

# Die Quadratur des Rechteckes

Ferdinand de Cassan

Der Strom kommt aus der Steckdose, von allein? Nein, irgendwann muß mal ein Erfinder Heureka gesagt haben. Und das ist auch bei Spielen so.

Jedes Spiel basiert auf einem oder mehreren Spieleprinzipien, die miteinander verbunden werden. Es kommt ganz selten vor, dass wieder etwas Neues eingeführt wird. Daher gilt es bei Spielen auch nicht als Plagiat, wenn ein Autor Spielprinzipien aus anderen Spielen neu kombiniert. Es gilt aber, dass die neue Kombination ein anderes Spielerlebnis mit sich bringt.

Es gibt nur ganz wenige Spiele, die nur auf einem Prinzip beruhen, den-

einfachste Prinzip mit allen seinen später erfunden vielen Varianten, wurde zuerst in einem neuen Spiel das erste Mal verwendet. Und da gibt es bei den Pentominos etwas zu erzählen.

## Der erste Schritt

Einer der Großen unter den Spieleerfindern, der in Venedig verstorbene Autor Alex Randolph, hat mehr als 100 Spiele publiziert. Irgendwann

des Brettes. So hat er die 12 Steine entwickelt, die heute überall als Pentominos bekannt sind. Auf Basis dieser Steine sind viele Spiele erschienen. Zuletzt wurde im Spiel UBONGO dieses Prinzip neu aufgelegt.

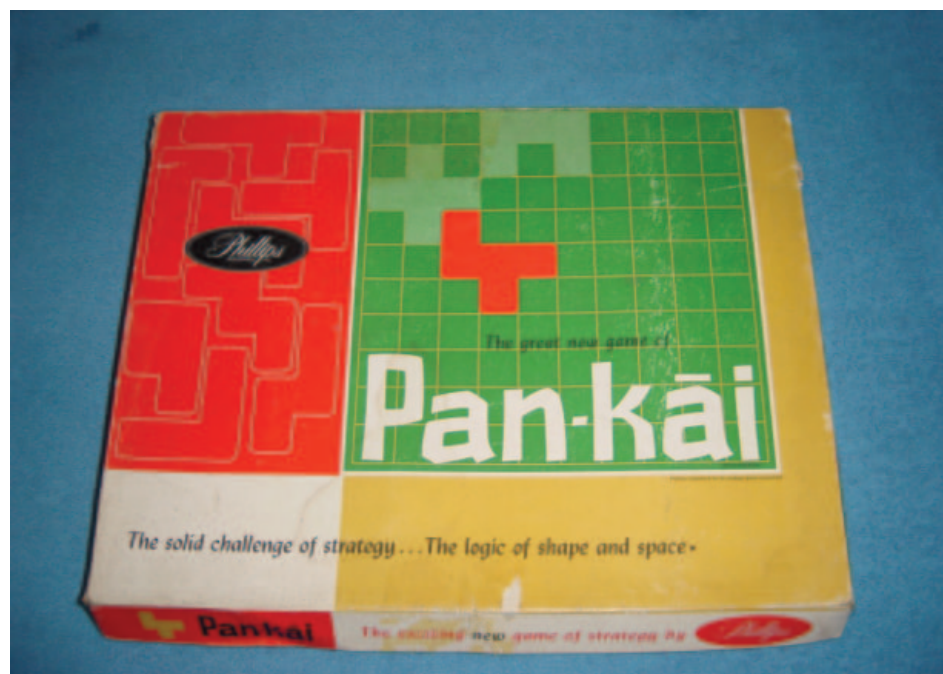
Doch bei Pan-Kai ging es nicht einfach um die perfekte Füllung eines Rechteckes mit den 12 Teilen, sondern um Platzgewinn. Hat doch Alex Randolph in Japan gelebt und das Prinzip des Spieles GO hier mit dem Schachbrett verbunden. So hat jeder Spieler einen Satz Spielsteine und legt abwechselnd einen Stein aufs Brett. Wer nicht mehr legen kann, weil keiner seiner Steine mehr aufs Brett paßt, hat verloren.

So wurden durch sein Erstlingswerk, das 1961 auf den Markt kommt, die Pentominos einer großen Öffentlichkeit präsentiert.

## Spiel und Mathematik?

Ganz erstaunlich ist aber, dass seit zumindest 1907 über die Teilung des Schachbrettes publiziert wurde und im Fairy Chess Review viele Varianten abgedruckt wurden. Solomon W. Golomb, ein junger Mathematikstudent erfand für diese Teile im Jahr 1953 den Namen Polyminoes und lies sich diesen Namen schützen.

Im Jahr 1965 berichtet dann Martin Gardner in seiner Kolumne im Scientific American über die Entwicklung der Pentominos durch Golomb als mathematisches Rätsel. Erst im Jahr 1973 erschien dann bei dem amerikanischen Verlag Hallmark das Spiel PENTOMINO. Prof. Golomb arbeitet



ken wir zum Beispiel an Das ver-rückte Labyrinth. Oder war es das abstrakte Spiel Abalone, das das Schieben ins Spiel brachte? Eigentlich für uns Spieler ganz uninteressant, doch für die Persönlichkeit eines Autors ganz wichtig. Und hier können sich Abgründe auftun. Wie gerade angemerkt, das noch so

einmal hat auch er mit seinem ersten Spiel angefangen. Und das war das in den USA bei Phillips Publishers im Jahr 1961 erschienene Spiel PAN-KAI. Da ging es ganz einfach um Pentominos.

Als Schachspieler haben ihn die Problemstellungen auf dem Schachbrett sehr fasziniert, besonders die Teilung

seit 1963 an der Universität von Southern California und wurde 1991 zum Professor berufen.

Ist nun Prof. Golomb wirklich der Erfinder der Pentominos oder ist dies Alex Randolph? An einen Abend, gleich im Studio neben der Ponte del Diavolo in Venedig erfuhr ich dann eine Seite der Geschichte, aus der Sicht von Alex.

## Konkurrenz

In den Fünfzigerjahren wurden die Probleme mit Pentonimos in den USA in Freundeskreisen immer wieder neu variiert und jeder versuchte den anderen zu übertreffen. Alex war ein Praktiker, für ihn war Form und Gestalt wichtiger als Mathematik (das sieht man in allen seinen Spielen mit den wunderbar gestalteten Spielsteinen!), daher versuchte er aus dem Rätsel ein Spiel zu entwickeln. Das gelang ihm dadurch, dass er die Idee des Spieles Go – dort werden Steine gesetzt und der Gegner eingekreist – mit Pentominos umzusetzen. Das ist ihm wunderbar gelungen und der Verlag brachte sein erstes Spiel auf den Markt.

## Treffen

Das hat natürlich den Mathematikstudent Golomb gestört, der bisher nur die mathematische Seite der Pentominos betrachtet hatte. Es ist dann zu Treffen zwischen Randolph und Golomb gekommen, die aber keine Lösung brachten, denn Prof. Golomb wollte alleine Erdenker der Pentominos sein. Und wie ich Alex einschätze, war ihm das gar nicht wichtig, denn er wollte mit Spielen den Menschen und vor allem Kinder eine Freude bereiten.

Wenn wir nur an „Tempo kleine Schnecke“ als früheres Werk und „Rüsselbande“ als sein letztes Werk



denken, die Gestaltung der Spielfiguren war ihm genauso wichtig wie der Spielspaß.

Inzwischen ist das Pentomino-Prinzip

Standard beim Entwickeln neuer Spiele, keiner macht sich mehr Gedanken, woher diese bekannten Steine überhaupt herkommen.

Jedesmal, wenn ich solche Steine sehe, muß ich an ihn denken, muß an jenen Moment denken, als Alex im Spielemuseum stand und die PAN-KAI-Schachtel in die Hand nahm. Spontan schrieb er die Widmung hinein „Es ist schön, einen verlorenen Sohn wiedergefunden zu haben!“ Es scheint sich

damals ein Drama abgespielt zu haben, wie ist es sonst erklärbar, daß es nur mehr einige wenige Exemplar weltweit gibt!