

KATAMINO

TOWER

Marko
Pavlović



KATAMINO TOWER

GB / US



BUILD YOUR WAY TO VICTORY!

INTRODUCTION

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

There are 15 unique shapes, split into 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

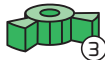
The beginner mode is designed to guide you through playing KATAMINO TOWER while gradually increasing the difficulty.

***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.*

1



2



3



+



4



+



6



+



282



+



12.328

Start by building a tower with two levels, using the yellow and blue pieces, see picture ③. When you've managed 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.

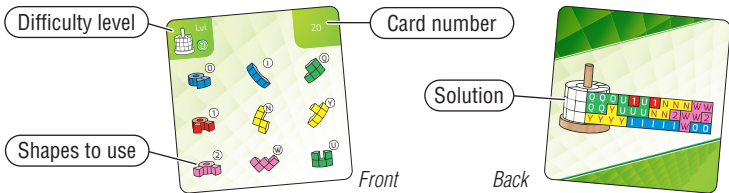
Start by practicing with the 40 Expert cards provided.

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.



1



2



3



+



4



+



6



+



282



+



12.328

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

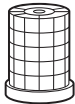


12 pieces:

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

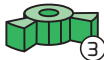
Le mode débutant est conçu pour vous accompagner dans votre découverte du jeu KATAMINO TOWER tout en augmentant la difficulté de manière progressive.

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.

1



2



3



+



4



+



6



+



282



+



12.328

Commencez par réaliser une tour de deux niveaux à l'aide des pièces jaunes et bleues, comme indiqué fig. ③. Une fois que vous y serez parvenu, défaites 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. ③ 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.

Niveau de difficulté

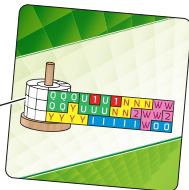
Numéro de la carte

Formes à utiliser

Solution



Recto

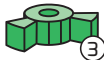


Verso

1



2



3



+



4



+



6



+



282



+



12.328

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

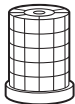


12 pièces :

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.



¿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** ①.

Un aro es un **círculo central** que se desliza en la base con **dos cubos exteriores** a su alrededor ②.

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

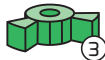
El modo principiante está diseñado para guiarte a través de KATAMINO TOWER mientras aumenta gradualmente la dificultad del juego.

***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.*

1



2



3



+



4



+



6



+



282



+



12.328

Empieza por construir una torre de dos niveles, usando las piezas amarillas y azules (consulta la imagen ③). 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.

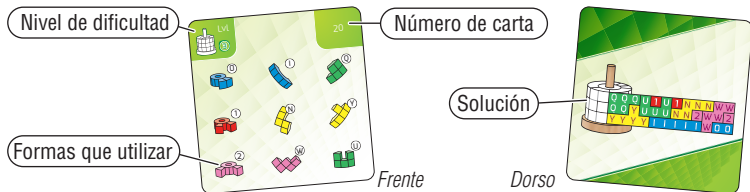
La imagen ③ te muestra qué colores utilizar para construir una torre en el modo principiante y te da el número de soluciones diferentes.

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.

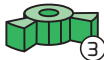
***Nota:** Se les han asignado letras a los pentominós relacionadas con su forma y se han numerado los aros de acuerdo con la distancia entre sus cubos exteriores.*



1



2



3



+



4



+



6



+



282



+



12.328

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



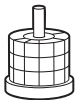
6 piezas

2 aros
4 pentominós

46

soluciones

3 niveles



9 piezas

3 aros
6 pentominós

4588

soluciones

4 niveles



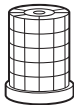
12 piezas

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.

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 ①** bestaan.

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

INHOUD

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

1- BEGINNER - voor 1 speler

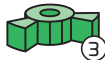
Het speltype voor beginners is ontworpen om je door Katamino Tower te leiden terwijl de uitdaging geleidelijk toeneemt.

***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.*

1



2



3



+



4



+



6



+



282



+



12.328

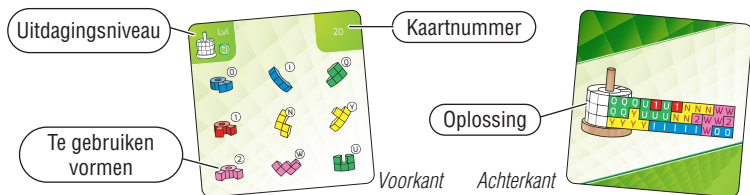
Gebruik eerst de gele en blauwe stukken (zie afbeelding ③) om een toren met 2 lagen te bouwen. Wanneer dit is gelukt, breek je de toren weer af, voeg je de 3 groene stukken toe en probeer je een toren met 3 lagen te bouwen. Volg de instructies en bouw torens met 4 of 5 lagen.

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.

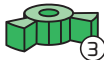
***Opmerking:** De pentomino's hebben letters op basis van hun vorm en de ringen hebben cijfers op basis van de afstand tussen de uitstekende blokken.*



1



2



3



+



4



+



6



+



282



+



12.328

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



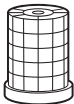
12 stukken:

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.



Imported by:

Hachette Boardgames USA
520 Willamette street
P.O. Box 847, Eugene,
OR 97440, USA

Imported by:

Hachette Boardgames UK Ltd
Carmelite House
50 Victoria Embankment
London EC4Y 0DZ

© 1992 & © 2002 Gigamic



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



Adresses sur quefairedemesdechets.fr



WARNING! Not suitable for children under 3 years, because small parts could be swallowed. Keep this information and address for future reference. / **ATTENTION!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver. / **WAARSCHUWING!** Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Bevat kleine onderdelen die ingeslikt kunnen worden. Informatie bewaren voor referentie. / **ATENCIÓN!** No recomendado para niños menores de 3 años, contiene piezas pequeñas que pueden ser ingeridas. Por favor guarde esta información para futuras referencias.