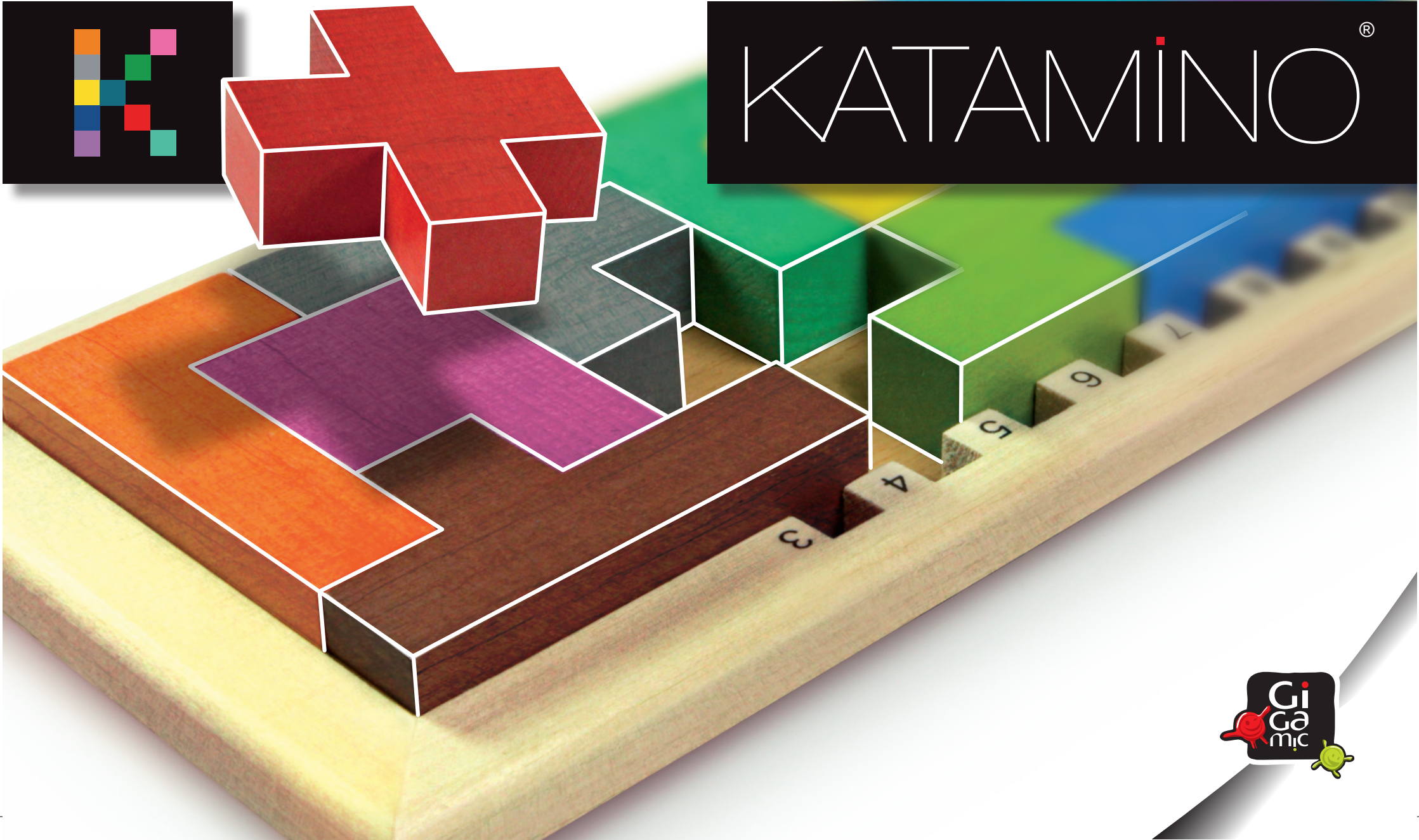
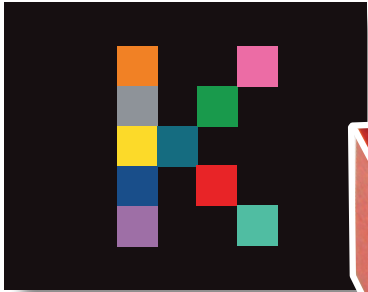
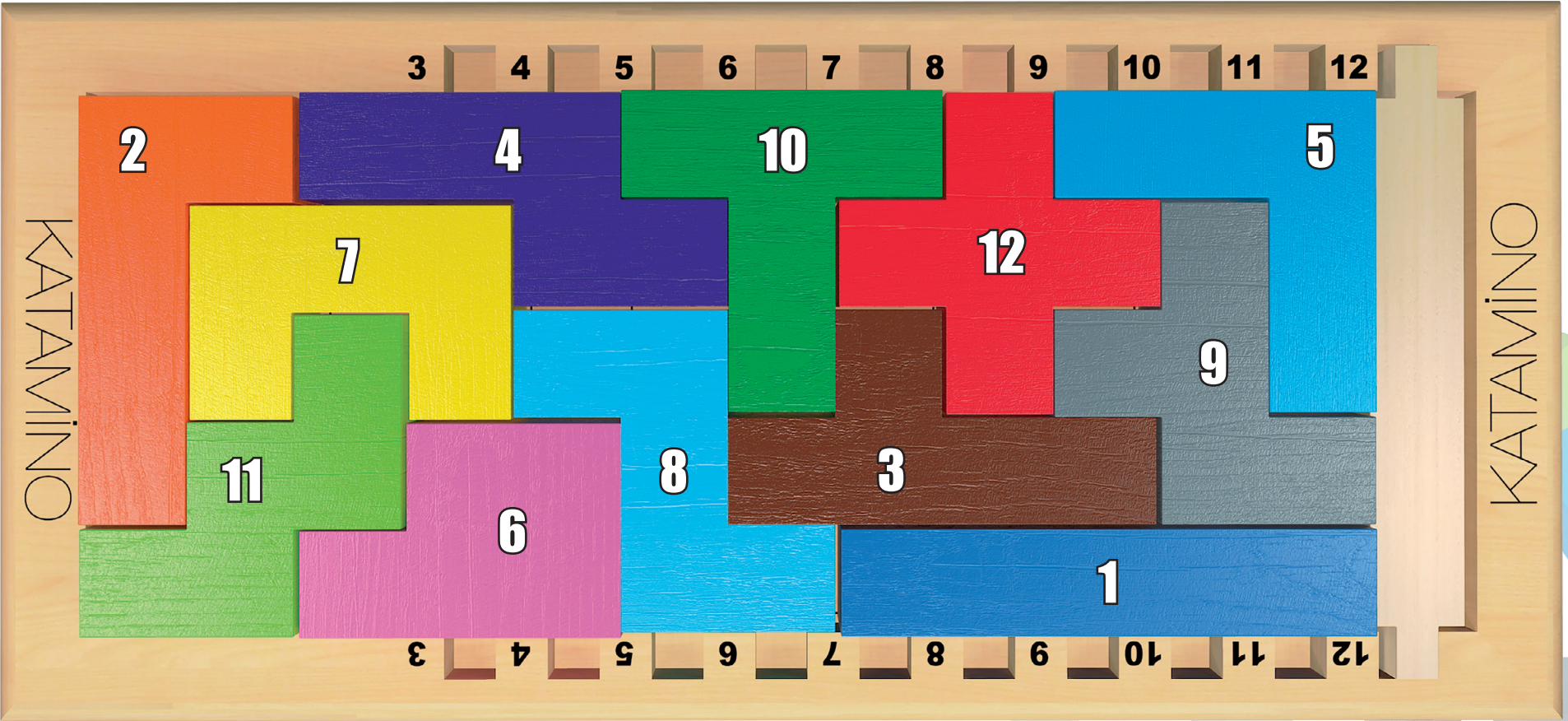
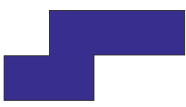
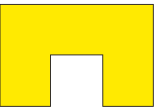
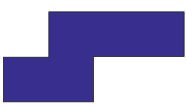
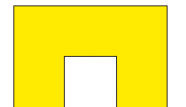
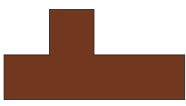
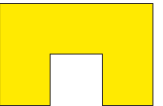
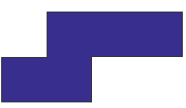
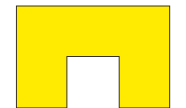
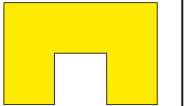
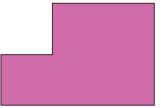




KATAMINO®

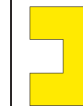
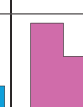
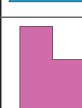


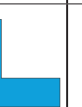
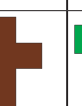
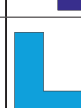
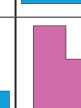
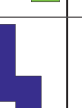


	PENTA	3	4	5	6	7	8
A							
B							
C							
D							
E							
F							
G							

	PENTA				5	6	7	8	9
A									
B									
C									
D									
E									
F									
G									

	PENTA				5	6	7	8	9
H									
I									
J									
K									
L									
M									
N									

	PENTA					6	7	8
O								
P								
Q								
R								
S								
T								
U								
V								

	PENTA					6	7	8
W								
X								
Y								
Z								
♠								
♥								
♦								
♣								

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

KATAMINO

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

PENTA 9									

	PENTA					7	8	9	10	
N°1										
N°2										
N°3										
N°4										
N°5										
N°6										
N°7										
N°8										
N°9										
N°10										

N°11										
N°12										
N°13										
N°14										
N°15										
N°16										
N°17										
N°18										
N°19										
N°20										

	PENTA					7	8	9	10	
N°21										
N°22										
N°23										
N°24										
N°25										
N°26										
N°27										
N°28										
N°29										
N°30										

N°31										
N°32										
N°33										
N°34										
N°35										
N°36										
N°37										
N°38										
N°39										
N°40										

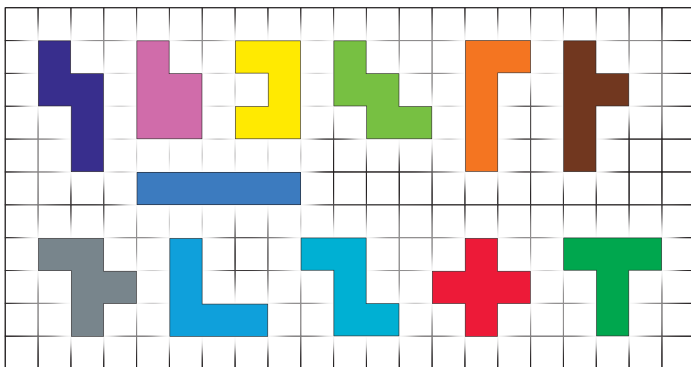


ES



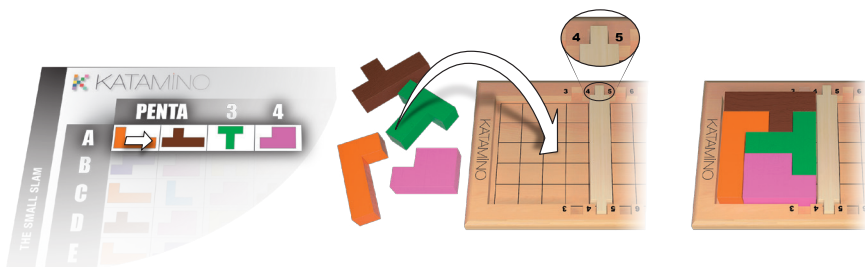
INTRODUCCIÓN

En Katamino hay 12 piezas que ocupan 5 casillas cada una. Estas piezas se llaman Pentaminos.



En Katamino el término PENTA se refiere a un grupo de Pentaminos que cubren completamente el espacio delimitado por el listón sobre el tablero. Por ejemplo, un PENTA 4 es un desafío en el que el listón se coloca entre los números 4 y 5 en el tablero: se han de organizar 4 Pentaminos para que encajen en las 4 primeras líneas del tablero.

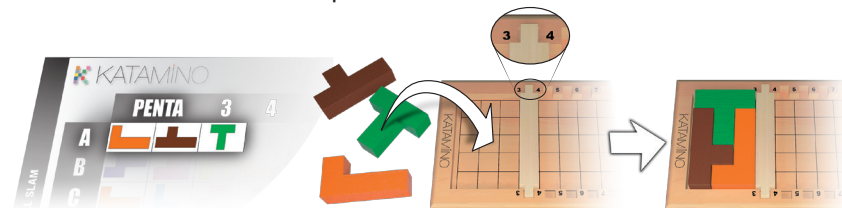
Katamino incluye 500 PENTAS con los que desafiarte.



LOS DESAFÍOS

1) EL PEQUEÑO SLAM (Fácil)

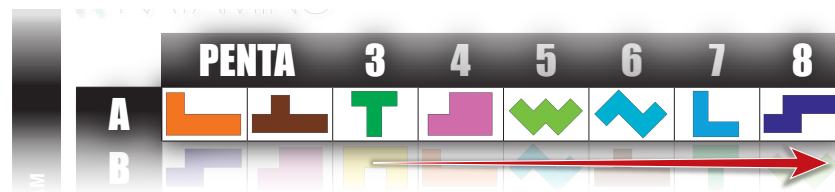
El Pequeño Slam consta de 42 PENTAS que resolver utilizando la tabla de la página 4. Para empezar, coloca el listón entre los números 3 y 4 del tablero y coge los 3 primeros Pentaminos que aparecen en la fila A de la tabla. Intenta entonces completar el PENTA 3. Recuerda que los Pentaminos tienen que cubrir toda el área delimitada por el listón.



Cuando hayas completado este PENTA, mueve el listón a la siguiente posición, entre los números 4 y 5 del tablero. Entonces coge el siguiente Pentamino mostrado en la fila A (el que está en la columna 4). Con este nuevo Pentamino y los 3 que ya tenías, intenta completar el PENTA 4.



Cuando estés preparado para más retos, empieza con la línea B, luego la C y así hasta haber completado la línea G.



Cuando hayas finalizado las 7 líneas, habrás resuelto 42 PENTAS y completado el PEQUEÑO SLAM. ¡Enhorabuena! Atrévete ahora con desafíos más complejos.

2) EL SLAM (Difícil)

Sigue las mismas reglas, pero usando las tablas de las páginas 5 y 6 para resolver los 118 PENTAS del SLAM.

Tras esto, los verdaderos maestros del Katamino se atreven con los Desafíos Definitivos...

3) DESAFÍOS DEFINITIVOS

Sigue las mismas reglas para resolver:

- Los 96 PENTAS del GRAN SLAM en la página 7;
- Los 96 PENTAS del SUPER SLAM en la página 8;
- Los 160 PENTAS del DESAFÍO en la página 9.

AÚN MÁS DESAFÍOS

Si buscas aún más desafíos, intenta completar tantos PENTAS como puedas usando todos los PENTAMINOS, subiendo progresivamente el listón para aumentar la dificultad. ¡Hay más de 36000 combinaciones posibles!

VARIANTE ESTRATÉGICA PARA 2 JUGADORES

Para partidas a 2 jugadores, se usa la cuadrícula en la trasera de estas instrucciones. Colocad los 12 Pentaminos junto a la cuadrícula. El primer jugador coge un Pentamino y lo coloca en cualquier lugar mientras cubra exactamente 5 casillas de la cuadrícula. El segundo jugador procede de igual forma, cubriendo otras 5 casillas de la cuadrícula. Gana el último jugador que pueda colocar un Pentamino en la cuadrícula.

CÓMO GUARDAR EL JUEGO

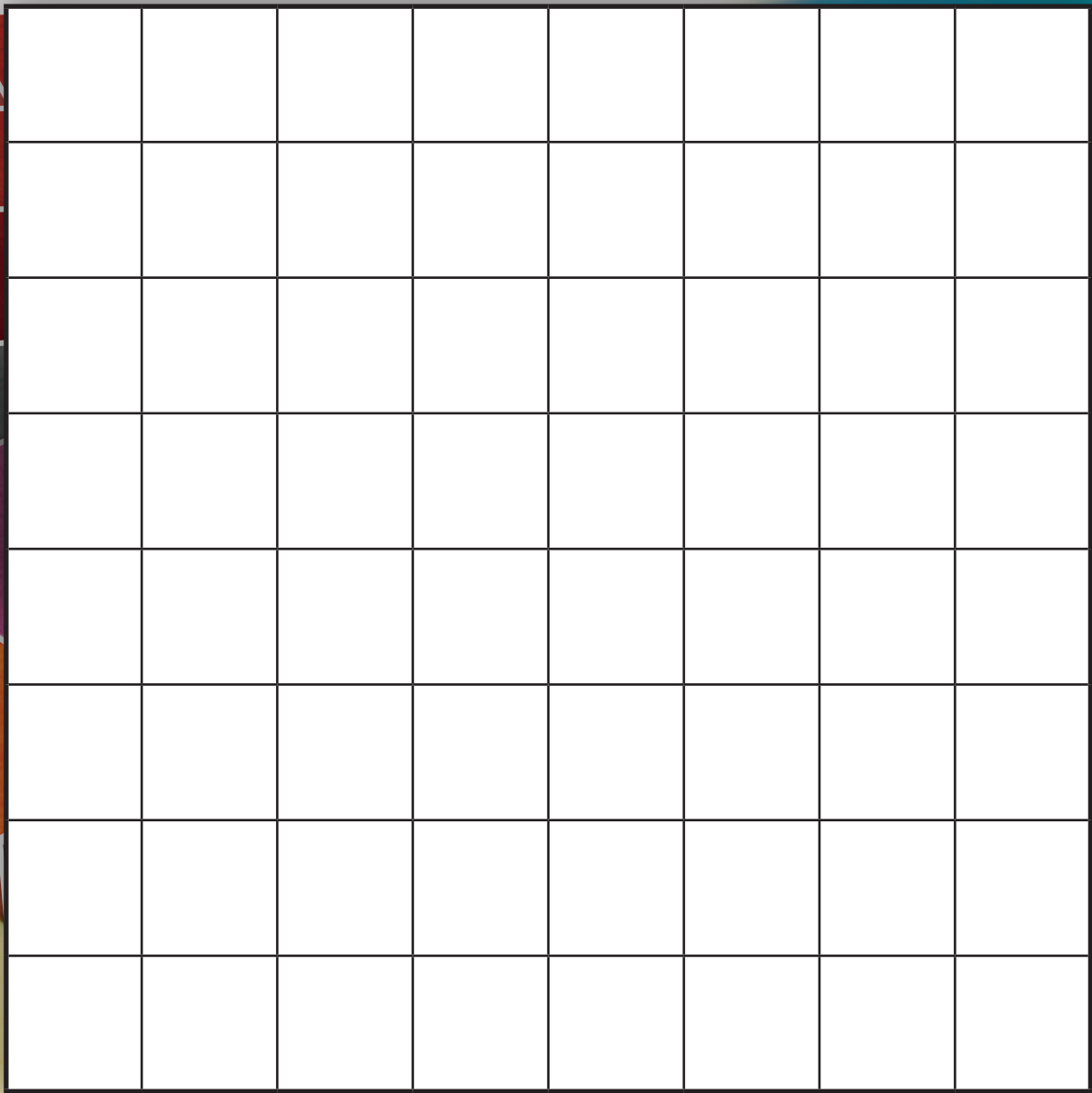
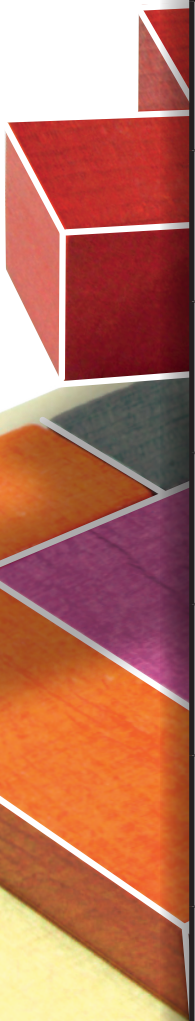
Para guardar Katamino en su caja, puede usarse como referencia la imagen de la página 2.

¿Quieres jugar a **Katamino**
con tu familia y en modo duelo?

Échale un vistazo a **Katamino Family**, con reglas de dificultad creciente, a partir de 3 años y sin límite de edad.



KATAMINO



KATAMINO

