

# קטמינו<sup>®</sup>

## דואט

### הוראות משחק

#### תוכן

|        |                    |
|--------|--------------------|
| עמ' 2  | תכולת המשחק        |
| עמ' 3  | הוראות המשחק       |
| עמ' 6  | חידות לגיל 3 ומעלה |
| עמ' 8  | קטבום משחק איזון   |
| עמ' 9  | בנייה בתלת-ממד     |
| עמ' 12 | אתגרי תלת-ממד      |
| עמ' 15 | קטמינו קלאסי       |

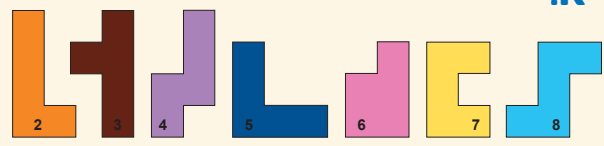


תכולה

7 פנטמינות, 5 טטרמינות, 6 מינימינות, 1 לוח משחק, 2 סרגלים, 27 כרטיסים דו-צדדיים, 9 כרטיסים דו-צדדיים בשני צבעים להורים וילדים, 4 כרטיסים דו-צדדיים לאתגרי תלת-ממד, 1 חוברת.

א.

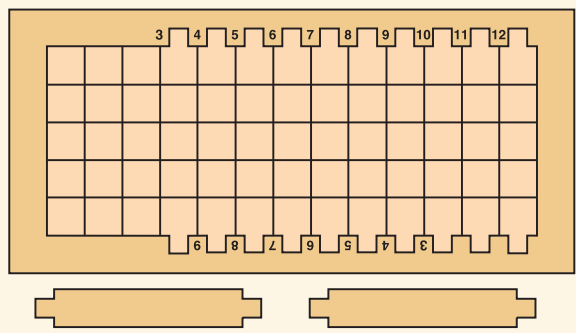
7 פנטמינות



5 טטרמינות



6 מינימינות



א. החלקים

18 חלקי המשחק הם אפשרויות שונות להרכבה:

7 פנטמינות מכסות 5 ריבועים על הלוח; 5 טטרמינות מכסות 4 ריבועים; 6 מינימינות מכסות 1, 2 או 3 ריבועים. אין חשיבות לצד קדמי או אחורי של החלקים, ניתן למקם אותם בכל צורה אפשרית. במשחקי הדו-ממד החלקים חייבים להישאר שטוחים.

ב. הפנטה

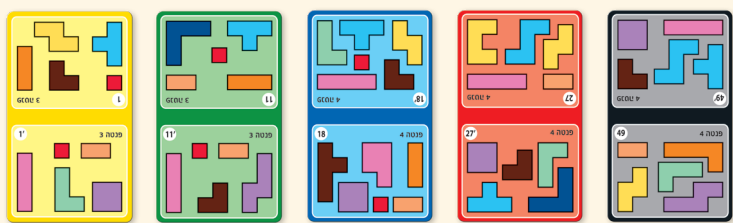
פנטה היא סידור כמה חלקים המכסים בצורה מושלמת את האזור המוגדר על ידי הסרגל בלוח. האזור המוגדר גדל על ידי הזזת הסרגל שלב אחרי שלב (ראו עמוד 3 פנטה 3, 4, 5, 6).

ג. הקלפים (פנטה 3 ופנטה 4)

כל שחקן מכין לעצמו חלקי משחק על פי הקלפים, ובעזרתם עליו להשלים את הפנטה הראשונה בדו-קרב. כל קלף מחולק ל-2 חלקים: חלק אחד לכל שחקן. בכל כרטיס יש 3 דו-קרבות, למעט הצהובים (מתחילים) שבהם יש 4 דו-קרבות.

דרגות קושי:

- מתחילים: 3 קלפים צהובים
- קל: 4 קלפים ירוקים
- בינוני: 6 קלפים כחולים
- קשה: 6 קלפים אדומים
- מתקדמים: 8 קלפים שחורים.



9 הקלפים עם שני צבעים יכולים לשמש לדו-קרבות בין שחקנים ברמות שונות (ראו עמוד 4). הקלפים שבהם מסגרת משובצת משמשים לאתגרי תלת-ממד (ראו עמוד 4 ו-5).

# הוראות המשחק

## מטרת המשחק

להשלים את פנטה 3, 4, 5 ו-6 מהר ככל האפשר ולצבור נקודות.

## הכנת המשחק

כל שחקן יושב בצד אחר של הלוח; השחקנים יושבים זה מול זה. הניחו את 18 חלקי המשחק ביניכם על השולחן.

החליטו על רמת קושי (מתחילים, קל, בינוני, קשה, מתקדמים).

בחרו כרטיס בהתאם לרמת הקושי והניחו אותו בין השחקנים (אין חשיבות לכיוון). בחצי הכרטיס של כל שחקן מצוינים החלקים שעליו להכין.

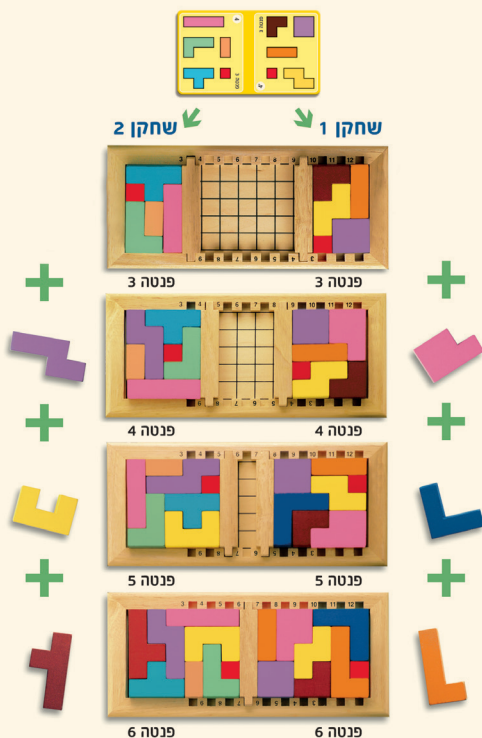
כל שחקן ממקם את הסרגל בלוח: בין שורה 3 ל-4 לכרטיסים **הצהובים** או **הירוקים**, ובין שורה 4 ל-5 עבור הכרטיסים **הכחולים**, **האדומים** והשחורים.

## איך משחקים? (דוגמה לדרגת מתחילים)

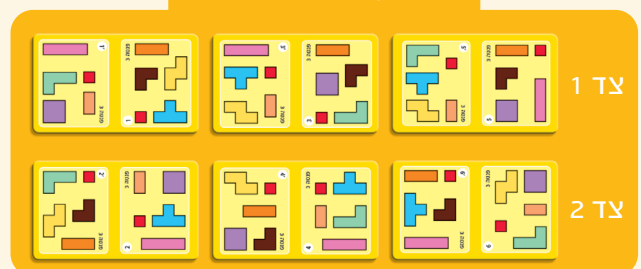
1. מתחילים לשחק בדו-קרב הראשון. השחקן הזריז ביותר שמשלים את הפנטה שלו, כלומר מילא את השטח המוגבל על ידי הסרגל בצורה מושלמת בעזרת כל החלקים, מקבל נקודה אחת (ראו איור 1).
2. השחקן שהפסיד בדו-קרב הראשון בוחר מבין החלקים שנשארו על השולחן פנטמינו אחד (חלק המכסה 5 ריבועים בלוח) ונותן אותו לשחקן השני, וכך עושה גם השחקן השני (המנצח).
3. השחקנים מזיזים את הסרגל שלב אחד קדימה.
4. מתחילים שוב להשלים פנטה, והפעם בעזרת אותם חלקים ועוד חלק אחד נוסף שכל שחקן קיבל מהיריב. גם המנצח בדו-קרב השני מקבל נקודה אחת (ראו איור 2).
5. כעת ממשיכים באותו האופן ומשלימים את יתר הפנטות: מקבלים חלק נוסף מהיריב, מזיזים את הסרגל קדימה ומתחילים דו-קרב נוסף (ראו איור 3).
6. בדו-קרב האחרון (פנטה 6) מניחים רק סרגל אחד בין המספרים 6 ו-7 על הלוח (ראה איור 4), למעט לכרטיסים הירוקים אשר מסתיימים בפנטה 5.

## סוף המשחק

**השחקן שצבר את מספר הנקודות הרב ביותר הוא המנצח.** במקרה של שוויון, השחקנים מחליפים ביניהם את החלק האחרון שנתנו זה לזה, ומתחרים פעם נוספת.



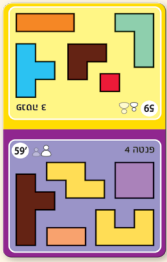
## 6 דו-קרבות למתחילים



# משחקים ל-2 שחקנים

## דו-קרב בין ילד למבוגר

משחק בעזרת 9 קלפי חידה בשני צבעים **צהוב/סגול**



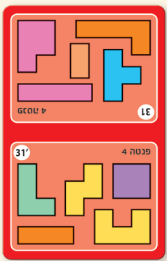
קלפי דו-קרב בין ילדים ומבוגרים למשחק בשתי רמות קושי.

- הילד משחק בחלקים המסומנים בחצי ה**צהוב** של הכרטיס. הילד ממקם את הסרגל בין שורות 3 ו-4 בלוח ומתחיל את הדו-קרב הראשון בפנטה 3.
- המבוגר משחק בחלקים המסומנים בחצי ה**סגול** של הכרטיס. המבוגר ממקם את הסרגל שלו בין השורות 4 ו-5 בלוח ומתחיל את הדו-קרב הראשון בפנטה 4.

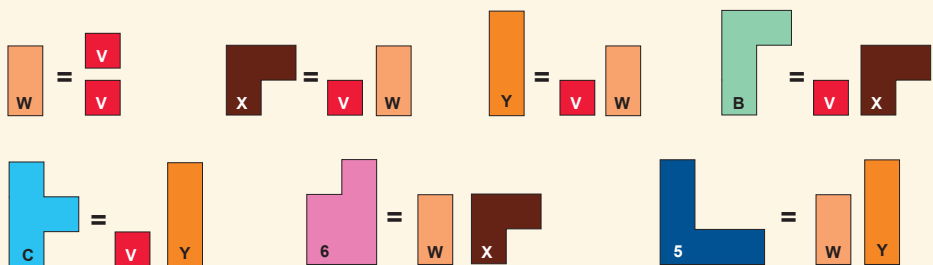
בכל משחק 3 דו-קרבות.

## דו-קרב בין מתחילים ומומחים

משחק בעזרת קלפי חידה **אדומים ושחורים**.



לפני הדו-קרב הראשון, השחקן שמשחק ברמה הקלה יותר מחליף חלק אחד שלו בשני חלקים שנותרו על השולחן.



בכל משחק 3 דו-קרבות (פנטה 4, 5 ו-6).

## דו-קרב תלת-ממדי

משחק בעזרת קלפי חידה בעלי מסגרת משובצת על רקע ירוק A ו-A'.

דוגמה למשחק: הסיבוב הראשון מתחיל בדו-קרב הראשון (1 מול 1).

1. כל שחקן בוחר בתורו פנטמינו אחד וטטרמינו אחד ליריב, עד שלאחד מהם יש 3 פנטמינות ו-2 טטרמינות ולשני יש 3 פנטמינות ו-3 טטרמינות. (על גבי הכרטיס פנטמינות וטטרמינות נקראים פנטה וטטרה).

2. כל שחקן לוקח את המינימינות כפי שמצוין בכרטיס.

3. המשחק מתחיל.

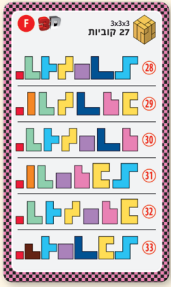
השחקן הראשון שמשלים מבנה 5x3x2 (קובייה של 30) זוכה בסיבוב הראשון. הסדרה מוכרעת בדו-קרב השני או השלישי.



# משחקים לשחקן 1

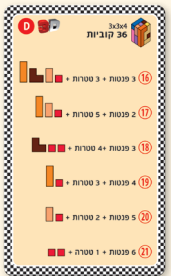
## אתגרים למשחק יחיד

משחק בעזרת קלפים בעלי מסגרת משובצת שחור/ורוד על רקע לבן



המשחק כולל 6 אתגרים למצבי דו-ממד ותלת-ממד.

1. בחרו כרטיס ומספר אתגר. הכינו את החלקים המסומנים בכרטיס והרכיבו קובייה של  $3 \times 3 \times 3$  (סה"כ 27 ריבועים).
  2. לאחר שהרכבתם את הקובייה, הניחו את הסרגל בין השורות 6 ו-7. הוסיפו את החלקים:  או  (חלקים המכסים 3 ריבועים), והשלימו את פנטה 6 על ידי הנחת כל החלקים באופן שטוח.
  3. הזיזו את הסרגל שלב אחד קדימה, הוסיפו את אחת הפנטמינות שנותרו והשלימו את פנטה 7.
  4. המשיכו באותו אופן והשלימו את פנטה 8, 9 ו-10.
- על מנת להקל בדרגת הקושי, החליפו טטרמינו ב-  +  או פנטמינו ב-  +  או  + .



## משחק יחיד בתלת-ממד

קלפים בצבע בז' עם מסגרת משובצת שחור/ורוד

בחרו כרטיס ומספר אתגר, הכינו את חלקי המשחק המתוארים באתגר והכינו קובייה על פי הממדים בפינה השמאלית העליונה של הכרטיס.

קלפי פנטה 4 בצבע כחול, אדום ושחור

בחרו כרטיס של פנטה 4. הכינו את החלקים המצוינים על חצי אחד של הכרטיס והוסיפו 3 פנטמינות ומינימינו אחד .

בנו מבנה  $3 \times 3 \times 4$  (סה"כ 36 ריבועים).

## משחק יחיד קלאסי

למשחק קטמינו קלאסי ראו עמוד 15.

## בנייה בתלת-ממד

בעצמכם או ביחד עם אחרים, בנו מבנים תלת-ממדיים מהחבורת ונסו ליצור מבנים נוספים (ראו עמודים 9-11).

# גרסאות לגילאי 3 ומעלה

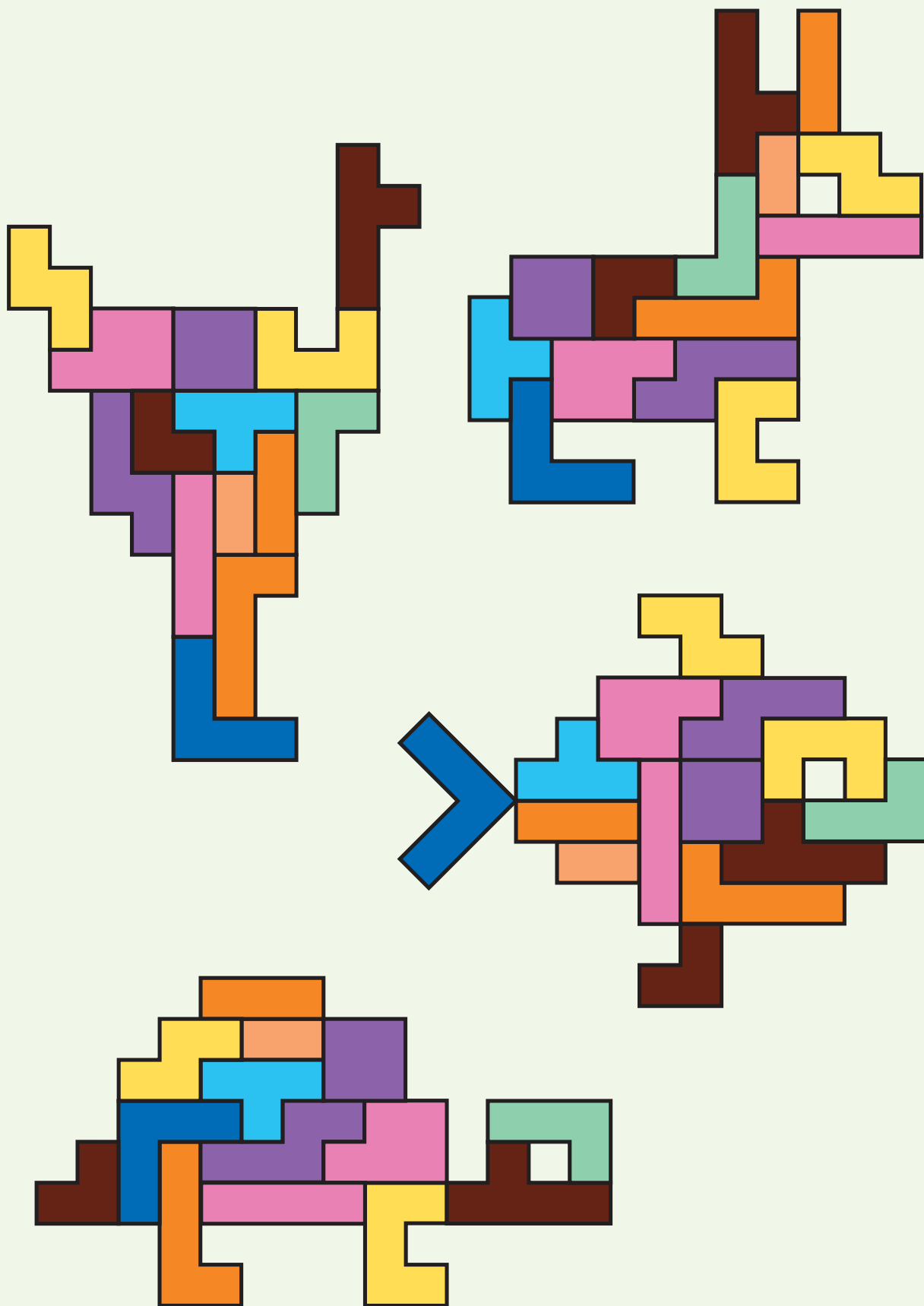
קטמינו משפחתי הוא גם משחק של לוגיקה ומיומנות שמאפשר לקטנטנים להתנסות בהנדסה ולפתח יכולות של מוטוריקה עדינה ודמיון.

**משטחים:** הציגו לילדים את המשטחים שבחבורת והציעו להם להעתיק את המשטח אל הלוח. תוכלו גם ליצור משטחים משלכם (עמודים 6-7).

**קטבום:** משחק איזון: אפשרות נוספת למשחק היא להניח חלקים זה על זה. השחקן האחרון שמניח חלק בלי שהמבנה יתמוטט הוא המנצח (עמוד 8).

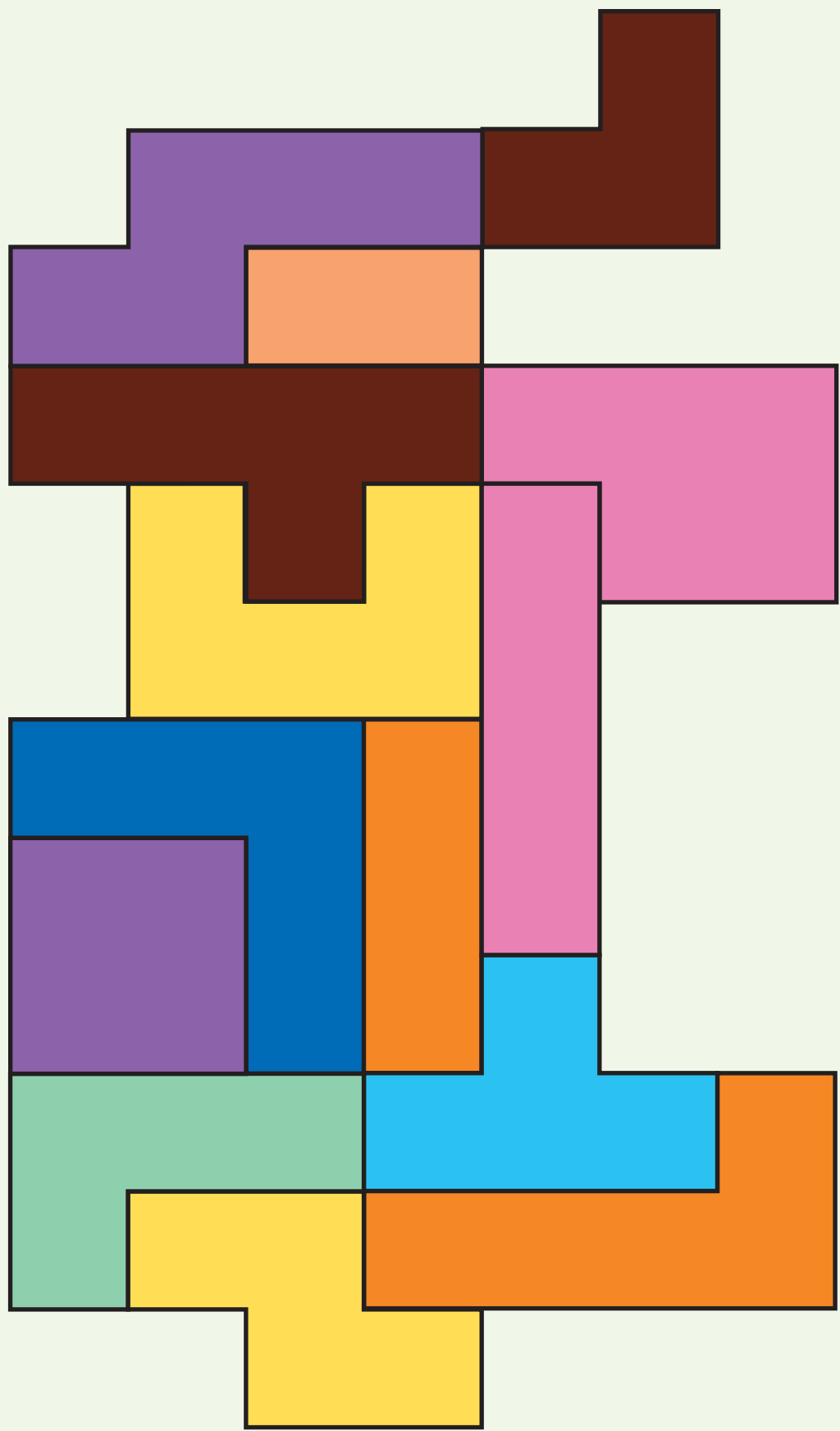
## חידות לגיל 3+

בקשו מילדכם להעתיק את הדוגמאות המופיעות בעמוד זה, ונסו להמציא ביחד חדשות.



# חידות לגיל 3+

הוסיפו את הפנטמינו הכחול, הזיזו חלקים וצרו חיות אחרות.

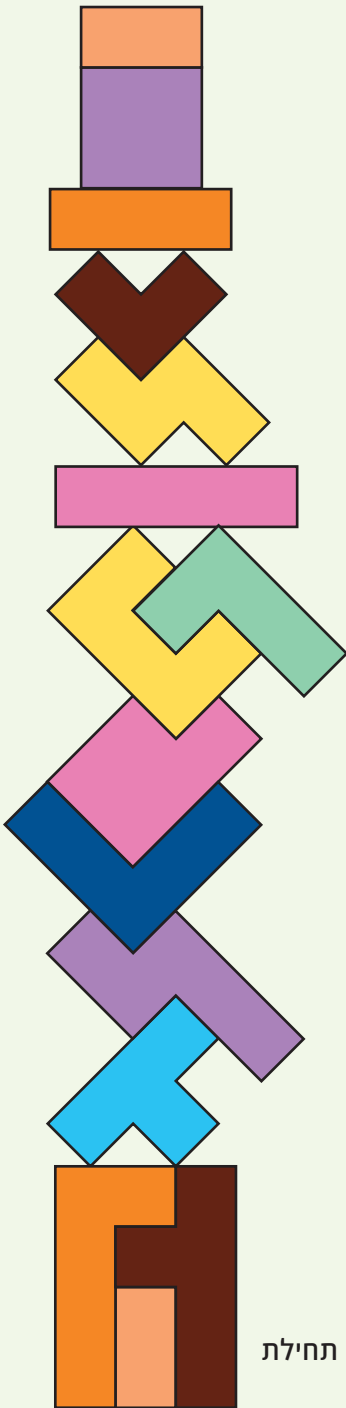
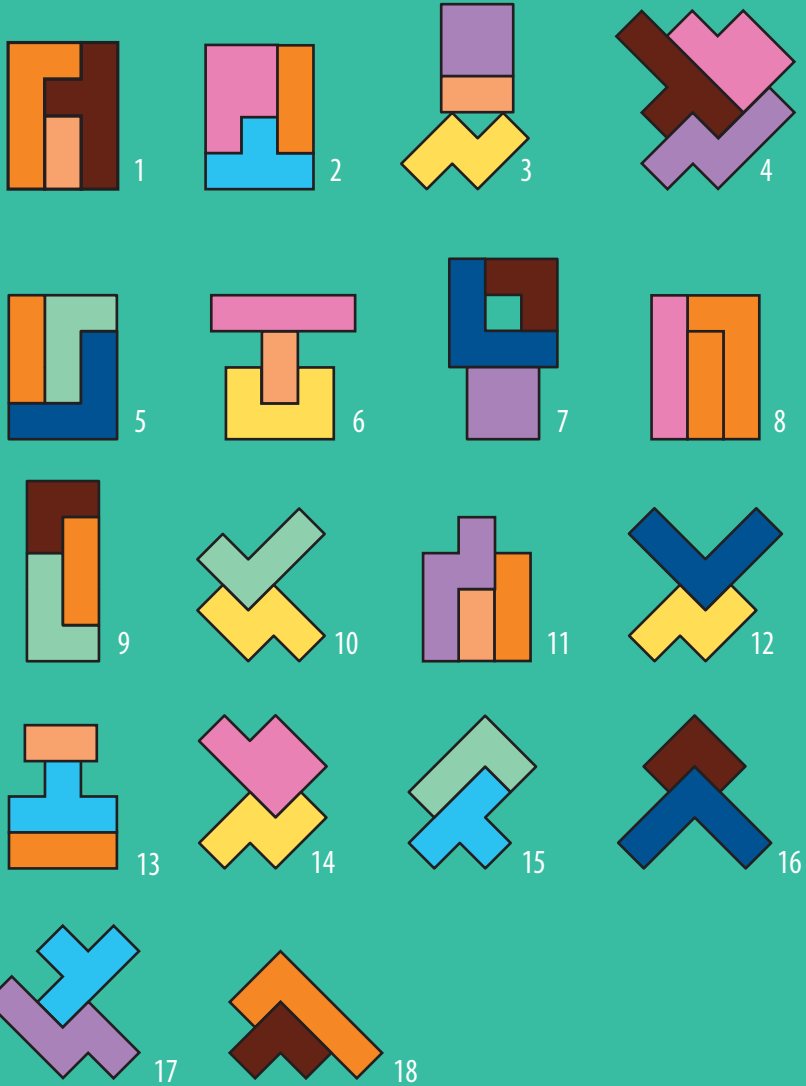


# משחק איזון

## קטבום! 2 שחקנים ומעלה

כל שחקן בתורו מניח בזהירות חלק מעל חלק. האחרון שמניח חלק בלי להפיל את המבנה הוא המנצח!

הצעות למבנים: 18 דוגמאות ב-2 או 3 חלקים.



### דוגמה:

הוציאו את 2 החלקים האדומים. לא יעשה בהם שימוש.  
השתמשו ב-18 הדוגמאות שלמעלה כבסיס עם 2 או 3 חלקים.  
בדוגמה שמשמאל, לקחנו את 3 החלקים שבמבנה מס' 1 ובנינו את הבסיס לפני תחילת המשחק:

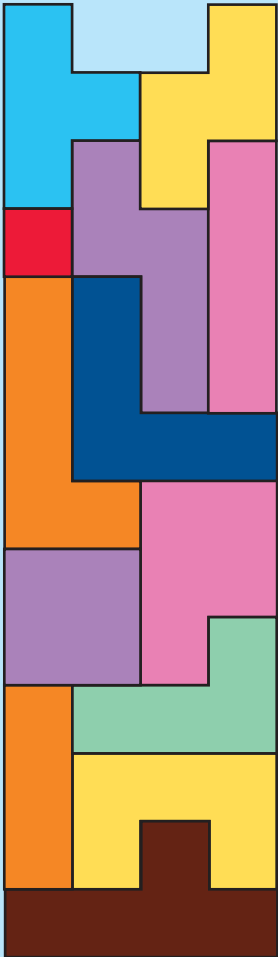
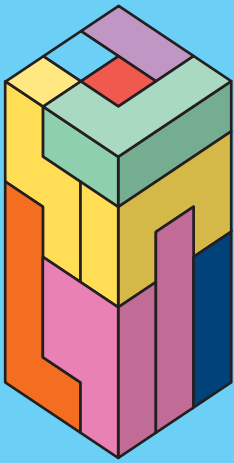
1. השחקן הראשון בוחר באחד החלקים שנשארו ומניח אותו כרצונו על המבנה הבסיסי.
  2. השחקן הבא ממשיך לעשות זאת, וכן הלאה.
  3. השחקן האחרון שמניח חלק בלי למוטט את המבנה הוא המנצח!
- אתם יכולים להשתמש בשתי הידיים, ואפילו להזיז מעט את החלקים אם יש צורך.



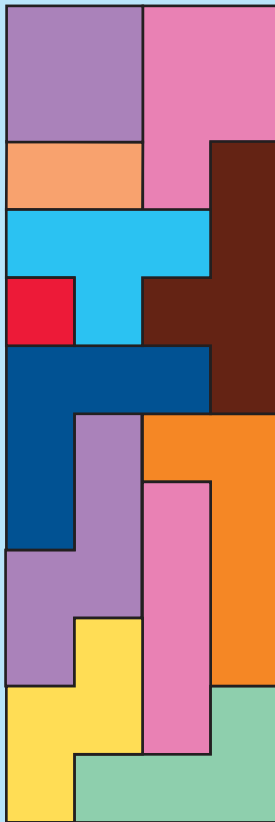
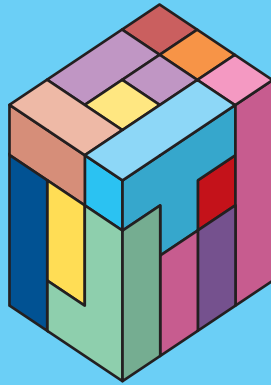
# בנייה בתלת-ממד

הרכיבו את המבנים שלמטה, הוסיפו את הפנטמינו הכחול מס' 8, החליפו חלק אחד או יותר והמציאו קומבינציות נוספות.

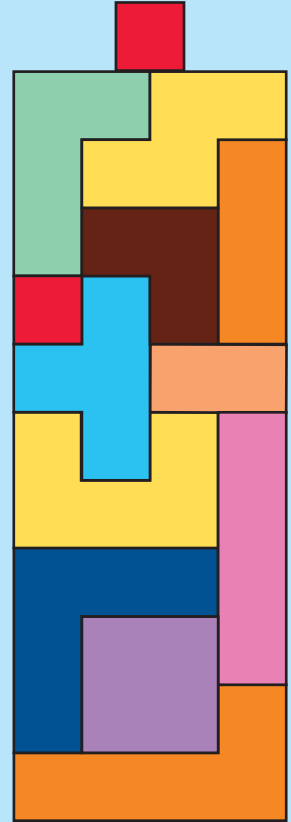
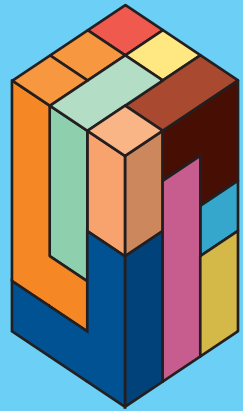
3x3x6  
54 קוביות



4x3x4  
48 קוביות



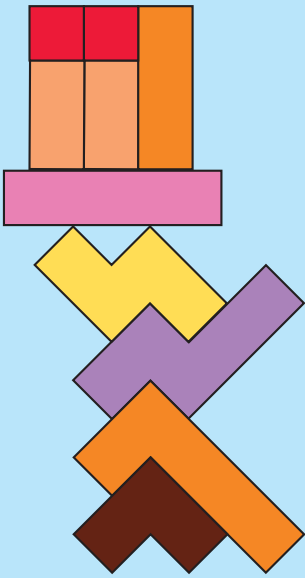
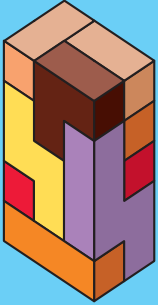
3x3x5  
45 קוביות



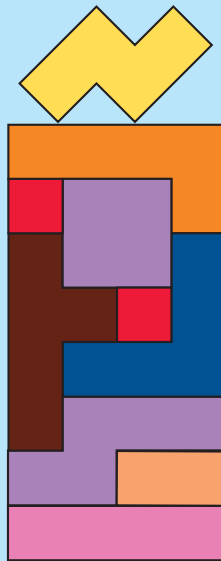
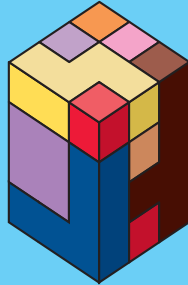
# בנייה בתלת-ממד

הרכיבו את המבנים שלמטה, הוסיפו את הפנטמינו הכחול מס' 8, החליפו חלק אחד או יותר והמציאו קומבינציות נוספות.

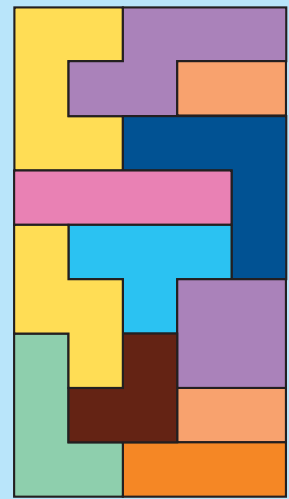
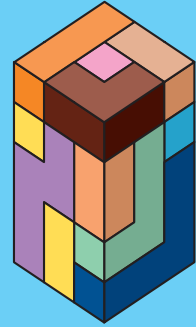
2x3x5  
30 קוביות



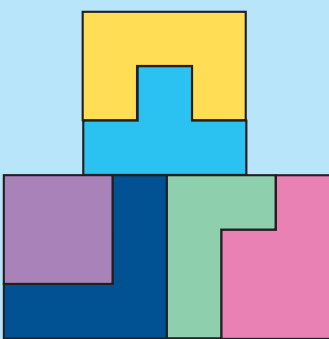
3x3x4  
36 קוביות



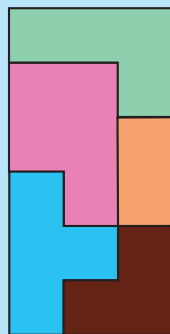
3x3x5  
45 קוביות



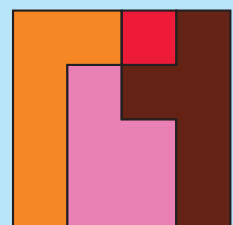
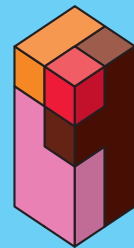
3x3x3  
27 קוביות



2x3x3  
18 קוביות



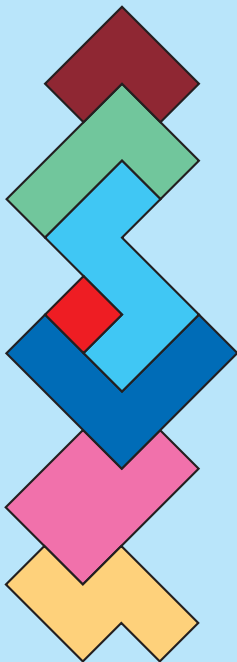
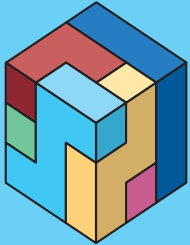
2x2x4  
16 קוביות



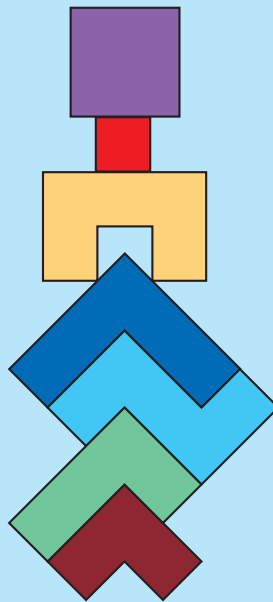
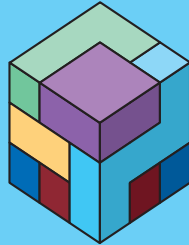
# בנייה בתלת-ממד

הרכיבו את המבנים שלמטה, הוסיפו את הפנטמינו הכחול מס' 8, החליפו חלק אחד או יותר והמציאו קומבינציות נוספות.

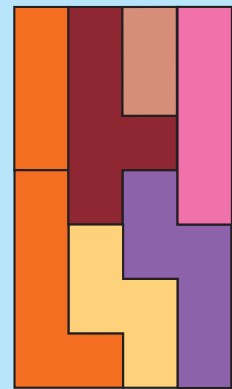
3x3x3  
27 קוביות



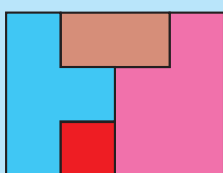
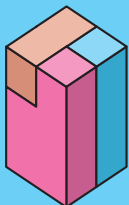
3x3x3  
27 קוביות



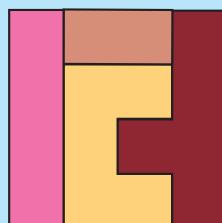
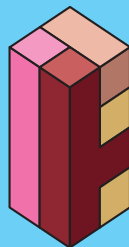
2x2x7  
28 קוביות



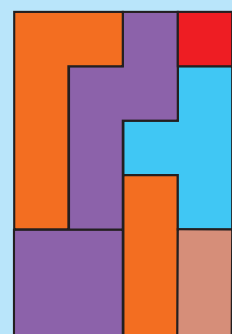
2x2x3  
12 קוביות



2x2x4  
16 קוביות

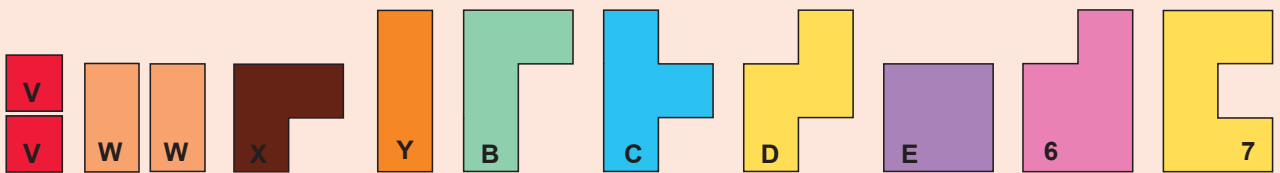


2x2x6  
24 קוביות



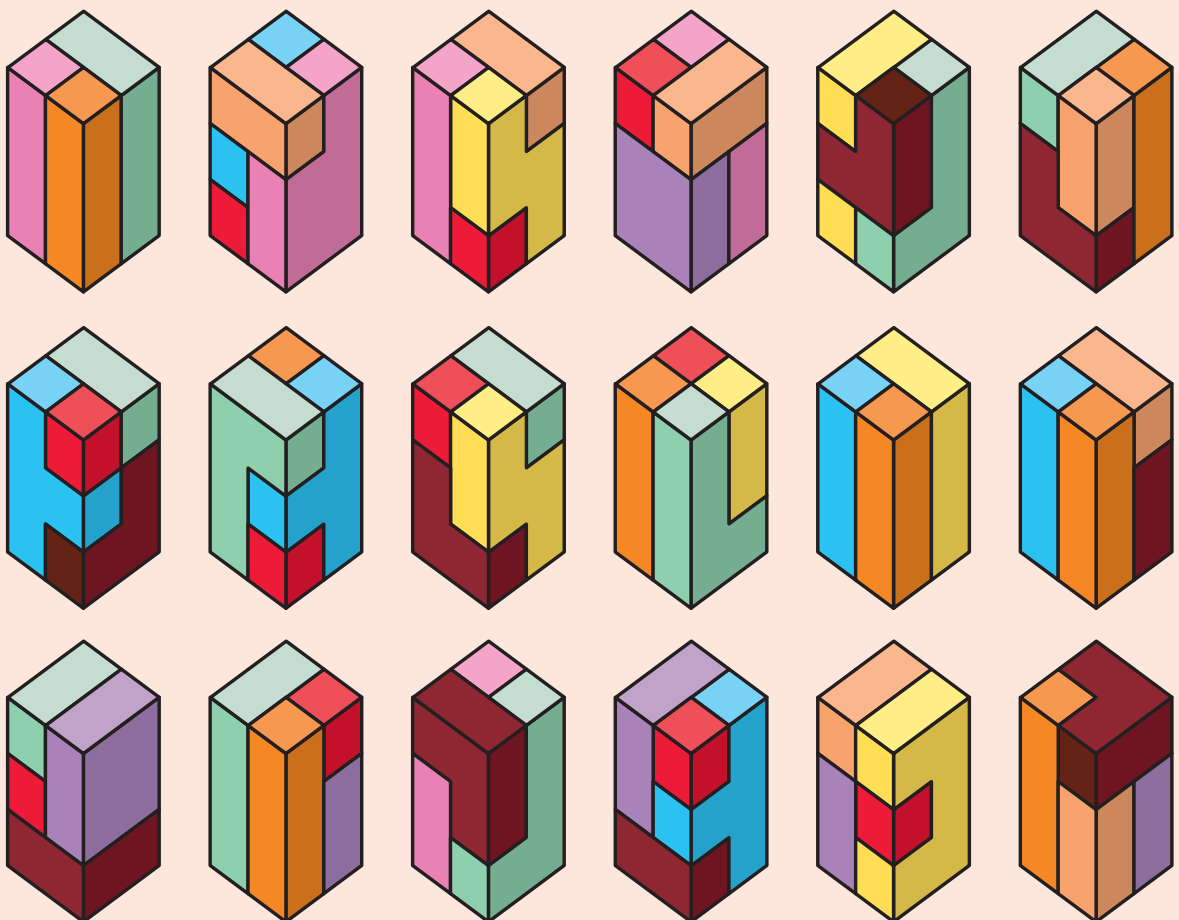
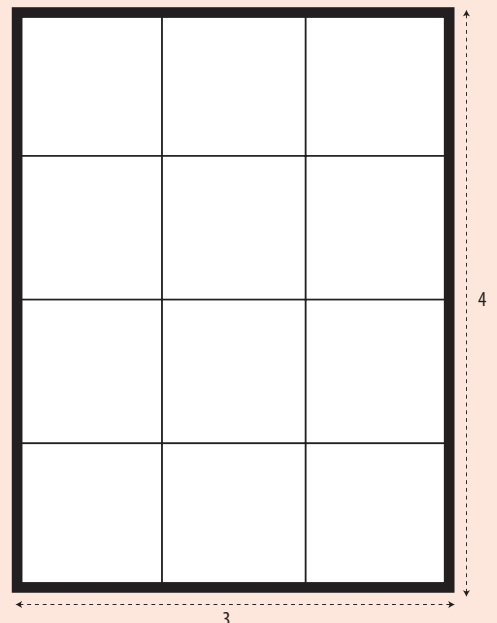
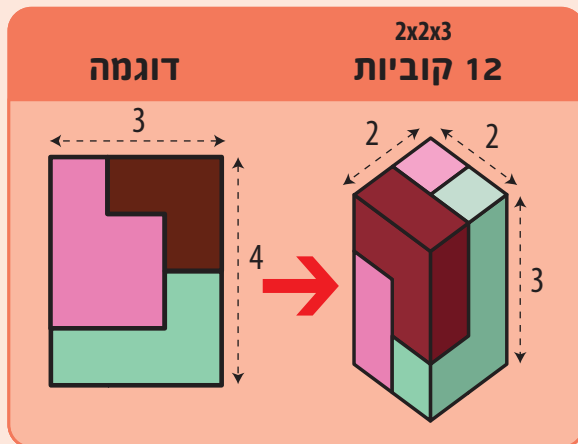
# אתגרי תלת-ממד

השתמשו בחלקים הבאים:



## אתגר א'

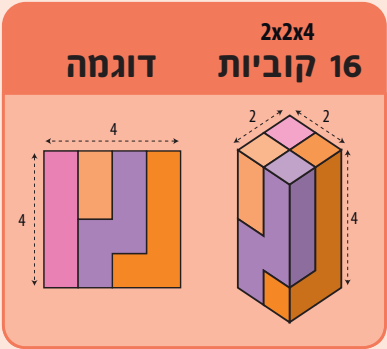
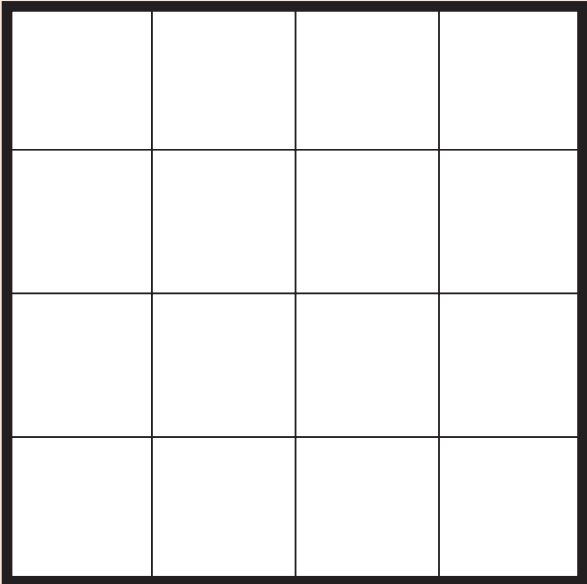
השלימו מלבן של  $3 \times 4$  על גבי השרטוט "אתגר א" מימין.  
השלימו קוביה במבנה של  $2 \times 2 \times 3$  (ראו דוגמה למטה).  
בדוגמאות מוצגים 18 מתוך 43 האפשרויות.



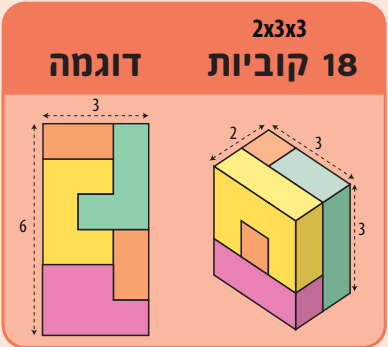
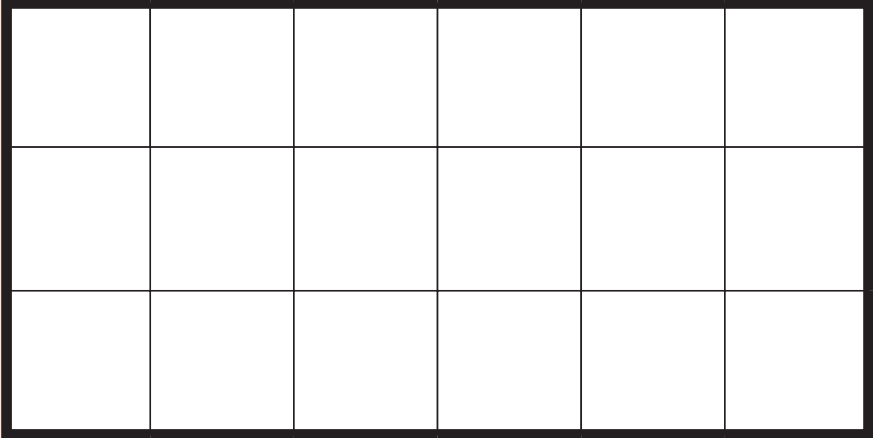
# אתגרי תלת-ממד

- 1. מבין כל החלקים בחרו בחלקים המתאימים לריבוע ולמלבנים באתגר ב', ג', ד', ה' ו'.
- 2. כעת הפכו אותם למבנים.

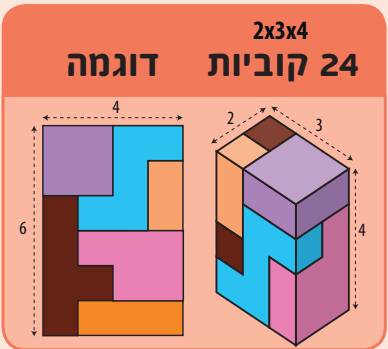
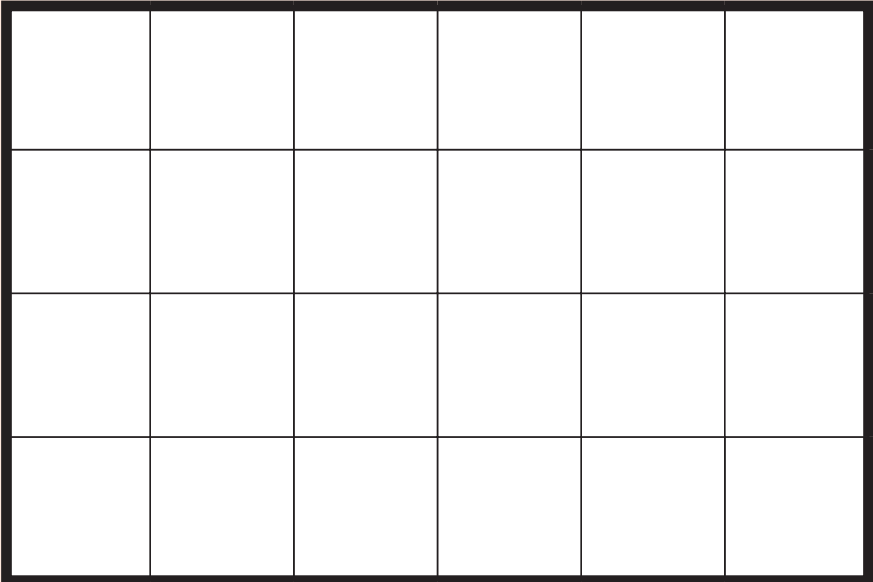
אתגר ב' = 16 קוביות



אתגר ג' = 18 קוביות



אתגר ד' = 24 קוביות



# אתגרי תלת-ממד

3x3x3

דוגמה

27 קוביות

3x3x4

דוגמה

36 קוביות

אתגר ה' = 27 קוביות

|  |  |  |
|--|--|--|
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

אתגר ו' = 36 קוביות

|  |  |  |  |
|--|--|--|--|
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# הצעות לקטמינו קלאסי

בקטמינו הקלאסי יש יותר מ-500 אתגרים! לפני שתעברו לשחק בו, נסו את 168 האתגרים שניתן להשלים באמצעות קטמינו משפחתי.

## 168 אתגרים

1. בחרו כרטיס ומספר אתגר.
2. הניחו את הסרגל בין המספרים 3 ו-4 בלוח.
3. קחו את 4 החלקים המסומנים בפנטה 3 של האתגר שלכם והשלימו את פנטה 3.
4. הזיזו את הסרגל שלב אחד קדימה, הוסיפו פנטמינו אחד כפי שמראה הכרטיס והשלימו את פנטה 4.
5. באותו אופן, המשיכו להזיז את הסרגל קדימה. הוסיפו פנטמינות לפי הכרטיס והשלימו את פנטה 5, 6, 7.
6. אפשרות תלת-ממדית: הוסיפו את חלק V ■ ל-8 החלקים של פנטה 7 ובנו קוביית  $3 \times 3 \times 4$ .

### כרטיס 1

| פנטה 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|--------|---|---|---|---|
| ①      |   |   |   |   |
| ②      |   |   |   |   |
| ③      |   |   |   |   |
| ④      |   |   |   |   |

### כרטיס 2

| פנטה 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|--------|---|---|---|---|
| ⑤      |   |   |   |   |
| ⑥      |   |   |   |   |
| ⑦      |   |   |   |   |
| ⑧      |   |   |   |   |

### כרטיס 3

| פנטה 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|--------|---|---|---|---|
| ⑨      |   |   |   |   |
| ⑩      |   |   |   |   |
| ⑪      |   |   |   |   |
| ⑫      |   |   |   |   |

### כרטיס 4

| פנטה 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|--------|---|---|---|---|
| ⑬      |   |   |   |   |
| ⑭      |   |   |   |   |
| ⑮      |   |   |   |   |
| ⑯      |   |   |   |   |

### כרטיס 5

| פנטה 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|--------|---|---|---|---|
| ⑰      |   |   |   |   |
| ⑱      |   |   |   |   |
| ⑲      |   |   |   |   |
| ⑳      |   |   |   |   |

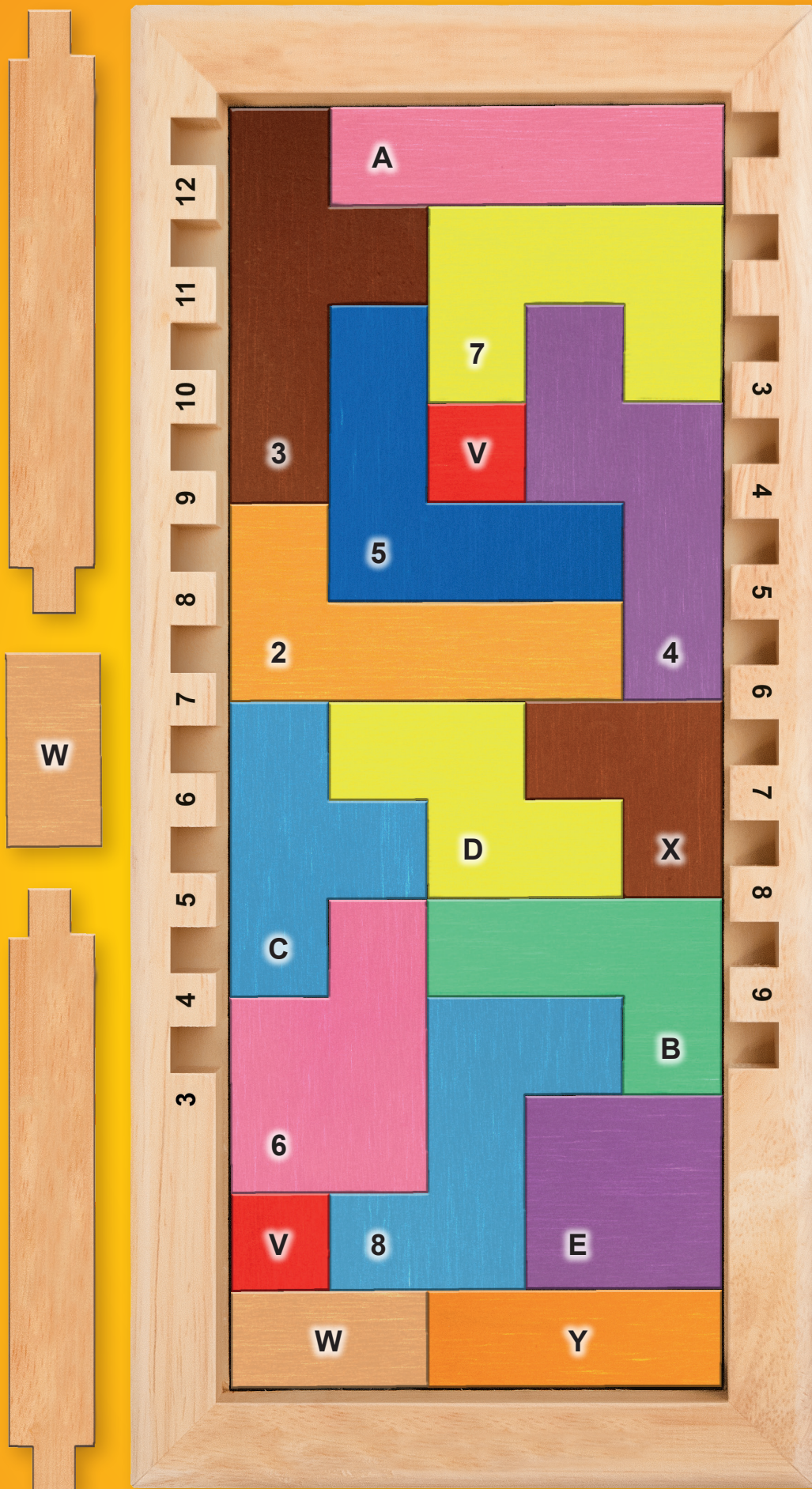
### כרטיס 6

| פנטה 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|--------|---|---|---|---|
| ㉑      |   |   |   |   |
| ㉒      |   |   |   |   |
| ㉓      |   |   |   |   |
| ㉔      |   |   |   |   |

### כרטיס 7

| פנטה 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|--------|---|---|---|---|
| ㉕      |   |   |   |   |
| ㉖      |   |   |   |   |
| ㉗      |   |   |   |   |
| ㉘      |   |   |   |   |





Designers: André Perriolat & John Perriolat - Illustrations: Stéphane Escapa



מיוצר בסין על ידי Gigamic. משווק בישראל על ידי פוקסמיינד בע"מ. כפר ורדים, מרווה 12  
 03-9092034 טל' 513226795 פ.ח.  
 Made in China by Gigamic. Distributed in Israel by FoxMind Ltd. Kfar Vradim, Marva 12  
 info@foxmind.co.il www.foxmind.co.il



אזהרה! סכנת חנק! לא לילדים מתחת לגיל 3 שנים. המשחק מכיל חלקים קטנים. שמור מידע זה.  
 WARNING! Not suitable for children under 3 years, because small parts could be swallowed. Keep this information and address for future reference. 11-2018



© & © Gigamic  
 ZAL Les Garennes  
 F 62930 - Wimereux - France  
 www.gigamic.com