

André &
Johnathan Perriolat



KATAMINO[®]

8+



US/GB	Rules of the game	3
FR	Règles du jeu	4
DE	Spielregeln	5
NL	Spelregels	6
ES	Reglas del juego	7
IT	Regole del gioco	8
DK	Spilleregler	9
HU	A játék menete	10
RU	Правила игры	11
TR	Oyunun kuralları	12
RO	Regulile jocului	13
GR	Κανόνες του Παιχνιδιού	14
HR	Pravila igre	15
SL	Pravila igre	16
SR	Правила игре	17
PL	Zasady gry	18
SK	Pravidlá hry	19
SE	Spelregler	20
NO	Spilleregler	21
FI	Pelisäännöt	22
JP	ゲームの遊び方	23
EE	Mängu reeglid	24
LV	Spēles noteikumi	25
LT	Žaidimo taisyklės	26
CN	游戏规则	27
TW	遊戲規則	28
CZ	Pravidla hry	29
IL	הוראות משחק	30
PT	Regras do jogo	31
KR	게임 규칙	32

EQUIPMENT

12 pieces called Pentaminos, 1 playing board, 1 rule to determine the playing surface on the board, detailed rules of the game and a book illustrating the different Slams. The drawer allows unused Pentaminos to be stored so as you can move around without disturbing the game in progress.

OBJECTIVE OF THE GAME

A Pentamino is a shape formed of 5 side-by-side squares with at least one common side. Each of the 12 Pentaminos will therefore cover exactly 5 squares on the playing board.

A PENTA is a cluster of several Pentaminos which perfectly covers the grid created by the positioning of the rule. (cf. PENTAS 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 and 12 ...).

Pentaminos have no top or bottom side: they can be placed either way up with the exception of pentamino no. 1, which may only be placed on the horizontal side of the board (always perpendicular to the rule).

HOW TO PLAY

SIMPLE

Use the 12 Pentaminos and try to find a maximum number of PENTAS 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 and 12.

To begin, position the rule between figures 4 and 5 and try to make the maximum amount of PENTAS 4: from all 12 Pentaminos, try to find as many clusters of 4 which can be assembled perfectly in this space.

Then move the rule up a notch to find a maximum number of PENTAS 5, and so on, progressively, trying to make as many numbers of PENTAS 6, 7, 8 etc. The higher the number of Pentaminos used, the higher the level of difficulty.

EASY

Mini Slam: 42 PENTAS to be assembled using the board (cf. book page 4). Place the rule between figures 3 and 4. Take the 3 Pentaminos indicated on the board in the PENTA 3 column of line "A", and assemble the PENTA 3. Then move the rule up a notch, between figures 4 and 5, and add to the 3 Pentaminos used the Pentamino indicated in column 4 of line "A": using these four pieces, assemble the PENTA 4.

Continue in this manner each time adding the Pentamino indicated in the following column, as far as PENTA 8 in line "A".

Continue in this manner for all series as far as G.

After successfully completing these 7 series, players have completed 42 PENTAS and have succeeded in the Mini Slam.

DIFFICULT

Slam: 118 PENTAS to be assembled by using the corresponding tables (cf. book pages 5 to 8).

ADULT OR EXPERT

Continue in the same manner to assemble:

- the 96 PENTAS of the Grand Slam board (cf. book page 9);
- the 84 PENTAS of the Super Slam board (cf. book page 10);
- the 160 PENTAS of the Challenge board (cf. book pages 11 to 14).

500 Pentas can be found from the 36,057 possible combinations.

MATÉRIEL

12 pièces dites Pentaminos, 1 plateau de jeu, 1 réglette pour délimiter la surface de jeu sur le plateau, la règle de jeu détaillée et un livret illustrant les différents Chelems. Le tiroir permet de stocker les Pentaminos non encore utilisés pour se déplacer en conservant la partie en cours.

PRINCIPE DU JEU

Un Pentamino est une figure formée de 5 carrés juxtaposés ayant au moins un côté commun. Chacun des 12 Pentaminos couvre donc exactement 5 cases du plateau.

Un PENTA est un ensemble de plusieurs Pentaminos qui remplit parfaitement le rectangle délimité par le placement de la réglette. (cf. PENTAS 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 et 12 ...).

Les Pentaminos n'ont ni recto ni verso: ils peuvent être disposés dans n'importe quel sens à l'exception du pentamino n°1, qui lui, ne peut être placé que dans l'axe horizontal du plateau (toujours perpendiculaire à la réglette).

DEROULEMENT DU JEU

TRES FACILE

Utiliser les 12 Pentaminos et trouver un maximum de PENTAS 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 et 12.

Pour débiter, positionner la réglette entre les chiffres 4 et 5 et réaliser le maximum de PENTAS 4: chercher parmi les 12 Pentaminos tous les ensembles de 4 qui peuvent s'assembler parfaitement dans cet espace. Décaler ensuite la réglette d'un cran pour trouver un maximum de PENTAS 5, et ainsi de suite, progressivement, pour réaliser un maximum de PENTAS 6, 7, 8 etc. Plus le nombre de Pentaminos utilisés augmente, plus la difficulté s'accroît.

FACILE

Le petit chelem: 42 PENTAS à réaliser en se servant du tableau (cf. livret page 4).

Positionner la réglette entre les chiffres 3 et 4. Prendre les 3 Pentaminos indiqués sur le tableau dans la colonne PENTA 3 de la ligne « A », et réaliser le PENTA 3.

Puis déplacer la réglette d'un cran, entre les chiffres 4 et 5, et ajouter aux 3 Pentaminos utilisés le Pentamino indiqué dans la colonne 4 de la ligne « A »: à l'aide de ces 4 pièces, réaliser le PENTA 4.

Progresser ainsi en rajoutant à chaque fois le Pentamino indiqué dans la colonne suivante, jusqu'au PENTA 8 de la ligne « A ».

Procéder de même pour toutes les séries jusqu'à G.

Quand il a réussi ces 7 séries, le joueur a réalisé 42 PENTAS et réussi le petit chelem.

DIFFICILE

Le Chelem: 118 PENTAS à réaliser en se servant des tableaux correspondants (cf. livret pages 5 à 8).

ADULTE OU PETIT GÉNIE

Procéder de la même façon pour réaliser :

- les 96 PENTAS du tableau Grand Chelem (cf. livret page 9);
- les 84 PENTAS du tableau Super Chelem (cf. livret pages 10);
- les 160 PENTAS du tableau Challenge (cf. livret pages 11 à 14).

500 pentas à trouver parmi les 36057 combinaisons possibles.

SPIELMATERIAL

12 Pentaminos genannte Steine, 1 Spielbrett, 1 Barriere zur Begrenzung des Spielbereichs auf dem Spielbrett, eine detaillierte Spielanleitung und ein Buch mit Darstellungen der verschiedenen Herausforderungen. Nicht verwendete Pentaminos können in der Schublade verstaut werden, so dass der Spieler sich ganz auf die aktuelle Partie konzentrieren kann.

ZIEL DES SPIELS

Ein Pentamino ist ein Stein aus 5 aneinander grenzenden Quadraten, die jeweils mindestens eine gemeinsame Seite aufweisen. Jeder der 12 Pentaminos bedeckt also genau fünf Felder auf dem Spielbrett.

Ein PENTA ist eine Gruppe verschiedener Pentaminos, die perfekt in das Raster passen, das durch die Anordnung in der Spielregel vorgegeben ist (siehe PENTAS 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 und 12).

Pentaminos haben keine Ober- oder Unterseite: Sie können mit einer beliebigen Seite abgelegt werden – mit Ausnahme des Pentaminos Nr. 1, das ausschließlich auf der waagerechten Seite des Spielbretts platziert werden darf (immer senkrecht zur Barriere).

SPIELABLAUF**GANZ EINFACH**

Verwende alle 12 Pentaminos und versuche, so viele PENTAS 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 und 12 wie möglich zu finden.

Lege zu Beginn die Barriere zwischen die Zahlen 4 und 5 und versuche, so viele PENTAS 4 wie möglich zu bilden: Nutze alle 12 Pentaminos, um möglichst viele Vierer-Gruppen zu finden, die sich zu genau dieser Form aneinander legen lassen.

Schiebe dann die Barriere um eine Stufe weiter und suche nach möglichst vielen PENTAS 5, danach PENTAS 6, 7, 8 und so weiter. Je größer die Anzahl der verwendeten Pentaminos ist, desto schwieriger wird es.

EINFACH

„Kleine Herausforderung“: 42 PENTAS sollen auf dem Spielbrett zusammengesetzt werden (siehe Buch S. 4).

Lege die Barriere zwischen die Zahlen 3 und 4. Nimm die drei auf dem Spielbrett in der Spalte PENTA 3 und in Zeile A angegebenen Pentaminos und füge das PENTA 3 zusammen.

Schiebe dann die Barriere um eine Stufe weiter, zwischen die Zahlen 4 und 5, und nimm zusätzlich zu den drei bereits verwendeten Pentaminos das Pentamino, das in Spalte 4 und Zeile A angegeben ist. Mit diesen vier Teilen bildest du nun das PENTA 4.

Fahre auf diese Weise fort und füge jedes Mal das in der nächsten Spalte angegebene Pentamino hinzu, bis du zu PENTA 8 in Zeile A kommst.

Auf dieselbe Art verfährt du auch mit allen anderen Reihen bis G.

Wenn du dich mit diesen sieben Reihen beschäftigt hast, sind 42 PENTAS vervollständigt und die „Kleine Herausforderung“ erfolgreich bestanden.

SCHWER

„Herausforderung“: 118 PENTAS sollen entsprechend der jeweiligen Tabelle zusammengesetzt werden (siehe Buch S. 5 bis 8).

FÜR EXPERTEN

Auf dieselbe Weise geht es weiter mit

- den 96 PENTAS der „Großen Herausforderung“ (siehe Buch S. 9),
- den 84 PENTAS der „Herausforderung für Fortgeschrittene“ (siehe Buch S. 10) und
- den 160 PENTAS „Für Profis“ (siehe Buch S. 11 bis 14).

Mit den 36.057 möglichen Kombinationen können 500 Pentas gebildet werden.

MATERIAAL

12 pentamino's, 1 speelbord, 1 liniaal om de op het bord gekozen speelruimte af te bakenen, uitgebreide spelregels en een boekje met de verschillende Slams. In het uitschuifbakje kunnen de nog niet gebruikte pentamino's worden opgeborgen zodat je tijdens het spel het geheel kunnen verplaatsen.

PRINCIPE VAN HET SPEL

Een Pentamino is een figuur dat gevormd wordt door 5 aan elkaar geschoven vierkanten met minstens één gezamenlijke kant. Elk van de 12 pentamino's bedekt dus precies 5 vakjes van het speelbord. Een PENTA bestaat uit een geheel van pentamino's dat door de liniaal afgebakende rechthoek opvult (zie o.a. PENTA 3, 4, 5, 6, 7, 8,9, 10, 11 en 12).

De pentamino's hebben geen voorkant en geen achterkant: ze kunnen op elke wijze op het bord worden geplaatst, met uitzondering van pentamino nr. 1, die alleen maar horizontaal geplaatst kan worden (dus altijd loodrecht op de liniaal).

VERLOOP VAN HET SPEL

ZEER GEMAKKELIJK

Realiseer met de 12 pentamino's zoveel mogelijk PENTA 4, 5, 6, 7, 8, 9,10, 11 en 12.

Plaats de liniaal tussen de cijfers 4 en 5 en realiseer zoveel mogelijk PENTA 4: kies uit de 12 pentamino's alle gehelen van 4 die perfect in deze ruimte passen.

Verplaats de liniaal vervolgens een stap en maak zoveel mogelijk PENTA 5, en vervolgens zoveel mogelijk PENTA 6, 7, 8 etc. Hoe meer pentamino's er zijn, hoe complexer het spel wordt.

GEMAKKELIJK

The Small Slam: realiseer 42 PENTAS met behulp van de overzichtstabel (zie boekje pagina 4).

Plaats de liniaal tussen de cijfers 3 en 4. Neem de 3 pentamino's die op de overzichtstabel in kolom PENTA 3 van lijn «A» staan aangeduid en realiseer de PENTA 3.

Verplaats de liniaal vervolgens een stap, tussen de cijfers 4 en 5, en voeg bij de 3 gebruikte pentamino's de pentamino die op de overzichtstabel in kolom 4 van lijn «A» staat aangeduid: realiseer met deze vier pentamino's de PENTA 4.

Voeg telkens de pentamino toe die in de volgende kolom aangeduid wordt totdat de PENTA 8 van lijn A gerealiseerd is.

Ga zo door tot reeks G.

Als men zo alle 7 reeksen heeft voltooid heeft men 42 PENTAS behaald en is The Small Slam behaald.

MOEILIJK

The Slam: 118 PENTAS realiseren met behulp van de bijbehorende overzichtstabellen (zie boekje pagina 5 t/m 8).

VOLWASSENE OF KLEINE GENIE

Pas dezelfde procedure toe en realiseer:

- de 96 PENTAS van de overzichtstabel The Grand Slam (zie boekje pagina 9)
- de 84 PENTAS van de overzichtstabel The Super Slam (zie boekje pagina 10)
- de 160 PENTAS van de overzichtstabel Challenge (zie boekje pagina 11 t/m 14)

Realiseer 500 pentas met 36057 mogelijke combinaties.

MATERIAL

12 piezas llamadas Pentaminos, 1 tablero de juego, 1 regleta para delimitar la superficie de juego en el tablero, la regla de juego detallada y un librito que ilustra los diferentes Chelems. El cajón permite almacenar los Pentaminos aún no utilizados para desplazarse conservando la partida en curso.

PRINCIPIO DEL JUEGO

Un Pentamino es una figura formada por 5 cuadrados superpuestos que tienen por lo menos un lado común. Por ello, cada uno de los 12 Pentaminos cubre exactamente 5 casillas del tablero.

Un PENTA es un conjunto de varios Pentaminos que rellena perfectamente el rectángulo delimitado por la colocación de la regleta. (cf. PENTAS 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 y 12 ...).

Los Pentaminos no tienen ni anverso ni reverso: pueden ser colocados en cualquier sentido con excepción del pentamino nº1, que sólo puede colocarse en el eje horizontal de la bandeja (siempre perpendicular a la regleta).

FUNCIONAMIENTO DEL JUEGO
MUY FÁCIL

Utilizar los 12 Pentaminos y encontrar un máximo de PENTAS 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 y 12.

Para empezar, colocar la regleta entre las cifras 4 y 5 y realizar el máximo de PENTAS 4: buscar entre los 12 Pentaminos todos los conjuntos de 4 que puedan ensamblarse perfectamente en este espacio.

A continuación, desplazar la regleta de una marca para encontrar un máximo de PENTAS 5, y siguiendo, progresivamente, para realizar un máximo de PENTAS 6, 7, 8 etc. Cuando más aumenta el número de Pentaminos utilizado, más aumenta la dificultad.

FÁCIL

El pequeño chelem: 42 PENTAS a realizar utilizando el cuadro (cf. Librito página 4).

Colocar la regleta entre las cifras 3 y 4. Coger los 3 Pentaminos indicados en el cuadro en la columna PENTA 3 de la línea « A », y realizar el PENTA 3. Luego desplazar la regleta de una marca, entre las cifras 4 y 5, y añadir a los 3 Pentaminos utilizados el Pentamino indicado en la columna 4 de la línea « A »: con la ayuda de estas 4 piezas, realizar el PENTA 4.

Progresar de esta manera añadiendo en cada ocasión el Pentamino indicado en la columna siguiente, hasta al PENTA 8 de la línea « A ».

Proceder de la misma manera para todas las series hasta G.

Cuando haya logrado estas 7 series, el jugador ha realizado 42 PENTAS y conseguido el pequeño chelem.

DIFÍCIL

El Chelem: 118 PENTAS a realizar utilizando los cuadros correspondientes (cf. Librito páginas 5 a 8).

ADULTO O PEQUEÑO GENIO

Proceder de la misma manera para realizar:

- los 96 PENTAS del cuadro Gran Chelem (cf. Librito página 9);
- los 84 PENTAS del cuadro Super Chelem (cf. Librito página 10);
- los 160 PENTAS del cuadro Challenge (cf. Librito páginas 11 a 14).

500 pentas a encontrar entre las 36057 combinaciones posibles.

MATERIALE

12 pedine chiamate Pentamini, 1 tabellone da gioco, 1 righello per delimitare la superficie di gioco sul tabellone, le istruzioni del gioco dettagliate e un libretto che illustra i differenti Chelem. Il cassetto permette di riporre i Pentamini non ancora utilizzati per spostarsi mantenendo la partita in corso.

PRINCIPIO DEL GIOCO

Un Pentamino è una figura formata da 5 quadrati giustapposti che hanno almeno un lato in comune. Ciascuno dei 12 Pentamini copre dunque esattamente 5 caselle del tabellone.

Un PENTA è un insieme di più Pentamini che riempie perfettamente il rettangolo delimitato dal posizionamento del righello. (vedi PENTA 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 e 12 ...).

I Pentamini non hanno né fronte né retro: essi possono essere disposti in qualsiasi verso ad eccezione del pentamino n°1, il quale può essere posizionato esclusivamente sull'asse orizzontale del piano di gioco (sempre perpendicolare al righello).

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

MOLTO FACILE

Utilizzare i 12 Pentamini e trovare il massimo di PENTA 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 e 12.

Per iniziare, posizionare il righello tra i numeri 4 e 5 e realizzare il massimo di PENTA 4: cercare tra i 12 Pentamini tutti gli insiemi di 4 che possono assemblarsi perfettamente in questo spazio.

Spostare in seguito il righello di una tacca per trovare il massimo di PENTA 5, e così di seguito, progressivamente, per realizzare il massimo di PENTA 6, 7, 8 ecc. Più aumenta il numero di Pentamini utilizzati, più aumenta la difficoltà.

FACILE

Il piccolo chelem: 42 PENTA da realizzare servendosi del tabellone (vedi libretto pagina 4).

Posizionare il righello tra i numeri 3 e 4. Prendere i 3 Pentamini indicati sul tabellone nella colonna PENTA 3 della linea « A », e realizzare il PENTA 3. Poi spostare il righello di una tacca, tra i numeri 4 e 5, e aggiungere ai 3 Pentamini utilizzati il Pentamino indicato nella colonna 4 della linea « A »: con l'aiuto di queste 4 pedine, realizzare il PENTA 4.

Progredire così aggiungendo ogni volta il Pentamino indicato nella colonna seguente, fino al PENTA 8 della linea « A ».

Procedere allo stesso modo per tutte le serie fino a G.

Una volta terminate le 7 serie, il giocatore ha conseguito 42 PENTA ed ha realizzato il piccolo chelem.

DIFFICILE

Il Chelem: 118 PENTA da realizzare servendosi dei tabelloni corrispondenti (vedi libretto pagine da 5 a 8).

ADULTO O PICCOLO GENIO

Procedere allo stesso modo per realizzare :

- i 96 PENTA del tabellone Grande Chelem (vedi libretto pagina 9);
- gli 84 PENTA del tabellone Super Chelem (vedi libretto pagina 10);
- i 160 PENTA del tabellone Challenge (vedi libretto pagine da 11 a 14).

500 penta da trovare tra le 36.057 combinazioni possibili.

INDHOLD

12 Pentamino brikker, spilleplade, skillevæg til at afgrænse størrelsen af spilleområdet på spillepladen, detaljerede regler til spillet og en bog der illustrerer de forskellige Slams. Skuffen er til oplagring af ubrugte Pentamino'er, som du kan flytte rundt på uden at forstyrre spillet.

MÅLET MED SPILLET

En Pentamino er en form lavet af 5 kvadrater med mindst en side til fælles. Hver af de 12 Pentamino'er dækker derfor præcis 5 felter på spillepladen. En PENTA er en samling af flere Pentamino'er, der fuldstændig dækker spillepladen som afgrænset af skillevæggen (se PENTAS 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 og 12). Pentamino'er har ingen top eller bund, de kan blive placeret som man ønsker, på nær Pentamino nr. 1, som kun kan spilles horisontalt på spillepladen (stadig op til Skillevæggen).

AT SPILLE SPILLET**ENKLE REGLER**

Brug de 12 Pentamino'er til at finde alle PENTA mulighederne; 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 og 12. For at begynde placerer du skillevæg mellem 4 og 5 og forsøger at lave det maksimalt mulige antal af PENTA 4: Forsøg at lave så mange grupper indenfor 4'eren som du kan med alle 12 Pentamino'er.

Når du har fundet så mange som du kan, så ryk skillevæggen frem til 5, og sådan fortsætter du med at forsøge at lave så mange PENTA'er som muligt på hvert af de forskellige niveauer. Jo højere du kommer op i nummer, jo sværere er det.

LET

Mini Slam: Saml 42 PENTA'er (se side 4). Placer skillevæggen mellem figur 3 og 4. Tag de 3 Pentamino'er vist på feltet i PENTA 3 rækken i line "A" og saml PENTA 3. Ryk derefter skillevæggen en tak op mellem 4 og 5 og læg den viste Pentamino (række 4, linie "A") til de 3 du har i forvejen.

Brug disse 4 til at samle PENTA 4.

Fortsæt på denne måde, hvor du lægger den viste Pentamino til hver gang, således at du ender i PENTA 8, Linie "A". Fortsæt på denne måde hele vejen til "G". Efter at have klaret disse 7 serier har spilleren klaret 42 PENTA'er og har gennemført Mini Slam.

SVÆR

Slam: Saml 118 PENTA'er ved at bruge de tilhørende tabeller (se bogen side 5 til 8).

VOKSEN ELLER EKSPERT

Fortsæt på samme måde med at samle:

- de 96 PANTA'er i Grand Slam tabellen (se bogen side 9).
- de 84 PENTA'er i Super Slam tabellen (se bogen side 10).
- de 160 PENTA'er i Udfordringstabellen (se bogen side 11 til 14).

500 PENTA'er kan findes ud af de 36.057 mulige kombinationer.

A JÁTÉK ELEMEI

12 Pentaminó, 1 játéktábla, 1 hasáb a játékterület meghatározására, a játék szabályainak részletes leírása és a különböző szlemek illusztrációja. A fiók lehetővé teszi a nem használt Pentaminók tárolását, hogy tudj mozogni a folyamatban lévő játék megzavarása nélkül.

A JÁTÉK CÉLJA

A Pentaminó 5 összefüggő négyzetből álló alakzat. Mind a 12 Pentaminó így pontosan 5 négyzetnyi területet foglal el a játéktáblán. A PENTA több Pentaminóból álló csoport, ami teljesen kitölti a hasábbal meghatározott, téglalap alakú területet. (lásd PENTA 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 és 12...).

A Pentaminóknak nincs alja vagy teteje: bármilyen módon letehetőek, kivéve az 1-es számú Pentaminót, amelyet csak a vízszintesen lehet a játéktábla oldalához letenni (azaz a határoló hasábra merőlegesen).

A JÁTÉK MENETE

EGYSZERŰ

A 12 Pentaminó felhasználásával próbáld megkeresni, hogy az adott méretű PENTÁKBÓL (PENTA 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 és 12) mennyit lehet kirakni.

Kezdsnek a határoló hasábot a 4-es és 5-ös mezők közé tedd, és próbáld elkészíteni a lehető legtöbb PENTA 4-et: a 12 Pentaminó közül választva próbáld megtalálni a lehető legtöbb olyan 4-es csoportot, amely teljesen lefedi ezt a területet.

Ezután a hasábot tedd egy osztással odébb, és találd meg a PENTA 5 összes variációját, és így tovább, fokozatosan próbáld minél több PENTA 6, 7, 8 stb.-t létrehozni. Minél nagyobb a felhasznált Pentaminók száma, annál nagyobb a nehézségi szint.

KÖNNYŰ

Mini szlem: rakd ki a 42 PENTÁT a táblázatot használva (lásd a 4. oldalon).

Tedd az elválasztó hasábot a 3-as és 4-es mezők közé. Fogd a táblázat PENTA 3 oszlopának „A” sorában megadott 3 Pentaminót, és rakd ki a PENTA 3-at.

Ezután tedd a hasábot egy osztással odébb, a 4-es és 5-ös számok közé, majd vedd az eddigi 3 Pentaminó mellé a táblázat 4. oszlopának „A” sorában megadott Pentaminót: ezen négy elem felhasználásával rakd ki a PENTA 4-et.

Ily módon folytasd, mindaddig hozzáadva a következő oszlopban található Pentaminót, amíg el nem éred az „A” sor végét a PENTA 8-nál. Ily módon folytasd a többi sorozattal is, (B, C, D...) a G-vel bezárólag. Amikor sikeresen kiraktad mind a 7 sort, akkor elkészítettél 42 PENTÁT, és sikeresen teljesítetted a Mini szlemet.

NEHÉZ

Szlem: 118 PENTÁT rakj ki a megfelelő táblázatok alapján (lásd az 5–8. oldalakon).

FELNŐTT VAGY PROFI

Ugyanilyen módon folytasd a kirakást, találd meg

- a 96 PENTÁT a Grand szlem táblázat alapján (lásd 9. oldal);
- a 84 PENTÁT a Super szlem táblázat alapján (lásd 10. oldal);
- a 160 PENTÁT a Challenge táblázat alapján (lásd 11–14 oldalak).

A lehetséges 36 057 kombinációban 500 Pentát találhatsz.

Катамино легко и непринуждённо развивает пространственное воображение, а разные уровни сложности делают игру доступной и интересной всем возрастам от 3-х летних детей до взрослых гениев.

Компоненты игры

12 пентамино, 1 игровое поле, 1 барьер для ограждения игрового поля, правила игры, брошюра заданий. Обратите внимание на выдвигающийся ящичек, куда можно складывать неиспользуемые пентамино.

Игровые термины

Пентамино – это фигура, состоящая из пяти взаимосвязанных квадратов, соединённых сторонами (каждый из 12 пентамино занимает на игровом поле ровно 5 клеток).

Пента – это группа из нескольких пентамино, точно заполняющая прямоугольное поле, ограниченное барьером.

Пентамино обязательно нужно класть на игровое поле плашмя, в остальном пентамино могут быть расположены любой стороной вверх и повернуты в любую сторону. Исключение – пентамино №1, оно всегда должно лежать параллельно длинной стороне игрового поля, перпендикулярно барьеру.

Цель игры

Заполнить заданную прямоугольную область на игровом поле указанными пентамино.

ХОД ИГРЫ

ПРОСТО

Поместите барьер между числами 4 и 5 и попробуйте заполнить этот прямоугольник 4 любыми пентамино (то есть сложить как можно больше пент 4). Попробуйте найти как можно больше групп из 4 пентамино, точно заполняющих это поле.

После этого переместите барьер на одно деление и поставьте его между числами 5 и 6. Найдите как можно больше пент 5. Снова переместите барьер... И так далее. Чем больше пентамино используется, тем сложнее становится задача.

ЛЕГКО

Мини Слэм (Mini Slam): сложите на игровом поле 42 пенты, описанные в брошюре на стр. 4. Для этого поместите барьер между числами 3 и 4. Используя три первые пентамино, указанные в таблице в строке «А», сложите пента-3 (то есть заполните ими прямоугольник игрового поля, ограниченный барьером).

Потом передвиньте барьер на одно деление, то есть поместите его между цифрами 4 и 5, и добавьте к ранее использованным трём пентамино то, которое указано в 4 столбце строки «А». Сложите из этих четырёх пентамино пента-4. Продолжайте далее решать пенты, каждый раз добавляя пентамино из следующего столбца той же строки, пока не сложите пента-8 ряда «А». Потом сложите пенты из строк В, С, D, E, F и G.

Сложили все 42 пенты? Поздравляем! Вы решили Мини Слэм (Mini Slam).

СЛОЖНО

Слэм (Slam): сложите 118 пент, описанных в соответствующих таблицах (см. брошюру на стр. 5-8).

ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ ИЛИ ЭКСПЕРТОВ

Используя тот же принцип, сложите:

96 Пент из таблицы Большого Слэма (Grand Slam) (см. брошюру на стр. 9);

84 Пенты из таблицы Супер Слэма (Super Slam) (см. брошюру на стр. 10);

160 Пент из таблицы Вызова (Challenge) (см. брошюру на стр. 11-14).

В таблицах правил можно найти 500 пент, однако в общей сложности возможны 36057 комбинаций. Удачи!

İÇİNDEKİLER

12 adet pentamino (5 küp içeren şekil), 1 oyun alanı, 1 adet ayraç , oyunun kuralları ve farklı silemleri gösteren bir kitapçık.

OYUNUN AMACI

Pentamino: 5 kübün yanyana konulmasından oluşturulmuş en az bir ortak kenarı olan şekil. Bu nedenle 12 pentaminonun her biri oyun alanında 5 birim boşluk doldurur.

PENTA: Ayraçın bulunduğu konumda oluşan bölgeyi açık alan bırakmadan dolduran pentaminoların oluşturduğu gruba verilen isim (Penta 3,4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 ve 12 ile karşılaştırınız) .

Pentaminoların iki yüzü de kullanılabilir. Mutlaka yatay olarak yerleştirilmesi gereken pentamino 1 (her zaman ayraça dik açıyla yerleştirilir) dışındaki tüm pentaminoları oyun alanı üzerine istediğiniz yöne çevirerek yerleştirebilirsiniz.

OYUN

ÇOK KOLAY

12 pentaminoyu farklı kombinasyonlarda kullanarak PENTA 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 ve 12 yi yapabileceğiniz en yüksek sayıyı bulmaya çalışın.

Ayraçı oyun alanında 4 ve 5 numaralar arasına yerleştirin ve 12 pentaminonun arasından 4 tanesini seçerek alanda hiç boşluk kalmayacak şekilde 4 nolu PENTA yı yapmaya çalışın. 4 nolu PENTA yı her seferinde farklı kombinasyonlardan oluşan pentaminolarla olabildiğince çok sayıda yapmayı deneyin.

Sonra ayraçı bir adım ilerleterek olabildiğince çok sayıda PENTA 5 yapmaya çalışın ve bu şekilde devam edin. İlerleyen aşamalarda yapabildiğiniz kadar çok sayıda PENTA 6, 7, 8 ... leri yapmaya çalışın. Ne kadar çok pentamino kullanılırsa zorluk seviyesi de o kadar çok artar.

KOLAY

Küçük Silem: Sayfa 4 deki tabloda gösterilen 42 PENTAYı oluşturun.

Ayraçı 3 ve 4 numaralar arasına yerleştirin. 3 nolu PENTAYı, "A" satırında, penta 3 kolonuna kadarki karelerde gösterilen 3 pentaminoyu kullanarak yapmaya çalışın.

Sonra ayraçı bir adım ilerletip 4 ve 5 numaralar arasına yerleştirin. Halen kullanılmakta olan 3 pentaminoya, "A" satırının 4. kolonunda gösterilen pentaminoyu da ilave ederek 4 nolu PENTA yı oluşturmaya çalışın.

"A" satırındaki PENTA 8 i yapana kadar, her seferinde bir sonraki kolonda belirtilen pentaminoyu ekleyerek oyuna aynı şekilde devam edin.

"A" dan "G" ye kadar ki tüm seriyi tamamlamak için aynı yöntemi uygulayın.

Bu 7 seriyi bitirdiğinizde, 42 PENTA yı yapmış ve küçük silemi tamamlamış olacaksınız.

ZOR

Silem: Sayfa 5 den 8 e kadar olan tablolarda gösterilen 118 PENTA yı oluşturun.

YETİŞKİN veya UZMAN

Aynı şekilde yapmaya devam ederek:

- Sayfa 9 da yer alan Büyük Silem için 96 PENTA yı oluşturun.
- Sayfa 10 da yer alan Süper Silem için 84 PENTA yı oluşturun.
- Sayfa 11 den 14 e kadar yer alan Onur Ödülü için 160 PENTA yı oluşturun.

500 PENTA 36067 farklı kombinasyonda olusturulabilir.

CONȚINUT

12 piese de joc denumite Pentaminos; o tablă de joc; un liniar pentru determinarea suprafeței de joc pe tabla de joc ; set de reguli de joc, o carte cu imagini ale diferitelor poziții Slams. Cutia jocului permite depozitarea pieselor Pentaminos nefolosite în așa fel încât să nu deranjeze jocul în curs în cazul deplasării.

SCOPUL JOCULUI

O Pentamino este o formă alcătuită din 5 pătrate alăturate care au cel puțin o latură comună. Fiecare dintre cele 12 Pentaminos va acoperi exact 5 pătrate pe tabla de joc.

O PENTA este un lanț de mai multe Pentaminos care acoperă perfect șablonul creat prin poziționarea liniarului (PENTAS 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 și 12...)

Pentaminos nu au anumite fațete de aceea pot fi plasate în orice poziție cu excepția Pentamino nr. 1, care poate fi așezată numai pe axa orizontală a suprafeței de joc (totuși, perpendicular pe liniar).

CUM JUCĂM ?**SIMPLU**

Folosim toate cele 12 Pentaminos și încercăm să găsim numărul maxim de PENTAS 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 și 12.

La început poziționăm liniarul între figurile 4 și 5 și încercăm să realizăm numărul maxim de PENTAS 4 : dintre toate cele 12 Pentaminos, încercați să găsiți cât mai multe lanțuri de câte 4 Pentaminos care pot fi asamblate perfect în acest spațiu.

În continuare mutați liniarul mai sus cu o celulă pentru a găsi numărul maxim de PENTAS 5, și așa mai departe, progresiv, încercând să realizați un număr cât mai mare de PENTAS 6, 7, 8 etc. Cu cât este mai mare numărul de Pentaminos folosit, cu atât mai mare este gradul de dificultate.

VARIANTĂ DE JOC UȘOARĂ

Mini Slam : 42 PENTAS pe care urmează să le realizați, folosind tabla de joc (cf. Pagina 4 din carte).

Plasați liniarul între figurile 3 și 4. Luați cele 3 Pentaminos indicate pe tabla de joc de pe linia «A», coloana PENTA 3 și asamblați PENTA 3.

În continuare mutați liniarul mai sus cu o celulă, între figurile 4 și 5, și adăugați la cele 3 Pentaminos folosite, Pentamino indicat pe linia «A» în coloana 4. Folosiți aceste 4 Pentaminos pentru a realiza PENTA 4.

Continuați în acest fel adăugând de fiecare dată Pentamino indicat în coloana următoare până ajungeți la PENTA 8 pe linia «A».

Continuați în acest fel pentru toată seria până la G.

Dacă ați completat cu succes aceste 7 serii înseamnă ca ați completat 42 PENTAS și sunteți triumfător în jocul Mini Slam.

VARIANTĂ DE JOC DIFICILĂ

Slam : 118 PENTAS pe care le veți realiza folosind diagramele corespunzătoare (cf paginilor de la 5 la 8 din carte).

VARIANTĂ PENTRU ADULȚI SAU EXPERT

Continuați în același fel să realizați :

- 96 PENTAS pe tabla de joc Grand Slam (cf. pagina 9 din carte) ;
- 84 PENTAS pe tabla de joc Super Slam (cf. pagina 10 din carte) ;
- 160 PENTAS pe tabla de joc Challenge (cf. paginilor de la 11 la 14).

Puteți găsi 500 Pentas din 36.057 combinații posibile.

ΥΛΙΚΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

12 κομμάτια που ονομάζονται Πεντάμινο, 1 ταμπλό, 1 οδηγός ο οποίος καθορίζει ποιο κομμάτι του ταμπλό χρησιμοποιείται κάθε φορά, κανόνες του παιχνιδιού και ένα βιβλίο οδηγιών όπου απεικονίζονται όλοι οι συνδυασμοί. Το συρτάρι σας επιτρέπει να αποθηκεύετε τα κομμάτια που δεν χρησιμοποιείτε.

ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το Πεντάμινο είναι ένα σχήμα που αποτελείται από 5 τετράγωνα. Καθένα από τα 12 Πεντάμινο λοιπόν θα σκεπάζει ακριβώς 5 θέσεις στο ταμπλό.

Η ΠΕΝΤΑ είναι μια ομάδα από Πεντάμινο η οποία καλύπτει πλήρως το τμήμα του ταμπλό που καθορίζει η θέση του οδηγού (έτσι έχουμε ΠΕΝΤΑ 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 και 12...).

Τα Πεντάμινο δεν έχουν πάνω και κάτω πλευρά: μπορούν να τοποθετηθούν με οποιονδήποτε τρόπο, με εξαίρεση το Πεντάμινο νο.1, το οποίο είναι το μόνο που πρέπει να τοποθετηθεί στον οριζόντιο άξονα του ταμπλό.

ΠΩΣ ΠΑΙΖΕΤΑΙ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

ΑΠΛΟ

Χρησιμοποιήστε τα 12 πεντάμινο και προσπαθήστε να φτιάξετε το μέγιστο αριθμό από ΠΕΝΤΑ 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, και 12.

Για να ξεκινήσετε, τοποθετήστε τον οδηγό ανάμεσα στους αριθμούς 4 και 5 και προσπαθήστε να φτιάξετε τον μέγιστο αριθμό από ΠΕΝΤΑ 4: από τα 12 Πεντάμινο, βρείτε τετράδες οι οποίες να σκεπάζουν πλήρως το συγκεκριμένο χώρο.

Κατόπιν μετακινήστε τον οδηγό κατά μια θέση για να βρείτε τον μέγιστο αριθμό από ΠΕΝΤΑ 5, κ.ο.κ., προσπαθώντας πάντα να φτιάξετε το μέγιστο αριθμό από ΠΕΝΤΑ 6, 7, 8 κλπ. Όσο μεγαλύτερος ο αριθμός των Πεντάμινο που χρησιμοποιούνται, τόσο περισσότερο αυξάνει ο δείκτης δυσκολίας.

ΕΥΚΟΛΟ

Mini Slam: θα πρέπει να κατασκευαστούν 42 ΠΕΝΤΑ χρησιμοποιώντας το ταμπλό (βλ. σελ. 4).

Τοποθετήστε τον οδηγό ανάμεσα στο 3 και το 4. Πάρτε τα 3 Πεντάμινο που απεικονίζονται στο ταμπλό στη στήλη ΠΕΝΤΑ 3 της γραμμής «Α», και φτιάξτε τα ΠΕΝΤΑ 3.

Κατόπιν μετακινήστε τον οδηγό κατά μια θέση, ανάμεσα στους αριθμούς 4 και 5, και προσθέστε στα 3 Πεντάμινο εκείνο που απεικονίζεται στη στήλη 4 της γραμμής «Α»: με αυτά τα τέσσερα κομμάτια, φτιάξτε τα ΠΕΝΤΑ 4.

Συνεχίστε με αυτό τον τρόπο προσθέτοντας κάθε φορά το Πεντάμινο της επόμενης στήλης, μέχρι τα ΠΕΝΤΑ 8 στη γραμμή «Α».

Συνεχίστε με αυτό τον τρόπο μέχρι τη γραμμή «Γ».

Όταν συμπληρώσουν επιτυχώς και τις επτά γραμμές, οι παίκτες έχουν συμπληρώσει 42 ΠΕΝΤΑ και έχουν επιτύχει το Mini Slam.

ΔΥΣΚΟΛΟ

Slam: Να φτιαχτούν 118 ΠΕΝΤΑ χρησιμοποιώντας τους κατάλληλους πίνακες (βλ. σελίδες 5 έως 8).

ΕΝΗΛΙΚΟΙ Ή ΕΜΠΕΙΡΟΙ

Συνεχίστε με τον ίδιο τρόπο για να φτιάξετε:

- Τις 96 ΠΕΝΤΑ του Grand Slam (βλ. σελ.9),
- Τις 84 ΠΕΝΤΑ του Super Slam (βλ. σελ. 10),
- Τις 160 ΠΕΝΤΑ του Challenge (βλ. σελ.11 έως 14).

Από τους 36.057 διαφορετικούς συνδυασμούς, μπορούν να προκύψουν συνολικά 500 Πέντα.

OPREMA

12 Pentaminosa, 1 ploča za igranje, 1 ravnalo za određivanje površina za igru na ploči, detaljna pravila igre i knjiga s ilustracijama različitih Slamova. Ladica omogućuje da se neiskorišteni Pentaminosi pohrane tako da se možete kretati bez ometanja igre u tijeku.

CILJ IGRE

Pentamino je oblik koji se sastoji od 5 susjednih kvadrata s najmanje jednom zajedničkom stranom. Svaki od 12 Pentaminosa će stoga pokrivati točno 5 kvadrata na ploči.

PENTA je skup više Pentaminosa koji savršeno pokriva mrežu stvorenu pomicanjem ravnala. (pogledajte PENTA 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 i 12...).

Pentaminosi nemaju gornju ni donju stranu: mogu se postaviti na bilo koju stranu, s izuzetkom Pentaminosa br. 1, kojega možete postaviti samo vodoravno na ploči (uvijek okomito na ravnalo).

KAKO IGRATI**JEDNOSTAVNO**

Koristite 12 Pentaminosa i pokušajte pronaći najveći broj PENTA 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 i 12.

Za početak, položite ravnalo između točaka 4 i 5 i pokušajte dobiti najveći iznos PENTA 4: od svih 12 Pentaminosa pokušajte pronaći što je moguće više skupina od 4 dijela koje se savršeno mogu uklopiti u to polje.

Zatim ravnalo pomaknite malo prema gore kako biste pronašli najveći broj PENTA 5 i tako nastavite pokušavajući napraviti što više brojeva PENTA 6, 7, 8 itd. Što koristite veći broj Pentaminosa, viša je razina složenosti igre.

LAGANO

Mini Slam: Složite 42 PENTE na ploči (pogledajte knjigu na str. 4). Ravnalo položite između točaka 3 i 4. Uzmite 3 Pentaminosa naznačena na ploči u stupcu PENTA 3 A-linije i okupite PENTA 3. Zatim premjestite ravnalo malo prema gore između točaka 4 i 5 i dodajte 3 Pentaminosa navedena u stupcu 4 A-linije: pomoću ove četiri figurice sastavite PENTA 4.

Nastavite tako svaki put dodajući Pentamino naveden u sljedećem stupcu, sve do PENTA 8 u A-liniji.

Nastavite tako za sve serije do G.

Nakon uspješno završenih ovih 7 serija, igrači su završili 42 PENTE i uspjeli u Mini Slamu.

TEŠKO

Slam: Složite 118 PENTE na ploči koristeći odgovarajuće tablice (pogledajte knjigu na str. 5-8).

ODRASLE OSOBE ILI STRUČNJACI

Nastavite tako i okupite:

- 96 PENTE ploče Grand Slam (pogledajte knjigu na str. 9);
- 84 PENTE ploče Super Slam (pogledajte knjigu na str. 9);
- 160 PENTI ploče Challenge (pogledajte knjigu na str. 11-14);

500 Penti se može pronaći u 36 057 mogućih kombinacija.

OPREMA

12 igralnih elementov, ki se imenujejo pentamini, 1 igralna plošča, 1 razmejitvena paličica za določanje igralne ploskve na plošči, podrobna pravila igre in knjiga, ki prikazuje različne Slame. Predalček služi za hranjenje pentaminov, ki se ne uporabljajo, tako da se lahko premikate, ne da bi motili tekočo igro.

CILJ IGRE

Pentamino je element, ki ga sestavlja 5 kock z vsaj eno skupno ploskvijo. Vsak izmed dvanajstih pentaminov bo tako pokril natančno 5 kvadratov na igralni plošči.

PENTA je skupina več pentaminov, ki popolnoma prekriva mrežo, ki nastane s postavitvijo razmejitvene paličice. (gl. PENTE 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 in 12, itd.)

Pentamini nimajo prave ali napačne strani, na igralno ploščo jih lahko postavite poljubno obrnjene – izjema je le pentamin št. 1, ki ga lahko postavite le po vodoravni osi igralne plošče (vedno pravokotno na razmejitveno paličico).

NAVODILA

PREPROSTA PRAVILA

S pomočjo dvanajstih pentaminov poskušajte najti največje število PENT 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 in 12.

Začnete tako, da razmejitveno paličico postavite med številki 4 in 5 in poskušate narediti kar največje število PENT 4: izmed vseh dvanajstih pentaminov poskušajte najti skupine štirih, ki jih lahko sestavite tako, da se popolnoma prilagodijo temu prostoru.

Razdelilnik nato prestavite na naslednji zarez in poskušajte najti največje število PENT 5, in tako postopoma naprej; poskušajte najti čim večje število PENT 6, 7, 8, itd. Večje kot je število uporabljenih pentaminov, višja je raven zahtevnosti.

TEŽJA PRAVILA

Mini Slam: 42 PENT za sestavljanje na plošči (gl. str. 4 v knjižici).

Razmejitveno paličico postavite med številki 3 in 4. Vzemite 3 pentamine, ki so označeni na plošči v PENTA 3 stolpcu vrstice »A« in sestavite PENTA 3.

Razmejitveno paličico nato postavite med številki 4 in 5 in trem uporabljenim pentaminom dodajte pentamin, naveden v 4. stolpcu vrstice »A«: s temi štirimi elementi sestavite PENTA 4.

Nadaljujte na enak način, tako da vsakič dodate pentamin, naveden v naslednjem stolpcu, dokler ne dosežete PENTE 8 v vrstici »A«.

Nadaljujte na enak način, dokler ne končate vrstice G.

Po tem, ko uspešno dokončajo teh 7 skupin, so igralci sestavili 42 PENT in uspešno zaključili Mini Slam.

NAJTEŽJA PRAVILA

Slam: 118 PENT za sestavljanje z uporabo ustreznih tabel (gl. str. 5 – 8 v knjižici).

ZA ODRASLE ALI NAPREDNE IGRALCE

Nadaljujte na enak način, da bi sestavili:

- 96 PENT na plošči Grand Slam (gl. str. 9 v knjižici);
- 84 PENT na plošči Super Slam (gl. str. 10 v knjižici);
- 160 PENT na plošči Challenge (gl. str. 11 – 14 v knjižici).

500 PENT lahko sestavite iz 36,057 možnih kombinacij.

ОПРЕМА

12 комада који се називају Пентаминос, 1 табла за игру, 1 шаблон за одређивање површине за игру на табли, детаљна правила за игру и књига са илустрацијама различитих Слемова. Фиока дозвољава да се неупотребљени Пентаминоси уклоне како би игра могла да се настави без ометања.

ЦИЉ ИГРЕ

Пентамино је облик који чини 5 спојених квадрата са бар једном заједничком страницом. Сваки од 12 Пентаминоса ће, дакле, покрити тачно 5 квадрата на табли за игру.

ПЕНТА је спој неколико Пентаминоса који савршено покрива мрежу коју чини постављени шаблон. (видети ПЕНТАС 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 и 12).

Пентаминоси немају горњу или доњу страну: могу се поставити на било који начин, са изузетком Пентаминоса бр. 1 који се може ставити само на хоризонталну осу табле за играње (увек вертикално на шаблон).

КАКО СЕ ИГРА

ЈЕДНОСТАВНО

Користите 12 Пентаминоса и покушајте да пронађете максималан број ПЕНТАС 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 и 12.

Да би почели, поставите шаблон између ознака 4 и 5 и покушајте да направите максималан број ПЕНТАС 4: од свих 12 Пентаминоса покушајте да нађете што више склопова од 4 комада који могу да се уклопе у тај простор.

Затим померите шаблон нагоре до зареза да би покушали да нађете максималан број ПЕНТАС 5, и тако даље, покушавајући да пронађете што више ПЕНТАС 6, 7, 8 итд. Што се више Пентаминоса користи, виши је ниво захтевности.

ЛАКО

Мини Слем: 42 ПЕНТАС за слагање уз коришћење табле (видети страну 4 у књизи).

Поставите шаблон између ознака 3 и 4. Узмите 3 Пентаминоса који су обележени на табли у колони ПЕНТА 3 линије „А“ и сложите ПЕНТА 3.

Затим померите шаблон на рез, између ознака 4 и 5, и додајте код 3 Пентаминоса, уз коришћење Пентаминоса који је обележен у колони 4 линије „А“: уз коришћење ова 4 комада, сложите ПЕНТА 4. Наставите на овај начин, сваки пут додајући Пентамино који је обележен у следећој колони, до ПЕНТА 8 у линији „А“.

Наставите на овај начин по свим линијама, све до Г.

После успешног комплетирања ових 7 серија, играчи су комплетирали 42 ПЕНТАСА и успешно остварили Мини Слем.

ТЕШКО

Слем: 118 ПЕНТАС за слагање уз коришћење одговарајућих табела (видети стране 5 до 8 у књизи).

ОДРАСЛИ ИЛИ ЕКСПЕРТИ

Наставите на исти начин како би сложили:

-96 ПЕНТАС за Гренд Слем таблу (видети страну 9 у књизи);

-84 ПЕНТАС за Супер Слем таблу (видети страну 10 у књизи);

-160 ПЕНТАС за Челенџ таблу (видети стране 11 до 14 у књизи);

500 Пентас може се наћи из укупно 36,057 могућих комбинација.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

12 Pentaminów, 1 plansza gry, 1 suwak do wyznaczania granicy pola gry na planszy, zasady gry oraz książka z ilustracjami różnych Szlemów. Szufłada pozwalająca na przechowywanie niewykorzystywanych w trakcie rozwiązywania zadania pentaminów.

CEL GRY

Pentamino jest figurą utworzoną z 5 ułożonych obok siebie kostek z co najmniej jednym wspólnym bokiem. Każdy z 12 pentaminów zakrywa dokładnie 5 kwadratów na planszy gry. PENTA jest grupą kilku pentaminów, które całkowicie wypełniają prostokąt ograniczony położeniem suwaka. (zobacz PENTA 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 i 12 ...). Pentamina nie mają strony górnej i dolnej – one mogą być układane w dowolny sposób z wyjątkiem Pentamina nr 1, które może być układane na planszy gry w osi poziomej (zawsze jednak prostopadle do suwaka).

PRZEBIEG GRY

BARDZO PROSTE

Używając 12 pentaminów gracz musi znaleźć maksymalną liczbę PENT 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 i 12.

Na początku gracz ustawia suwak pomiędzy cyframi 4 i 5 i próbuje znaleźć maksymalną ilość PENT 4: spośród wszystkich 12 pentaminów próbuje znaleźć jak najwięcej grup złożonych z 4 klocków, które idealnie wypełnią tę przestrzeń.

Następnie przesuwając suwak na kolejne wycięcie i próbuje znaleźć maksymalną ilość PENT 5 i postępuje tak dalej, próbując znaleźć jak największą liczbę PENT 6, 7, 8 itd. Im więcej pentaminów gracz używa, tym wyższy jest poziom trudności.

PROSTE

Mini Szlem: gracz układa 42 PENTA używając tabeli (str. 4).

Gracz umieszcza suwak pomiędzy cyframi 3 i 4. Używając Pentaminów wskazanych w tabeli (w kolumnie PENTA 3 w wierszu "A") rozwiązuje PENTA 3.

Następnie gracz przesuwając suwak na kolejne wycięcie pomiędzy cyframi 4 i 5, i dodaje do trzech używanych pentaminów kolejne pentamino (wskazane w kolumnie 4 wierszu "A"); używając tych czterech klocków rozwiązuje PENTA 4.

Gracz postępuje tak, dodając za każdym razem pentamino wskazane w kolejnej kolumnie, aż do PENTA 8 w wierszu "A".

W ten sposób gracz rozwiązuje kolejno zadania zaczynając od serii A, a kończąc na serii G.

Po rozwiązaniu wszystkich 7 serii, gracz rozwiązał 42 PENTA i odniósł sukces w Mini Szlemie.

TRUDNE

Szlem: gracz układa 118 PENT używając odpowiednich tabel (str. 5 – 8).

DOROŚLI I MISTRZOWIE

Przy użyciu powyższych reguł gracz układa:

- 96 PENT Wielkiego Szlema (str. 9);
- 84 PENT Super Szlema (str. 10);
- 160 PENT Wyzwania (str. 11 – 14).

500 Pent można rozwiązać na 36 057 sposobów.

HRA OBSAHUJE

12 kociek nazývaných Pentamína, 1 hracia plocha, 1 záražku určujúcu hraciu plochu na hracej podložke, podrobné pravidlá hry a knihu zobrazujúcu rôzne zostavy = SLAMY. Zásuvka umožňuje odloženie práve nepoužívaných pentamín tak, že sa môžete pohybovať bez narušenia hry, ktorú práve hráte.

CIEĽ HRY

Pentamino je útvar pozostávajúci z 5 dotýkajúcich štvorcov aspoň na jednej strane. Každé pentamíno zakryje presne 5 štvorcov na hracej podložke.

Penta je súbor uložených viacerých pentamín, ktorý úplne prekryje všetky štvorce časti hracej plochy, vytvorenej umiestnením záložky (napr Penta 3, 4..... až 12).

Pentamína nemajú vrch alebo spodok, môžu byť uložené oboma stranami. Môže sa otáčať, ale stále musia byť uložené „na placato“. Jedinou výnimkou je pentamíno č.1, ktoré môže byť umiestnené iba v pozdĺžnom smere hracej dosky (vždy kolmo na záražku).

POSTUP HRY**JEDNODUCHÁ**

Použité 12 pentamín a skúste nájsť najväčší počet kombinácií Penty 4, 5 ... až 12.

Na začiatok umiestnite záražku medzi číslice 4 a 5 a skúste urobiť maximálny počet pent 4. Zo všetkých 12 pentamín nájdite čo najviac rôznych kombinácií 4 pentamín, ktoré úplne zakryjú priestor vedľa záložky.

Potom posuňte záražku o jeden dielik (medzi 5 a 6) a znova sa pokúste nájsť čo najväčší počet pent 5 a tak postupne ďalej pre penty 6, 7 .. až 12. Čím je väčší počet použitých pentamín, tým je väčšia náročnosť hry.

ĽAHKÁ

Mini Slam: zložte 42 pent z pentamín podľa knihy (poz. Str. 4).

Položte záražku medzi 3 a 4. Zoberte 3 pentamína vyobrazené v knihe v stĺpci PENTA 3 v riadku „A“ a zložte pentu 3.

Potom posuňte záražku o dielik, medzi čísla 4 a 5, a pridajte k použitým trom pentamínam nasledujúce pentamíno zobrazené v stĺpci 4 v riadku „A“. Použitím týchto 4 dielov zložte pentu 4.

Pokračujte v tomto princípe, každý krát pridaním nasledujúceho pentamína v príslušnom stĺpci, až po Pentu 8 v riadku „A“.

Pokračujte takto aj pre všetky kombinácie pre riadky „A“ až „G“.

Po úspešnom poskladaní týchto 7 sérií hráč poskladal 42 pent a úspešne dokončil Mini Slam.

NÁROČNÁ

Slam: Poskladajte 118 pent podľa tabuliek v knihe pravidiel, str. 5 až 8.

DOSPELÝ alebo EXPERT

Pokračujte týmto istým spôsobom a poskladajte:

- 96 pent z Grand Slamovej tabuľky (str. 9);
- 84 pent zo Super Slamovej tabuľky (str. 10);
- 160 pent z tabuľky Challenge (str. 11 až 14).

Z 36 057 možných kombinácií môžete nájsť 500 pent.

INNEHÅLL

12 pentaminobrickor, 1 spelplan, 1 skiljevägg som avgör storleken på spelplanens spelyta, detaljerade regler samt en bok som illustrerar de olika nivåerna. Lådan gör det möjligt att förvara oanvända pentaminobrickor så att spelet kan flyttas utan att det påverkar pågående spel.

SPELETS MÅL

En pentaminobricka består av 5 sammansatta fyrkanter. Alla de 12 olika pentaminobrickorna täcker därför exakt 5 rutor på spelplanen.

En PENTA är en samling pentaminobrickor som perfekt täcker en yta skapad genom placeringen av skiljeväggen (PENTAS 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 och 12...).

Pentaminobrickor har ingen topp- eller botten sida, de kan placeras hur som helst med undantag för pentaminobricka nummer 1 som endast kan placeras horisontellt på spelplanen (vinkelrätt i förhållande till skiljeväggen).

SPELETS GÅNG**ENKEL**

Använd de 12 pentaminobrickorna för att försöka hitta maximalt antal PENTAS 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 och 12.

Börja med att placera ut skiljeväggen mellan siffran 4 och 5 och försök sedan hitta maximalt antal PENTAS 4 vilket innebär att du ska försöka hitta så många set med 4 pentaminobrickor som tillsammans täcker spelytan perfekt.

Flytta därefter upp skiljeväggen ett steg så att du kan försöka hitta så många PENTAS 5 som möjligt och så vidare. Ju högre antal pentaminobrickor som används desto högre svårighetsgrad.

MEDIUM

Mini Slam: 42 PENTAS att sätta ihop på spelplanen (boksida 4).

Placera skiljeväggen mellan siffran 3 och 4. Ta de 3 pentaminobrickorna angivna på spelplanen i PENTA 3-kolumnen, rad A, och sätt ihop PENTA 3. Flytta därefter upp skiljeväggen ett steg, mellan 4 och 5, och lägg till den pentaminobricka som anges i kolumn 4, rad A. Använd sedan dessa fyra brickor att sätta ihop PENTA 4.

Fortsätt på detta vis genom att hela tiden lägga till den pentaminobricka som anges i följande kolumn upp till PENTA 8, rad A.

Fortsätt sedan på samma sätt för alla serier ner till rad G.

Efter att ha lyckats lösa alla 7 serier har spelarna klarat 42 PENTAS och därmed gjort en Mini Slam.

SVÅR

Slam: 118 PENTAS att sätta ihop med hjälp av de angivna tabellerna (boksidorna 5 till 8).

EXPERT

Fortsätt på samma sätt för att sätta ihop:

- Grand Slam bestående av 96 PENTAS (boksida 9);
- Super Slam bestående av 84 PENTAS (boksida 10);
- Challenge bestående av 160 PENTAS (boksidorna 11 till 14).

500 PENTAS kan hittas bland de 36 057 möjliga kombinationerna.

INNHold

12 pentaminobrikker, 1 spillbrett, 1 skillevegg som avgjør størrelsen på spillbrettet, detaljerte regler samt en bok som illustrerer de forskjellige nivåene. Esken lar deg oppbevare ubrukte pentaminobrikker slik at du kan flytte spillet uten å forstyrre et pågående spill.

SPILLETS MÅL

En pentaminobrikke består av 5 sammensatte firkanter. Alle de 12 forskjellige pentaminobrikkene dekker derfor nøyaktig 5 ruter på spillbrettet. En PENTA er en samling pentaminobrikker som dekker hele flaten innenfor skilleveggen. (PENTAS 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 og 12...).

Pentaminobrikker har ingen over- eller underside, de kan plasseres på hvilken som helst side unntatt pentaminobrikke nummer 1 som kun kan plasseres på den horisontale siden av spillbrettet (vinkelrett i forhold til skilleveggen).

SPILLETS GANG**LETT**

Bruk de 12 pentaminobrikkene til å forsøke å finne maksimalt antall PENTAS 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 og 12.

Begynn med å sette ut skilleveggen mellom sifrene 4 og 5. Deretter skal du prøve å finne maksimalt antall PENTAS 4, hvilket innebærer at du skal forsøke å finne så mange sett med 4 pentaminobrikker som tilsammen dekker mest mulig av spillbrettet.

Flytt deretter skilleveggen opp ett steg slik at du kan prøve å finne så mange PENTAS 5 som mulig og så videre. Jo høyere antall av pentaminobrikker som benyttes desto høyere vanskelighetsgrad.

MEDIUM

Mini Slam: 42 PENTAS å sette sammen på spillbrettet (bokside 4).

Plasser skilleveggen mellom sifrene 3 og 4. Ta de 3 pentaminobrikkene angitt på spillbrettet i PENTA 3-kolonnen, rad A, og sett sammen PENTA 3. Flytt deretter opp skilleveggen et steg, mellom 4 og 5, og legg til den pentaminobrikken som er angitt i kolonne 4, rad A. Benytt deretter disse fire brikkene til å sette sammen PENTA 4.

Fortsett slik ved hele tiden å legge til den pentaminobrikken som angis i følgende kolonne opp til PENTA 8, rad A.

Fortsett slik for alle serier ned til rad G.

Etter å lykkes med å løse alle 7 seriene har spilleren klart 42 PENTAS og dermed klart en Mini Slam.

VANSKELIG

Slam: 118 PENTAS å sette sammen ved hjelp av de angitte tabellene (boksider 5 til 8).

EKSPERT

Fortsett på samme måte for å sette sammen:

-Grand Slam bestående av 96 PENTAS (bokside 9); -Super bestående av 84 PENTAS (bokside 10); -Challenge bestående av 160 PENTAS (boksider 11 til 14).

PELITARVIKKEET

12 pelinappulaa, joita kutsutaan Pentamiinoiksi, 1 pelilauta, 1 pelilaudan jakaja, ohjekirja ja opas, jossa kuvataan eri Slammit. Pelilaudan lokerossa voi säilyttää käyttämättömiä Pentamiinoja ja voit kuljettaa Kataminoa sotkematta käynnissä olevaa peliä.

PELIN OSISTA

Pentamiino on osa, joka muodostuu viidestä kuutiosta, jotka yhdistyvät toisiinsa vähintään yhdeltä sivultaan. Jokainen Pentamiino peittää siis tasan viisi ruutua pelilaudalta.

Penta on useiden Pentamiinojen muodostama ryhmä, joka peittää tietyn jakajalla rajatun osan pelilaudasta (esim. Penta 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 tai 12 ...).

Pentamiinoilla ei ole ylä- tai alaosaa ja ne voi asettaa pelilaudalle miten päin hyvänsä. Poikkeuksena tähän on Pentamiino nro. 1, joka tulee aina asettaa vaakatasoon (eli poikittain jakajaan nähden).

PELIN PELAAMINEN

YKSINKERTAINEN

Käyttäen kaikkia 12 Pentamiinoa, yritä löytää mahdollisimman moni Penta 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 ja 12.

Aloita peli asettamalla jakaja lukujen 4 ja 5 väliin. Yritä tehdä mahdollisimman monta erilaista Penta 4:ää, eli yritä täyttää pelialue käyttämällä kaikkia 12 eri Pentamiinoa eri tavoin.

Tämän jälkeen, siirrä jakaja yksi pykälä eteenpäin ja yritä löytää mahdollisimman monta erilaista Penta 5:tä ja tämän jälkeen Penta 6:ta, jne. Mitä suurempi Penta, sitä vaikeampi se on tehdä.

HELPPO

Mini Slammi: Rakenna 42 eri Pentaa pelilaudalle (ks. oppaan sivu 4). Aseta jakaja lukujen 3 ja 4 väliin. Ota ne 3 Pentamiinoa, jotka on kuvattu taulukossa sarakkeessa PENTA 3, rivillä "A" ja kokoa Penta 3. Kun olet valmis, siirrä jakajaa pykälä eteenpäin ja lisää jo valitsemissi 3 Pentamiinon yksi uusi Pentamiino, joka on kuvattu sarakkeessa 4, rivillä "A". Käyttäen näitä 4 Pentamiinoa, kokoa Penta 4.

Jatka samalla tavalla, lisäten aina yhden uuden Pentamiinon, kunnes pääset sarakkeeseen 8, rivillä "A".

Aloita tämän jälkeen uusi rivi ja jatka aina riville "G" saakka.

Kun olet koonnut kaikki 7 sarjaa "A" - "G", olet koonnut 42 Pentaa ja tehnyt Mini Slammin.

VAIKEA

Slammi: 118 Pentaa, jotka kootaan vastaavien taulukoiden mukaisesti (ks. oppaan sivut 5-8).

HAASTAVA

Jatka kokoamista seuraavasti:

- ISO SLAMMI: 96 Pentaa (ks. oppaan sivu 9)
- SUURSLAMMI: 84 Pentaa (ks. oppaan sivu 10)
- JÄTTISLAMMI: 160 Pentaa (oppaan sivut 11-14)

Pelissä on mahdollista koota 500 eri Pentaa, 36.057 eri yhdistelmän avulla.

内容:

12個のブロック (ペンタミノ)、ゲームボード1つ、仕切り棒 (スライダー)、問題集、引き出し (ブロックをしまうことができます)

ゲームの目的:

ペンタミノとは、立方体が5つ集合した形のことです。よって、12個のペンタミノは組み合わせを考えると必ず12列x5列のボード上に収まります。ペンタとは、スライダーで区切られた四角形をペンタミノで完璧に埋めた形のことを言います。(例えばスライダーを3と4の間に置き、区切ったスペースにできる埋め合わせをペンタ3と呼びます。) ペンタミノには上下はなく、どちらの向きでも置くことができます。ただし、ペンタミノ1 (長い長方形) は必ず横に置きます。

遊び方:
◎初級

12個のペンタミノを使用し、ペンタ4~12をできるだけ多く見つけます。

まずスライダーを4と5の間に置き、区切ったスペースにできるだけ多くの埋め合わせ (ペンタ) を見つけます。

次に、スライダーを5と6の間へと移動させ同様にペンタをみつけます。そして段々と12にむかってずらしていきます。

スライダーを12に近づけていくほど、難しくなります。

◎中級

問題集の4ページの表を見て、42のペンタを完成させます。

まずスライダーを3と4の間に置き、区切ったスペースに問題集の4ページにある「PENTA3」の列と「A」の行に書いてある3つのペンタミノ (ペンタ3-A) を埋め合わせます。

次にスライダーを4と5の間にずらし、区切ったスペースに「PENTA4」の列と「A」の行に書いてある3つのペンタミノ (ペンタ4-A) を埋め合わせます。

更にスライダーをずらし、問題集に挑戦していきます。ペンタ8の列と「G」の行まで全て埋め合わせることができたら、42のペンタを完成させたこととなります。

◎上級

問題集の5~8ページの表を見て、118のペンタを完成させます。ルールは中級と同じです。

◎エキスパート

①問題集の9ページの表を見て、96のペンタ<グランド・スラム>を完成させます。

②問題集の10ページの表を見て、84のペンタ<スーパー・スラム>を完成させます。

③問題集の11-14ページの表を見て、160のペンタ<チャレンジ>を完成させます。

全部で、36,057通り/500パターンの埋め合わせができます。

MÄNGUKOMPLEKTI KUULUB

12 klotsi, mida nimetatakse pentaminodeks, 1 mängulaud, 1 jaotuspulk mänguala piiritlemiseks, põhjalikud mängureeglid ning raamat ülesannetega. Klotse, mida parasjagu ei kasutata, võib hoida sahtlis — nii saab mängulauda liigutada, ilma et poolleiolev mäng sassi läheks.

MÄNGUS KASUTATAVAD MÕISTED

Pentamino on kujund, mis moodustub 5 kõrvutiasetsevast kuubikust, millel on vähemalt üks ühine külg. Iga pentamino katab seega mängulaual täpselt 5 ruudu suuruse ala.

Penta on mitmest pentaminost moodustuv kujund, mis katab täielikult jaotuspulgaga kindlaks määratud nelinurkse mänguala (vt pentasid nr 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 ja 12).

Pentaminodel pole ülemist ega alumist otsa, neid võib mängulauale asetada mõlemat pidi, välja arvatud pentamino nr 1, mis asetatakse alati lauale horisontaalselt (jaotuspulgaga risti).

KUIDAS MÄNGIDA?**Lihtne**

Kasuta 12 pentaminot ja püüa leida võimalikult palju pentasid 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 ja 12.

Kõigepealt aseta jaotuspulk 4 ja 5 vahele ja vaata, mitu penta 4 sul leida õnnestub: mitu erinevat tekkinud mängualasse mahtuvat 4 pentamino kombinatsiooni sa leiad?

Seejärel liiguta jaotuspulka edasi ja proovi leida võimalikult palju 5 klotsist koosnevaid kujundeid, mis nüüd mängualasse mahuks. Liiguta jaotuspulka edasi ja proovi leida ka penta 6, 7, 8 jne. Mida rohkem pentaminosid kasutusel, seda keerulisem on mäng.

Keskmine

Väike slämm: moodusta 42 pentat, mis on toodud tabelis lk 4.

Aseta jaotuspulk 3 ja 4 vahele. Võta 3 pentaminot, mida on näha tabeli A-rea 3. tulbas, ning paiguta need klotsid mängualasse.

Seejärel liiguta jaotuspulka ühe võrra edasi (4 ja 5 vahele) ning võta lisaks eelmistele kasutusse ka tabeli A-rea 4. tulbas toodud penta. Kui ka selle ülesande lahendatud saad, liiguta jaotuspulka edasi ja võta iga kord 1 klots lisaks, kasutades kõiki A-rea klotse kuni 8. tulbani.

Nüüd proovi samamoodi ära lahendada B-rea ülesanded ja jätkka kuni G-ni. Kui need 7 ülesandeseeriat on lahendatud, on kõik Väikese slämmi 42 pentat leitud.

Keeruline

Slämm: Moodusta 118 pentat, mis on toodud tabelites lk 5—8.

Eriti keeruline (täiskasvanutele või noortele geeniustele)

Samamoodi jätkates moodusta:

- 96 pentat Suure slämmi tabelist (vt lk 9)
- 84 pentat Superslämmi tabelist (vt lk 10)
- 160 pentat Väljakutse tabelist (vt lk 11—14)

Mängus on 36 057 kombinatsiooni, millest on võimalik moodustada 500 erinevat pentat.

SPĒLES KOMPLEKTS

- 12 detaļas (pentamino);
- 1 spēles laukums
- 1 barjera, kas nosaka spēlē izmantojamā laukuma daļu;
- spēles noteikumi;
- grāmata, kurā attēlotas izveidojamās pentas.

IZMANTOTO TERMINU SKAIDROJUMS

Pentamino ir figūra, kas sastāv no pieciem ar malām savstarpēji saistītiem kvadrātiem. Tādējādi ikviens pentamino uz spēles laukuma nosedz tieši piecus lauciņus.

Penta ir vairāku pentamino apvienojums, kas precīzi aizpilda taisnstūra formas laukuma daļu, kas norobežot ar barjeru (pentas 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 un 12).

Pentamino nav ne virspuses, ne apakšpuses — tos var novietot jebkādā virzienā, izņemot pentamino nr. 1, ko vienmēr drīkst novietot tikai horizontāli (tātad perpendikulāri barjerai).

SPĒLES NOTEIKUMI

Vienkāršais variants

Izmanto visus 12 pentamino un izveido pēc iespējas vairāk pentu 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 un 12. Novieto barjeru starp skaitļiem 4 un 5 (tā būs laukuma daļa, kurā noritēs spēle) un izveido pēc iespējas vairāk pentu-4: no visiem 12 pentamino atrodi tādas četru pentamino kombinācijas, ar kurām vari precīzi aizpildīt noteikto spēles laukuma daļu — jo vairāk šādu kombināciju, jo labāks rezultāts. Pēc tam pārvieto barjeru vienu iedaļu pa labi un izveido pēc iespējas vairāk pentu-5, tad pentu-6, pentu-7 utt. Jo vairāk pentamino tiek izmantoti, jo augstāka ir spēles grūtības pakāpe.

Vieglais variants

Mini Slam: jāizveido 42 pentas (4. lpp. grāmatā)

Novieto barjeru starp skaitļiem 3 un 4. Paņem trīs pentamino, kas ir norādīti grāmatā atbilstoši kolonnai Penta 3 un rindai "A", un izveido pentu-3. Pēc tam pārvieto barjeru vienu iedaļu pa labi (starp skaitļiem 4 un 5) un iepriekš izmantotajiem trim pentamino pievieno ceturto, kurš ir attēlots rindas "A" ceturtajā kolonnā. Izmantojot šos četrus pentamino, izveido pentu-4. Šādā veidā, turpinot pievienot pentamino no katras nākamās kolonnas, izveido visas pentas rindā "A" līdz pentai-8.

Pēc tam tādā pašā veidā izveido visas pentas katrā rindā līdz rindai "G". Pēc visu septiņu rindu izveidošanas, spēlētājs ir pabeidzis 42 pentas un ir veiksmīgi pabeidzis Mini Slam uzdevumu.

Grūtais variants

Slam: saliec 118 pentas, kas attēlotas tabulās (5.—8. lpp. grāmatā).

Pieredzējušo spēlētāju variants

- Saliec: — 96 pentas no Grand Slam laukuma (9. lpp. grāmatā)
 — 84 pentas no Super Slam laukuma (10. lpp. grāmatā)
 — 160 pentas no Challenge laukuma (11.—14. lpp. grāmatā)

No 36 057 kombinācijām var izveidot 500 pentas.

ŽAIDIMĄ SUDARO

12 detalių, vadinamų Pentaminais, 1 žaidimo lenta, 1 liniuotė, apibrėžianti žaidimo paviršių lentoje, detalios žaidimo taisyklės ir knyga, su pavaizduotais galimais deriniais. Dėžutėje laikomi nepanaudoti Pentaminai.

ŽAIDIMO TIKSLAS

Pentaminai yra skirtingų formų figūros, sudėtos iš 5 vienodo dydžio kvadratų, sujungtų bendromis sienelėmis. Kiekvienas iš 12 Pentaminų užims lygiai 5 žaidimo lentos langelius.

PENTA yra tam tikro dydžio stačiakampis, sudarytas iš grupės Pentaminų (PENTOS žymimos skaičiais 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 ir 12, priklausomai nuo to, iš kelių Pentaminų yra sudarytos).

Pentaminai neturi nei viršutinės nei apatinės pusių: jie gali būti dedami abiem būdais, išskyrus pirmąjį Pentaminą, kuris gali būti dedamas tik lygiagrečiai horizontaliai žaidimo lauko ašiai (visada statmenai liniuotei).

KAIP ŽAISTI

Klasikinis variantas

Panaudokite visus 12 pentaminų ir raskite didžiausią skaičių galimų PENTŲ — 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 ir 12.

Pradžioje nustatykite liniuotę tarp skaičių 4 ir 5 ir bandykite sudėlioti kuo daugiau PENTŲ 4: naudodami visus 12 Pentaminų, liniuote apribotoje erdvėje sudėkite kuo daugiau stačiakampių iš 4 Pentaminų.

Tada pastumkite liniuotę iki kitos įpjovos ir bandykite rasti kuo daugiau PENTŲ 5, ir t.t. Kuo daugiau Pentaminų panaudojama, tuo sunkesnis tampa žaidimas.

LENGVAS

Mini dėlionė: sudėliokite 42 PENTAS, kurios nurodytos žaidimo knygutėje (4 psl.)

Padėkite liniuotę tarp skaičių 3 ir 4. Paimkite tris Pentaminus, nurodytus lentelės 3-iam stulpelyje, "A" eilutėje, ir sudėkite PENTA 3.

Tada perstumkite liniuotę tarp skaičių 4 ir 5 ir prie jau turimų trijų Pentaminų pridėkite dar vieną, nurodytą 4 stulpelyje, "A" eilutėje. Naudodami šias keturias detales, sudėkite PENTA 4.

Tęskite kiekvieną kartą pridėdami po vieną Pentaminą, nurodytą toliau esančiame stulpelyje, kol "A" eilutėje sudėsite PENTA 8.

Sudėję figūras "A" eilutėje, pereikite prie "B".

Sėkmingai užpildę visas 7 eiles, turėsite sudėję 42 PENTAS ir būsite sėkmingai įveikę Mini dėlionę.

SUNKUS

Dėlionė: surinkite 118 PENTŲ, naudodamiesi knygos 5—8 puslapiuose pateiktomis lentelėmis.

Suaugusiems arba ekspertams

Surinkite: — 96 PENTAS didžiojoje dėlionėje (9 psl.);

— 84 PENTAS Super dėlionėje (10 psl.);

— 160 PENTŲ Iššūkių lentoje (11—14 psl.).

Iš viso 36 057 skirtingose kombinacijose galite rasti 500 PENTŲ.

百变方块迷你装

游戏规则

内容

12块Pentamino五格积木、1个棋盘、1把决定棋盘可用面积的分隔棒、游戏详细规则及一本详列不同图样(Slam)的插图书。抽屉可存放没有用的Pentamino五格积木，让你可专心进行游戏。

游戏目的

Pentamino五格积木是由5个相连正方体组成，正方体间至少有一条共同边界。12个Pentamino五格积木能刚好覆盖棋盘上5个方格。

PENTA是由数个Pentamino五格积木组成，积木完全覆盖分隔棒划出的方格面积。(参考PENTAS 3、4、5、6、7、8、9、10、11及12……)。

Pentamino五格积木没有上下之分：除了Pentamino五格积木1号，所有积木可上下互换。1号积木必须横放在棋盘上(与分隔棒成直角)。

游戏玩法

超简易

利用12块Pentamino五格积木及尝试找出最多能组成 PENTAS 4、5、6、7、8、9、10、11及12的方法。

一开始把分隔棒放在4号格和5号格之间，找出最多组成PENTAS 4的方法：尝试利用12个Pentamino五格积木组成能覆盖所有空间的组合4。

然后把分隔棒移上一个槽口，找出最多PENTAS 5，如此类推，尽量找到最多组成PENTAS 6、7、8等的组合。Pentamino五格积木的数量越多，难度便越高。

简易

迷你图样(Mini Slam)：完成棋盘上42个PENTAS(参考书中第4页)。

把分隔棒放在3号格及4号格。取出棋盘上PENTA 3「A」行所需的3块Pentamino五格积木及拼出PENTA 3。

把分隔棒移上及放在4号格及5号格之间，并在原来3块Pentamino五格积木上加入第四列「A」行所需的Pentamino五格积木：利用这四块积木拼出PENTA 4。

如此类推，为各行加入所需的Pentamino五格积木，直至完成「A」行的PENTA 8。

继续挑战整个系列，直至完成「G」行。

完成7个系列后，玩家便完成42个PENTAS及成功挑战迷你图样(Mini Slam)。

进阶

图样(Slam)：利用相关图表组成118个PENTA(参考书第5至8页)。

成人或专家

如上继续进行拼图：

- 高阶图样(Grand Slam)棋盘上96个PENTA(参考书第9页)；
- 超级图样(Super Slam)棋盘上84个PENTA(参考书第10页)；
- 挑战图样(Challenge)棋盘上160个PENTA(参考书第11至14页)。

36,057个组合组成500个Penta。

百變方塊迷你裝

遊戲規則

內容

12塊Pentamino五格積木、1個棋盤、1把決定棋盤可用面積的分隔棒、遊戲詳細規則及一本詳列不同圖樣(Slam)的插圖書。抽屜可存放沒有用的Pentamino五格積木，讓你可專心進行遊戲。

遊戲目的

Pentamino五格積木是由5個相連正方體組成，正方體間至少有一條共同邊界。12個Pentamino五格積木能剛好覆蓋棋盤上5個方格。

PENTA是由數個Pentamino五格積木組成，積木完全覆蓋分隔棒劃出的方格面積。(參考PENTAS 3、4、5、6、7、8、9、10、11及12……)。

Pentamino五格積木沒有上下之分：除了Pentamino五格積木1號，所有積木可上下互換。1號積木必須橫放在棋盤上(與分隔棒成直角)。

遊戲玩法

超簡易

利用12塊Pentamino五格積木及嘗試找出最多能組成 PENTAS 4、5、6、7、8、9、10、11及12的方法。

一開始把分隔棒放在4號格和5號格之間，找出最多組成PENTAS 4的方法：嘗試利用12個Pentamino五格積木組成能覆蓋所有空間的組合4。

然後把分隔棒移上一個槽口，找出最多PENTAS 5，如此類推，盡量找到最多組成PENTAS 6、7、8等的組合。Pentamino五格積木的數量越多，難度便越高。

簡易

迷你圖樣(Mini Slam)：完成棋盤上42個PENTAS(參考書中第4頁)。

把分隔棒放在3號格及4號格。取出棋盤上PENTA 3「A」行所需的3塊Pentamino五格積木及拼出PENTA 3。

把分隔棒移上及放在4號格及5號格之間，並在原來3塊Pentamino五格積木上加入第四列「A」行所需的Pentamino五格積木：利用這四塊積木拼出PENTA 4。

如此類推，為各行加入所需的Pentamino五格積木，直至完成「A」行的PENTA 8。

繼續挑戰整個系列，直至完成「G」行。

完成7個系列後，玩家便完成42個PENTAS及成功挑戰迷你圖樣(Mini Slam)。

進階

圖樣(Slam)：利用相關圖表組成118個PENTA(參考書第5至8頁)。

成人或專家

如上繼續進行拼圖：

- 高階圖樣(Grand Slam)棋盤上96個PENTA(參考書第9頁)；
- 超級圖樣(Super Slam)棋盤上84個PENTA(參考書第10頁)；
- 挑戰圖樣(Challenge)棋盤上160個PENTA(參考書第11至14頁)。

36,057個組合組成500個Penta。

HRA OBSAHUJE

12 dílků "Pentonimo", hrací plochu, přepážku k vymezení hrací plochy, pravidla s tabulkami zadání.

CÍL HRY :

Vytvořit skupiny Pentonim – tzv. Penty, které zcela vyplní plochu vytvořenou pomocí přepážky (mohou mít velikost 3 – 12).

Pentonimo je dílek složený vždy z 5 čtverců (vždy zabírá 5 čtverců hrací plochy).

Pentonima je možné pokládat jakkoliv, výjimkou je pouze Pentonimo č.1, které musí být vždy položeno horizontálně – tedy kolmo k přepážce.

PRŮBĚH HRY:
VELMI JEDNODUCHÁ OBTÍŽNOST:

Hráč používá všech dvanáct Pentonim a snaží se najít maximální počet Pent pro prostor 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 a 12.

Nejprve položí přepážku mezi čísla 4 a 5 a snaží se najít co největší počet "Pent 4" - tedy vyplnit tento prostor pomocí 4 různých Pentonim. Poté posune přepážku mezi čísla 5 a 6 a opět se snaží vyplnit tento prostor pomocí 5 různých Pentonim. Čím vyšší čísla Pentonim se při vyplňování použijí, tím vyšší je úroveň obtížnosti.

JEDNODUCHÁ OBTÍŽNOST

MiniSlam – složit postupně 42 Pent tak jak udává tabulka na str. 4.

Hráč položí přepážku mezi 3 a 4 a vezme si 3 Pentonima, která ukazuje tabulka – řádek A, sloupeček Penta 3.

Když těmito třemi kameny úspěšně vyplní prostor vymezený přepážkou, posune přepážku mezi 4 a 5 vezme si kameny odpovídající příslušné řádce a sloupci. Takto pokračuje dále, má-li splněný řádek A pokračuje na další řádek.

Složí-li úspěšně všech 42 Pent, dokončil tzv. "Malý Slam"

TĚŽŠÍ OBTÍŽNOST

Slam - složení všech 118 Pent které ukazuje str 5 – 8

OBTÍŽNOST EXPERT (DOSPĚLÍ)

Grand Slam – složení 96 Pent ze str. 9

Super Slam - složení 84 Pent ze str 10

Challenge - složení 160 Pent ze str 11 – 14

500 Pent lze seskládat do 36 057 kombinací.

כללי המשחק

תכולה

12 חלקים המכונים "פנטמינוס", 1 לוח משחק, 1 סרגל הקובע את שטח המשחק על הלוח, הוראות משחק, חוברת מאוירת המתארת את אפשרויות המשחק השונות. ניתן לאחסן במגירה חלקים שאינם בשימוש.

מטרת המשחק

פנטמינו הוא צורה המורכבת מ-5 קוביות המחוברות יחד לפחות בצד אחד. כל אחד מ-12 הפנטומינוס יכסה בדיוק 5 משבצות על לוח המשחק.
פנטה היא אוסף של מספר פנטמינוס המכסים בדיוק שטח נתון על לוח המשחק התחום ע"י הסרגל (על הלוח ניתן להגדיר את פנטה 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 ו-12).
לחלקי הפנטומינוס אין צד עליון או תחתון, ניתן להניח אותם בכל אופן, מלבד פנטומינו מספר 1, אותו ניתן להניח רק בכיוון האופקי על הלוח (בניצב לסרגל המשחק).

כיצד לשחק?

משחק בסיסי

השתמשו ב-12 הפנטומינוס ונסו למצוא מספר רב ככל האפשר של פנטות 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 ו-12. כדי להתחיל מקמו את הסרגל בין החריצים 3 ו-4 שעל הלוח ונסו למצוא צירופים שונים לפנטה 3: מתוך כל 12 הפנטומינוס, נסו למצוא צירופי חלקים שונים שיצליחו לכסות בדיוק את השטח שנוצר. לאחר מכן, הזיזו את הסרגל בחריץ אחד ונסו למצוא מספר רב ככל האפשר של צירופים שונים שיכסו את פנטה 4, וכן הלאה. ככל שתשתמשו ביותר חלקי פנטמינו שונים, כך תגבירו את דרגת הקושי.

משחק קל (לגילאי 6 ומעלה)

מיני-שלב: 42 פנטות שונות להרכבה על הלוח (עמוד 4 בחוברת).

הניחו את הסרגל בין החריצים 3 ו-4 על הלוח. קחו את 3 הפנטומינוס המתוארים בחוברת בטור "פנטה 3" של שורה "A", והרכיבו את פנטה 3.
לאחר שהצלחתם, הזיזו את הסרגל בחריץ אחד, בין 4 ו-5, והוסיפו לשלושת החלקים שבידיכם את הפנטומינו המתואר בטור 4 בשורה "A". בעזרת 4 החלקים צרו את פנטה 4. המשיכו באותו האופן והוסיפו בכל פעם את הפנטומינו המתואר בטור הבא, עד לפנטה 8 בשורה "A".
כל שורה מתחילה משחק חדש, עד לשורה "G".
לאחר שהשלמתם בהצלחה את כל 7 הסדרות, השלמתם 42 פנטות וסיימתם את המיני-שלב.

משחק מתקדם (לגילאי 8 ומעלה)

שלב מתקדם זה כולל 118 פנטות שיש ליצור מהחלקים המתוארים בטבלאות המתאימות בחוברת (עמודים 5 עד 8).

משחק למבוגרים ולמומחים

המשיכו באותו האופן לאסוף את:

- 96 הפנטות בשלב המתקדם (עמוד 9 בחוברת).
- 84 הפנטות בשלב הסופר (עמודים 10 ו-11 בחוברת).
- 160 הפנטות בשלב האתגר (עמודים 12 עד 15 בחוברת).

500 פנטות מתוך 36,057 האפשרויות הקיימות.

MATERIAL

12 peças chamadas Pentaminos, 1 tabuleiro de jogo, 1 régua para delimitar a superfície de jogo no tabuleiro, instruções do jogo e um livro com os diferentes Slams. A gaveta permite guardar os Pentaminos que ainda não foram utilizados para não perturbar, o progresso do jogo.

PRINCÍPIOS DE JOGO

Um Pentamino é uma figura formada por 5 quadrados justapostos por, no mínimo, um lado em comum. Assim, cada um dos 12 Pentaminos cobre exactamente 5 casas do tabuleiro.

Um PENTA é um conjunto de vários Pentaminos que cobrem perfeitamente o rectângulo delimitado pela colocação da régua (ver PENTAS 3,4,5,6,7,8,9,10,11 e 12).

Os Pentaminos não têm nem lado superior nem lado inferior: podem ser colocados no tabuleiro no sentido que se quiser. Excepção: o Pentamino número 1 só pode ser colocado perpendicularmente em relação à régua.

REGRAS DO JOGO**MUITO FÁCIL:**

Utilizar os 12 Pentaminos e encontrar um máximo de PENTAS 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 e 12.

Para começar, coloca-se a régua entre os números 4 e 5 para realizar o máximo de PENTAS 4: encontrar entre os 12 Pentaminos todos os conjuntos de 4 que se podem conjugar perfeitamente nesse espaço.

Para continuar, move-se a régua para a posição seguinte de forma a encontrar o máximo de PENTAS 5, e assim por diante, para realizar o número máximo de PENTAS 6, 7, 8, etc. Quanto mais se aumenta o número de Pentaminos a utilizar, mais aumenta a dificuldade.

FÁCIL

The small Slam: 42 PENTAS a realizar utilizando o quadro (ver livro de Slams, página 4).

Colocar a régua entre as figuras 3 e 4. Pegar nos 3 Pentaminos indicados no quadro e na coluna PENTA 3 da linha "A": com a ajuda dessa 4 peças, realizar o PENTA 4.

Progredir da mesma forma acrescentando em cada jogada o Pentamino indicado na coluna seguinte até fazeres o PENTA 8 da linha "A".

Proceder da mesma forma para todas as séries até à linha G.

DIFÍCIL:

The Slam: realizar 118 PENTAS utilizando os quadros (ver livro páginas 5 a 8)

ADULTO OU PEQUENO GÊNIO:

Procede-se da mesma forma para realizar:

- os 96 PENTAS do tabuleiro "The Grand Slam" (página 9),
- os 84 PENTAS do tabuleiro "The Super Slam" (página 10),
- os 160 PENTAS do tabuleiro "Challenge" (páginas 11 a 12),

500 PENTAS a encontrar entre as 36.057 combinações possíveis.

내용물

펜타미노(Pentamino) x 12

게임보드(퍼즐에 쓰이지 않는 펜타미노를 서랍 안에 넣어둘 수 있습니다.)

게임의 공간을 정하는 파티션(Rule)

게임 규칙

펜타(Penta) 문제집

게임 용어

펜타미노(Pentamino)는 5개의 정사각형을 연결해 만든 도형입니다. 카타미노에 있는 12개의 펜타미노 중 하나를 보드 위에 놓으면 항상 5개의 칸을 차지하게 됩니다.

파티션으로 보드 위 플레이할 공간을 정한 뒤, 그 공간을 펜타미노로 모두 채웠다면, 그 상태를 펜타(Penta)라고 합니다.

펜타미노에는 위아래가 따로 없습니다. 보드 위에 세우지만 않는다면, 펜타미노는 어느 면으로든 놓을 수 있습니다. 다만, 1번 펜타미노는 항상 보드에 수평으로 (파티션과는 수직으로) 놓아야 합니다.

게임 방법

간단 규칙

12개의 펜타미노를 이용하여 펜타를 가능한 한 많이 만들어 봅니다.

처음에는, 파티션을 게임보드의 4와 5 사이에 놓고(펜타 4), 펜타를 최대한 여러 개 만듭니다. 즉, 12개의 펜타미노 중 4개만 사용해 해당 공간을 여러 가지 방식으로 채워 넣어봅니다.

그런 다음, 파티션의 위치를 5, 6, 7, 8 등으로 옮겨가며, 그 공간을 펜타로 채웁니다. 펜타미노를 여러 개 쓸수록 펜타를 완성하기는 더 어려워집니다.

쉬운 규칙

미니 슬램: 42개의 펜타를 완성합니다. (펜타 문제집 4쪽 그림 참조)

파티션을 3과 4 사이에 놓고, "A"열의 펜타 3 밑에 제시된 3개의 펜타미노를 가져옵니다. 그 펜타미노를 사용해 펜타 3을 만듭니다.

그런 다음, 파티션을 4와 5 사이로 옮기고, 역시 "A"열의 펜타 4 밑에 제시된 펜타미노를 추가로 가져옵니다. 그 펜타미노를 추가해 펜타 4를 만듭니다.

펜타 8을 만들 때까지 펜타미노의 개수를 늘려가며, 펜타를 완성합니다. 그런 다음 "G"열까지 펜타를 완성합니다.

7개의 열을 모두 완성하면, 플레이어는 42개의 펜타를 완성한 셈이며, 이것을 미니 슬램이라고 합니다.

어려운 규칙

슬램: 118개의 펜타를 완성합니다. (펜타 문제집 5~8쪽)

성인 / 전문가 규칙

그랜드 슬램: 96개의 펜타를 완성합니다. (펜타 문제집 9쪽)

슈퍼 슬램: 84개의 펜타를 완성합니다. (펜타 문제집 10쪽)

챌린지: 160개의 펜타를 완성합니다. (펜타 문제집 11~14쪽)

펜타미노로 만들 수 있는 36,057가지 조합으로 500개의 펜타를 완성할 수 있습니다.

주의! 3세 이하의 아이는 작은 구성물들을 삼킬 수 있어 위험합니다.



- WARNING !** Not suitable for children under 3 years, because small parts could be swallowed. Keep this information and adress for future reference.
ZAL Les Garennes - F 62930 - WIMEREUX - FRANCE.
- ATTENTION !** Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver.
ZAL Les Garennes - F 62930 - WIMEREUX - FRANCE.
- ACHTUNG!** Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Erstickungsgefahr durch verschluckbare Kleinteile. Diese Information aufbewahren.
ZAL Les Garennes - F 62930 - WIMEREUX - FRANCE.
- WAARSCHUWING!** Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Bevat kleine onderdelen die ingeslikt kunnen worden. Informatie bewaren voor referentie.
ZAL Les Garennes - F 62930 - WIMEREUX - FRANCE.
- ATENCION !** No recomendado para niños menores de 3 años, contiene piezas pequeñas que pueden ser ingeridas. Por favor guarde esta información para futuras referencias.
ZAL Les Garennes - F 62930 - WIMEREUX - FRANCE.
- ATENÇÃO!** Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Contiene piccoli elementi che possono essere ingeriti. Conservare le informazioni e l'indirizzo per future reference.
ZAL Les Garennes - F 62930 - WIMEREUX - FRANCE.
- ADVARSEL!** Ikke egnet for børn under tre år. Indeholder små bolde, der kan sluges. Risiko for at blive kvalt! Gem denne information til fremtidig reference.
ZAL Les Garennes - F 62930 - WIMEREUX - FRANCE.
- FIGYELEM!** Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!
ZAL Les Garennes - F 62930 - WIMEREUX - FRANCE.
- ОСТОРОЖНО!** Для детей старше 3 лет. Сохраните эту информацию и данные производителя для будущего использования.
ZAL Les Garennes - F 62930 - WIMEREUX - FRANCE.
- UYARI !** Küçük parçalar içerdiğinden dolayı yutulması veya solunum sistemine kaçma tehlikesi nedeni ile 3 yaşından küçük çocuklar için uygun değildir. Adres ve bilgileri referans için saklayınız.
ZAL Les Garennes - F 62930 - WIMEREUX - FRANCE.
- ATENȚIE!** Nu se recomandă copiilor sub 3 ani. deoarece conține piese mici, ce pot fi înghițite.
ZAL Les Garennes - F 62930 - WIMEREUX - FRANCE.
- ΠΡΟΣΟΧΗ!** Ακατάλληλο για παιδιά κάτω των 3 ετών, γιατί περιέχει μικρά κομμάτια. Κρατήστε αυτές τις πληροφορίες και τη διεύθυνση για το αρχείο σας.
ZAL Les Garennes - F 62930 - WIMEREUX - FRANCE.



- OPOZORILO !** Izdelek ni primeren za otroke mlajše od 3 let, ker lahko pogoltnejo manjše elemente. Shranite to informacijo in naslov proizvajalca.
ZAL Les Garennes - F 62930 - WIMEREUX - FRANCE.
- UPOZORENJE !** Nije preporučljivo za decu mlađu od 3 godina, igra ima sitne delove koje deca mogu progutati. Sačuvajte ovo uputstvo, možda vam zatreba.
ZAL Les Garennes - F 62930 - WIMEREUX - FRANCE.
- UWAGA!** Nie odpowiednie dla dzieci poniżej 3 roku życia. Gra zawiera małe elementy które mogą zostać połknięte.
ZAL Les Garennes - F 62930 - WIMEREUX - FRANCE.
- UPOZORNENIE !** Nevhodné pre deti do 3 rokov, obsahuje malé časti. Nebezpečenstvo prehltnutia. Uchovajte túto informáciu a adresu pre budúce použitie.
ZAL Les Garennes - F 62930 - WIMEREUX - FRANCE.
- VARNING!** Inte lämplig för barn under 3 år. Smådelar kan sväljas. Kvävningrisk! Spara denna information för framtida referens.
ZAL Les Garennes - F 62930 - WIMEREUX - FRANCE.
- ADVARSEL!** Uegnet for barn under 3 år på grunn av kvelningsfare. Ta vare på denne informasjonen og adressen for framtidig referanse.
ZAL Les Garennes - F 62930 - WIMEREUX - FRANCE.
- HOIATUS!** Ei sobi alla 3-aastastele lastele. Lämbumisoht - sisaldab väikeseid osi. Säilitage info ja maaletooja kontaktandmed.
ZAL Les Garennes - F 62930 - WIMEREUX - FRANCE.
- UZMANĪBU!** Spēle nav paredzēta bērniem līdz 3 gadu vecumam. Aizrīšanās risks – satur smalkas detaļas. Saglabājiet šo informāciju un adresi turpmākai uzziņai.
ZAL Les Garennes - F 62930 - WIMEREUX - FRANCE.
- DÉMESIO!** Netinka vaikams iki 3metų, gali praryti smulkias detales. Įsidėmėkite šią informaciją ir neleiskite vaikams naudotis žaidimu be suaugusiųjų priežiūros.
ZAL Les Garennes - F 62930 - WIMEREUX - FRANCE.
- 警告 !** 不适合三岁以下儿童。
游戏组合包含可能会被吞下的小配件。
请保存以上数据与地址作日后查询。
ZAL Les Garennes - F 62930 - WIMEREUX - FRANCE.
- UPOZORNĚNÍ!** Nevhodné pro děti do 3 let. Obsahuje malé části. Nebezpečí spolknutí a vdechnutí.
Uchovejte tento návod, obsahuje důležité informace.
ZAL Les Garennes - F 62930 - WIMEREUX - FRANCE.
- ATENÇÃO!** Não é adequado para crianças menores de 3 anos, pois as peças pequenas podem ser engolidas. Manter esta informação e endereço para referência futura.
ZAL Les Garennes - F 62930 - WIMEREUX - FRANCE.
- 주의!** 3세 이하의 아이는 작은 구성물들을 삼킬 수 있어 위험합니다.
ZAL Les Garennes - F 62930 - WIMEREUX - FRANCE.