

# KATAMINO TOWER

GB / US



BUILD YOUR WAY TO VICTORY!

## INTRODUCTION

KATAMINO TOWER is a logic game where you have to **build a tower** of a certain height using a set number of pieces.

There are 15 unique shapes in 2 categories: Pentominoes and rings. Each of the 5 colors includes 2 pentominoes and 1 ring.

A **pentomino** is a shape made up of **5 cubes ①**.

A **ring** has a **central circle** that slides onto the base and **2 outer blocks** around it **②**.

## CONTENTS

10 pentominoes in 5 colors, 5 rings in 5 colors, 1 game base, 40 Expert challenge cards, rules.

### 1- BEGINNER MODE - for 1 player

The beginner mode is designed to guide you through playing KATAMINO TOWER while gradually increasing the difficulty.

***Note:** The 15 pieces of the game are divided into 5 sets of 3 blue, 3 yellow, 3 green, 3 red and 3 pink pieces. Each set consists of 2 pentominoes and 1 central ring of the same color.*

Start by building a tower with two levels, using the yellow and blue pieces, see picture ③. Once you've done this, take the tower apart, add in the three green pieces, and attempt a tower with three levels. Continue to follow the instructions for towers with four and five levels.

Picture ③ shows you which colors to use to build a tower in Beginner mode, and gives you the total number of different solutions.

## 2- EXPERT MODE - for 1 player

Now you have enough experience to attempt a bigger challenge.

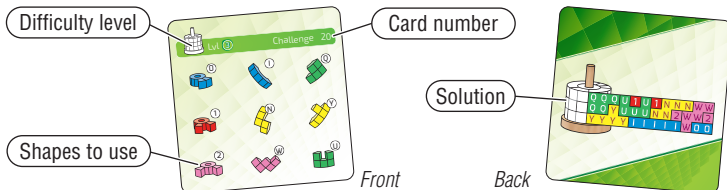
Start by practicing with the 40 Expert cards provided.

In Expert mode, **the colors no longer matter**, unlike in Beginner mode.

The cards tell you which pieces to use and how tall the tower should be.

The solution is on the back of the card. If needed, you can build the tower by using the letters and colors shown.

***Note:** The pentominoes have been given letters that relate to their shapes, and the rings have been numbered according to the distance between their outer blocks.*



You can see below that there can be a huge number of solutions, depending on how many pieces you use. Once you've completed the first 40 challenges, try to find some combinations of your own.

#### 2 levels



6 pieces:

2 rings  
4 pentominoes

46  
solutions

#### 3 levels



9 pieces:

3 rings  
6 pentominoes

4,588  
solutions

#### 4 levels



12 pieces:

4 rings  
8 pentominoes

27,176  
solutions

#### 5 levels



15 pieces:

5 rings  
10 pentominoes

12,328  
solutions

You can download blank card templates from our website. Note down the solutions you find so that you don't forget them!

### 3- COOPERATIVE MODE - for 2 players

In this game mode, players must **work together** to score as many points as possible.

You score points for each complete level.

A complete level (without any holes) scores you 1 point. **If the level directly after that is complete too**, it scores you **1 bonus point**. If the level directly after that is complete, too it scores you **2 bonus points and so on**.



**Example:** You complete 3 levels in a row, then do not complete your penultimate level, but finish with a complete level. You score 1 point + 2 points + 3 points + 0 points + 1 point, which gives you a total of 7 points.

A perfect tower would score 15 points:  $1 + 2 + 3 + 4 + 5$  points.

The players take turns to choose one of the 15 game pieces and bring it into play. Play the pieces as usual, placing the rings around the pillar and the pentominoes on the outside.

The pieces must 'fall' from the top and then may be moved sideways to fill the gaps. However, once a piece has been played, it can no longer be moved.

The players can discuss which pieces to play before choosing one.

SOYEZ À LA HAUTEUR DU DÉFI !

## INTRODUCTION

KATAMINO TOWER est un jeu de logique dans lequel vous devez **reconstituer une tour** à hauteur variable en fonction du nombre de pièces utilisées.

Chacune des 15 formes est unique. Ces formes se répartissent en 2 catégories : les pentaminos et les anneaux. Chacune des 5 couleurs du jeu est répartie en 2 pentaminos et 1 anneau.

Un **pentamino** est une forme constituée d'un agencement de **5 cubes ①**.

Un **anneau** est constitué d'un **rond central**, qui se glisse le long du pivot de la base, et de **2 cubes externes ②**.

## CONTENU

10 pentaminos répartis en 5 couleurs, 5 anneaux répartis en 5 couleurs, 1 base de jeu, 40 cartes défi Expert, la règle du jeu.

### 1- MODE DÉBUTANT - pour 1 joueur

Le mode débutant est conçu pour vous accompagner dans votre découverte du jeu KATAMINO TOWER tout en augmentant la difficulté de manière progressive.

***Note** : les 15 pièces du jeu sont réparties en 5 sets de 3 pièces bleues, 3 jaunes, 3 vertes, 3 rouges et 3 roses. Chaque set est composé de 2 pentaminos et de 1 anneau central d'une même couleur.*

Commencez par réaliser une tour de deux niveaux à l'aide des pièces jaunes et bleues, comme indiqué fig. ❸. Une fois que vous y serez parvenu, défaits la tour, ajoutez les trois pièces vertes et tentez de réaliser une tour de trois niveaux. Suivez les instructions pour les niveaux quatre et cinq.

La fig. ❸ indique quelles couleurs utiliser afin de réaliser la tour en mode débutant ainsi que le nombre total de solutions différentes.

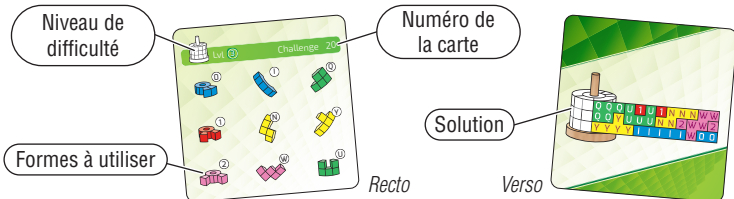
## 2- MODE EXPERT - pour 1 joueur

Vous voici à présent suffisamment expert pour vous attaquer à un défi plus relevé.

Dans un premier temps, vous allez pouvoir vous exercer grâce aux 40 cartes Expert fournies avec le jeu. Contrairement au Mode Débutant, dans le Mode Expert, **la couleur n'a plus d'importance**. Les cartes indiquent quelles pièces doivent être utilisées ainsi que la hauteur de tour.

La solution se trouve au dos de la carte. En cas de besoin, vous pouvez reconstituer la tour en vous aidant des indications fournies par les lettres et les couleurs.

***Note :** les pentaminos sont représentés par des lettres qui rappellent leur forme et les anneaux par des chiffres correspondant à leur espacement.*



Comme indiqué ci-dessous, il existe en réalité une quantité très importante de solutions selon le nombre de pièces utilisées. Une fois les 40 premiers défis relevés, tentez de trouver vos propres combinaisons.

#### 2 niveaux



6 pièces :

2 anneaux  
4 pentaminos

**46**  
solutions

#### 3 niveaux



9 pièces :

3 anneaux  
6 pentaminos

**4 588**  
solutions

#### 4 niveaux



12 pièces :

4 anneaux  
8 pentaminos

**27 176**  
solutions

#### 5 niveaux



15 pièces :

5 anneaux  
10 pentaminos

**12 328**  
solutions

Des cartes vierges sont mises à disposition en téléchargement gratuit sur notre site internet. Pensez à noter les solutions que vous découvrez afin de ne jamais les oublier !

### 3- MODE COOPÉRATIF - pour 2 joueurs

Dans ce mode de jeu, les joueurs doivent **travailler de concert** dans le but de marquer un maximum de points.

Chaque niveau complet permet de marquer des points.

Un niveau complet (sans aucun trou) rapporte 1 point. **Si le niveau suivant est également complet, il rapporte 1 point bonus.** Si le niveau suivant est toujours complet, il rapporte **2 points bonus, et ainsi de suite.**



*Exemple : dans cet exemple, trois niveaux complets se suivent, puis un niveau incomplet vient s'intercaler avant le dernier niveau complet. Le joueur obtient 1 point + 2 points + 3 points + 0 point + 1 point, soit un total de 7 points. Une tour parfaite rapporte 15 points :  $1 + 2 + 3 + 4 + 5$ .*

À tour de rôle, les joueurs choisissent l'une des 15 pièces du jeu et l'introduisent en jeu. Comme d'habitude, les anneaux sont joués autour du pivot alors que les pentaminos sont joués sur la périphérie.

Les pièces doivent « tomber » par le haut et peuvent être déplacées sur les côtés pour combler les trous. En revanche, une fois jouées, les pièces ne peuvent plus être déplacées.

Les joueurs peuvent se concerter avant de choisir quelle pièce jouer.

# KATAMINO TOWER

DE



ES GEHT HOCH HINAUS!

## SPIELIDEE

KATAMINO TOWER ist ein Logikspiel. **Baut einen Turm**, der je nach Art und Anzahl der verwendeten Spielsteine unterschiedlich hoch ist.

Nutzt hierfür die 15 verschieden geformten Spielsteine. Es gibt 2 Arten von Spielsteinen: Pentominos und Ringe. Es gibt 5 verschiedene Farben und von jeder davon gibt es 2 Pentominos und 1 Ring.

Ein **Pentomino** besteht aus **5 zusammenhängenden Blöcken ①**.

Ein **Ring** hat **außen 2 Blöcke** und ein **Loch in der Mitte**, um ihn auf den Stab des Holzständers zu stecken **②**.

## SPIELMATERIAL

10 Pentominos in 5 Farben, 5 Ringe in 5 Farben, 1 Holzständer, 40 Herausforderungskarten, 1 Spielanleitung.

### 1- EINFACHER MODUS - für 1 Person

Lerne KATAMINO TOWER im einfachen Modus kennen und erhöhe nach und nach die Schwierigkeit.

***Hinweis:** Die 15 Spielsteine sind aufgeteilt in 5 Sets aus jeweils 3 blauen, 3 gelben, 3 grünen, 3 roten und 3 rosa Spielsteinen. Jedes Set besteht aus 2 Pentominos und 1 Ring derselben Farbe.*

Baue als Erstes einen Turm mit 2 Stockwerken. Nutze dazu nur die blauen und gelben Spielsteine ③. Hast du das geschafft, zerlege den Turm, nimm die grünen Spielsteine mit dazu und baue einen Turm mit 3 Stockwerken. Danach baust du einen Turm mit 4 Stockwerken und dann einen mit 5 Stockwerken.

Dabei nimmst du immer mehr Spielsteine dazu, wie in Abbildung ③ gezeigt. Dort siehst du, mit welchen Farben du im Einstiegsmodus die Türme baust. Daneben steht auch, wie viele verschiedene Lösungen es gibt.

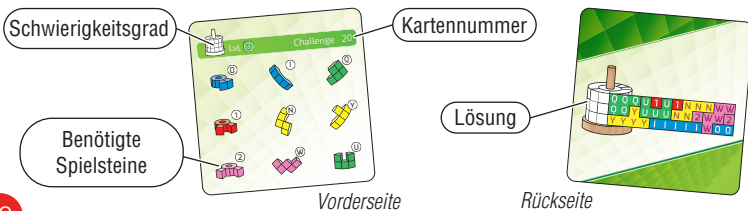
## 2- SCHWIERIGER MODUS - für 1 Person

Jetzt bist du bereit für den schwierigen Modus!

Baue zum Üben zunächst einmal Türme mit den 40 Herausforderungskarten.

Im schwierigen Modus **spielen die Farben keine Rolle mehr**. Sie sind nur für den einfachen Modus wichtig. Jede Karte zeigt, welche Spielsteine du benötigst und wie hoch der Turm werden soll. Die Lösung steht auf der Rückseite der Karte. Die Farben und Buchstaben helfen dir dabei, den Turm nachzubauen, falls du möchtest.

***Hinweis:** Die Pentominos sind mit Buchstaben versehen, die so ähnlich aussehen wie die Form der Steine. Die Ringe sind mit Zahlen versehen, je nachdem wie groß der Abstand zwischen den beiden äußeren Blöcken ist.*



Wie du unten siehst, gibt es sehr viele verschiedene Lösungen, je nachdem wie viele Spielsteine du nutzt. Hast du alle 40 Herausforderungen geschafft, kannst du dir deine eigenen Kombinationen ausdenken!

#### 2 Stockwerke



6 Spielsteine:

2 Ringe  
4 Pentominos

**46**  
Lösungen

#### 3 Stockwerke



9 Spielsteine:

3 Ringe  
6 Pentominos

**4.588**  
Lösungen

#### 4 Stockwerke



12 Spielsteine:

4 Ringe  
8 Pentominos

**27.176**  
Lösungen

#### 5 Stockwerke



15 Spielsteine:

5 Ringe  
10 Pentominos

**12.328**  
Lösungen

Auf unserer Website findet du leere Vorlagen zum Herunterladen. Notiere dir am besten deine Kombinationen, damit du sie später nicht vergisst.

### 3- KOOPERATIVER MODUS - für 2 Personen

Im kooperativen Modus versucht ihr **gemeinsam**, möglichst viele Punkte zu sammeln.

Ihr bekommt Punkte für jedes Stockwerk ohne Lücken.

Ein lückenloses Stockwerk ist 1 Punkt wert. Schafft ihr es, dass das Stockwerk **direkt danach** auch ohne Lücken ist, gibt es dafür **1 Bonuspunkt**. Ist auch das Stockwerk direkt danach ohne Lücken, gibt es dafür **2 Bonuspunkte und so weiter**.



**Beispiel:** Ihr baut drei lückenlose Stockwerke direkt nacheinander. Das vierte Stockwerk hat eine Lücke, das letzte Stockwerk ist wieder ohne Lücke. Ihr bekommt also 1 Punkt + 2 Punkte + 3 Punkte + 0 Punkte + 1 Punkt. Insgesamt erhaltet ihr 7 Punkte für diesen Turm.

Ein perfekter Turm ist 15 Punkte wert: 1 Punkt + 2 Punkte + 3 Punkte + 4 Punkte + 5 Punkte.

Ihr seid nacheinander am Zug. In deinem Zug wählst du 1 der 15 Spielsteine und baust ihn in den Turm ein. Ringe schiebst du auf die Stange und Pentominos stapelst du außen um die Stange herum.

Du musst den Spielstein dabei immer von oben „herunterfallen“ lassen und darfst ihn anschließend falls nötig zur Seite bewegen, um Lücken zu füllen. Nachdem der Spielstein platziert wurde, kann er aber nicht mehr bewegt werden!

Ihr dürft euch absprechen, welche Spielsteine ihr am besten nutzt, bevor ihr euren Spielstein wählt.

# KATAMINO TOWER

NL



BOUW JE EEN WEG NAAR DE TOP!

## INTRODUCTIE

KATAMINO TOWER is een spel waarbij je logisch moet denken terwijl je een vast aantal stukken gebruikt om **een toren** van een bepaalde hoogte **te bouwen**.

Er zijn 15 unieke vormen in 2 categorieën: pentomino's en ringen. Elk van de 5 kleuren omvat 2 pentomino's en 1 ring.

**Pentomino's** zijn vormen die uit **5 blokken ❶** bestaan.

De **ringen** worden over de **centrale kolom** geschoven en hebben **2 uitstekende blokken ❷**.

## INHOUD

10 pentomino's in 5 kleuren, 5 ringen in 5 kleuren, 1 voet, 40 Uitdagingskaarten voor experts, spelregels.

### 1- BEGINNER - voor 1 speler

Het speltype voor beginners is ontworpen om je door Katamino Tower te leiden terwijl de uitdaging geleidelijk toeneemt.

***Opmerking:** De 15 spelstukken zijn onderverdeeld in 5 sets van 3 blauwe, 3 gele, 3 groene, 3 rode, 3 roze stukken. Elke set bestaat uit 2 pentomino's en 1 centrale ring met dezelfde kleur.*

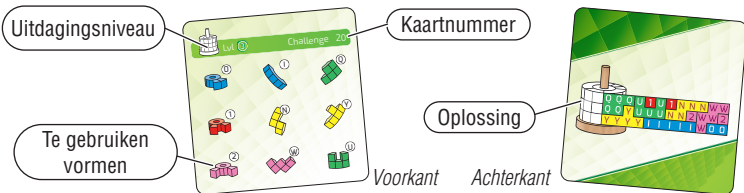
Gebruik eerst de gele en blauwe stukken (zie afbeelding ③) om een toren met 2 lagen te bouwen. Wanneer dit is gelukt, breek je de toren weer af, voeg je de 3 groene stukken toe en probeer je een toren met 3 lagen te bouwen. Volg de instructies en bouw torens met 4 of 5 lagen.

Afbeelding ③ laat zien welke kleuren je voor een Beginnerstoren moet gebruiken en hoeveel verschillende oplossingen er zijn.

## 2- EXPERT - voor 1 speler

Nu je wat meer ervaring hebt, ben je klaar voor een grotere uitdaging. Gebruik de 40 meegeleverde Uitdagingskaarten om een echte expert te worden. In het speltype voor experts **zijn de kleuren niet langer van belang**, in tegenstelling tot in het speltype voor beginners. De kaarten laten zien welke stukken je moet gebruiken en hoeveel lagen de toren moet hebben. De oplossing staat op de achterkant van de kaart. Je kunt de toren zo nodig aan de hand van de weergegeven letters en kleuren bouwen.

**Opmerking:** De pentomino's hebben letters op basis van hun vorm en de ringen hebben cijfers op basis van de afstand tussen de uitstekende blokken.



Je ziet hieronder dat er een enorm aantal mogelijke oplossingen kan zijn, afhankelijk van het aantal stukken. Nadat je de eerste 40 Uitdagingskaarten hebt voltooid, kun je je eigen combinaties proberen te ontdekken.

**2 lagen**



**6 stukken:**

2 ringen  
4 pentomino's

**46**  
oplossingen

**3 lagen**



**9 stukken:**

3 ringen  
6 pentomino's

**4.588**  
oplossingen

**4 lagen**



**12 stukken:**

4 ringen  
8 pentomino's

**27.176**  
oplossingen

**5 lagen**



**15 stukken:**

5 ringen  
10 pentomino's

**12.328**  
oplossingen

Op onze website kun je blanco sjablonen downloaden. Schrijf je eigen oplossingen op zodat je ze niet vergeet!

### 3- COÖPERATIEF - voor 2 spelers

In dit speltype moeten spelers **samenwerken** om een zo hoog mogelijke score te halen.

Je scoort punten voor elke voltooide laag.

Een voltooide laag (zonder gaten) levert 1 punt op. Als je **de volgende laag ook zonder gaten voltooit**, scoor je **1 extra bonuspunt**. Als je de laag direct daarboven ook voltooit, scoor je **2 extra bonuspunten**, enz.



**Voorbeeld:** Je voltooit 3 aaneengesloten lagen, laag 4 niet en laag 5 weer wel. Je scoort dan 1 punt + 2 punten + 3 punten + 0 punten + 1 punt voor eindscore van 7 punten. Een perfecte toren zou 15 punten opleveren:  $1 + 2 + 3 + 4 + 5$  punten.

De spelers kiezen om de beurt een van de 15 stukken en plaatsen het in de toren. Speel de stukken zoals gebruikelijk: schuif de ringen over de kolom en plaats de pentomino's aan de buitenkant.

De stukken moeten vanaf de bovenkant "vallen" en mogen zijdelings worden verplaatst om de gaten in te vullen. Maar zodra een stuk is geplaatst, mag het niet meer worden verplaatst.

De spelers kunnen met elkaar overleggen voordat ze hun stukken kiezen.



¿ESTARÁS A LA ALTURA DEL DESAFÍO?

## INTRODUCCIÓN

KATAMINO TOWER es un juego de lógica en el que tienes que **construir una torre** de una cierta altura usando un número determinado de piezas.

Hay 15 formas únicas divididas en 2 categorías: pentominós y aros. Cada uno de los cinco colores incluye 2 pentominós y 1 aro.

Un **pentominó** es una forma hecha de **cinco cubos** ❶.

Un **aro** es un **círculo central** que se desliza en la base con **dos cubos exteriores** a su alrededor ❷.

## CONTENIDO

10 pentominós en 5 colores, 5 aros en 5 colores, 1 base de juego, 40 cartas de desafío Experto, reglas de juego.

### 1- MODO PRINCIPIANTE - para 1 jugador

El modo principiante está diseñado para guiarte a través de KATAMINO TOWER mientras aumenta gradualmente la dificultad del juego.

***Nota:** Las 15 piezas del juego se dividen en 5 conjuntos de 3 piezas azules, 3 amarillas, 3 verdes, 3 rojas y 3 rosas. Cada conjunto consiste en 2 pentominós y un aro central del mismo color.*

Empieza por construir una torre de dos niveles, usando las piezas amarillas y azules (consulta la imagen ❸). Cuando hayas logrado esto, desmonta la torre, añade las tres piezas verdes e intenta hacer una torre de tres niveles. Sigue las instrucciones para hacer torres de cuatro y cinco niveles.

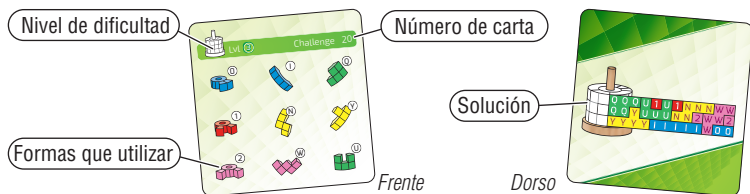
La imagen ❸ te muestra qué colores utilizar para construir una torre en el modo principiante y te da el número de soluciones diferentes.

## 2- MODO EXPERTO - para 1 jugador

Ahora tienes la suficiente experiencia para intentar un desafío mayor.

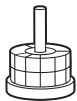
Empieza por practicar con las 40 cartas de desafío Experto que se incluyen. En el modo Experto, **los colores ya no importan**, a diferencia de en el modo principiante. Las cartas te dirán qué piezas usar y cómo de altas deben ser las torres. La solución está en el dorso de la carta. Si es necesario, puedes construir la torre usando las letras y los colores que se muestran.

***Nota:** Se les han asignado letras a los pentominós relacionadas con su forma y se han numerado los aros de acuerdo con la distancia entre sus cubos exteriores.*



Puedes ver abajo que hay un gran número de soluciones dependiendo de cuántas piezas utilices. Una vez hayas completado los primeros 40 desafíos, intenta encontrar algunas combinaciones por tu cuenta.

#### 2 niveles



6 piezas

2 aros  
4 pentominós

**46**  
soluciones

#### 3 niveles



9 piezas

3 aros  
6 pentominós

**4588**  
soluciones

#### 4 niveles

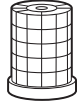


12 piezas

4 aros  
8 pentominós

**27 176**  
soluciones

#### 5 niveles



15 piezas

5 aros  
10 pentominós

**12 328**  
soluciones

Puedes descargar gratis plantillas en blanco de nuestra página web. ¡Apunta las soluciones que encuentres para no olvidarlas!

### 3- MODO COOPERATIVO - para 2 jugadores

En este modo de juego, los jugadores deben **trabajar juntos** para obtener los máximos puntos posibles.

Cada nivel completado permite obtener puntos.

Un nivel completo (sin espacios) da 1 punto. **Si se completa el siguiente nivel, dará 1 punto adicional.** En caso de completar también el siguiente nivel, dará **2 puntos adicionales, y así sucesivamente.**



***Ejemplo:** Si los jugadores completan 3 niveles seguidos, no completan el penúltimo nivel, pero acaban con un nivel completo, conseguirían: 1 punto + 2 puntos + 3 puntos + 0 puntos + 1 punto, lo que daría un total de 7 puntos.*

*Una torre perfecta daría 15 puntos:  $1 + 2 + 3 + 4 + 5$  puntos.*

Los jugadores eligen por turnos una de las 15 piezas y las ponen en juego. Se colocan las piezas como habitualmente, situando los aros alrededor del eje y los pentominós en el exterior.

Las piezas deben «caer» desde arriba y luego pueden moverse hacia los lados para rellenar los huecos. Sin embargo, una vez que una pieza se ha colocado, ya no se puede mover.

Los jugadores pueden ponerse de acuerdo sobre qué piezas colocar antes de elegir una.



ESTARÁS À ALTURA DO DESAFIO?

## INTRODUÇÃO

KATAMINO TOWER é um jogo de lógica onde você precisa construir uma torre de certa altura usando um determinado número de peças.

Existem 15 formas únicas divididas em 2 categorias: pentaminós e anéis. Cada uma das 5 cores inclui 2 pentaminós e 1 anel.

**Um pentaminó** é uma forma composta de **5 cubinhos** ❶.

**Um anel** é um **círculo central** que desliza na base, com **dois cubos** no seu entorno ❷.

## CONTEÚDO

10 pentaminós em 5 cores, 5 anéis em 5 cores, 1 jogo base, 40 cartas de desafios nível para Perito, regras.

### 1- MODO PRINCIPIANTE - 1 jogador

O modo principiante visa guiar você através das regras de KATAMINO TOWER enquanto a dificuldade aumenta aos poucos.

***Nota:** As 15 peças do jogo estão divididas em 5 conjuntos de 3 peças azuis, 3 amarelas, 3 verdes, 3 vermelhas e 3 rosas. Cada conjunto consiste em 2 pentaminós e 1 anel central da mesma cor.*

Comece construindo uma torre com dois níveis usando as peças amarelas e azuis (ver imagem ❸). Quando terminar esta etapa, desmonte a torre e adicione as três peças verdes e tente criar uma torre com três níveis. Continue a seguir as instruções para as torres com quatro e cinco níveis.

A imagem ❸ mostra quais cores utilizar para construir uma torre no Modo Principiante e indica também o total de soluções diferentes.

## 2- MODO PERITO - 1 jogador

Agora você já tem experiência suficiente para tentar um desafio maior.

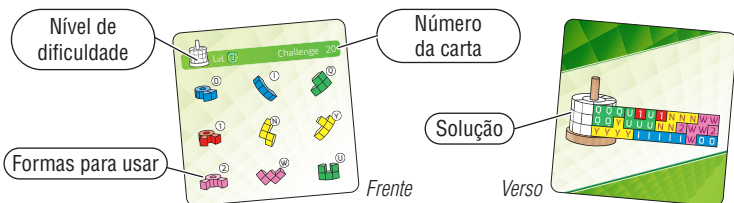
Começa a praticar com as 40 cartas de desafios do Modo Perito.

No Modo Perito **as cores não importam** mais, ao contrário do Modo Principiante.

As cartas informam quais peças usar e a altura da torre.

A solução está no verso de cada carta. Se necessário você pode construir a torre usando as letras e cores mostradas.

***Nota:** Os pentaminós possuem letras que têm relação com suas formas, e os anéis possuem números de acordo com a distância entre seus cubos externos.*



Você pode ver abaixo que existe um grande número de soluções, dependendo de quais peças você use. Uma vez que você tenha completado os 40 desafios do jogo, você pode criar outros desafios por sua conta.

#### 2 níveis



6 peças:

2 anéis  
4 pentaminós

46  
soluções

#### 3 níveis



9 peças:

3 anéis  
6 pentaminós

4.588  
soluções

#### 4 níveis

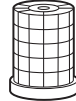


12 peças:

4 anéis  
8 pentaminós

27.176  
soluções

#### 5 níveis



15 peças:

5 anéis  
10 pentaminós

12.328  
soluções

Você pode baixar modelos do nosso site. Anote as soluções que encontrar para que não esqueça!

### 3- MODO COOPERATIVO - 2 jogadores

Nesse modo os jogadores **trabalham em conjunto** para fazerem o máximo de pontos possível!

Vocês ganham pontos para cada nível completo.

Um nível completo (sem espaços) dá 1 ponto. **Se um outro nível for feito na sequência**, ganham mais **1 ponto como bônus**. No caso de completarem ainda mais um nível, **ganham mais 2 pontos de bônus**, e assim **sucessivamente**.



**Exemplo:** Vocês completam 3 níveis seguidos, não completam o penúltimo nível, mas acabam com um nível completo da mesma forma. Vocês ganham 1 ponto + 2 pontos + 3 pontos + 0 pontos + 1 ponto, o que dá um total de 7 pontos.

Uma torre perfeita daria 15 pontos:  $1 + 2 + 3 + 4 + 5$  pontos.

Os jogadores se revezam em turnos para escolher uma das 15 peças do jogo e a colocar em jogo. Jogue normalmente, colocando os anéis em torno do pilar e os pentaminós na parte externa.

As peças devem "cair" do topo e podem ser movidas de lado para preencher espaços vazios. Porém, uma peça jogada não pode ser mais movida para os lados.

Os jogadores podem conversar sobre quais peças jogar antes de escolher uma peça.

# KATAMINO TOWER

IT



COSTRUISCI E RAGGIUNGI LA VITTORIA!

## INTRODUZIONE

KATAMINO TOWER è un gioco di logica in cui devi **costruire una torre** di una certa altezza usando un determinato numero di pezzi.

Ci sono 15 forme uniche divise in 2 categorie: pentamini e anelli. Ognuno dei 5 colori include 2 pentamini e 1 anello.

Un **pentamino** è una forma composta da **5 cubi ❶**.

Un **anello** è un **cerchio centrale** che scorre sulla base con **2 blocchi esterni** attorno a esso **❷**.

## CONTENUTO

10 pentamini in 5 colori, 5 anelli in 5 colori, 1 base di gioco, 40 carte sfida Esperto, regolamento.

### 1 - MODALITÀ PRINCIPIANTE - per 1 giocatore

La modalità principiante è pensata per farti muovere i primi passi su KATAMINO TOWER aumentandone gradualmente la difficoltà.

**Attenzione:** i 15 pezzi del gioco sono divisi in 5 gruppi di 3 pezzi blu, 3 gialli, 3 verdi, 3 rossi e 3 rosa. Ogni gruppo è composto da 2 pentamini e 1 anello centrale dello stesso colore.

Inizia a costruire una torre di due livelli, usando i pezzi gialli e blu (vedi immagine ③). Dopo averlo fatto, smonta la torre, aggiungi i tre pezzi verdi e cerca di costruire una torre di tre livelli. Continua a seguire le istruzioni per costruire le torri di quattro e cinque livelli.

L'immagine ③ indica quali colori usare per costruire una torre nella modalità Principiante e fornisce il numero totale di soluzioni differenti.

## 2- MODALITÀ ESPERTO - per 1 giocatore

Ora hai abbastanza esperienza per provare ad affrontare una sfida maggiore.

Inizia facendo pratica con le 40 carte Esperto fornite.

Nella modalità Esperto, **i colori non sono importanti**, a differenza della modalità Principiante. Le carte ti diranno quali pezzi usare e quanto dev'essere alta la torre. La soluzione è sul retro della carta. Se necessario, puoi costruire la torre usando le lettere e i colori mostrati.

**Attenzione:** ai pentamini sono state assegnate delle lettere legate alle loro forme e gli anelli sono stati numerati in base alla distanza tra i loro blocchi esterni.

Livello  
di difficoltà

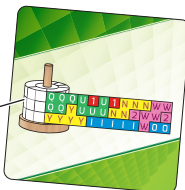
Numero  
della carta

Forme da utilizzare

Soluzione



Fronte



Retro

Qui in basso puoi vedere che ci sono un gran numero di soluzioni in base a quanti pezzi utilizzi. Una volta completate le prime 40 sfide, prova a trovare altre combinazioni da solo.

**2 livelli**



**6 pezzi:**

2 anelli  
4 pentamini

**46**  
soluzioni

**3 livelli**



**9 pezzi:**

3 anelli  
6 pentamini

**4.588**  
soluzioni

**4 livelli**

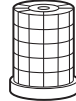


**12 pezzi:**

4 anelli  
8 pentamini

**27.176**  
soluzioni

**5 livelli**



**15 pezzi:**

5 anelli  
10 pentamini

**12.328**  
soluzioni

Puoi scaricare i modelli vuoti dal nostro sito. Annota le soluzioni che trovi per non scordartele!

### 3 - MODALITÀ COOPERATIVA - per 2 giocatori

In questa modalità di gioco, i giocatori devono **collaborare** per segnare più punti possibili.

Segni punti per ogni livello completato.

Un livello completato (senza nessun buco) ti fa segnare 1 punto. **Se anche il livello immediatamente successivo è completato**, ti fa segnare **1 punto bonus**. Se pure quello immediatamente successivo è completato, ti fa segnare **2 punti bonus** così via.



***Esempio:** completi 3 livelli di fila, poi non completi il penultimo livello, però termini con un livello completato. Segni 1 punto + 2 punti + 3 punti + 0 punti + 1 punto per un totale di 7 punti.*

*Una torre perfetta ti fa segnare 15 punti: 1 + 2 + 3 + 4 + 5 punti.*

A turno i giocatori scelgono uno dei 15 pezzi del gioco e lo posizionano. Gioca i pezzi come al solito, posizionando gli anelli intorno al pilastro e i pentamini sull'esterno.

I pezzi devono "cadere" dall'alto e poi vengono spostati lateralmente per riempire gli spazi. Tuttavia, una volta che i pezzi sono stati giocati, non possono essere più spostati.

I giocatori possono discutere su quali pezzi giocare prima di sceglierne uno.

גיל: +8, 2-1 שחקנים, 20 דקות.

## עולים לגובה!

### הקדמה

מגדל קטמינו הוא משחק היגיון שבו עליכם לבנות מגדל בגובה משתנה, בעזרת החלקים הנדרשים באתגר. המשחק מכיל 15 חלקים בצורות ייחודיות מ-2 סוגים: פֶּנְטָמינוס וטבעות. החלקים מופיעים ב-5 צבעים: 2 פנטמינוס וטבעת אחת מכל צבע. פנטמינו הוא צורה המורכבת מ-5 קוביות <sup>①</sup>. את הטבעות ניתן להשחיל על המוט המרכזי, ולכל אחת מהן מחוברים 2 חלקים שיוצאים ממנה <sup>②</sup>.

### תכולה

10 פנטמינוס ב-5 צבעים, 5 טבעות ב-5 צבעים, בסיס משחק, 40 כרטיסי אתגר למומחים.

### משחק בסיסי למתחילים: לשחקן יחיד

המשחק הבסיסי מיועד לעזור לכם להתחיל לשחק במגדל קטמינו ולהעלות את רמת הקושי בהדרגתיות.

**שימו לב:** 15 חלקי המשחק כוללים 5 סטים של 3 חלקים כחולים, 3 צהובים, 3 ירוקים, 3 אדומים ו-3 ורודים. כל סט מכיל 2 פנטמינוס וטבעת באותו צבע.

התחילו בבניית מגדל בן 2 קומות - השתמשו בחלקים הצהובים והכחולים. ראו איור 3. לאחר שהצלחתם, פרקו את המגדל, הוסיפו את החלקים הירוקים, ובנו מגדל חדש בן 3 קומות. המשיכו לבנות מגדלים בני 4 ו-5 קומות עם שני הצבעים הנוספים.

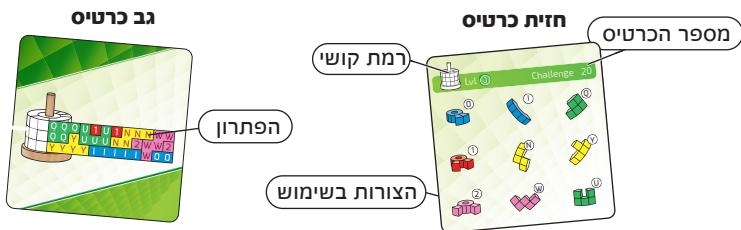
באיור 3 ניתן לראות אילו צבעים דרושים לכל מגדל במשחק הבסיסי למתחילים, ואת מספר הפתרונות האפשריים.

### משחק למומחים: לשחקן יחיד

כעת צברתם כבר ניסיון ותוכלו לעמוד באתגרים הגדולים. התחילו לתרגל את 40 האתגרים על פי הכרטיסים שבמשחק. במשחק למומחים, שלא כמו במשחק הבסיסי, אין חשיבות לצבעים. בכרטיסים רשום באילו חלקים להשתמש ומה גובה המגדל הדרוש. בגב הכרטיס תמצאו פתרון. אם תרצו, תוכלו לבנות את המגדל תוך שימוש באותיות ובצבעים האלה.

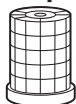
**שימו לב:** כל פנטמינו מסומן באות בהתאם לצורתו, וכל טבעת מסומנת במספרים על פי המרחק בין שני החלקים שיוצאים ממנה.

### דוגמה לכרטיס אתגר:



לכל אתגר יש מספר עצום של פתרונות, על-פי כמות החלקים שבהם תשתמשו.

#### 5 קומות



**15 חלקים:**  
5 טבעות  
10 פנטמינוס

12,328  
פתרונות

#### 4 קומות



**12 חלקים:**  
4 טבעות  
8 פנטמינוס

27,176  
פתרונות

#### 3 קומות



**9 חלקים:**  
3 טבעות  
6 פנטמינוס

4,588  
פתרונות

#### 2 קומות



**6 חלקים:**  
2 טבעות  
4 פנטמינוס

46  
פתרונות

כאשר תשלימו את 40 האתגרים, נסו למצוא צירופים משלכם. ניתן להוריד תבניות ריקות של כרטיסים מהאתר שלנו. סמנו את הפתרונות שמצאתם כך שלא תשכחו אותם!

### משחק שיתוף פעולה: ל-2 שחקנים

במשחק שיתוף הפעולה על השחקנים **לעבוד יחד** כדי לצבור את מספר הנקודות הגבוה ביותר.

צברו נקודות על כל קומה שתשלימו.

קומה שלמה (ללא מרווחים) תעניק לכם נקודה אחת. אם הקומה הבאה אחריה הושלמה גם היא, **תקבלו נקודת בונוס**. אם גם הקומה הבאה אחריה הושלמה, **תקבלו 2 נקודות בונוס**, וכך הלאה.



**לדוגמה:** השלמתם 3 קומות רצופות, הקומה הרביעית אינה שלמה, ואת החמישית הצלחתם להשלים.  
 תקבלו נקודה 1 + 2 נקודות + 3 נקודות + 0 נקודות + נקודה 1. ובסך הכול - 7 נקודות.  
 במגדל מושלם תצברו 15 נקודות:  $1+2+3+4+5$  נקודות.

כל שחקן או שחקנית יבחרו בתורם חלק אחד מבין 15 החלקים, ויוסיפו אותם למגדל: את הטבעות ישחילו סביב עמוד הבסיס, ואת הפנטמינוס סביבן.  
 על החלקים "ליפול" מלמעלה, ואז לזוז לצדדים, כדי להשלים את המרווחים.  
 אך לאחר שהוספתם אותם למגדל, אין להזיז אותם למיקום אחר.  
 השחקנים יכולים לדון ביניהם איזה חלק להוסיף לפני שבוחרים בו.

# KATAMINO TOWER

FI



NOUSE HAASTAVIIN KORKEUKSIIN!

## JOHDANTO

KATAMINO TOWER on pulmapeli, jossa sinun täytyy **rakentaa** tietynkorkuinen **torni**, jossa on tietty määrä palikoita.

Palikoilla on 15 erilaista muotoa, joita on 2 eri tyyppiä: pentominoja ja renkaita. Värejä on 5 ja kussakin värissä on 2 pentominoja ja 1 rengas.

**Pentomino** on muoto, joka koostuu **5 kuutiosta ①**.

**Rengas** sisältää pelialustaan sujahtavan **keskuslenkin** sekä **2 kuutiota** sen ympärillä **②**.

## SISÄLTÖ

10 pentominoja 5 värissä, 5 rengasta 5 värissä, 1 pelialusta, 40 haastekorttia, säännöt.

### 1- HARJOITTELUTASO - 1 pelaajalle

Harjoittelutaso opettaa sinut pelaamaan KATAMINO TOWERia nostamalla vaikeustasoa vähitellen.

**Huomaa:** Pelin 15 palikkaa jakautuvat 5 settiin, joissa on 3 sinistä, 3 keltaista, 3 vihreää, 3 punaista ja 3 pinkkiä palikkaa. Jokaisessa setissä on 2 pentominoja ja 1 samanvärisen rengas.

Aloita rakentamalla kaksikerroksinen torni sinisistä ja keltaisista palikoista kuvan 3 mukaisesti. Kun onnistut siinä, pura torni, lisää 3 vihreää palikkaa ja yritä rakentaa kolmikerroksinen torni. Jatka samaan tapaan neljä- ja viisikerroksisiin torneihin.

Kuva 3 näyttää, millä väreillä tornia rakennetaan harjoittelutasolla. Se kertoo myös erilaisten ratkaisujen lukumäärän.

## 2- VAATIVA TASO - 1 pelaajalle

Nyt osaat jo tarpeeksi kokeillaksesi suurempia haasteita.

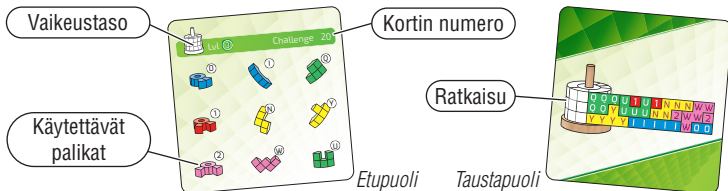
Ensimmäisellä pelikerralla ota käyttöön 40 haastekorttia.

Toisin kuin harjoittelutasolla, vaativalla tasolla **väreillä ei enää ole merkitystä**.

Kortit kertovat, mitä palikoita käytetään ja kuinka korkea tornin pitää olla.

Ratkaisu on kortin kääntöpuolella. Tarvittaessa voit rakentaa tornin ratkaisun näyttämien kirjainten ja värien avulla.

**Huomaa:** Pentominoille on annettu kirjaimet sen mukaan, mitä niiden muodot muistuttavat. Renkaille on annettu numerot sen mukaan, montako tyhjää paikkaa kuutioiden välissä on.



Alta näet, että ratkaisuja voi olla valtava määrä ja se riippuu käytettävien palikoiden määrästä. Kun olet ratkaissut kaikki 40 haastekorttia, yritä keksiä omia ratkaisuyhdistelmiä.

2 kerrosta



6 palikkaa:

2 rengasta  
4 pentominoa

46  
ratkaisua

3 kerrosta



9 palikkaa:

3 rengasta  
6 pentominoa

4,588  
ratkaisua

4 kerrosta



12 palikkaa:

4 rengasta  
8 pentominoa

27,176  
ratkaisua

5 kerrosta



15 palikkaa:

5 rengasta  
10 pentominoa

12,328  
ratkaisua

Voit ladata tyhjiä korttipohjia nettisivuiltamme, jos haluat kirjata löytämäsi ratkaisut muistiin.

### 3- YHTEISTYÖTASO - 2 pelaajalle

Tässä pelimuodossa pelaajat **yrittävät yhdessä** saada mahdollisimman paljon pisteitä.

Saatte pisteitä jokaisesta valmiista kerroksesta.

Valmis kerros (jossa ei ole aukkoja) antaa 1 pisteen. **Jos heti sen yläpuolella oleva kerros on myös valmis, saatte siitä 1 bonuspisteen.** Jos seuraavakin kerros on valmis, saatte siitä **2 bonuspistettä, jne.**



**Esimerkki:** Saitte valmiiksi 3 peräkkäistä kerrosta. Toiseksiviimeinen kerros jäi kesken, mutta ylimmäinen tuli valmiiksi. Saatte siis 1 pisteen + 2 pistettä + 3 pistettä + 0 pistettä + 1 pisteen eli yhteensä 7 pistettä. Täydellinen torni tuottaisi yhteensä 15 pistettä:  $1 + 2 + 3 + 4 + 5$  pistettä.

Pelaajat valitsevat vuorotellen yhden 15 palikasta ja pelaavat sen. Palikat asetetaan tavalliseen tapaan eli renkaat tolppaan ja pentominot sen ympärille.

Palikoiden pitää "pudota" ylhäältä ja sitten niitä voi liikuttaa sivusuunnassa aukkojen täyttämiseksi. Aiemmin pelattuja palikoita ei kuitenkaan saa enää siirtää.

Pelaajat voivat miettiä yhdessä, mikä palikka kannattaisi valita.

## INTRODUKTION

KATAMINO TOWER er et logikspil, hvor du skal **bygge et tårn** af en given højde ved hjælp af et bestemt antal brikker.

Der er 15 unikke figurer, der er inddelt i 2 kategorier: Pentominoes og ringe. Der er 2 pentominoes og 1 ring i hver af de 5 farver.

**En pentomino** er en figur, der består af **5 kuber ①**.

**En ring** har en **central ring**, der sættes ned over basen, med **2 fastgjorte kuber** på ydersiden **②**.

## INDHOLD

10 pentominoes i 5 farver, 5 ringe i 5 farver, 1 base, 40 udfordringskort, regler.

### 1- BEGYNDERVARIANT - for 1 spiller

Med denne sværhedsgrad, som er for begyndere, vil du blive guidet igennem, hvordan du spiller KATAMINO TOWER, mens sværhedsgraden gradvist øges.

***Bemærk:** Spilleets 15 figurer er opdelt i 5 sæt af 3 blå, 3 gule, 3 grønne, 3 røde og 3 lyserøde figurer. Hvert sæt består af 2 pentominoes og 1 midterring i samme farve.*

Start med at bygge et tårn med 2 niveauer med de gule og de blå figurer, se billede ③. Når du har klaret dette, skal du skille tårnet ad igen, føje de grønne figurer til og forsøge at bygge tårnet med 3 niveauer. Følg instrukserne for at bygge tårne med fire og fem niveauer.

Billede ③ viser dig, hvilke farver du skal bruge for at bygge et tårn i begyndervarianten af spillet, og viser dig det samlede antal mulige løsninger.

## 2- EKSPERTVARIANT - for 1 spiller

Nu har du erfaring nok til at prøve noget mere udfordrende.

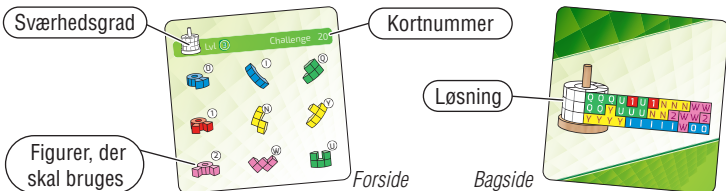
Start med at øve dig med de 40 udfordringskort, der følger med.

Når du spiller med sværhedsgraden ekspert, **spiller farverne ikke længere nogen rolle**, som de gør med sværhedsgraden begynder.

Kortene fortæller dig, hvilke figurer du skal bruge, og hvor højt tårnet skal være.

Løsningen findes bag på kortet. Hvis du ønsker det, kan du bygge tårnet ved hjælp af de viste bogstaver og farver.

**Bemærk:** Pentominoes har fået tildelt et bogstav, der er hentet fra figurens form, og ringene har fået tildelt et tal svarende til afstanden mellem kuberne på ydersiden.



Som du kan se herunder, kan der være et stort antal løsninger, afhængigt af hvor mange figurer du bruger. Når du har klaret de første 40 udfrdringer, kan du prøve at finde nogle nye kombinationer.

#### 2 niveauer



6 figurer:

2 ringe  
4 pentominoes

46

løsninger

#### 3 niveauer



9 figurer:

3 ringe  
6 pentominoes

4,588

løsninger

#### 4 niveauer



12 figurer:

4 ringe  
8 pentominoes

27,176

løsninger

#### 5 niveauer



15 figurer:

5 ringe  
10 pentominoes

12,328

løsninger

Du kan hente tomme skabeloner fra vores hjemmeside. Notér de løsninger, som du finder, så du ikke glemmer dem!

### 3- SAMARBEJDSVARIANT - for 2 spillere

I denne variant af spillet skal I **samarbejde** for at få så mange point som muligt. I får point for hvert niveau, I har færdiggjort.

Et færdiggjort niveau (uden huller) giver jer 1 point. Hvis niveauet **umiddelbart efter dette også færdiggøres**, får I **1 bonuspoint**. Hvis niveauet efter dette også færdiggøres, giver dette jer **2 bonuspoint og så videre**.



**Eksempel:** I færdiggør 3 niveauer i træk, færdiggør ikke det næstsidste niveau, men færdiggør det sidste niveau. I får 1 point + 2 point + 3 point + 0 point + 1 point, hvilket giver jer i alt 7 point. Et perfekt tårn ville give jer 15 point: 1 + 2 + 3 + 4 + 5 point.

I skiftes til at vælge en af de 15 figurer, der skal bringes i spil. Spil figuren som normalt, hvor ringe placeres rundt om basen, og pentominoes på ydersiden.

Figurerne skal 'falde ned' oppefra og flyttes sidelæns for at fylde hullerne. Når en figur er blevet spillet, kan den ikke længere flyttes.

I må gerne snakke om, hvilke figurer I gerne vil spille, inden I træffer et valg.

# KATAMINO TOWER

NO



TA UTFORDRINGEN!

## INTRODUKSJON

KATAMINO TOWER er et logikkspill hvor du skal bygge et tårn til en viss høyde ved hjelp av et bestemt antall brikker.

Det er 15 unike former fordelt på 2 kategorier: pentaminoer og ringer. Alle de 5 fargene inkluderer 2 pentaminoer og 1 ring.

**En pentamino** er en form som består av **5 kuber ①**.

**En ring** har en **rund åpning i midten** som passer på stolpen på basen og **2 ytre blokker festet** på utsiden **②**.

## INNHold

10 pentaminoer i 5 farger, 5 ringer i 5 farger, 1 spillbase, 40 utfordringskort for ekspertmodus og reglene.

### 1 - BEGYNNERMODUS - for 1 spiller

Begynnermodus er ment å hjelpe deg med å spille KATAMINO TOWER mens spillet blir gradvis vanskeligere.

**Merk:** Spillets 15 brikker er delt i 5 sett: 3 blå, 3 gule, 3 grønne, 3 røde og 3 rosa. Hvert sett består av 2 pentaminoer og en sentralring med samme farge.

Start med å bygge et tårn med to nivåer ved hjelp av de gule og blå brikkene. Se bildet ③. Når du har klart dette, tar du brikkene i tårnet fra hverandre, legger til tre grønne brikker og forsøker å lage et tårn med tre nivåer. Fortsett som angitt i instruksjonene for å bygge tårn med fire og fem nivåer.

Bilde ③ viser hvilke farger du skal bruke til å bygge et tårn i begynnermodus, og forteller deg hvor mange forskjellige løsninger det finnes.

## 2 - EKSPERTMODUS - for 1 spiller

Nå har du nok erfaring til å prøve deg på en større utfordring.

Begynn med å øve med de 40 ekspertkortene.

I ekspertmodus, i motsetning til i begynnermodus, **spiller fargene ikke lenger noen rolle.**

Kortene forteller deg hvilke brikker du skal bruke, og hvor høyt tårnet skal være.

Løsningen finner du på baksiden av kortet. Hvis nødvendig kan du bygge tårnet ved hjelp av bokstavene, tallene og fargene som vises der.

**Merk:** Pentaminoene er gitt bokstaver i henhold til hvilken form de har, mens ringene har fått numre i henhold til avstanden mellom de ytre blokkene.

Vanskelighetsgrad

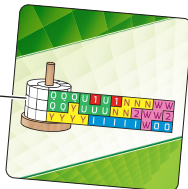
Kortnummer

Former som skal brukes

Løsning



Forside



Under ser du at det kan være et stort antall mulige løsninger, avhengig av hvor mange brikker du bruker. Når du har klart de første 40 utfordringene, kan du finne på dine egne kombinasjoner.

**2 nivåer**



**6 brikker:**

2 ringer  
4 pentaminoer

**46**  
løsninger

**3 nivåer**



**9 brikker:**

3 ringer  
6 pentaminoer

**4588**  
løsninger

**4 nivåer**



**12 brikker:**

4 ringer  
8 pentaminoer

**27 176**  
løsninger

**5 nivåer**



**15 brikker:**

5 ringer  
10 pentaminoer

**12 328**  
løsninger

Du kan laste ned blanke kortmaler fra nettstedet vårt. Skriv ned løsningene, slik at du ikke glemmer dem.

### 3 - SAMARBEIDSMODUS - for 2 spillere

I denne spillmodusen må spillerne **samarbeide** for å få så mange poeng som mulig.

Dere får poeng for hvert nivå dere fullfører.

Et fullført nivå (uten hull) gir 1 poeng. **Hvis det neste nivået også fullføres**, gis det **1 bonuspoeng**. Hvis det neste nivået etter det også fullføres, gis det **2 bonuspoeng** og så videre.



***Eksempel:** Dere fullførte 3 nivåer på rad, men klarte ikke det nest siste nivået. Deretter fullfører dere det siste nivået. Dere får 1 poeng + 2 poeng + 3 poeng + 0 poeng + 1 poeng, totalt 7 poeng. Et perfekt tårn gir 15 poeng:  $1 + 2 + 3 + 4 + 5$  poeng.*

Spillerne bytter på å velge én av de 15 brikkene og sette den i spill. Spill brikkene som vanlig, med ringene på stolpen og pentaminoene på utsiden. Brikken må «falle» fra toppen og kan så flyttes sidelengs for å fylle mellomrommene. Når brikken er spilt, kan den ikke lenger flyttes. Spillerne kan diskutere hvilken brikke de skal spille.

## ANTA UTMANINGEN!

## INLEDNING

KATAMINO TOWER är ett logikspel där det gäller att bygga ett torn till en viss höjd med ett visst antal bitar.

Det finns sammanlagt 15 bitar i 5 färger indelade i 2 typer: pentominer och ringar – 2 pentominer och 1 ring av varje färg.

En **pentomino** är uppbyggd av **5 likstora block ①**.

En **ring** är en cirkel med ett **hål i mitten** som träs över sockelns spindel samt **2 block** runt cirkelns utsida **②**.

## INNEHÅLL

10 pentominer i 5 färger, 5 ringar i 5 färger, 1 sockel, 40 expertutmaningskort, spelregler.

---

**1 - NYBÖRJARLÄGE – för 1 spelare**

---

Nybörjarläget är utformat för att lära dig grunderna i KATAMINO TOWER allteftersom svårighetsgraden ökar.

**Obs:** Spelets 15 bitar är indelade i fem uppsättningar om vardera 3 blå, 3 gula, 3 gröna, 3 röda och 3 rosa bitar. Varje uppsättning innehåller 2 pentominer och 1 ring av samma färg.

Börja med att bygga ett torn med två nivåer av de gula och de blå bitarna, se bild ③. När du har klarat av uppgiften plockar du isär tornet, lägger till de gröna bitarna och försöker bygga ett torn med tre nivåer. Fortsätt att följa anvisningarna för torn med fyra och fem nivåer.

Bild ③ visar vilka färger du ska bygga med samt hur många lösningar det finns på respektive nivå i nybörjarläget.

## 2. EXPERTLÄGE – för 1 spelare

När du är redo för en större utmaning är det dags för expertläget.

Börja med att öva på de medföljande 40 expertutmaningskorten.

I expertläget **har färgerna inte längre någon betydelse.**

Korten talar om vilka bitar du ska använda och hur högt tornet ska vara.

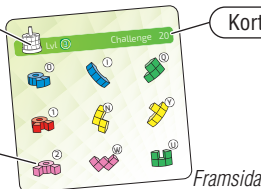
Lösningen finns på kortet baksida. Vid behov kan du bygga tornet efter de bokstäver och färger som visas.

*Obs: Pentominerna är märkta med bokstäver efter respektive form och ringarna är numrerade efter avståndet mellan blocken på ringens utsida.*

Svårighetsgrad

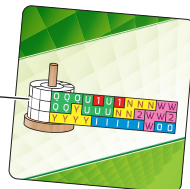
Kortnummer

Former att  
använda



Lösning

Baksida



Som diagrammen nedan visar finns det en enorm mängd olika lösningar, beroende på hur många bitar du spelar med. När du har klarat de 40 första utmaningarna kan du fortsätta att hitta på egna kombinationer.

2 nivåer



6 bitar:

2 ringar  
4 pentominer

46  
lösningar

3 nivåer



9 bitar:

3 ringar  
6 pentominer

4588  
lösningar

4 nivåer



12 bitar:

4 ringar  
8 pentominer

27 176  
lösningar

5 nivåer



15 bitar:

5 ringar  
10 pentominer

12 328  
lösningar

Tomma mallar för egna kort finns att hämta på vår webbplats. Kom ihåg att även anteckna lösningarna så att du inte glömmer dem!

### 3. SAMARBETSLÄGE – för 2 spelare

I den här spelvarianten ska ni **samarbeta** för att få ihop så många poäng som möjligt.

Ni får poäng för varje komplett nivå.

En komplett nivå (utan några hål) ger 1 poäng. **Om nästa nivå också är komplett** får ni dessutom **1 bonuspoäng**. Om även nästa nivå är komplett får ni **2 bonuspoäng och så vidare**.



**Exempel:** Ni har byggt 3 helt kompletta nivåer i följd, nästa nivå innehåller ett par hål, men den sista nivån är återigen helt komplett. Ni får 1 poäng + 2 poäng + 3 poäng + 0 poäng + 1 poäng – sammanlagt 7 poäng. Ett perfekt torn ger 15 poäng:  $1 + 2 + 3 + 4 + 5$  poäng.

Ni turas om att välja en av de 15 bitarna och lägga till den i tornet precis som vanligt: ringar träs på spindeln och pentominerna läggs till runtom.

Varje bit måste "träs" på tornet ovanifrån, men får flyttas i sidled för att fylla tomrum. När en bit väl sitter på plats får den inte längre flyttas.

Ni får diskutera sinsemellan vilken bit ni vill spela inför varje nytt drag.