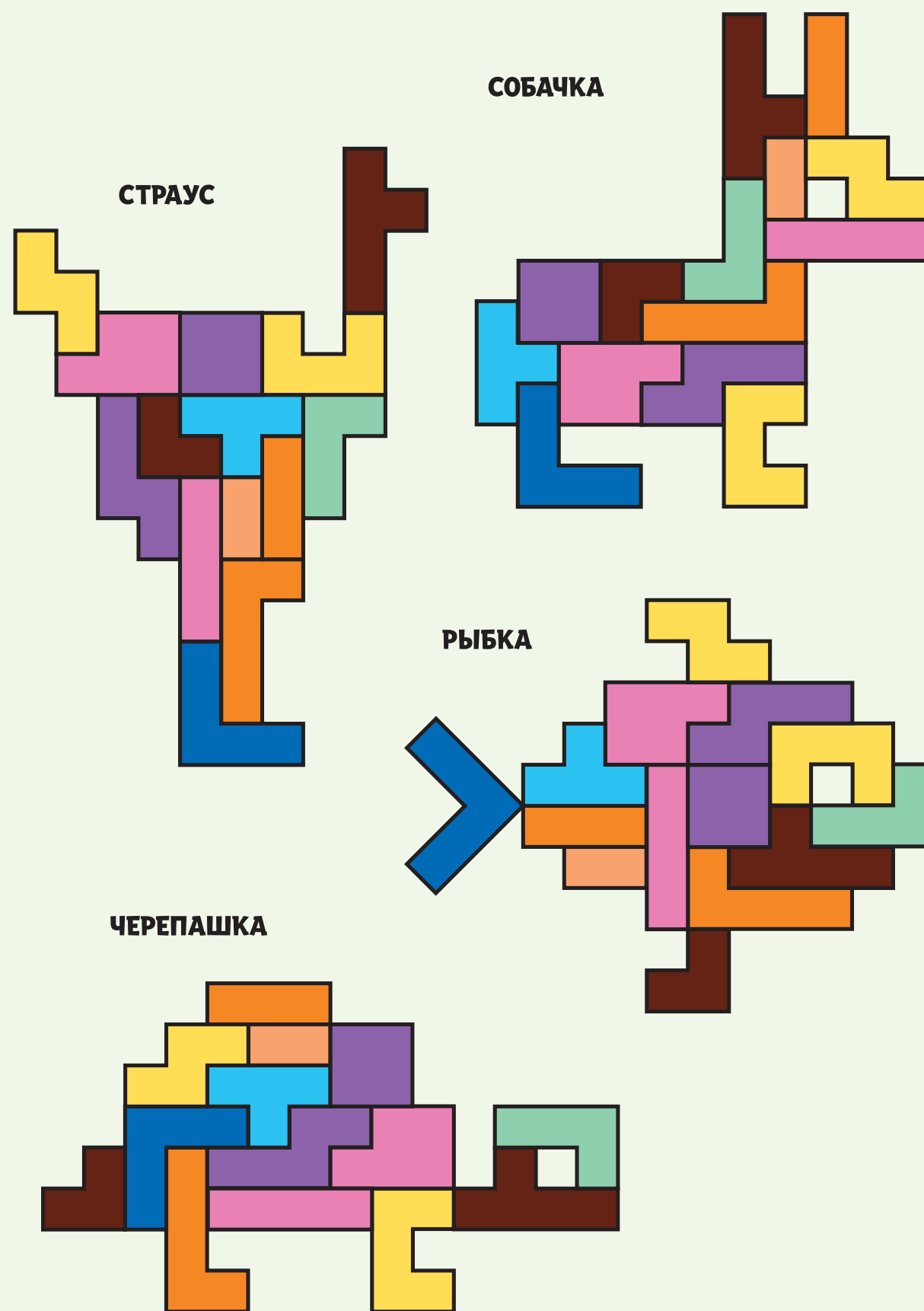
Предложите ребёнку выложить фигуры на страницу, чтобы составить из них животное.



СЛООН

## ЗАДАНИЯ НА СКЛАДЫВАНИЕ ФИГУР (3+)

Попросите ребёнка сложить изображённые фигуры на плоскости, и попытайтесь придумать новые фигуры вместе!



СТРАУС

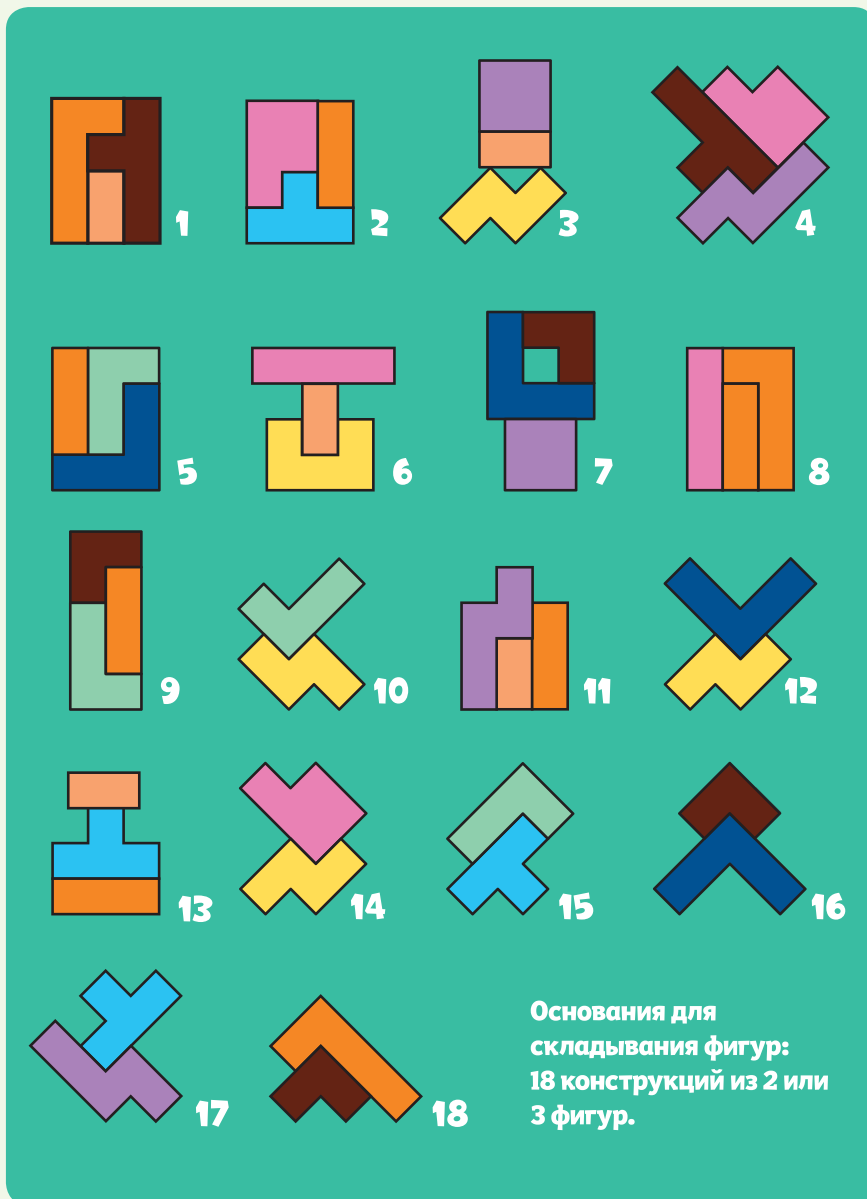
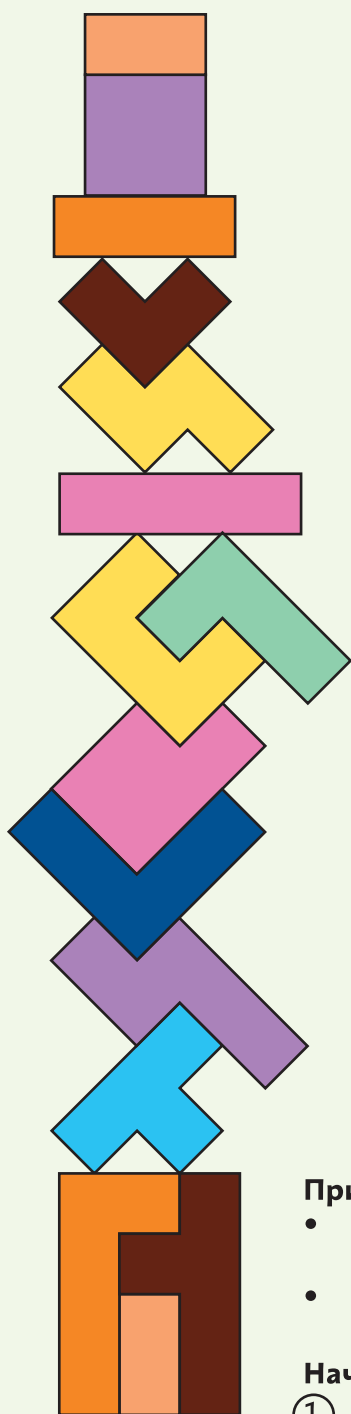
СОБАЧКА

РЫБКА

ЧЕРЕПАШКА

# ИГРА НА ЛОВКОСТЬ КАТАБУМ

Для 2 и более игроков



**Пример:**

- Отложите в сторону 2 маленьких красных Минимино (они не используются в Катабум).
- Сложите основание башни из 2 или 3 фигур по одной из 18 схем выше (в примере слева использована схема № 1).

**Начинайте игру:**

1. Первый игрок выбирает одну из оставшихся на столе фигур и кладёт её сверху на основание.
2. Второй игрок ставит новую фигуру на только что поставленную и т. д.
3. Игрок, последним положивший фигуру, не разрушив башню, объявляется победителем!

Фигуру можно класть обеими руками и даже немного сдвигать части башни, если необходимо.

# 3D ФОРМЫ

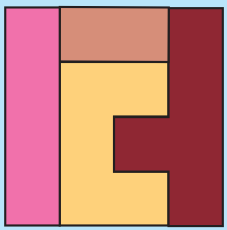
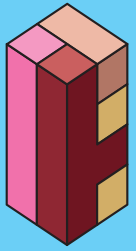
Выполните задание на ловкость, изображённое внизу, а затем сложите из тех же фигур объёмную форму, изображённую выше. Попробуйте заменить одну или несколько фигур на другие того же размера. Сможете ли вы сложить форму теперь?

<p><b>2x2x3 12 КУБИКОВ</b></p>	<p><b>2x2x4 16 КУБИКОВ</b></p>	<p><b>2x2x6 24 КУБИКА</b></p>
<p><b>3x3x3 27 КУБИКОВ</b></p>	<p><b>3x3x3 27 КУБИКОВ</b></p>	<p><b>2x2x7 28 КУБИКОВ</b></p>

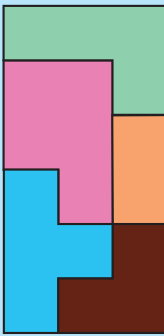
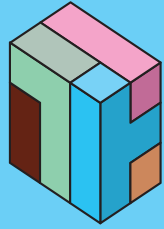
## 3D ФОРМЫ

Выполните задание на ловкость, изображённое внизу, а затем сложите из тех же фигур объёмную форму, изображённую выше. Попробуйте заменить одну или несколько фигур на другие того же размера. Сможете ли вы сложить форму теперь?

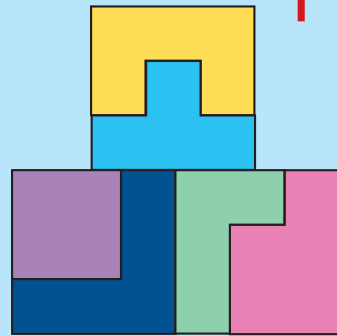
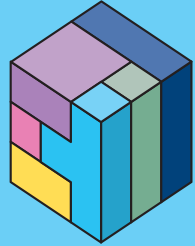
2x2x4  
16 КУБИКОВ



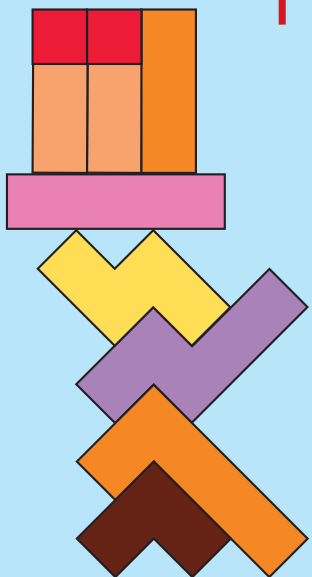
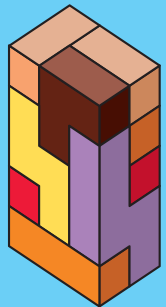
2x3x3  
18 КУБИКОВ



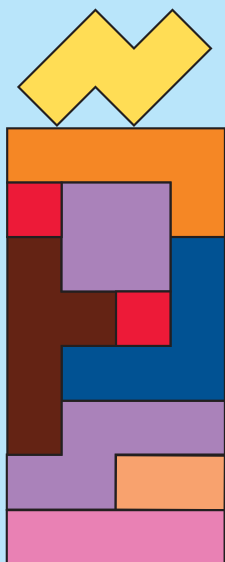
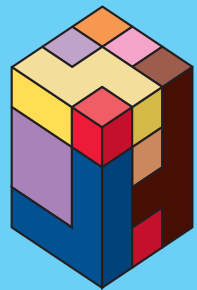
3x3x3  
27 КУБИКОВ



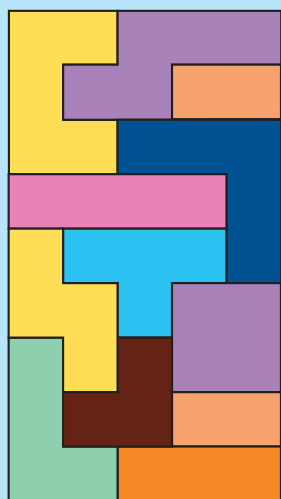
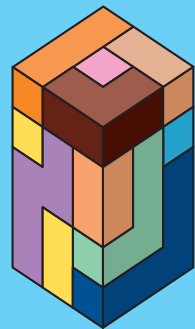
2x3x5  
30 КУБИКОВ



3x3x4  
36 КУБИКОВ



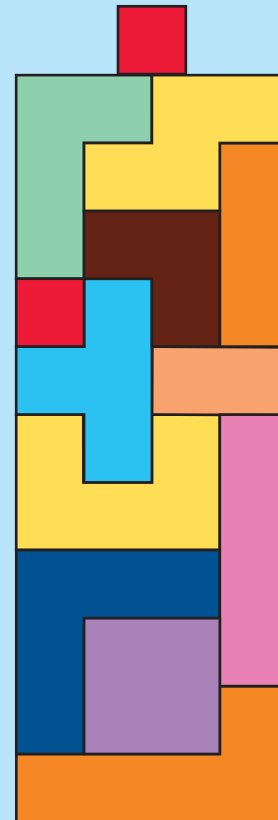
3x3x5  
45 КУБИКОВ



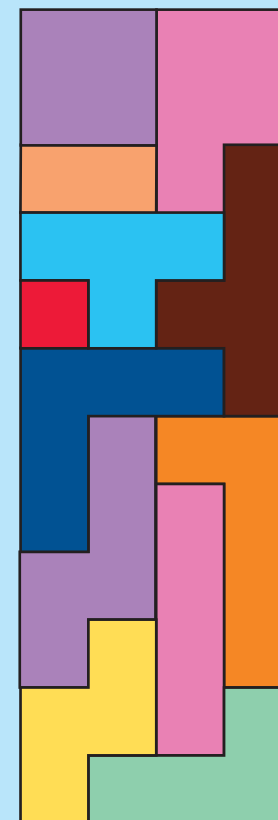
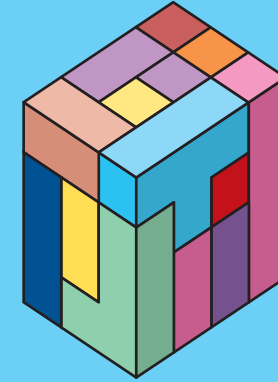
## 3D ФОРМЫ

Выполните задание на ловкость, изображённое внизу, а затем сложите из тех же фигур объёмную форму, изображённую выше. Попробуйте заменить одну или несколько фигур на другие того же размера. Сможете ли вы сложить форму теперь?

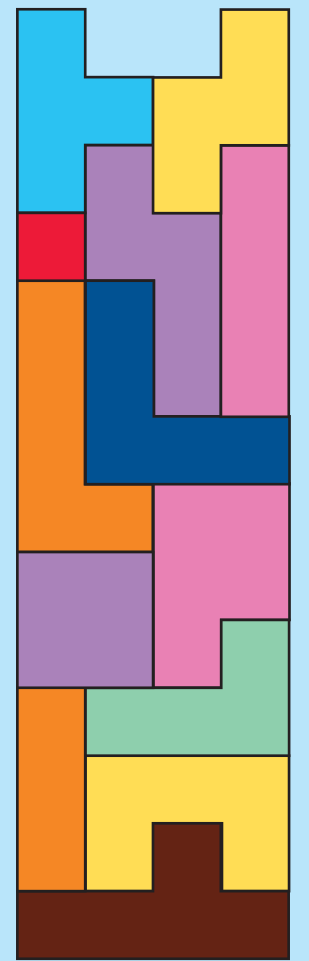
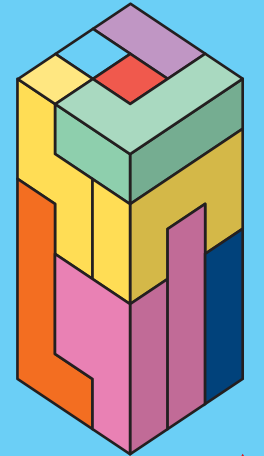
3x3x5  
45 КУБИКОВ



4x3x4  
48 КУБИКОВ

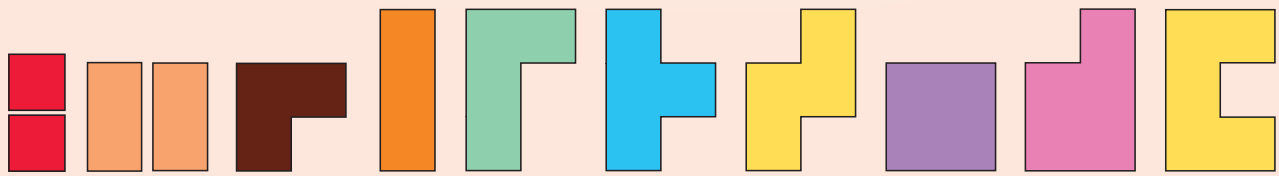


3x3x6  
54 КУБИКА



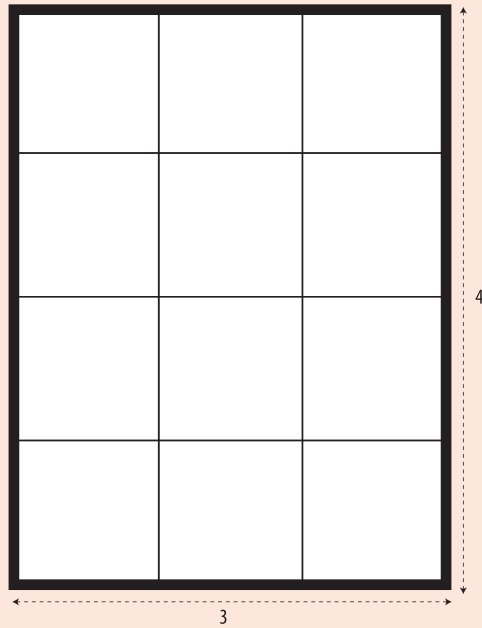
# 3D ГОЛОВОЛОМКИ

Используйте только следующие фигуры:



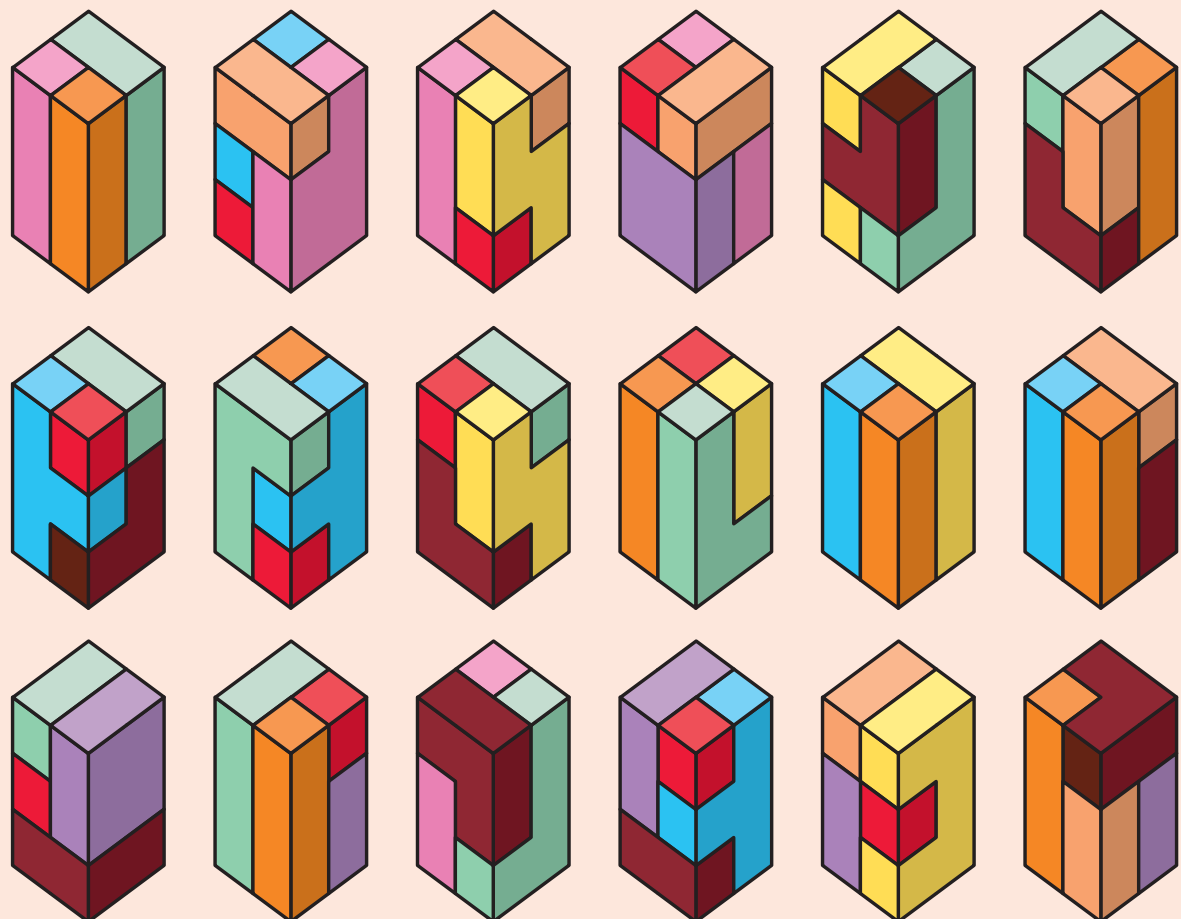
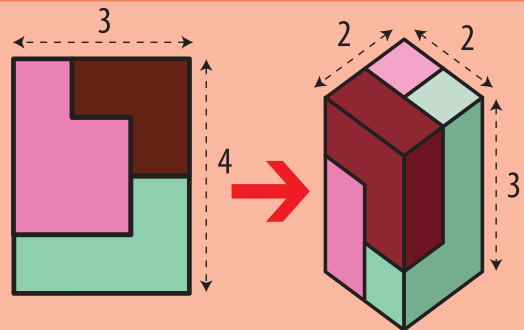
- Сложите головоломку 3x4 на сетке "Головоломка А" справа.
- Попробуйте сложить из тех же фигур форму 2x2x3. На примерах ниже показаны 18 из 43 возможных вариантов.

ГОЛОВОЛОМКА А



Пример

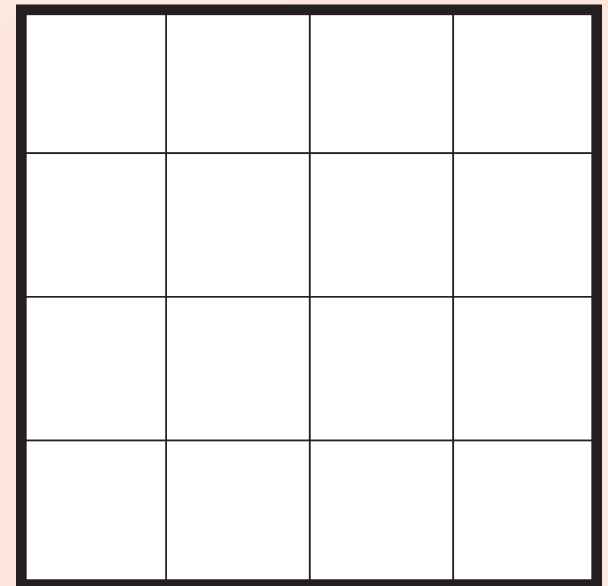
2x2x3  
12 КУБИКОВ



# 3D ГОЛОВОЛОМКИ

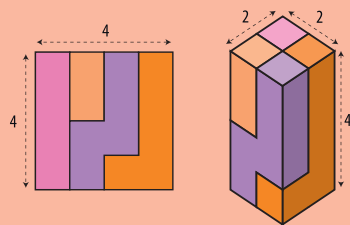
- Выберите фигуры и сложите из них головоломку на одной из сеток от Б до Е.
- После этого сложите из тех же фигур 3D форму.

ГОЛОВОЛОМКА Б = 16 КУБИКОВ

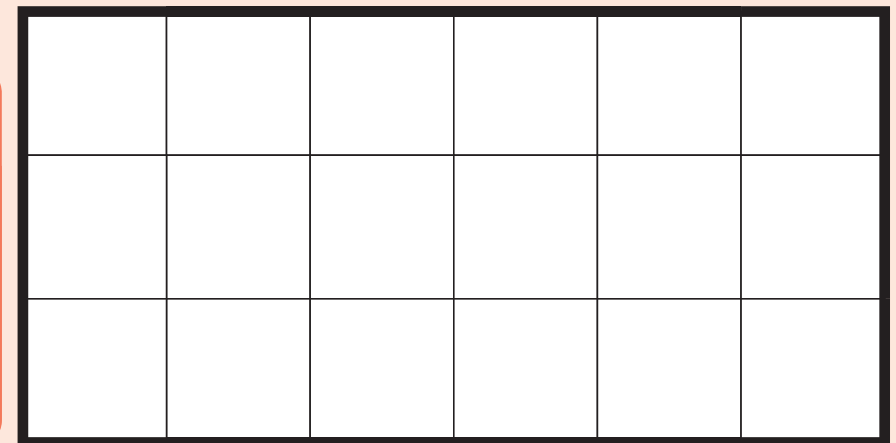


Пример

2x2x4  
16 КУБИКОВ

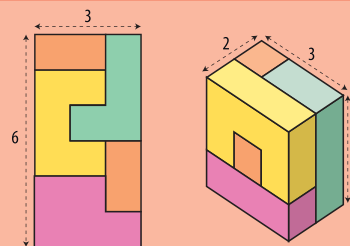


ГОЛОВОЛОМКА В = 18 КУБИКОВ

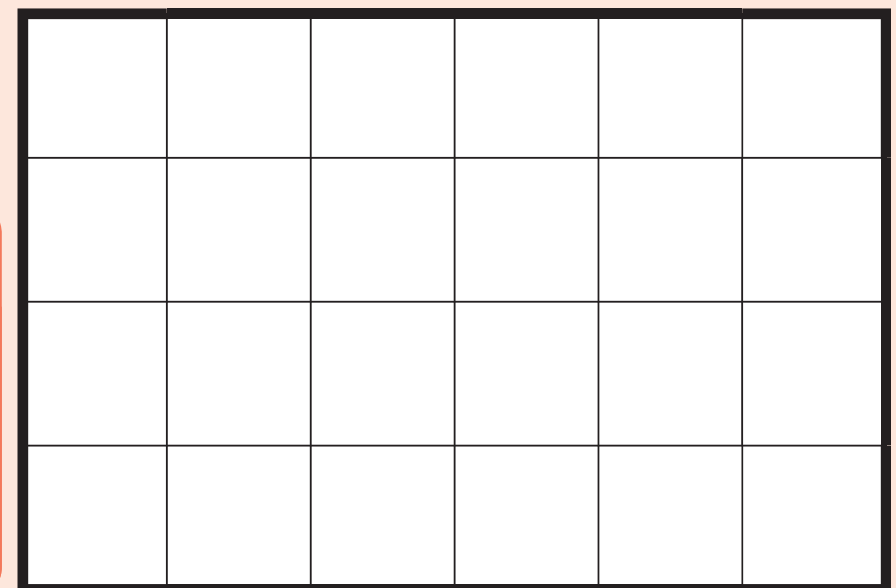


Пример

2x3x3  
18 КУБИКОВ

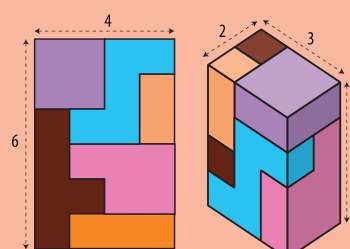


ГОЛОВОЛОМКА Г = 24 КУБИКА



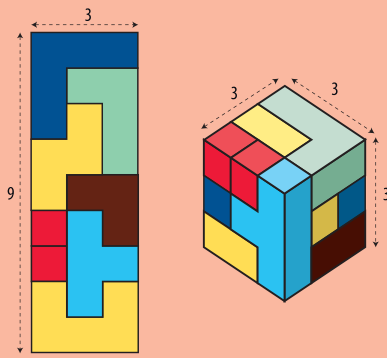
Пример

2x3x4  
24 КУБИКА

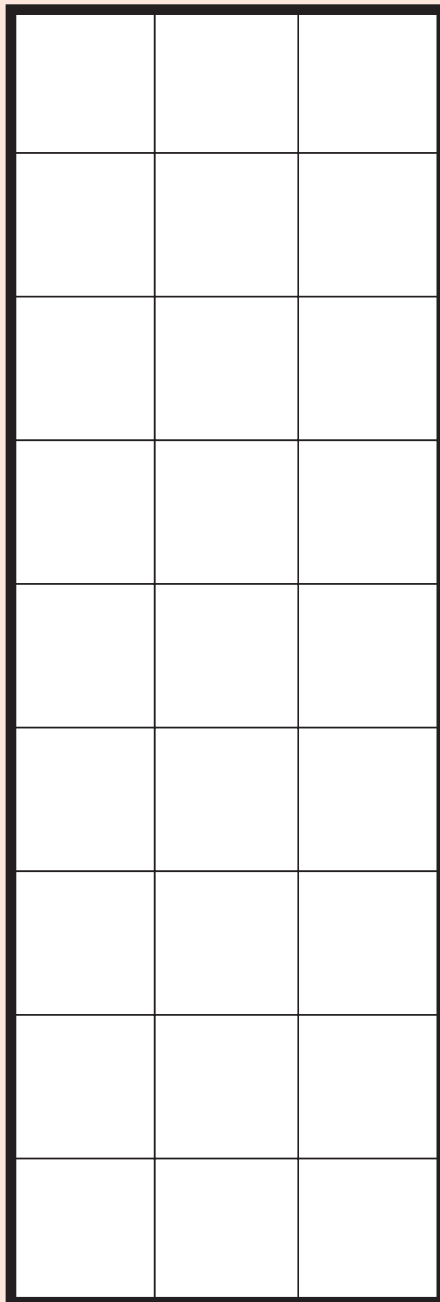


# 3D ГОЛОВОЛОМКИ

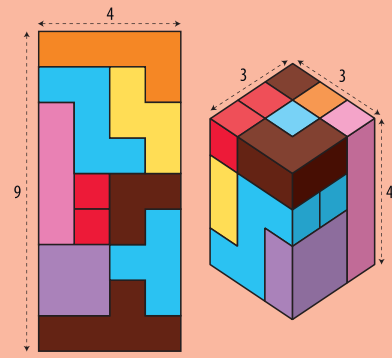
**Пример** 3x3x3  
27 КУБИКОВ



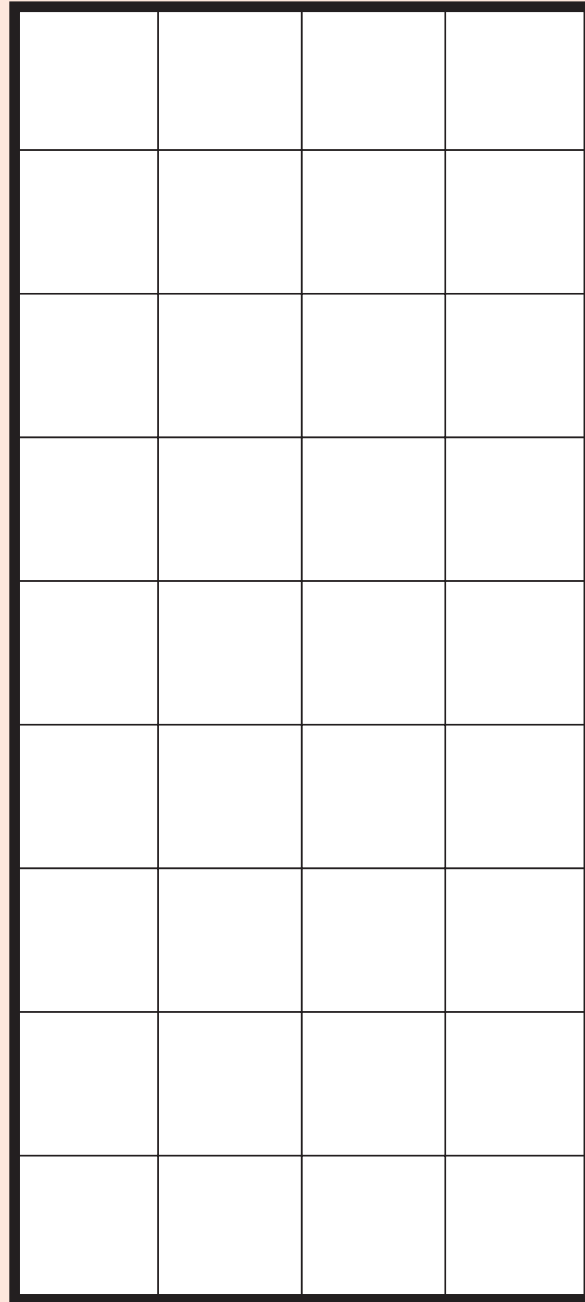
**ГОЛОВОЛОМКА Д = 27 КУБИКОВ**



**Пример** 3x3x4  
36 КУБИКОВ



**ГОЛОВОЛОМКА Е = 36 КУБИКОВ**



# КЛАССИЧЕСКОЕ КАТАМИНО

В правилах классической игры Катамино более 500 заданий! Но эти 168 заданий можно выполнить в игре «Катамино: семейная версия».

**168 заданий**

1. Выберите карту и номер задания.
2. Установите ограничитель на поле между цифрами 3 и 4.
3. Возьмите 4 фигуры, изображённые в столбце Пента 3 на карте, и сложите Пенту 3.
4. Добавьте Пентамино, изображённое в столбце 4, передвиньте ограничитель на одно деление вперёд и сложите Пенту 4.
5. Продолжайте таким же образом, сложив Пенты 5, 6 и 7.
6. 3D вариант: добавьте маленькое красное Минимино ■ к восьми фигурам Пенты 7 и сложите форму 3x3x4.

Карта 1

	Пента 3	4	5	6	7
1					
2					
3					
4					

Карта 2

	Пента 3	4	5	6	7
5					
6					
7					
8					

Карта 3

	Пента 3	4	5	6	7
9					
10					
11					
12					

Карта 4

	Пента 3	4	5	6	7
13					
14					
15					
16					

Карта 5

	Пента 3	4	5	6	7
17					
18					
19					
20					

Карта 6

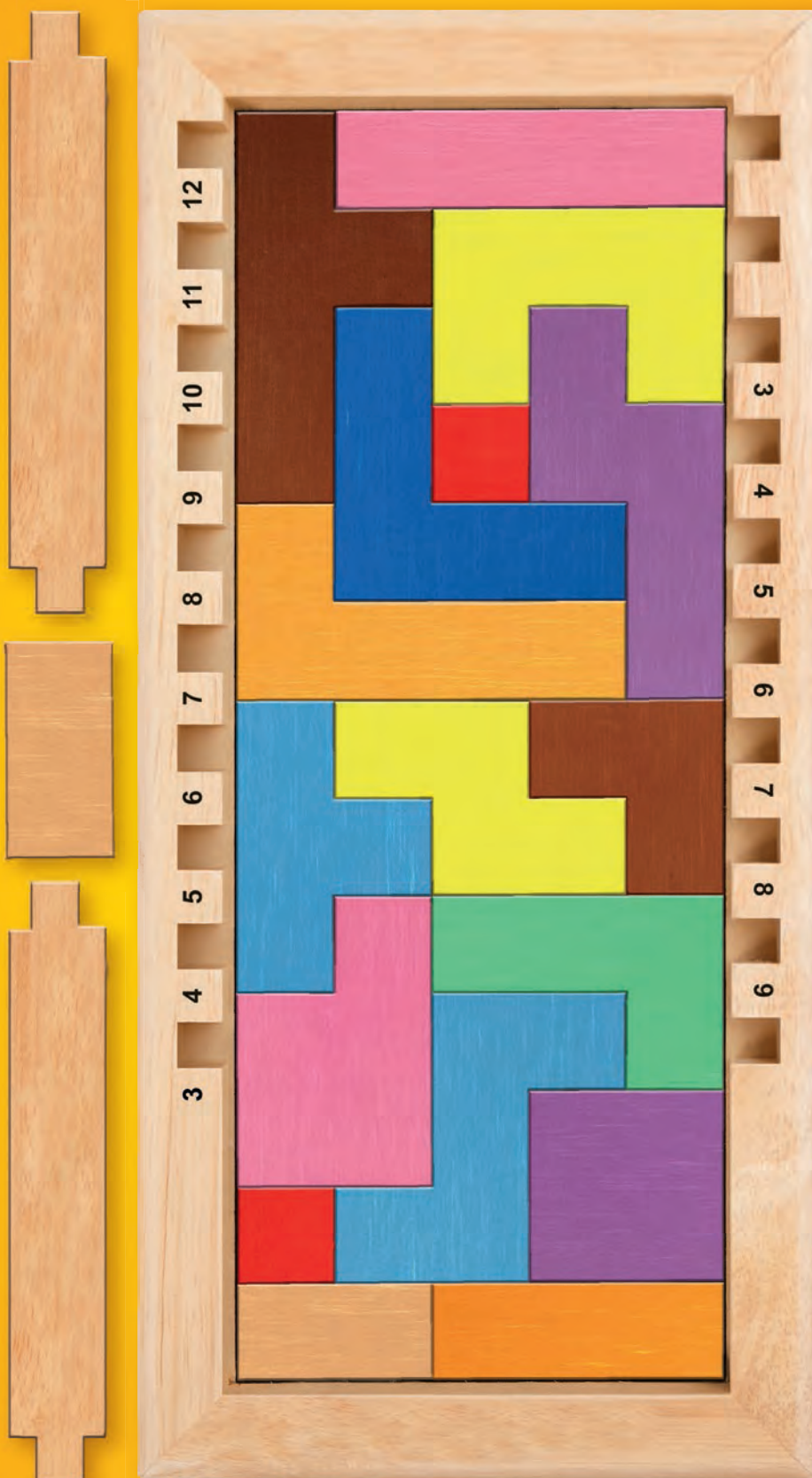
	Пента 3	4	5	6	7
21					
22					
23					
24					

Карта 7

	Пента 3	4	5	6	7
25					
26					
27					
28					



Авторы игры: Андре Перьола и Джон Перьола  
Иллюстратор: Стефан Эскапа



Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни» [www.LifeStyleLtd.ru](http://www.LifeStyleLtd.ru) — там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!

