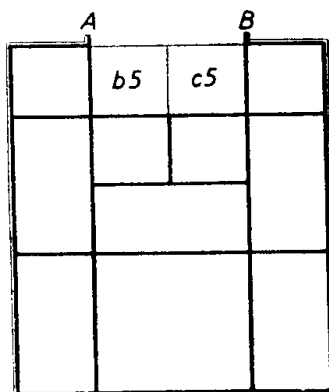


Érdekes és szórakoztató, ellenfél nélküli, türelemjátékkal ismertetjük meg olvasóinkat. A játék egy $5 \times 4 = 20$ mezős téglalap alakú táblán folyik (1. ábra), amelyen 10 derékszögű négyszög (vastag kartonlapból vagy esetleg fából, lombfűrészszel bárki elkészítheti magának; ajánlatos méret: egy mező oldala kb. 20 mm) tolható négyféle irányban: jobbra, balra, felfelé és lefelé.

A		B	
a5	b5	c5	d5
a4	b4	c4	d4
a3	b3	c3	d3
a2	b2	c2	d2
a1	b1	c1	d1

1. ábra

A 10 idom (4 kis négyzet, 5 téglalap, és 1 nagy négyzet) alaphelyzetét a 2. ábra mutatja.



2. ábra

A feladat az, hogy az idomoknak a 20 mezős téglalapon *belül* való egymás utáni ide-odatologatásával (mindig csak csúsztatva, soha nem emelve; mindig csak 2 mező üres és 18 le van fedve) a nagy négyzet a b5, c5, c4, b4 mezőkre kerüljön és így az AB nyíláson kitolható legyen.

A nehézség abban rejlik, hogy könnyen jutunk holtpontra és éppen e sok zsákutcának útvesztőjéből kell türelemmel a helyes utat megtalálni. Az egyes »húzása«-okat 2–2 szomszédos mezővel (onnan-ide) jelölhetjük. Példaként itt adunk egy zsákutcába vezető 27 húzásból álló húzássorozatot: 1. a5 – b5, 2. a4 – a5, 3. b3 – a3, 4. d5 – c5, 5. d4 – d5, 6. c4 – c3, 7. c3 – d3, 8. c5 – c4, 9. c4 – c3 (ez utóbbi két húzást esetleg egy »kettős« húzássá lehet összevonni: c5 – c3), 10. d5 – c5, 11. d3 – d4, 12. c3 – d3, 13. d4 – d5, 14. d3 – d4, 15. b3 – c3, 16. c3 – d3, 17. b4 – b3, 18. b3 – a3, 19. b5 – b4, 20. b4 – b3, 21. c5 – b5, 22. d4 – c4, 23. c4 – c5, 24. c3 – c4, 25. b3 – c3, 26. c3 – d3, 27. b2 – b3? (Az utolsó húzás helyett nyilván másként kell folytatni!)

Akinek van türelme, a nyári vakációban megpróbálhatja megoldani a feladatot. Természetesen igen sokféle különböző megfejtés lehetséges. Helyes megfejtést (külön lapon – határidő: augusztus 28.) beküldők neveit a novemberi számban közöljük, a beküldött *legrövidebb* megfejtéssel együtt. *Utóbbinak beküldője könyvjutalomban részesül.*