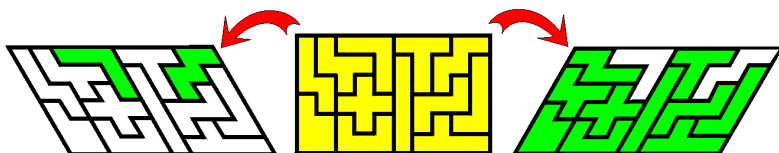


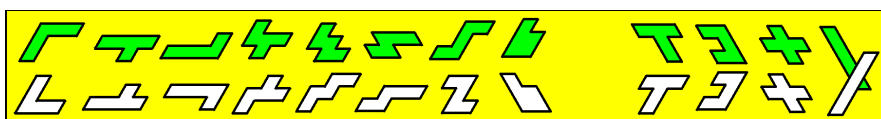
Copyright: dr. Nagy László, Cogitorg Kft. H-1144 Budapest, Szentmihályi u. 19.(8.213.)

A magyar fejlesztő jobbról is és balról is adott egy pofont a pentominóknak.



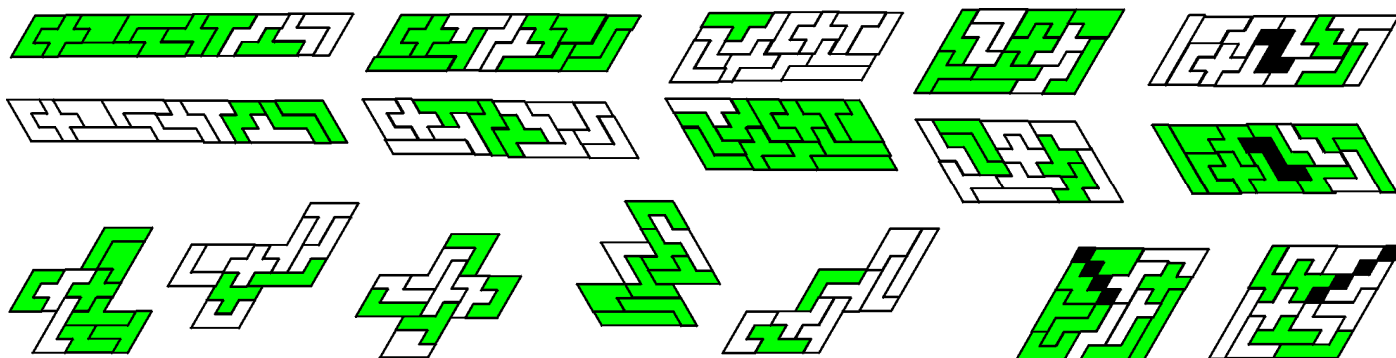
Az eredmény megdöbbentő: az eddig ismert pentominó-feladványok több mint százszorosát kínálja és az mellett, hogy megduplázza a pentominó-társasok lépéspárszámát, megoldja

azok osztozkodós problémáját is. A pentominók 12 féle eleme 20 féltre növekedett. A jobbra és a balra történő döntéssel előáll két 12 db-os készletben ugyanis csak 4 db azonos alakú idom található, a többi: egy-egy, páronként azonos formának a hegyes- és tompaszögű változata.



1. Kirakós feladványok

Kezdőknek: A tradicionális pentominó- feladványok "pofoncsapott" megfelelői egyszerűek, ha a két készletből tetszőlegesen választhatók meg a kirakásukhoz felhasznált elemek. Pl. a legismertebbek: a 3x20, a 4x15, az 5x12, a 6x10, a "lyukas" 5x13 (amikor a közepén kimaradó "lyuk", valamelyik előre meghatározott idommal azonos), a háromszorozások (bármelyik idom háromszoros méretben történő kirakása), és a 8x8-asok.

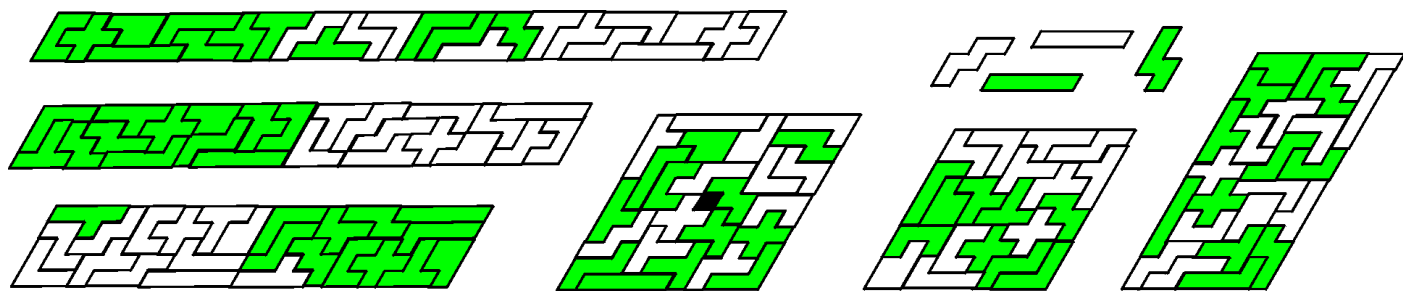


Ez utóbbiak közül, a 8x8-as paralelogramma kirakása akkor a legkönnyebb, ha a 4 db pici elem helye tetszőleges. A pici elemek helyének rögzítésével azonban fokozatosan szabályozható a feladat nehézsége. Ha mind a négy pici helyzetét előírjuk és még azt is megköjtjük, hogy csak az egyik készlet használható, akkor a gyakorlott rejtvényfejtők is több órán át rakosgathatnak.

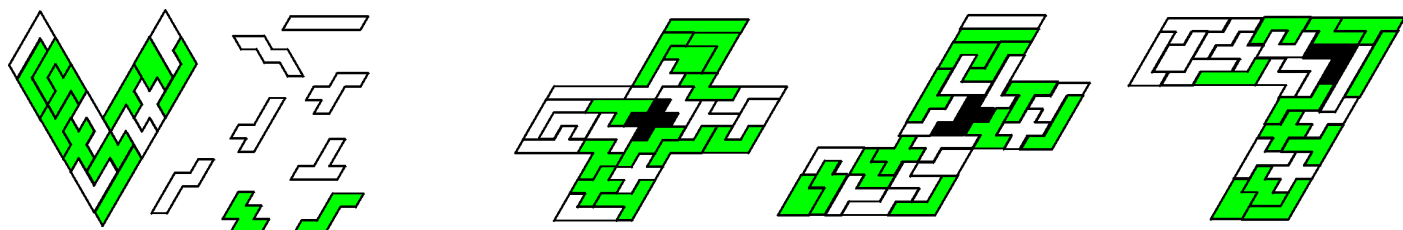
Haladóknak: A fenti, fele-készletes feladványokat, csak az egyik pofoncsapott készletet használva, egyidejűleg ketten, egymással versenyezve izgalmas megoldani. Egyik játékosé a jobbra döntött, a másiké a balra döntött készlet. Ezek teljesen egyenértékűek. (Ha egy feladvány megoldható az egyikkel, akkor a másikkal is. Ha az egyikkel nincs megoldás, akkor a másikkal sem. Ha különböző megoldások találhatók, akkor azok száma mindkét készletnél megegyezik.) Abszolút korrekt a verseny még akkor is, ha: mielőtt a kiválasztott feladat megoldásának kezdenének, készleteikből néhány (de mindig csak az egymásnak megfelelő) elemet kicserélnek. Ezzel a módszerrel: ezernyi feladat és száznál több készletkombináció közül sorsolhatók ki versenyfeladványok.

Profiknak: A mindkét készletet felhasználó kirakósok többségének megoldása már (némi szerencsével is) 3-10 órás próbálkozást igényel.

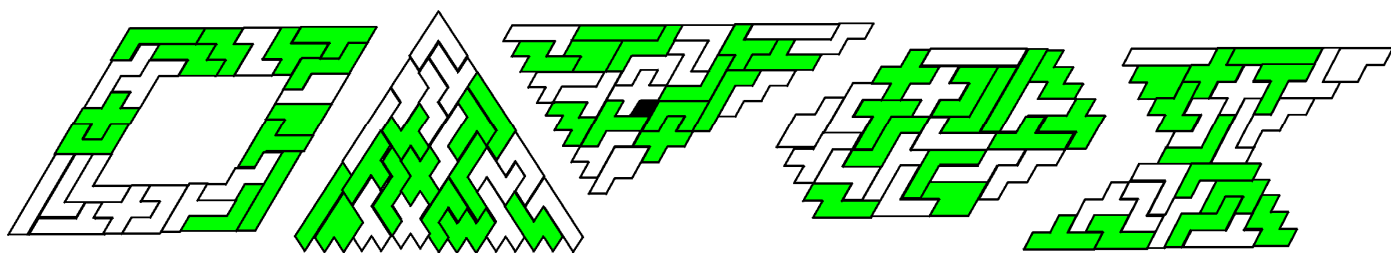
Kézenfekvők pl.: a 3x40, a 4x30, az 5x24, az 5x25 (ebben egy idomnyi terület üres), a 6x20, a 8x15, a 10x12, a 10x10 (ekkor: a négy azonos elem maradjon ki), a 11x11 (itt: a hiba más-más elhelyezkedése, új és új feladatot jelent).



Aztán ott vannak a négyszerezések (akkor a legnehezebb, ha a kimaradó 8 elem mindegyike ugyanahhoz a készlethez tartozik) az ötszörözések (ekkor, az egy idomnyi lyukas terület alakja is és elhelyezkedése is előre rögzíthető, mint ahogy ez előírható az 5x25-ös paralelogrammánál is).

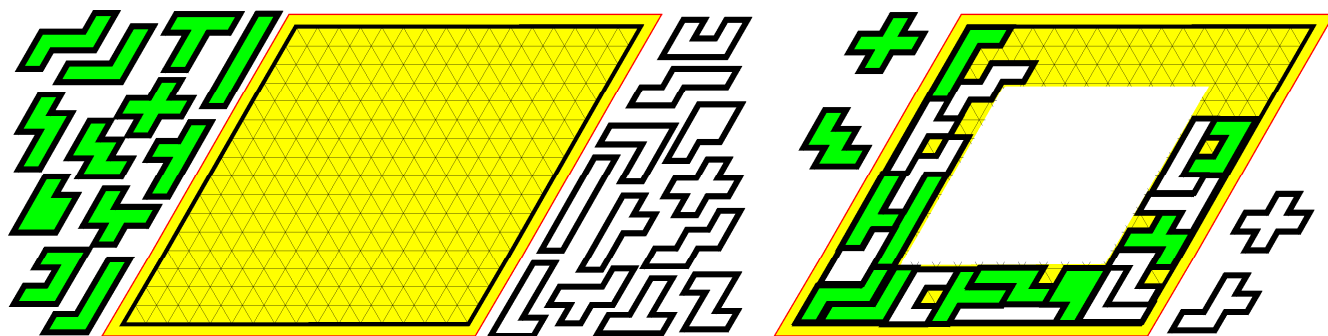


Érdekesek még a háromszög-szerű elrendezések, a három egység szélességű keret (13x13-7x7), ill. különböző figuratív formákban elhelyezkedő üres helyek előírásai is.



2. Stratégiai társasok

Induláskor a tábla üres. A játékosok egymást követően felváltva, a saját készletükből tetszőlegesen választva, egy-egy idomot raknak fel a táblára. (A teljes 16x16-os játékeret használva, a lerakott idomok csak a sarkaikkal érintkezhetnek, ha annak csak egy 12x12-es részén folyik a parti, akkor az éllel is.) Az nyer, aki utolsóként tud tenni a táblára.



Még érdekesebb a verseny akkor, ha a táblán "körben" csak egy háromegységnyi széles sávban építkeznek, mint pl. a dominó játékban. Aki nem tudja illeszkedve lerakni "bábuját" annyi hibapontot kap, ahány terület egység üresen marad...

Mindkét játék úgy a legizgalmasabb, ha a hibátlanul lerakni nem képes játékos köteles egy idomot visszavenni a tábláról. Ekkor az nyer, akinek előbb fogynak el a "bábui".