

Katamino Junior

Auteur: onbekend

Uitgegeven door DJ Games, 1999

Een schitterend puzzelspel op basis van de bekende pentomino's.

Schrijf je reacties en suggesties naar de [webmaster](#).

MATERIAAL:

- 10 pentaminossen
- 5 rode en 3 bruine spelstukjes
- 1 speelbord
- 1 latje om de op het bord gekozen speelruimte af te bakenen
- 1 roosterbord om de kleine stem te realiseren
- 1 boekje met voorbeelden

ONZE TAAL:

- Een pentamino is een figuur gevormd door 5 tegen elkaar geplaatste vierkanten die minstens één gemene zijde hebben.
- Elk van de 10 beschikbare pentaminossen bedekt dus precies 5 vakjes van het speelbord.
- Een PENTA bestaat uit een geheel van verschillende pentaminossen die perfect de door het latje afgebakende rechthoek opvult (zie PENTA 3, 4, 5 en 6 op de rugzijde van de doos).

SPELREGELS VOOR 1 SPELER

A) HEEL GEMAKKELIJK: voor kleuters vanaf 3 jaar

Bij middel van alle stukjes, de 10 pentaminossen (grote stukken van verschillende vorm en kleur), de 5 kleinere rode en de 3 bruine stukjes dient de perfecte rechthoek opgevuld te worden die afgebakend werd door het latje.

voorbeeld:

1. het latje op het speelbord plaatsen tussen de cijfers 8 en 9,
2. vooreerst het hoogst aantal mogelijke pentaminossen plaatsen,
3. de rechthoek afwerken bij middel van de kleine rode en bruine stukjes.

B) GEMAKKELIJK: voor kinderen vanaf 4 jaar

Je benut de 10 pentaminossen met ofwel de 5 rode of de 3 bruine stukjes.

voorbeeld:

1. het latje op het bord plaatsen tussen de cijfers 7 en 8, 5
2. vooreerst het hoogst mogelijk aantal pentaminossen plaatsen,
3. vul de rechthoek verder op door je enkel en alleen te bedienen met de door jezelf uitgekozen stukjes (ofwel de rode, ofwel de bruine).

C) MOEILIJK: vanaf 5 jaar

Benut enkel de 10 pentaminossen (de rode en bruine stukjes tellen niet mee) en probeer een maximum PENTA 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 en 10 te vormen temidden van de 3246 verschillende combinaties.

voorbeeld:

1. het latje op het bord plaatsen tussen de cijfers 4 en 5 en een maximum PENTAS 4 vormen door bij jezelf 4 pentaminossen te vinden tussen de 10 die zich onder mekaar kunnen samenstellen.
2. ga op dezelfde wijze tewerk om een maximum PENTAS 5, 6, 7 enz. te maken.
Hoe hoger het aantal gebruikte pentaminossen, hoe hoger de moeilijkheidsgraad

D) HEEL MOEILIJK: KLEINE SLEM: maak 49 PENTAS door je te bedienen van het roosterbord.

- Plaats het latje op het bord tussen de cijfers 3 en 4. Neem de 3 pentaminossen op die aangeduid zijn op het roosterbord in de kolom PENTA 3 van de lijn A, t.t.z.. de pentaminossen 2, 5 en 6, en realiseer de PENTA 3.
- Verplaats vervolgens het latje met een pas en wel tussen de cijfers 4 en 5.
- Voeg bij de reeds gebruikte 3 pentaminossen pentamino nr 3, aangeduid in kolom 4 van de lijn A, en verwezenlijk met deze 4 stukjes PENTA 4.
- Ga zo verder door telkens de pentamino die in de volgende kolom aangeduid wordt toe te voegen totdat de PENTA 9 van de lijn A gemaakt werd.
- Doe zo verder voor alle reeksen (A tot G).
- Als je zo de 7 reeksen afgewerkt hebt, zal je 49 verschillende PENTAS verwezenlijkt hebben en in de KLEINE SLEM geslaagd zijn.

ANDERE SPELMOGELIJKHEDEN

1. Herschik de verschillende voorbeelden die voorgesteld werden in de spelregels.
2. Maak zelf andere figuren (geometrische vormen, dieren of iets anders).
3. KATAMINO JUNIOR is ook een bouwspelletje:
 - Oefen je om volumefiguren te maken die afgebeeld werden bij de voorbeelden en tracht er andere te vinden.
 - Amuseer je alleen of met een partner om in evenwicht, de ene op de andere, zoveel mogelijk pentaminossen te plaatsen.

SPELREGELS VOOR 2 SPELERS

- Daarvoor gebruikt men alle stukjes, de 10 pentaminossen, de 5 rode en 3 bruine stukjes.
- Eén van de twee spelers neemt tussen de kleine stukjes: 1 rechthoekig bruin

- stukje, 1 vierkantig bruin stukje en 2 rode vierkantjes.
- De andere speler bedient zich tussen de kleine stukjes van: 1 bruine rechthoekige en 3 rode vierkante.
 - Vervolgens kiezen de 2 spelers om beurten 1 pentamino totdat elk er 5 bezit.
 - Dan plaatst men het latje op het bord tussen de cijfers 6 en 7 en elke speler moet zo snel mogelijk de rechthoek opvullen die zich aan zijn kant bevindt met alle speelstukjes waarover hij beschikt.
-

piet.notebaert@pandora.be

Date Last Modified: 15-06-2001

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief