

KATAMINO. REGLAS.

Descripción:

Es un juego diseñado por André Perriolat en 1992 que consta de los siguientes materiales: los 12 pentominós planos, un tablero rectangular de 5 x 13 celdas y un listón divisor móvil que permite modificar el tablero de juego desde un rectángulo de 5x3 celdas hasta uno de 5x12.



Juego *Katamino*. Imagen: Grupo Alquerque.

Es un juego progresivo con múltiples combinaciones. Se acompaña de retos de dificultad creciente, donde intervienen desde cinco a los doce pentominós.

Para jugar se coloca el listón móvil en la posición necesaria para que el tablero tenga el tamaño deseado.

Según el tamaño escogido así será el número de pentominós que se necesiten para cubrir la superficie del tablero creado.

El juego está comercializado por GIGAMIC.

POLIMINÓS y policubos

KATAMINO. RETOS.

Retos:

Este juego está comercializado por GIGAMIC.

De su página web (<https://www.gigamic.com/jeux-de-societe-un-joueur/70-katamino-3421271314516.html>) se ha extraído la siguiente imagen, donde tenemos 42 retos para construir rectángulos.



	PENTA	3	4	5	6	7	8	
A								
B								
C								
D								
E								
F								
G								

Coloca el listón divisor móvil entre las cifras 3 y 4. Coge los tres pentominós indicados en los cuadros de la fila «A» hasta la columna PENTA 3, y rellena con ellos el rectángulo que se ha formado de tamaño 3x5.

Luego, aumenta un poco la dificultad desplazando el listón entre las cifras 4 y 5, y añadiendo a los tres pentominós utilizados anteriormente el pentominó indicado en la columna 4 de esa línea «A»; con esas cuatro piezas completa el rectángulo de 4x5.

Puedes seguir de esta manera moviendo el listón divisor y añadiendo en cada ocasión el pentominó indicado en la columna siguiente, hasta la columna 8 de la línea «A».

Análogamente a los retos propuestos con la fila «A» puedes proceder para todas las filas, hasta la «G».

El juego físico presenta muchos más de estos 42 retos, y se pueden encontrar en la página web anterior.