



# R H O M B A

Das Geheimnis der Raute  
und andere Rätsel  
Spielanleitung





## **R H O M B A**

### **Wie wird RHOMBA gespielt?**

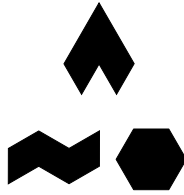
Nimm die 12 Holzteile aus der Schachtel heraus, und lege sie anschließend wieder hinein, bis der Boden erneut vollständig bedeckt ist. Was sich so einfach anhört, kann eine ganze Weile dauern...

Wenn Du mit deiner Geduld am Ende bist, bevor alle Teile wieder in der Schachtel liegen, kannst Du unter der Einlage im Boden nachsehen. Hier versteckt sich die Lösung des Problems.

**Eine** Lösung – es gibt 156 verschiedene Möglichkeiten, aus den 12 Holzteilen einen geschlossenen Rhombus zu legen. Dennoch wirst Du froh sein, wenn Du die erste gefunden hast!

### **Die Raute ist der Anfang...**

Es gibt noch viele andere Legeaufgaben für die RHOMBA-Steine, einige davon findest Du hier in der Schachtel. Die geometrischen Figuren sind schon seit einigen Jahren bekannt, die Bild-Motive werden hier zum ersten Mal veröffentlicht. Manche Legeaufgaben sind einfacher als die Raute, denn es wird nur ein



Teil der Steine für sie benötigt. Andere sind etwas anspruchsvoller und manche ziemlich schwierig.

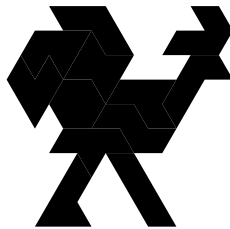
Auf jeden Fall wirst Du sehen, dass sich die zwölf Steine zu den erstaunlichsten Formen zusammensetzen lassen.

### **Rhomb-Art**

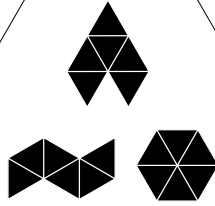
Eine Herausforderung ist es, mit den RHOMBA-Steinen eigene Motive zu legen. Bei dieser kreativen Beschäftigung wird der Geist schön gedehnt, und die Zeit vergeht wie im Flug. Es ist immer eine Freude, ein gelungenes Motiv zu entdecken, und dann Freunde mit der neuen Solitäraufgabe herauszufordern.

Wer ein schönes Motiv findet, und die Aufgabe anderen Puzzlespielern zugänglich machen möchte, kann uns ein Bild davon, zusammen mit dem Lösungsweg, zuschicken. Wir veröffentlichen sein Werk dann mit dem Namen des Entdeckers auf unserer Internetseite.

**Viel Spaß mit RHOMBA!**



Bildmotive: Steffen Mühlhäuser  
© Steffen-Spiele 2007



## Hintergrund und Geschichte

Die zwölf Puzzleteile, aus denen dieses Spiel besteht, sind ein kleines mathematisches Wunderwerk und ein schönes Beispiel für die Eleganz der Zahlen.

Wenn man es genau betrachtet, setzt sich jedes Teil aus sechs gleich großen, gleichseitigen Dreiecken zusammen.

Es gibt exakt zwölf verschiedene Möglichkeiten, wie sechs solcher Dreiecke miteinander verbunden werden können, und, wie schon erwähnt, viele verschiedene Wege, aus den zwölf Teilen eine Raute zu bilden.

Willem de Poel, Professor für Informatik an der Universität Delft und Sammler von Puzzles und Denkspielen, entdeckte während seiner Studienzeit in Cambridge die zwölf Kombinationen aus sechs gleichseitigen Dreiecken und die Möglichkeit, mit ihnen „Überfiguren“ wie den Rhombus zu bilden. Seine Entdeckung wurde 1950 in einer mathematischen Fachzeitschrift veröffentlicht.

In Deutschland stellte Prof. Heinz Haber die zwölf „Hexiamonds“ (Hexagon = Sechseck) in den sechziger Jahren in der Fernsehsendung „Mathematische Spielereien“ und in seiner Zeitschrift „Bild der Wissenschaft“ vor. Er gab den einzelnen Steinen Eigennamen, wie Kirche, Schlange oder Pfeffermühle und veröffentlichte das Ganze als Puzzlespiel unter dem Titel „Verhext“ mit vielen abstrakten Legeaufgaben.

Was damals etwas unter den Tisch fiel, war die Fantasie. Professor Haber mahnte die Puzzlespieler im Begleitheft sogar in lehrerhaftem Ton: „...wir wollen ja nicht frei gestalten wie Picasso!“ Man möchte fragen: Warum eigentlich nicht?

Dass sich mit den Puzzelteilen äußerst lebendige Bildmotive in der Art der Tangram-Figuren legen lassen, habe ich in den letzten Wochen mit wachsender Begeisterung an meinem Küchentisch entdeckt. Ich freue mich, euch hiermit neue Legeaufgaben für dieses außergewöhnliche Puzzle vorstellen zu können.

Danken möchte ich Willem de Poel für die freundliche Erlaubnis, seine Entdeckung verwenden zu dürfen.

Steffen Mühlhäuser  
Krastel im Februar 2007

### **Steffen • Spiele**

Zum Spielplatz 2  
56288 Krastel  
post@steffen-  
spiele.de