



www.knobelspiel.de

Art.-Nr. P6233

Würfel ohne Grenzen

Die Idee der luxemburgischen Computerfachleute Marcell Gillen und Georges Philippe war es, ein Holzpuzzle mit den Möglichkeiten eines Computers zu kombinieren. Gemeinsam mit Philos ist ihnen dies mit dem „Würfel ohne Grenzen“ gelungen.

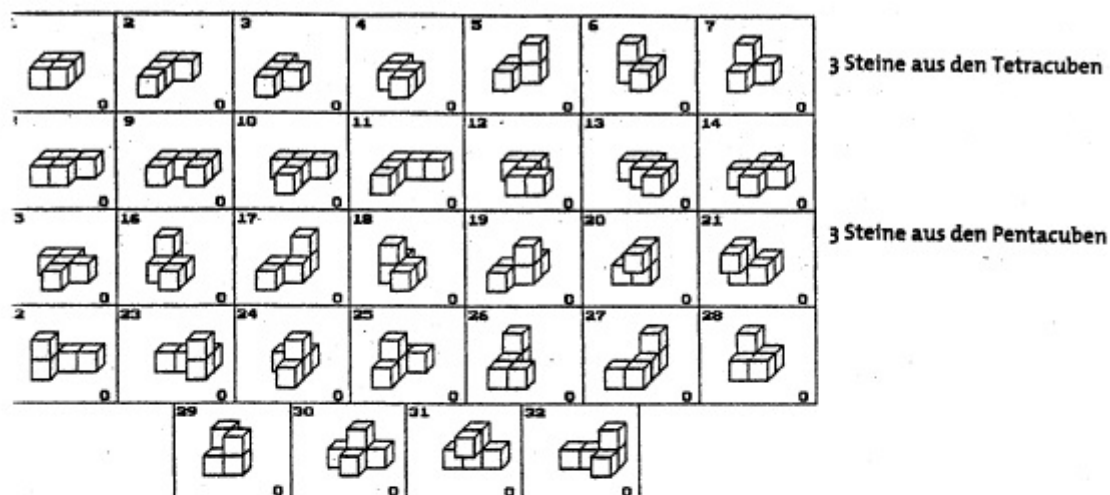
Der „Würfel ohne Grenzen“ besteht aus 32 verschieden gestalteten, sich über zwei und drei Ebenen erstreckenden Bausteinen. Sieben von ihnen sind aus 4 Einheiten (Tetracuben) aufgebaut. Hinzu kommt die Diskette mit dem Lösungsprogramm von Marcel Gillen.

Der Spieler wählt je drei Spielsteine aus den Tetracube-Steinen und den Pentacube-Steinen aus. Jetzt können mehrere Spielwege beschritten werden:

- A) Der Spieler versucht mit seinen ausgewählten Spielsteinen einen 3 x 3 x 3 großen Würfel zu bauen. Je mehr Lösungen es gibt, aus diesen 6 Bausteinen verschiedenen Würfel zu bauen, desto eher wird dem Spieler ein Würfel gelingen.
- B) Der Spieler klickt die Nummern seiner Spielsteine (s.u.) im Computerprogramm an. Nach der Bestätigung durch die „Quick-Taste“ rechnet der Computer ihm die Anzahl der verschiedenen Lösungsmöglichkeiten für einen Würfel aus. Mit der „Clear-Taste“ löscht er die Markierung der Spielsteine wieder.
- C) Der Spieler fragt den Computer nach der Lösung. Das Programm zeigt schrittweise den Zusammenbau des Würfels. Ausserdem zeigt es farbig differenziert die Lage der Spielsteine in den einzelnen Schichten und im fertigen, dreidimensionalen Würfel an.

Mit diesen 32 Bausteinen können 6 460 verschiedene Würfel gebaut werden bei denen es nur einen Lösung gibt. Insgesamt können weit über 40 000 verschiedene Würfel gepusselt werden.

Die 32 Spielsteine des Spieles „WÜRFEL OHNE GRENZEN“



Packplan

Unterste Lage

2	2	4	4	7
8	2	6	4	4
8	2	6	6	22
17	13	22	22	22
10	13	15	15	16
10	10	10	15	15
10	19	19	15	24
18	23	19	19	31
18	18	21	31	31
25	18	21	21	31
25	25	25	30	26
28	28	26	26	26

mittlere Lage

3	3	3	7	7
8	3	11	6	7
8	13	11	6	22
17	13	11	11	11
17	17	12	12	16
23	17	12	16	16
23	12	12	16	24
23	23	19	24	24
18	21	21	31	24
27	20	20	29	29
28	25	30	30	30
28	28	26	30	32

oberste Lage

1	1	5	9	9
1	1	5	5	9
8	13		9	9
20	20		29	29
27	20	14	29	32
27	14	14	14	32
27	27	14	32	32