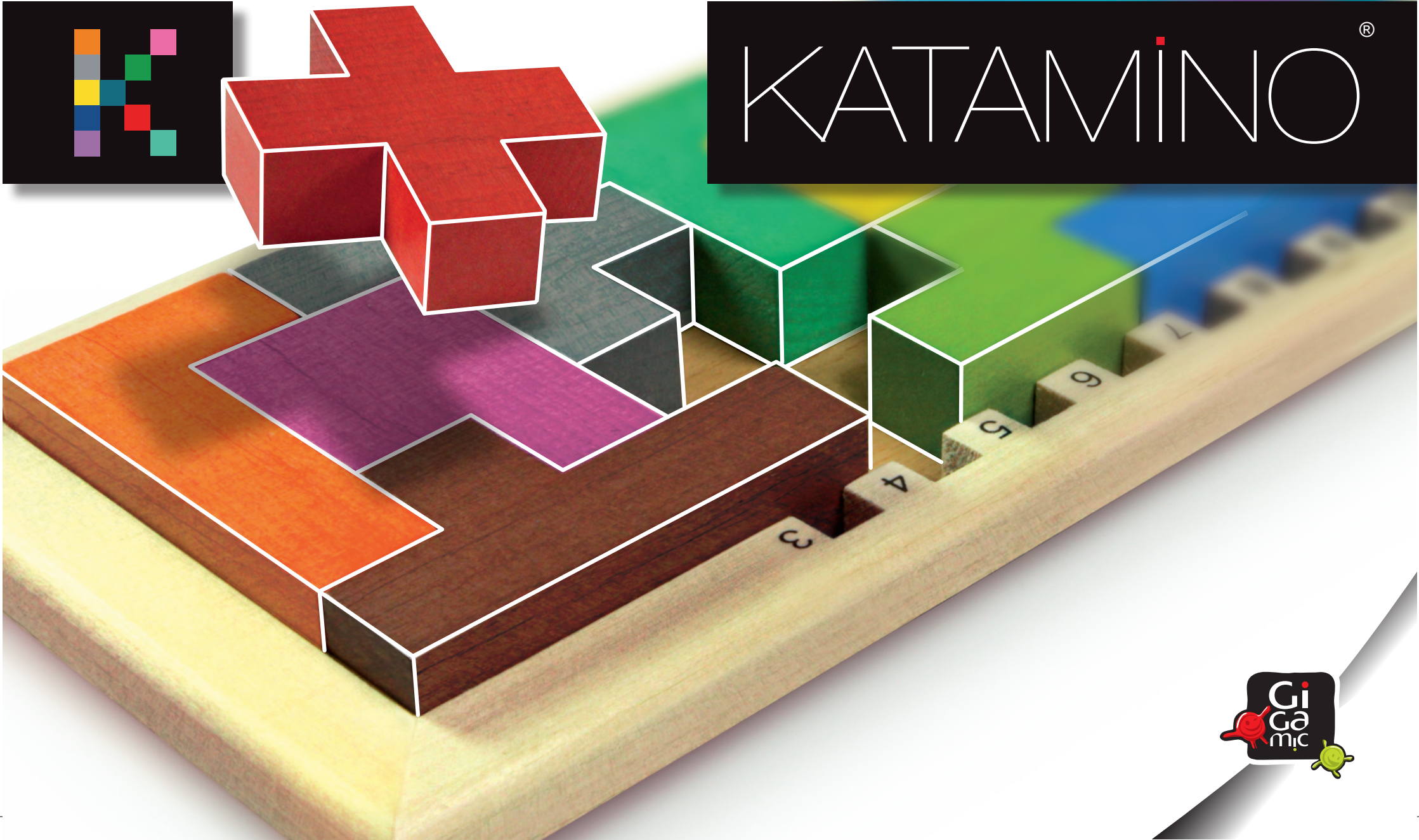
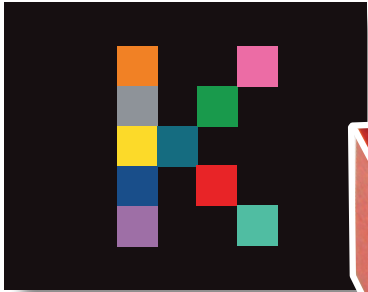
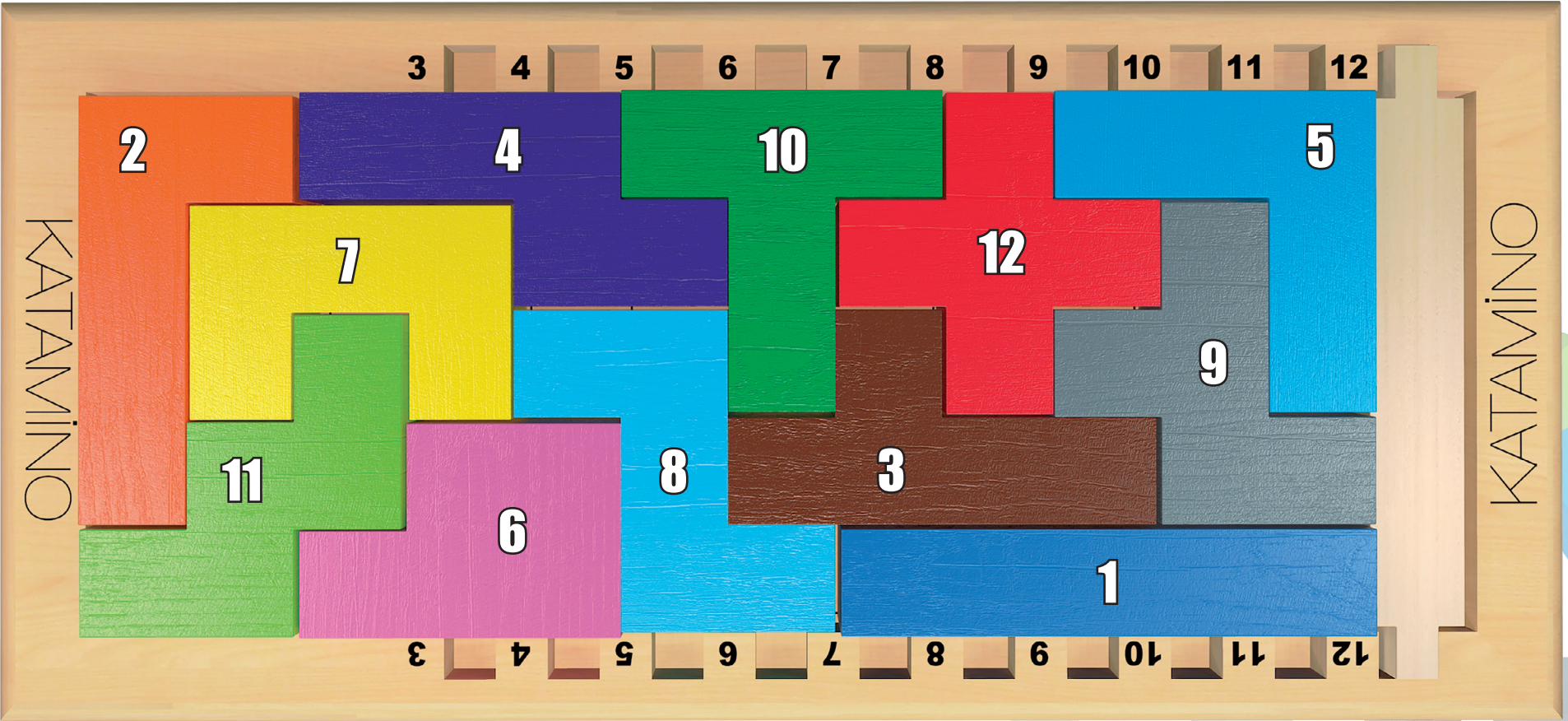
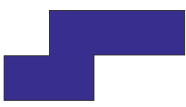
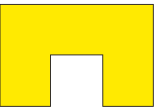
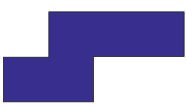
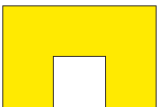
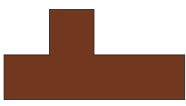
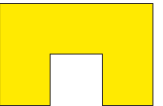
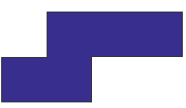
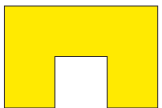
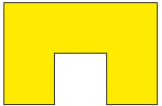
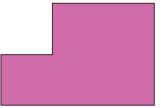




KATAMINO®





	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										

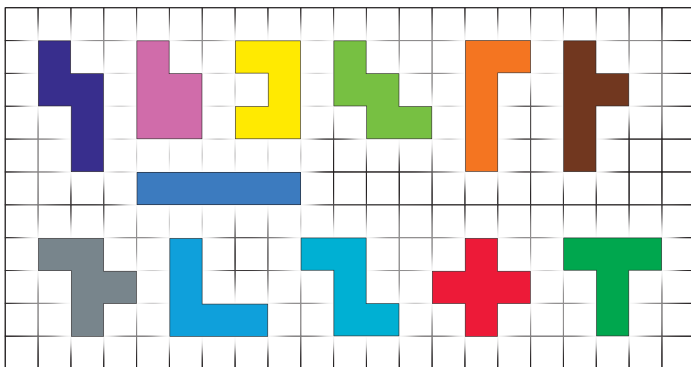


IT

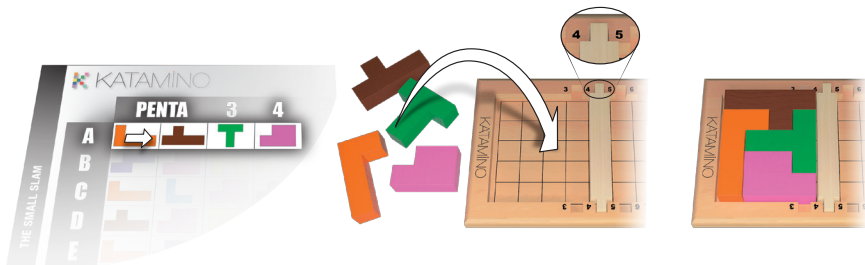


INTRODUZIONE

Pentamino è il nome attribuito a ciascuno dei 12 pezzi del gioco. Ogni pentamino occupa uno spazio di 5 caselle sulla plancia.



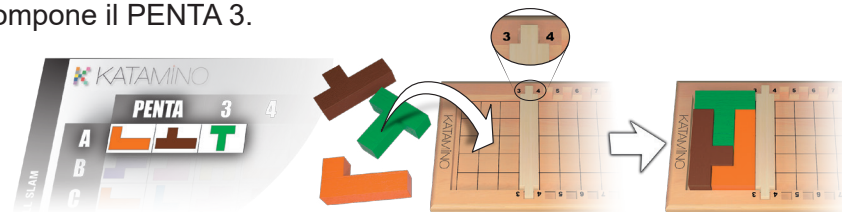
Chiamiamo PENTA un insieme di Pentamini che occupa esattamente la superficie della plancia delimitata dalla barretta. Ad esempio, un PENTA 4 indica una sfida in cui la barretta viene posta tra il 4 e il 5 indicati sulla plancia: 4 Pentamini devono essere combinati all'interno di quello spazio, per occupare completamente 4 file sulla plancia. Katamino propone 500 PENTA.



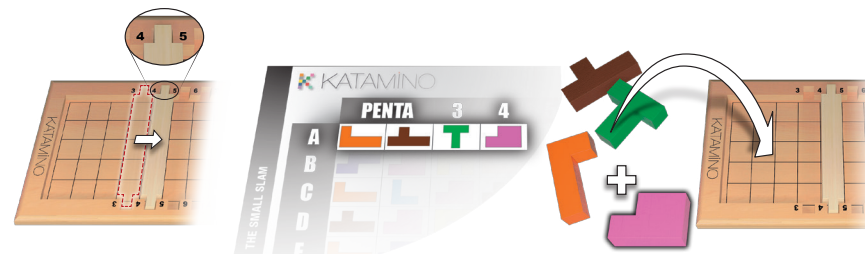
LE SFIDE

1) PICCOLO SLAM (livello facile)

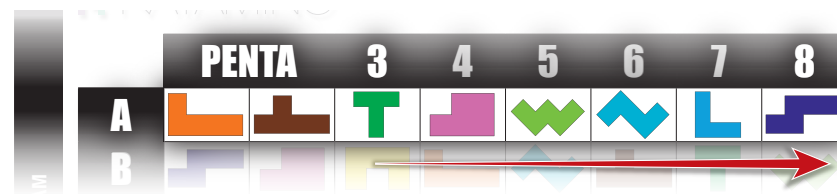
Si tratta di realizzare in successione 42 PENTA usando la tabella di pagina 4. Si posiziona la barretta tra il 3 e il 4 e poi si prendono i primi 3 Pentamini indicati sulla tabella nella riga A fino alla colonna 3 e si compone il PENTA 3.



Completato questo PENTA, si sposta la barretta di una tacca tra il 4 e il 5; ai 3 Pentamini già utilizzati si aggiunge il Pentamino indicato nella colonna 4 della riga A e con questi 4 pezzi si realizza il PENTA 4.



Si prosegue in questo modo, aggiungendo ogni volta il Pentamino indicato nella colonna seguente fino a realizzare il PENTA 8 della riga A.



Poi si seguono gli stessi criteri sulla riga B e fino alla riga G.

2) LO SLAM (livello difficile)

Facendo riferimento alle tabelle delle pagine 5 e 6, si seguono gli stessi criteri per realizzare quei 118 PENTA.

3) SFIDE ESTREME

Si procede nello stesso modo per realizzare:

- i 96 Penta del GRANDE SLAM a pagina 7;
- i 96 PENTA del SUPER SLAM a pagina 8;
- i 160 PENTA del CHALLENGE a pagina 9.

GIOCO LIBERO

1) Si posiziona la barretta sulla plancia tra il 4 e il 5 per realizzare il massimo di PENTA 4, trovando da soli le combinazioni di 4 Pentamini che si possono assemblare.

2) Si procede allo stesso modo per realizzare il massimo di PENTA 5, poi di PENTA 6, di PENTA 7, ecc.

Maggiore è la quantità di Pentamini da assemblare, più difficile sarà il compito. Esistono più di 36000 combinazioni possibili!

VARIANTE PER 2 GIOCATORI

Per giocare in due, si utilizza la griglia quadrettata che si trova sul retro di copertina. I 12 Pentamini vengono posti di fianco alla griglia; poi il 1° giocatore ne sceglie uno e lo colloca dove preferisce rispettando la trama dei quadretti. Il secondo giocatore prosegue allo stesso modo e così di seguito... Vince chi dei due riuscirà a posare per ultimo un Pentamino sulla griglia.

SISTEMAZIONE DEL GIOCO

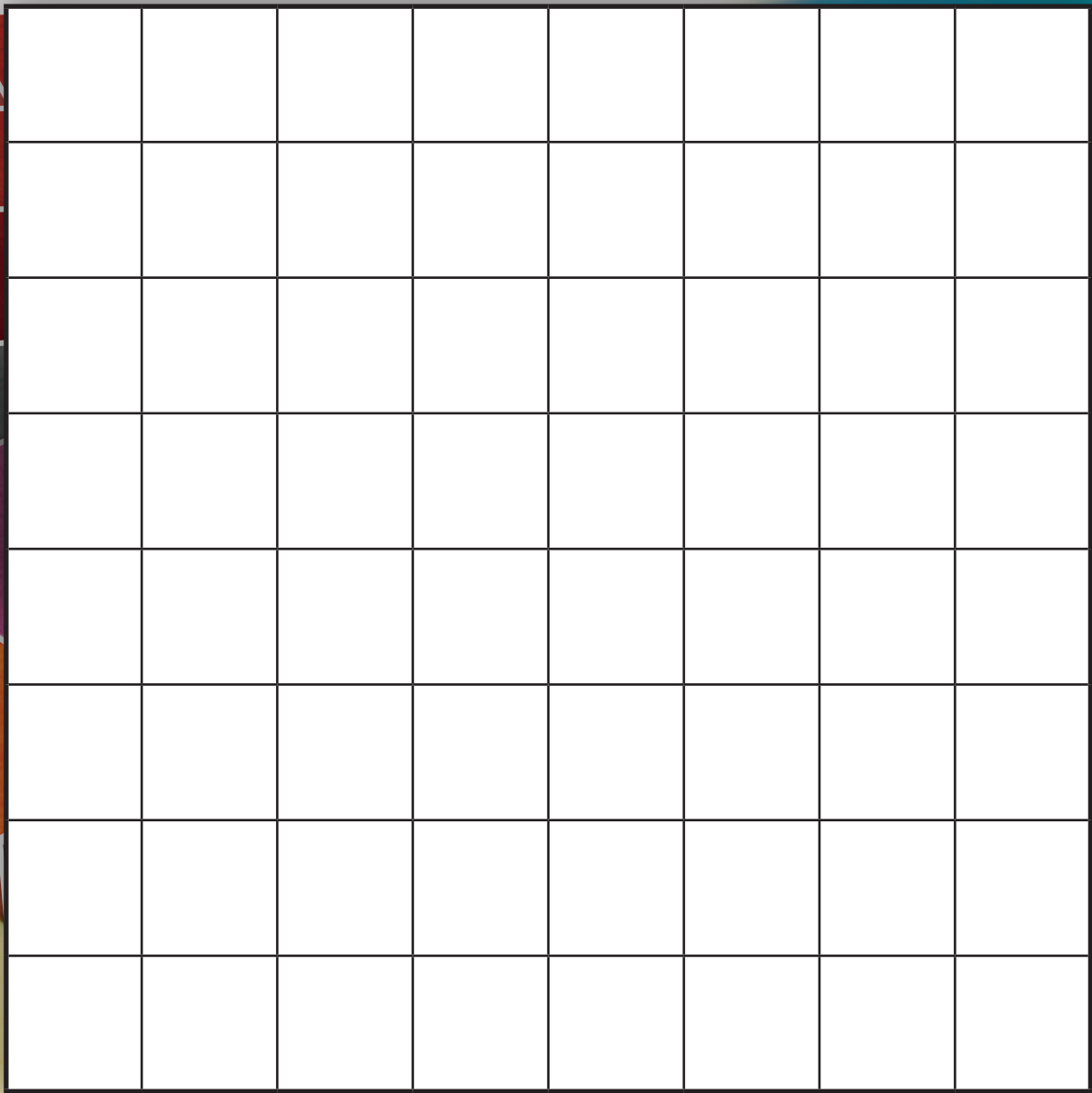
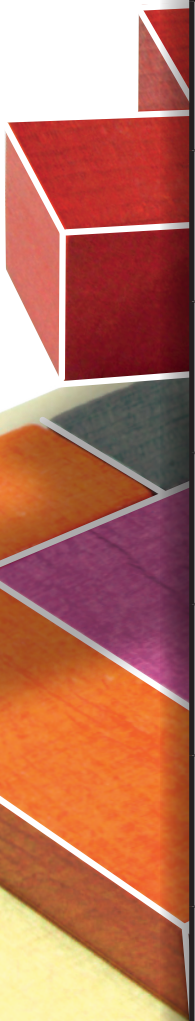
Per riporre correttamente Katamino, si può fare riferimento allo schema di pagina 2.

Voglia di sfide più impegnative e di condividere il piacere di **Katamino** in famiglia e faccia a faccia?

Scopri **Katamino Family** con varianti progressive a partire da 3 anni e senza limiti di età.



KATAMINO



KATAMINO

