

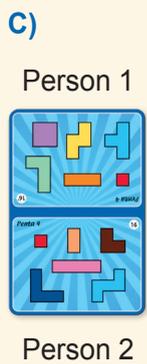
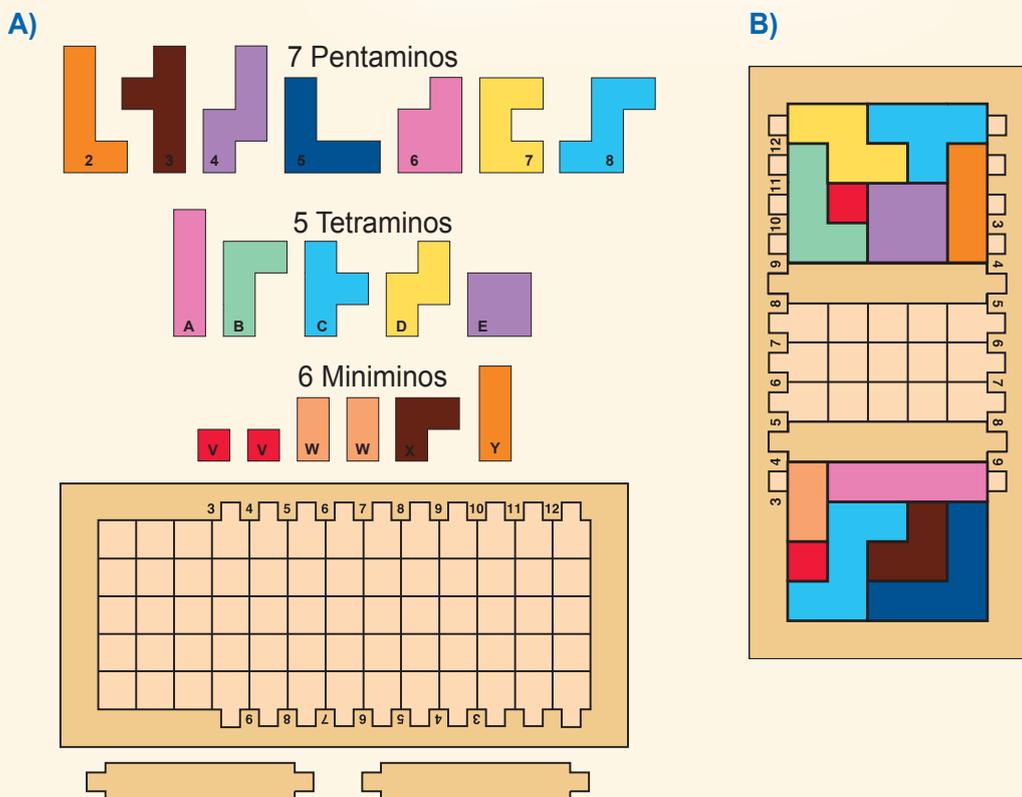
KATAMINO[®] FAMILY

Übersicht

Spielmaterial	S.2
Duell	S.3
Duellvarianten	S.4
Solovarianten	S.5
Puzzleübungen ab 3 Jahren	S.6
Balancespiel Katabumm!	S.8
3D-Figuren	S.9
3D-Herausforderungen	S.12
Katamino	S.15



Spielmaterial



18 Puzzlesteine (7 Pentaminos, 5 Tetraminos, 6 Miniminos), 1 Spielbrett, 2 Schieber, 40 doppelseitige Puzzlekarten (27 einfarbige Karten, 9 zweifarbige Karten, 4 karierte 3D-Karten), diese Spielanleitung.

A) DIE PUZZLESTEINE

Die 18 Puzzlesteine haben unterschiedliche Formen und Größen, wodurch sie immer eine bestimmte Anzahl an Feldern des Spielbretts bedecken:
 Die 7 Pentaminos bedecken 5 Felder, die 5 Tetraminos bedecken 4 Felder und die 6 Miniminos bedecken 1, 2 oder 3 Felder. Ihr dürft die Steine beliebig drehen und wenden, sie müssen aber immer flach liegen, wenn ihr sie in das Spielbrett setzt oder eine 2D-Figur baut.

B) DIE PENTAS

Ein Penta ist eine Herausforderung, bei der ein durch den Schieber festgelegter Bereich des Spielbretts komplett mit bestimmten Puzzlesteinen gefüllt werden muss. Wird der Schieber zur nächsthöheren Zahl bewegt, vergrößert sich dadurch der Bereich, der gefüllt werden muss (siehe die Beispiele auf der nächsten Seite).

C) DIE PUZZLEKARTEN

Die Puzzlekarten verwendet ihr im Duell. Sie zeigen an, welche Puzzlesteine ihr jeweils am Anfang eines Duells benötigt. Sie sind in zwei Hälften aufgeteilt, wobei ihr euch immer die Puzzlesteine nehmt, die auf eurer Hälfte abgebildet sind. Jede Puzzlekarte wird für eine Partie über 3 Duelle genutzt, mit Ausnahme der **Einstieg**-Karten, die über 4 Duelle genutzt werden.

Schwierigkeitsstufen:

- Einstieg:** Die 3 **gelben** Karten
- Einfach:** Die 4 **grünen** Karten
- Normal:** Die 6 **blauen** Karten
- Schwierig:** Die 6 **roten** Karten
- Komplex:** Die 8 **schwarzen** Karten



Die 9 zweifarbigen Puzzlekarten könnt ihr nutzen, um in Duellen mit unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen zu spielen, weil z. B. eine erwachsene Person gegen ein Kind spielt (siehe Seite 4). Die Puzzlekarten mit kariertem Rand sind für 3D-Duelle bzw. Solovarianten (siehe Seite 4 und 5).

Duell

ZIEL DES SPIELS

Löst die vorgegebenen Pentas so schnell wie möglich, um die meisten Punkte zu erzielen.

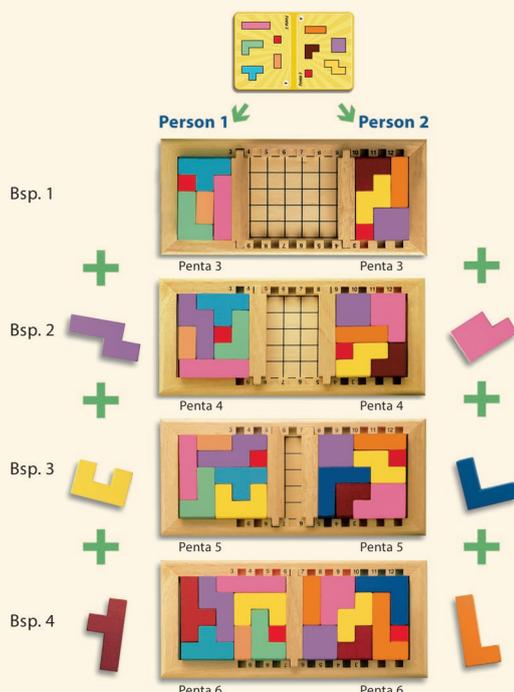
SPIELAUFBAU

- Legt das Spielbrett in die Tischmitte.
- Setzt euch so gegenüber, dass ihr jeweils an einer kurzen Seite des Spielbretts sitzt.
- Legt die 18 Puzzlesteine zwischen euch auf den Tisch.
- Wählt gemeinsam eine Schwierigkeitsstufe (**Einstieg**, **Einfach**, **Normal**, **Schwierig**, **Komplex**).
- Nehmt eine zufällige Puzzlekarte der gewählten Schwierigkeit und legt sie zwischen euch (welche Seite ist egal). Die beiden Hälften der Karte zeigen an, welche Puzzlesteine ihr jeweils nutzen müsst, um mit dem Duell zu beginnen. Wer welche Hälfte nutzt, spielt keine Rolle.
- Nehmt euch jeweils einen Schieber und steckt ihn auf eurer Seite des Spielbretts zwischen die Zahlen 3 und 4 für **gelbe** und **grüne** Karten oder zwischen die Zahlen 4 und 5 für **blaue**, **rote** und **schwarze** Karten.

SPIELABLAUF

(am Beispiel der Schwierigkeitsstufe **Einstieg**)

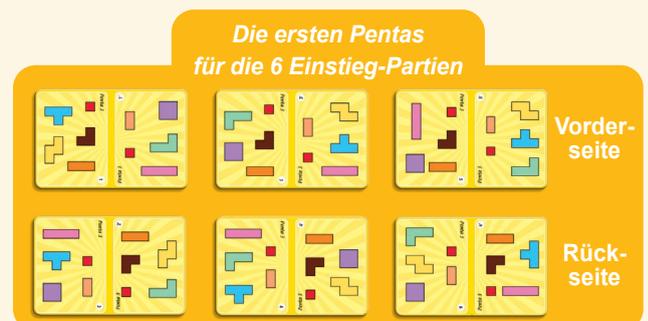
- 1) Einigt euch auf ein gemeinsames Startsignal. Sobald das Startsignal ertönt, versucht ihr, euer Penta so schnell wie möglich zu lösen, also den festgelegten Bereich des Spielbretts mit euren Puzzlesteinen zu füllen. Wer das zuerst schafft, gewinnt das Duell (siehe Bsp. 1).
- 2) Wer das Duell verloren hat, sucht sich zuerst ein Pentamino aus der Mitte aus und gibt es dem Gegenüber. Wer das Duell gewonnen hat, erhält 1 Punkt und gibt dem Gegenüber ein Pentamino.
- 3) Bewegt eure Schieber jeweils ein Feld zur nächsthöheren Zahl.
- 4) Sobald das Startsignal ertönt, versucht ihr nun, das neue Penta zu lösen, wobei ihr dieselben Steine wie beim ersten Penta plus den neu erhaltenen Stein nutzt. Wer das zweite Duell gewinnt, erhält 1 Punkt (siehe Bsp. 2).
- 5) Macht so lange weiter, bis ihr alle Duelle ausgetragen habt – ihr erhaltet jedes Mal ein neues Pentamino von eurem Gegenüber und bewegt euren Schieber ein Feld weiter (siehe Bsp. 3).
- 6) Für das finale Duell (Penta 6) nutzt ihr nur einen Schieber, der zwischen die Zahlen 6 und 7 gesteckt wird (siehe Bsp. 4). Die grünen Karten bilden eine Ausnahme und enden nach Penta 5.



ENDE DER SPIELS

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

Im Falle eines Unentschiedens tauscht ihr die zuletzt erhaltenen Puzzlesteine untereinander aus und duelliert euch ein letztes Mal.



Duellvarianten

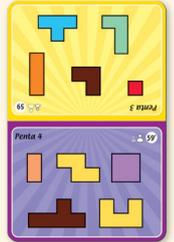
DUELLE ZWISCHEN KINDERN UND ERWACHSENEN

Verwendet die 9 zweifarbigen Puzzlekarten (gelb/lila).

Diese Karten könnt ihr z. B. dann verwenden, wenn Erwachsene und Kinder gegeneinander spielen. So hat das Kind eine einfachere Schwierigkeitsstufe.

- Das Kind spielt immer mit den Steinen auf der **gelben** Hälfte der Karte, wobei der Schieber zwischen die Zahlen 3 und 4 des Spielbretts gesteckt wird. Es startet die Partie mit einem Penta 3.
- Die erwachsene Person spielt immer mit den Steinen auf der **lila** Hälfte der Karte, wobei der Schieber zwischen die Zahlen 4 und 5 des Spielbretts gesteckt wird. Sie startet die Partie mit einem Penta 4.

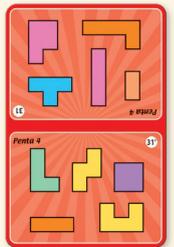
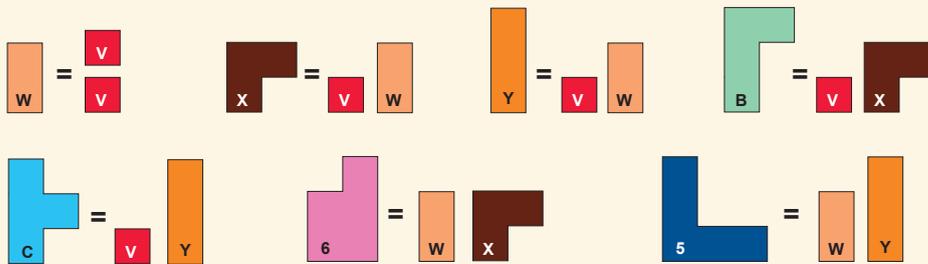
In jeder Partie tragt ihr insgesamt 3 Duelle aus.



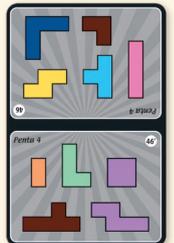
DUELLE MIT VERSCHIEDENEN SCHWIERIGKEITSSTUFEN

Verwendet die **roten** und **schwarzen** Puzzlekarten.

Vor dem ersten Duell ersetzt die Person, deren Schwierigkeitsstufe verringert werden soll, einen ihrer Puzzlesteine mit 2 Steinen aus der Mitte. Orientiert euch dabei an der folgenden Abbildung:



In jeder Partie tragt ihr insgesamt 3 Duelle (Penta 4, 5 und 6) aus.



3D-DUELLE

Verwendet die grüne 3D-Puzzlekarte mit schwarz-weiß kariertem Rand (A und A').

Beispielrunde: Die erste Runde beginnt mit dem ersten Duell (1 gegen 1').

- 1) Gebt euch im Wechsel gegenseitig 1 Pentamino und 1 Tetramino. Macht das so lange, bis eine Person 3 Pentaminos und 2 Tetraminos und die andere Person 3 Pentaminos und 3 Tetraminos hat.

Hinweis: Pentaminos und Tetraminos werden auf den Karten als „Pentas“ bzw. „Tetras“ bezeichnet.

- 2) Nehmt euch die auf der Karte abgebildeten Miniminos.
- 3) Sobald das Startsignal ertönt, beginnt die Partie. Wer von euch zuerst eine 2×3×5 große 3D-Figur gebaut hat, gewinnt die erste Runde. Diese Figur füllt denselben Raum aus wie 30 rote Miniminos oder 30 einzelne Blöcke. Wusstet ihr, dass ein solches Gebilde als „Parallelepiped“ bezeichnet wird?
- 4) Tragt die anderen beiden Duelle der Karte aus, sodass ihr insgesamt 3 Duelle ausgetragen habt. Wer die meisten Duelle gewonnen hat, gewinnt die Partie!



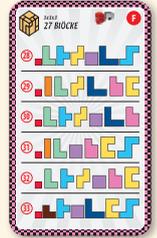
Solovarianten

SOLO IM GEMISCHTEN MODUS

Verwende die weißen 3D-Puzzlekarten mit schwarz-pink kariertem Rand (E-H).

Es gibt insgesamt 24 Herausforderungen, bei denen du jeweils eine 3D-Figur bauen und 5 Pentas lösen musst.

- 1) Wähle eine Herausforderung von einer der Puzzlekarten. Nimm alle Puzzlesteine, die zu dieser Herausforderung gehören, und baue eine 3×3×3 große 3D-Figur (27 Blöcke). Ein Beispiel findest du oben links auf der Karte.
- 2) Nachdem du die Figur gebaut hast, nimm das Spielbrett und stecke einen Schieber zwischen die Zahlen 6 und 7. Füge deinen Puzzlesteinen entweder das Minimino  oder das Minimino  hinzu. Löse nun nach den üblichen Regeln ein Penta 6.
- 3) Nachdem du das Penta gelöst hast, bewege den Schieber ein Feld weiter und füge ein bisher nicht genutztes Pentamino hinzu. Löse nun ein Penta 7.
- 4) Wiederhole den vorherigen Schritt so lange, bis du ein Penta 10 gelöst hast. Falls ein Penta zu schwer ist, tausche eins deiner Tetraminos gegen die Miniminos  +  oder eins deiner Pentamino gegen die Miniminos  +  oder  +  aus.



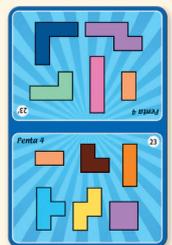
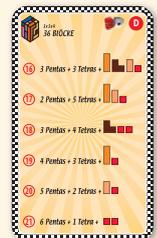
SOLO IM 3D-MODUS

Verwende die beige 3D-Puzzlekarten mit schwarz-weiß kariertem Rand (B-D).

Wähle eine Herausforderung von einer der Puzzlekarten. Nimm alle Puzzlesteine, die zu dieser Herausforderung gehören, und baue eine 3×3×4 große 3D-Figur (36 Blöcke). Ein Beispiel findest du oben links auf der Karte.

Verwende die **blauen**, **roten** und **schwarzen** „Penta 4“-Puzzlekarten.

Wähle eine „Penta 4“-Puzzlekarte. Nimm alle Puzzlesteine, die auf einer Hälfte der Puzzlekarte abgebildet sind, und füge 3 Pentamino und das Minimino  hinzu. Baue eine 3×3×4 große 3D-Figur (36 Blöcke).



SOLO IM PUZZLE-MODUS

Spiele nach den klassischen Katamino-Regeln (siehe Seite 15).

3D-FIGUREN

Baue alleine oder gemeinsam mit anderen die 3D-Figuren, die du weiter hinten in der Anleitung findest (siehe Seiten 9 bis 11). Du kannst dir auch eigene Figuren ausdenken.

EINFÜHRUNG FÜR KINDER AB 3 JAHREN

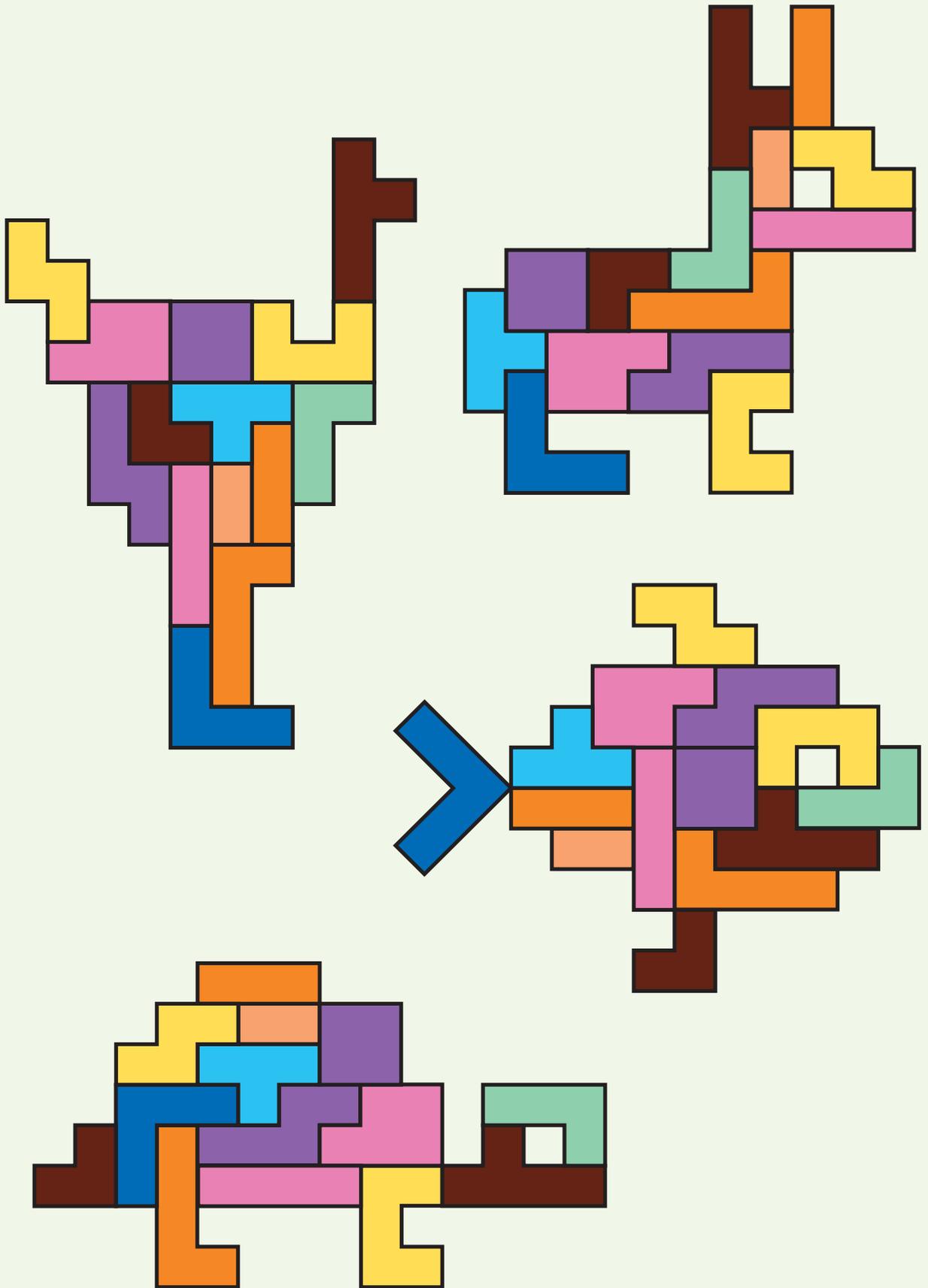
Katamino Family ist als Logik- und Geschicklichkeitsspiel perfekt dafür geeignet, Kinder in die Welt der Geometrie einzuführen und dabei ihre feinmotorischen Fähigkeiten und Fantasie zu fördern:

Puzzleübungen: Zeige dem Kind die verschiedenen Puzzle-Figuren weiter hinten in der Anleitung (siehe Seiten 6 und 7) und bitte es, eine von ihnen nachzubauen. Es kann sich auch eigene Figuren ausdenken. Weitere Puzzles findest du auf unserer Website: www.gigamic.com

Balancespiel Katabumm!: Versucht abwechselnd, Puzzlesteine aufeinanderzustapeln. Wer zuletzt einen Stein gesetzt hat, ohne dass die Figur einstürzt, gewinnt (siehe Seite 8).

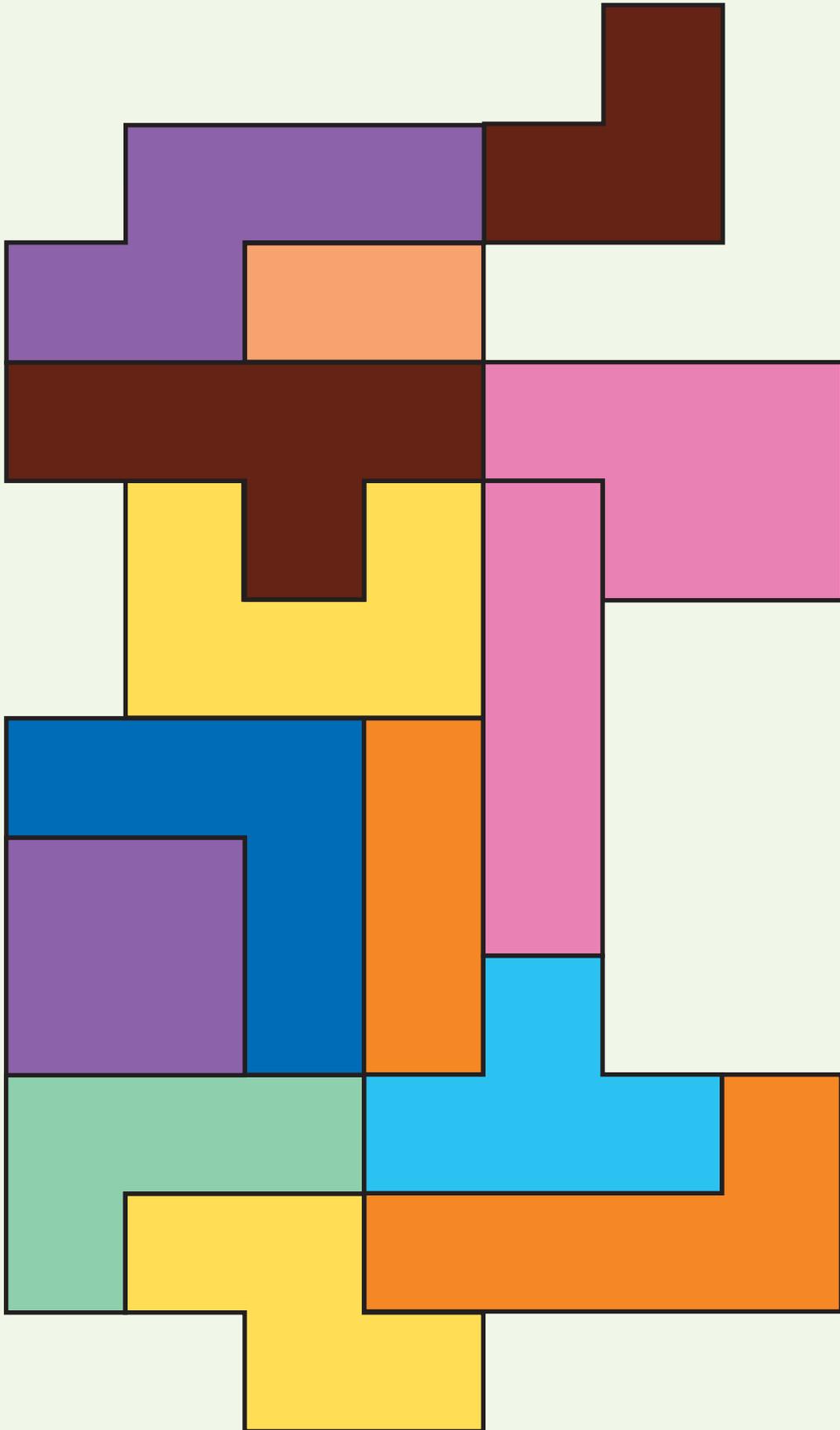
Puzzleübungen ab 3 Jahren

Bitte das Kind, eine der Tierfiguren nachzubauen. Es kann sich auch eigene ausdenken!



Puzzleübungen ab 3 Jahren

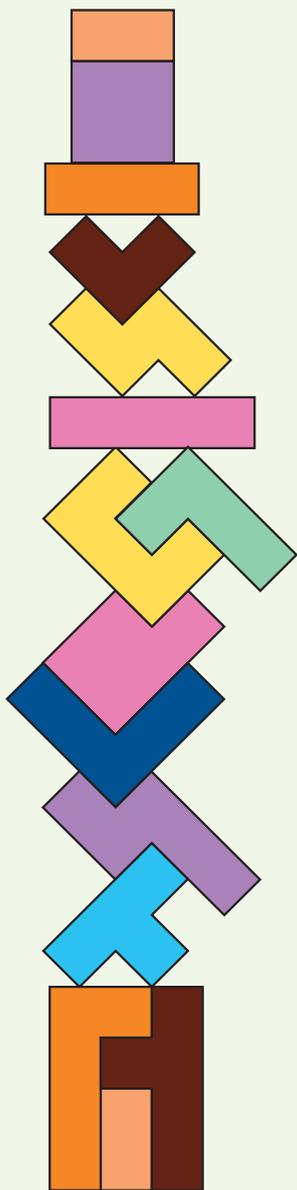
Füge das blaue Pentamino  hinzu und kreierte gemeinsam neue Tierfiguren!



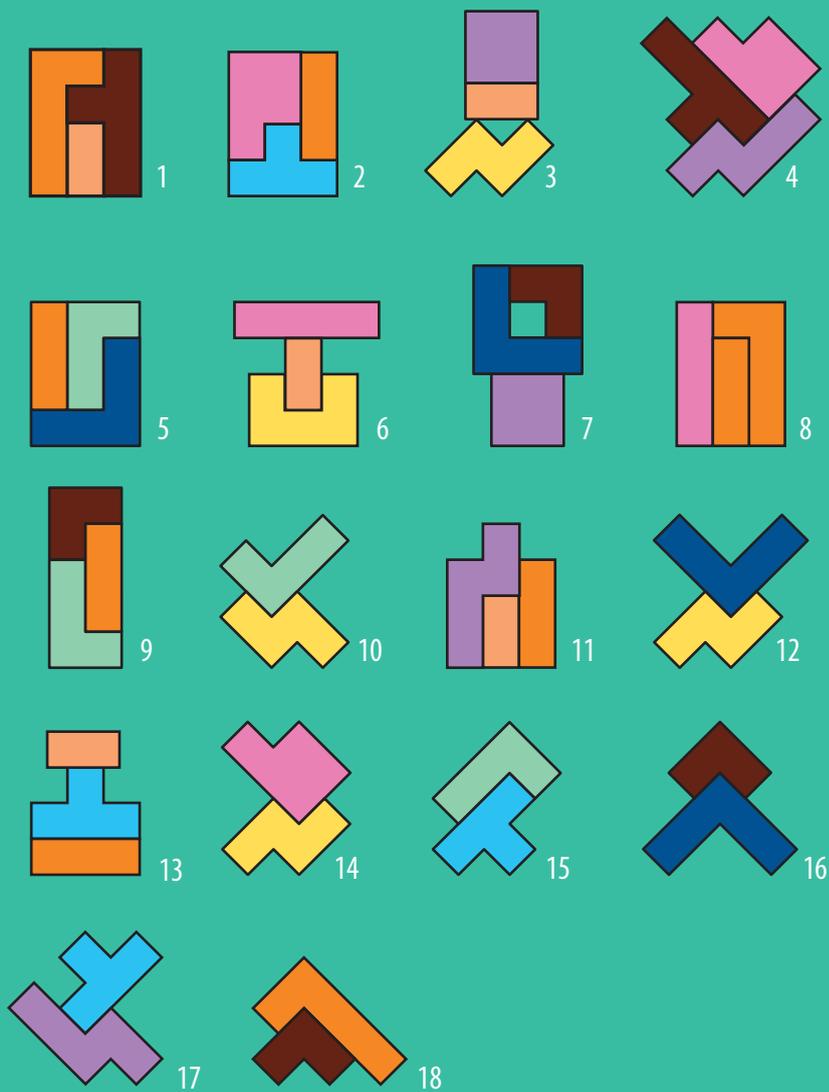
Balancespiel Katabumm!

Für 2 oder mehr Personen

Versucht abwechselnd, Puzzlesteine aufeinanderzustapeln.
Wer zuletzt einen Stein gesetzt hat, ohne dass das Gebilde einstürzt, gewinnt!



Stapel-Basis: 18 Muster aus 2 oder 3 Steinen



Spielablauf:

Legt die 2 roten Miniminos in die Schachtel (sie werden nicht benötigt). Baut eines der 18 oben abgebildeten Muster (bestehend aus 2 oder 3 Puzzlesteinen) als eure Stapel-Basis.

Im Beispiel auf der linken Seite wird die Stapel-Basis Nr. 1 verwendet.

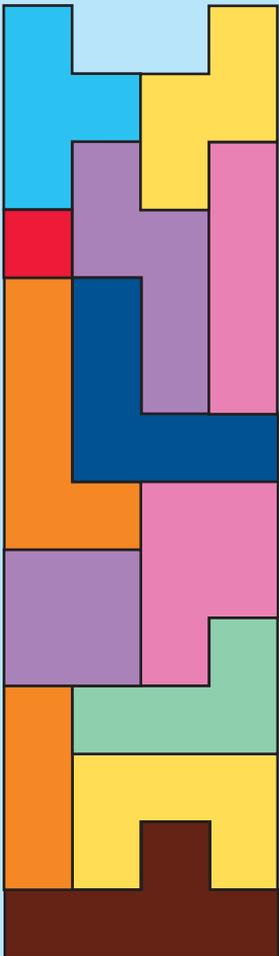
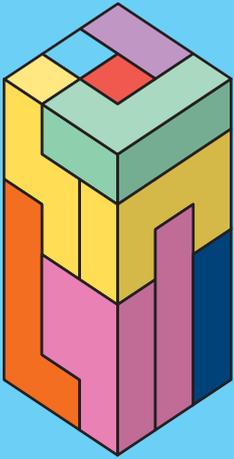
- 1) Wer anfängt, nimmt sich einen der ausliegenden Puzzlesteine und setzt ihn nach Belieben auf die Stapel-Basis.
- 2) Die nächste Person macht dasselbe, wobei ein Stein auf den nächsten gestapelt wird. Spielt so weiter.
- 3) Wer zuletzt einen Stein gesetzt hat, ohne dass das Gebilde einstürzt, gewinnt!

Ihr dürft sowohl beide Hände benutzen als auch Puzzlesteine leicht verschieben, wenn es euch beim Stapeln hilft.

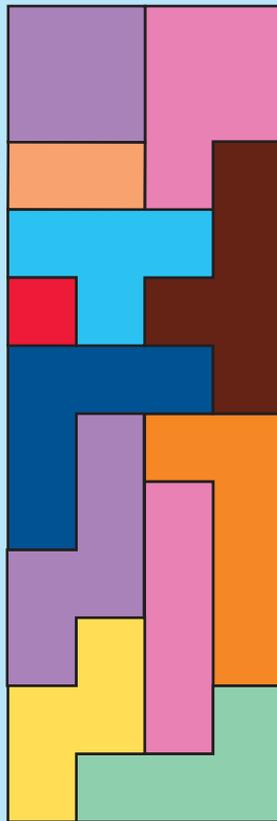
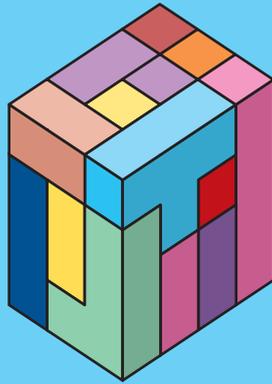
3D-Figuren

Staple zunächst die Puzzlesteine wie unten abgebildet und baue anschließend mit denselben Steinen die abgebildete 3D-Figur. Tausche einen oder zwei Puzzlesteine derselben Größe gegeneinander aus. Kannst du die Figur trotzdem noch bauen?

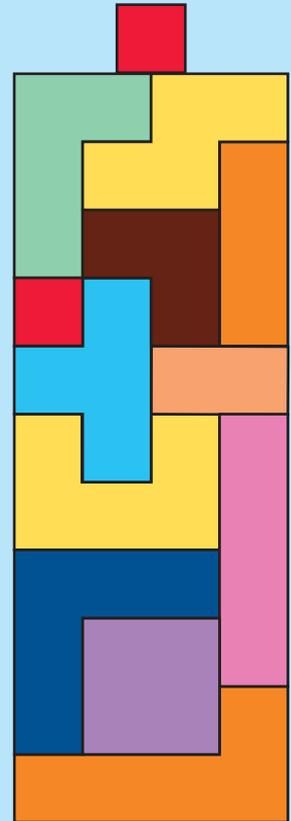
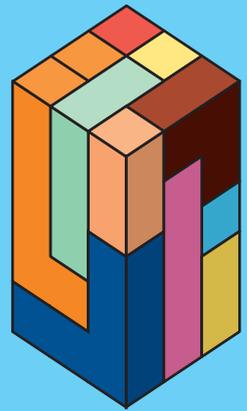
$3 \times 3 \times 6$
54 BLÖCKE



$4 \times 3 \times 4$
48 BLÖCKE

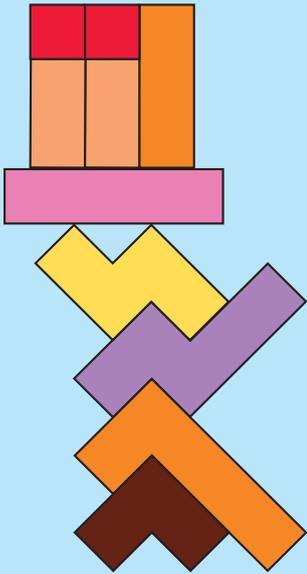
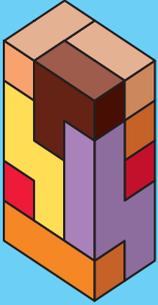


$3 \times 3 \times 5$
45 BLÖCKE

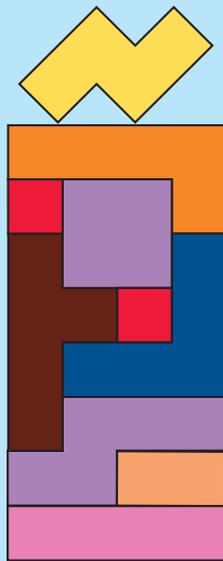
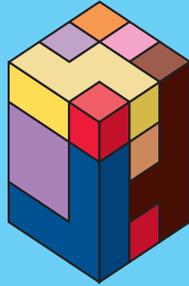


3D-Figuren

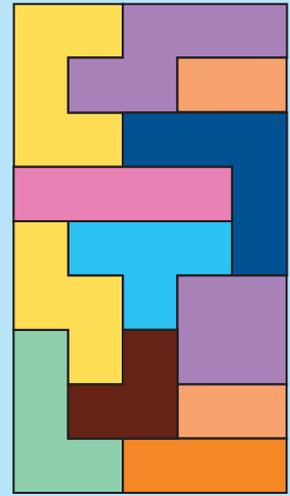
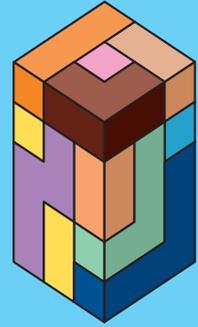
2×3×5
30 BLÖCKE



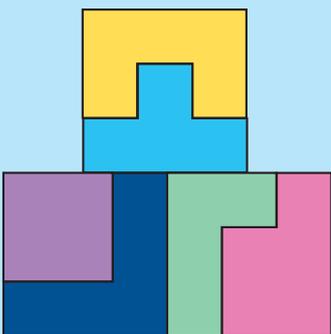
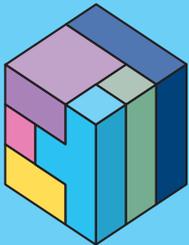
3×3×4
36 BLÖCKE



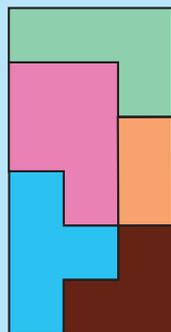
3×3×5
45 BLÖCKE



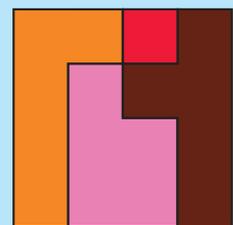
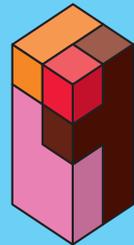
3×3×3
27 BLÖCKE



2×3×3
18 BLÖCKE

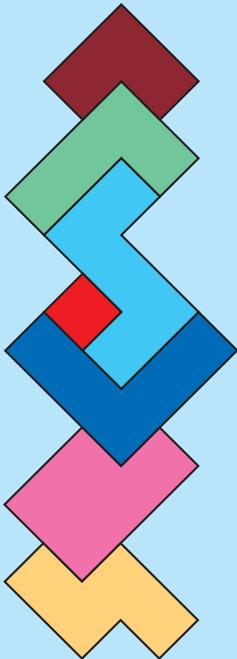
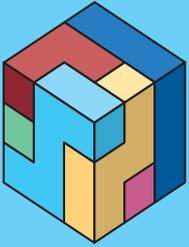


2×2×4
16 BLÖCKE

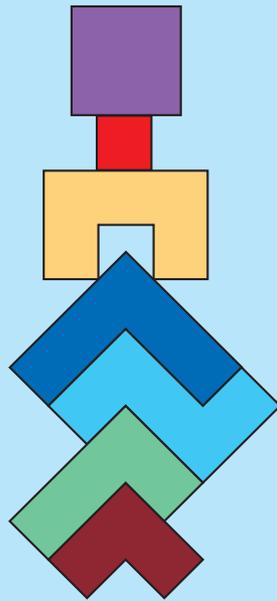


3D-Figuren

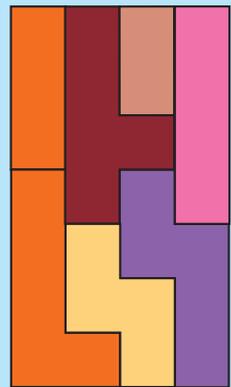
3x3x3
27 BLÖCKE



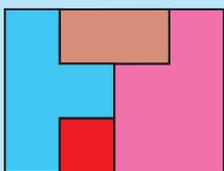
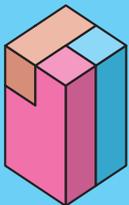
3x3x3
27 BLÖCKE



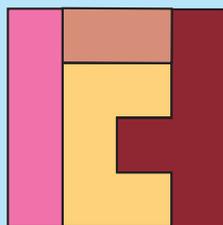
2x2x7
28 BLÖCKE



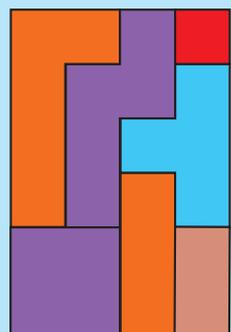
2x2x3
12 BLÖCKE



2x2x4
16 BLÖCKE

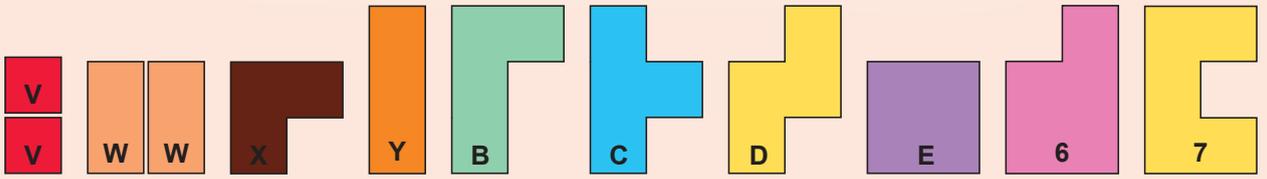


2x2x6
24 BLÖCKE



3D-Herausforderungen

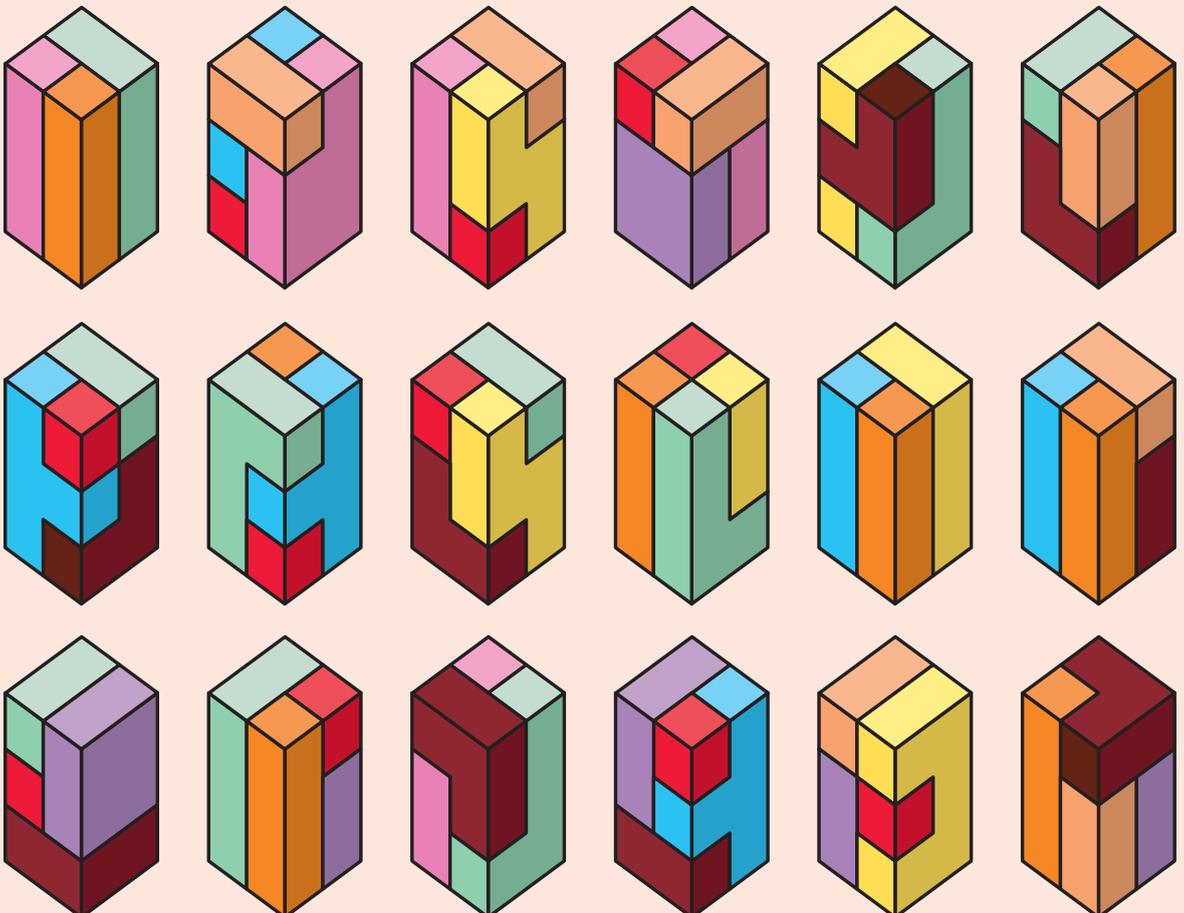
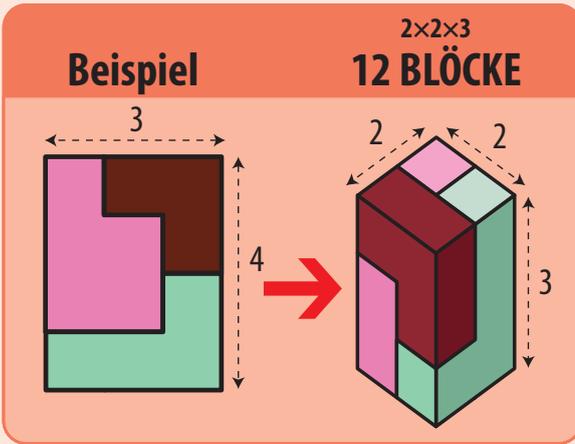
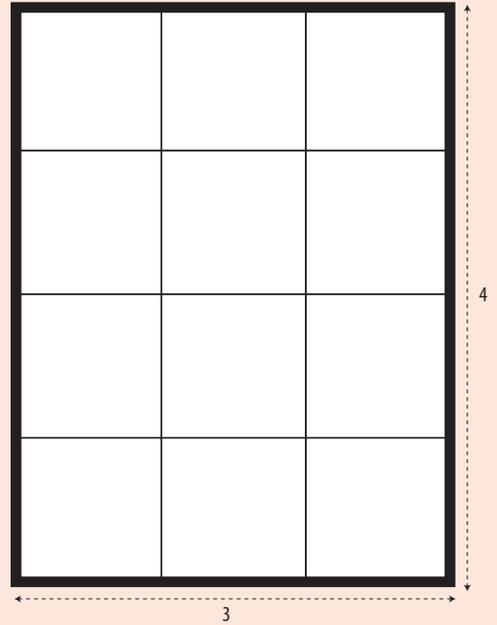
Verwende nur die folgenden Puzzlesteine:



Bedecke die Felder des 3×4 großen Rasters rechts (Puzzle A) komplett mit Puzzlesteinen.

Hast du das Puzzle gelöst, baue mit den genutzten Steinen deine 2×2×3 große 3D-Figur. Unten findest du 18 von 43 möglichen Kombinationen!

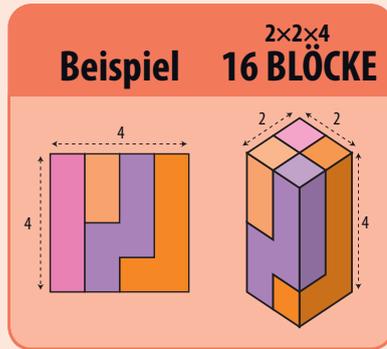
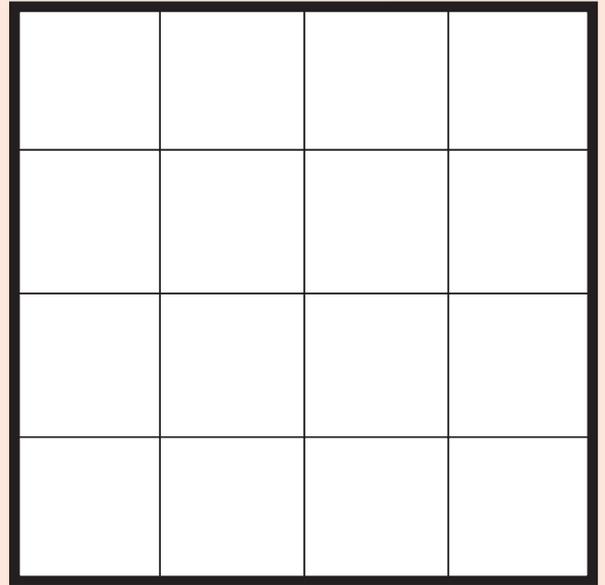
PUZZLE A



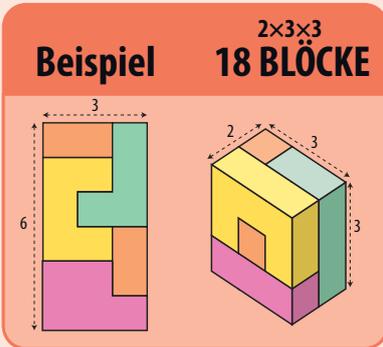
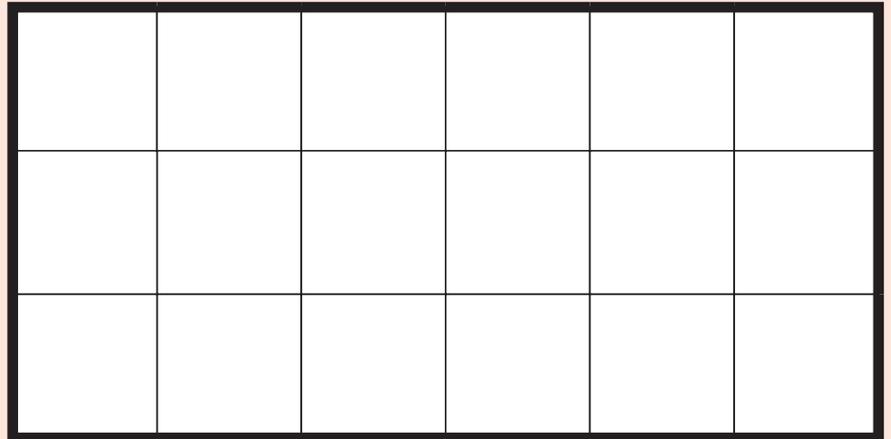
3D-Herausforderungen

Für noch mehr 3D-Herausforderungen kannst du dich an die Puzzles B bis F wagen, wobei du dieselben Regeln wie bei Puzzle A befolgst.

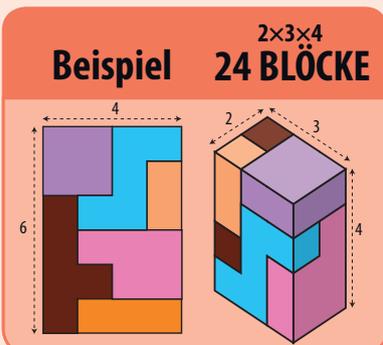
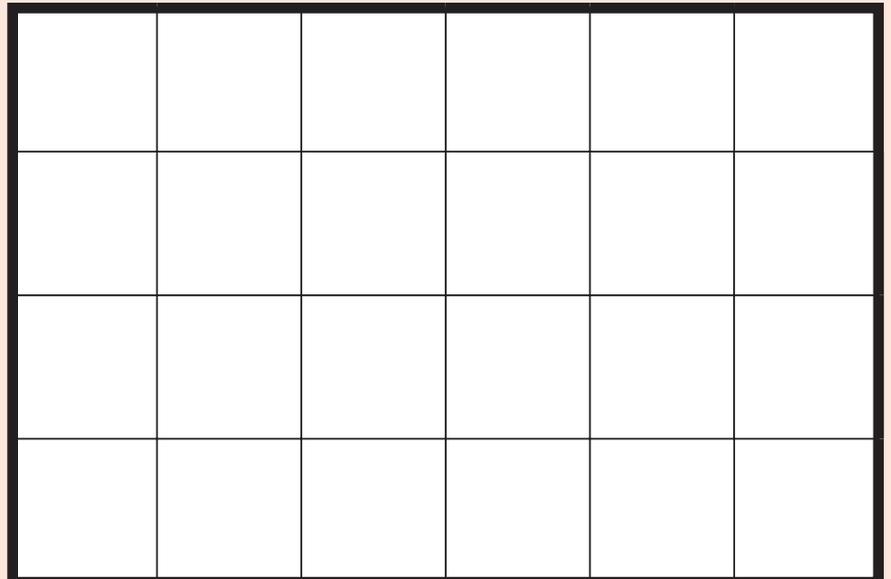
PUZZLE B



PUZZLE C



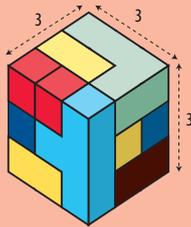
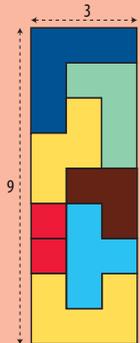
PUZZLE D



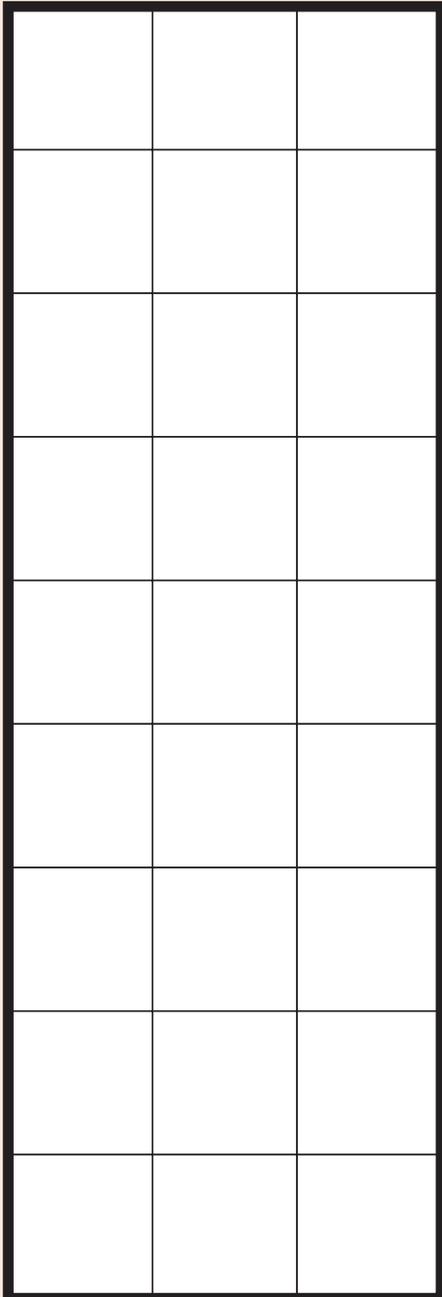
3D-Herausforderungen

Beispiel

$3 \times 3 \times 3$
27 BLÖCKE

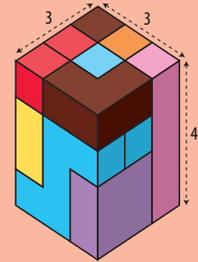
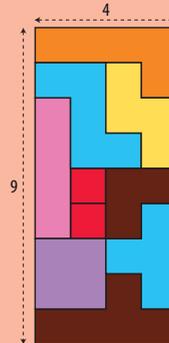


PUZZLE E

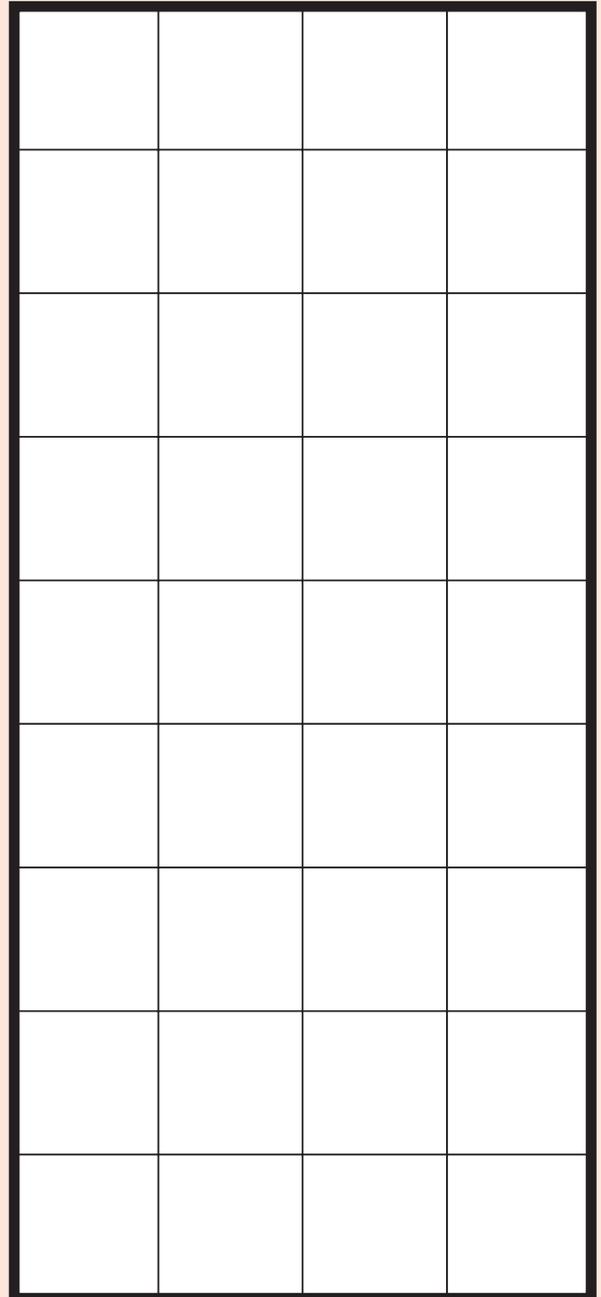


Beispiel

$3 \times 3 \times 4$
36 BLÖCKE



PUZZLE F



Katamino

Das klassische **Katamino** enthält über 500 Herausforderungen!
 Bevor du dich an diese wagst, kannst du erst die
 168 Herausforderungen auf dieser Seite ausprobieren.

DIE HERAUSFORDERUNGEN

- 1) Wähle eine Karte von dieser Seite und eine Herausforderung davon.
- 2) Stecke einen Schieber zwischen die Zahlen 3 und 4 auf dem Spielbrett.
- 3) Nimm die ersten 4 Puzzlesteine, die in der Zeile deiner gewählten Herausforderung abgebildet sind, und löse das erste Penta (Penta 3).
- 4) Nachdem du das Penta gelöst hast, bewege den Schieber ein Feld weiter. Füge dann das Pentamino aus Spalte 4 hinzu und löse das nächste Penta (Penta 4).
- 5) Wiederhole den vorherigen Schritt so lange (Schieber weiter bewegen und Pentamino aus der nächsten Spalte hinzufügen), bis du Penta 7 gelöst hast.
- 6) 3D-Variante: Füge das zweite rote Minimino  zu den 8 Puzzlesteinchen eines Penta 7 hinzu und baue eine 3x3x4 große 3D-Figur (36 Blöcke).

KARTE 2

	Penta 3	4	5	6	7
⑤					
⑥					
⑦					
⑧					

KARTE 4

	Penta 3	4	5	6	7
⑬					
⑭					
⑮					
⑯					

KARTE 6

	Penta 3	4	5	6	7
⑳					
㉑					
㉒					
㉓					
㉔					

KARTE 1

	Penta 3	4	5	6	7
①					
②					
③					
④					

KARTE 3

	Penta 3	4	5	6	7
⑨					
⑩					
⑪					
⑫					

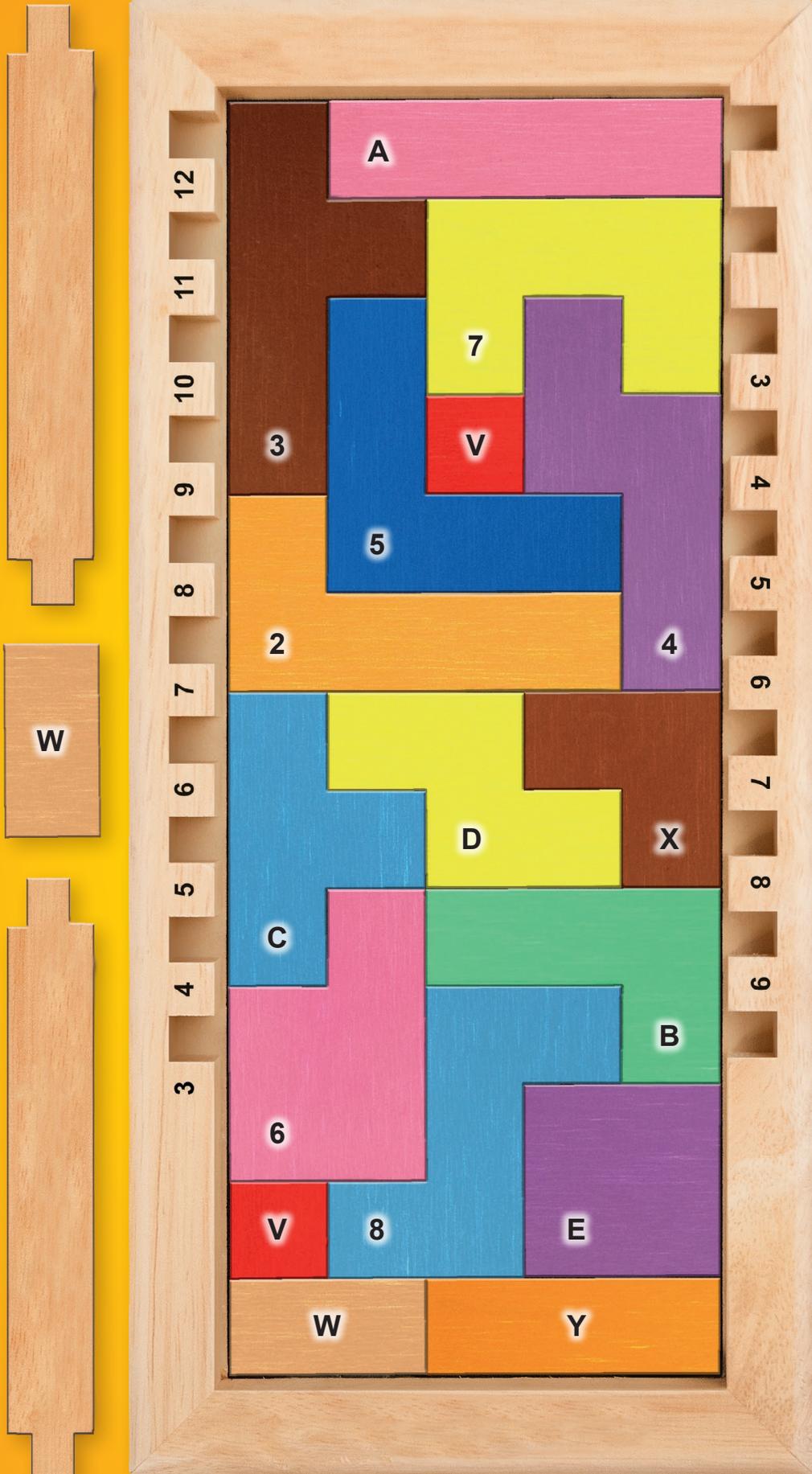
KARTE 5

	Penta 3	4	5	6	7
⑰					
⑱					
⑲					
⑳					

KARTE 7

	Penta 3	4	5	6	7
㉕					
㉖					
㉗					
㉘					

ANLEITUNG ZUM ZUSAMMENRÄUMEN



Autoren: André Perriolat & John Perriolat – Illustrationen: Stéphane Escapa



© & © Gigamic
 ZAL Les Garennes
 F 62930 – WIMEREUX – FRANKREICH
www.gigamic.com