

Összesen 12 féle forma, mindegyik 5-5 db négyzetlapocskából! 100-nál több feladvány és még társas játékok is!

Ákár már 4 éves kortól, és még profi matematikusoknak is...

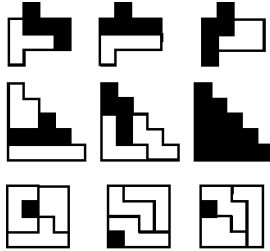
A századunk közepén robbant "poliminóbomba" legérdekesebb pentominó-játékaiból csupán egy bemutató ízelítőre vállalkozik a fejlesztő, mert a teljességre törekvő szándék kudarcot vallana...

Csináld utánam! (4-6 évesekkel "foglalkozva")

→ Illesszünk össze 2 db pentominót úgy, hogy az így előálló alakzat két másiktól is kialakítható legyen! Ez lesz a másik játékos feladata. Ha nehezen megy a megoldás, segítsünk az egyik (majd, ha így sem sikerül, akkor a mindkét) pentominó kézbeadásával.

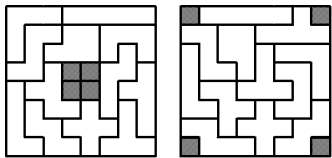
→ Keressünk minél több olyan pentominó-párt, melyek megfelelő összeillesztése ugyanazt a formát eredményezi!

→ Növeljük az egy alakzatba rakott pentominók számát: ha pl. 3 db-ból építkezünk, akkor alakítsunk ki háromszögeket, majd 5x3-as téglalapokat, próbálkozunk 4x4-es "csonka" négyzetekkel úgy, hogy az üres rész mindig máshol legyen, keressünk további szimmetrikus formákat!



Egyre bonyolultabb feladványokat találhatunk ki, ha tovább növeljük az egy képbe illesztett pentominók darabszámát.

→ A 8x8-as nagy négyzet, azaz a keret, "hibapontos" kirakásával a nagycsoportos óvodások már egyedül is megbírkózhatnak, ha a kicsi négyzeteket csak a legvégén, a kimaradó "hibák" betömésére használják.



(Idősebbek, persze előre helyezték el a hibákat, pl elsőként a négy sarokba! A nagy négyzet mintegy 100.000 féle képpen rakható ki, attól is függően, hol lesznek a kis négyzetek. Ha pl. a négy hiba, négyzetet alkotva, középen van, akkor 65 féle megoldást találhatunk.)

Láncolás: 5-8 évesek társasjátéka

Ez már a "nagyobbak", "egyszer én, egyszer te..." társasjátéka.

→ A közösen használt készletből, a lépésenként kiválasztott pentominókat, egy három egységnyi magas sávban, balról jobbra építkezve, felváltva egyenként rakjuk le, arra törekedve, hogy tömör "falazatot" ("vonatot") alakítsunk ki.



→ Tétre, pontozásra, taktikázásra: ha a lépésre következő nem talál olyan elemet, mellyel kimaradó üres rész nélkül folytatható az építkezés, akkor 1 hibapontot kap és újra ellenfele következik. Am, ha ő is csak hibával tudja folytatni, akkor annyszor 2 hibapontot kap, ahány egységnyi négyzetecsket üresen hagyott.

→ Nemcsak hosszabbak, de érdekesebbek is lesznek a partik, a "jobbra épít, balra bont" szabállyal. Amikor már a falba helyezett pentominók száma eléri a 7 db-ot, akkor a játékosok megkezdik a bontást: a lépő, miután letette a fal jobb oldali részéhez az új elemet, le is vesz egyet a fal bal oldaláról. Így, a harmadik lépéspár után, mindig 6 elem van a falban és 6 elem vár beépítésre. A játék addig folytatódik, amíg valamelyik játékosnak (ő lesz a parti vesztese) az előre megegyezett mennyiségű (pl.12) hibapontja nem gyűlik össze.

Stratégiai kirakós játék (kezdőknek is, profiknak is)

A nagyon gyors partik nem csupán a legkisebbeknek, de még a profi táblajátékosoknak is ajánlhatók. A fejlesztő ismerete szerint, ez, az egyetlen olyan táblás játék, mely alig 5 lépéspárból áll csupán, még sem ismerünk rá biztosan nyerő stratégiát!

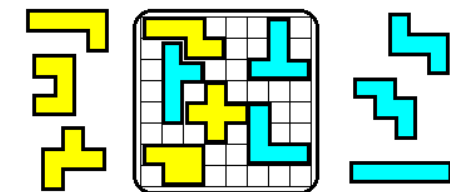
→ A készletet (abból, egymást követően, 1-1 db-ot választva) felosztja egymás között a két játékos. Egy 8x8-as táblára felváltva egyesével rakhatják le pentominóikat a versenyzők. Az nyer, aki utolsónként még tud tenni a táblára.

→ Érdekes a verseny akkor is, ha megfordul a célja: ekkor az lesz a győztes, aki "nyertem" felkiáltással jelzi, hogy már nem lehet a táblára tenni. Vigyázat! A "nyerési helyzetét" bejelentő játékos azonnal veszít, ha társa megmutatja: mégis rakhatott volna...

A táblára tett pentominók, a játék során nem mozdíthatók el helyükről, így még azelőtt, hogy elfogynának, vége is a partinak: amikor már az üresen maradt mezők mérete, vagy alakja eltér a meg-maradókétól. Az első 2-3 elem felrakásakor eldől a parti. (Az ábrán mutatott végjáték állásában, világos is és sötét is tud olyat lépni, mellyel győzhet, függetlenül attól, hogy a több, vagy a ke-vesebb megmaradóban versenyeznek.)

→ Erdemes kipróbálni úgy is a játékot, hogy nem osztják fel a játékosok egymás között a pentominókat, hanem lépésről-lépésre választanak ki egyet-egyét, melyet ellenfelüknek kell letennie a táblára... (Oda rakja, ahová kívánja, de mindig a társa által kiválasztott elemet!)

→ Játshatunk nagyobb, 9x9-es, sőt 10x10-es táblákon is. Ekkor többnyire abban is meg kell állapodni, hogy a táblára tett pentominók csak a sarkaikon (tehát oldalakkal nem) érintkezhetnek egymással.

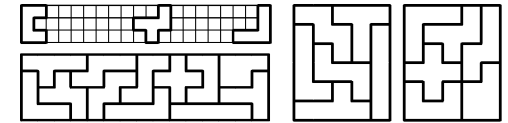


Egyszemélyes pasziánszok (csemegek profiknak)

A 12x5=60 egység-négyzetnyi terület, téglalapos elrendezésben:

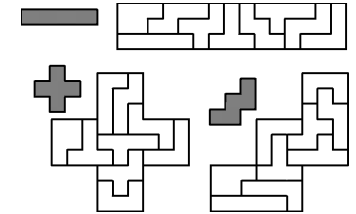
→ 3x20, → 4x15, → 5x12 és → 6x10 méretű lehet. Valamennyi ki is rakható a teljes készlet pentominóból. (Logikai algoritmus nem ismert, pasziánsz jellegű a feladat: vagy kijön, vagy nem...)

→ Elegáns, amikor az elfelezett készlet 6-6 db pentominójából kirakva 2 db 5x6-os téglalapot, azok, 10x6-osra is és 12x5-ösre is összeilleszthetők, a hosszabb, illetőleg a rövidebb oldalakkal.



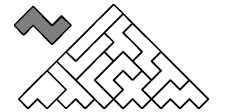
Szabálytalan formákkal próbálkozva, nem csupán kézenfekvően kínálkozó feladat, de meg is oldható

→ mindegyik pentominó háromszoros méretben történő előállítása a többiből. Mivel 3x3x5=45, 60-45=15 és 15/5=3, három pentominó mindig ki fog maradni. Am, az alakzat más módon történő lefedésekor, másik három marad ki.

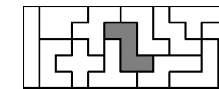


→ 9 készlet pentominóból pontosan kialakítható mindegyik pentominó háromszorosra nagyított mása, ezekből pedig az óriás pl.: a "3x20"-as téglalap, falra függesztve is tetszetős kép lehet...

→ Sikerral próbálkozhatunk a háromszög elrendezéssel is (ekkor, 1 db fog kimaradni, más elrendezésben másik darab), és persze próbálkozhatunk a magunk kitalálta különböző formák kirakásával is... Hamarosan bejuthatunk a feladványkészítők táborába... Nem lesz könnyű újabb, még sehol sem közölt feladványhoz jutni, mert sok-sok elme "agyal" ezeken immár félszáz éve. Az "amatőrök találta" kincsekből két csemege:



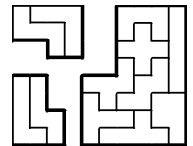
→ a "lyukas 5x13-asok"



P.J. Slate: Rakjuk ki úgy az 5x13-ast, hogy az üres rész középre kerüljön és alakja egyezzen meg egy kiválasztott pentominó alakjával!

→ a "kétféle kétszeresek"

H. Brueggemann: 2-2 db pentominóból rakjuk ki ugyanazt az alakzatot, majd marad 8 db pentominóból alakítsuk ki az előzőek kétszeresét!



A pentominókról többet, magyarul:

Vargha Balázs: Játékkoktél (Minerva, 1967)

Martin Gardner: Poliminók -ford.:Török Judit- (Természettudományi Közlöny 127. évf. 6. füzet)

Sok sikert, jószórakozást kívánunk:

COGITORG Kft. 1144 Bp. Szentmihályi u. 19. (tel./fax:220-1916)