

De dief en de drie detectives

Middenin de Tweede Wereldoorlog bracht prof dr Fred Schuh zijn boek *Wonderlijke Problemen – Leerzaam tijdverdrijf door puzzel en spel* uit. Als hoogleraar wiskunde aan de voormalige TH Delft had hij reeds vele leerboeken het licht doen zien, maar nu werd voor het eerst een puzzelboek in het Nederlands uitgegeven met mathematisch onderbouwde puzzels en spelen. Helaas is het boek zeldzaam, hoewel er een Engelse versie door Dover is uitgebracht.

Een van de leukste in het boek beschreven spelen staat op deze bladzijde afgebeeld. Het is gebaseerd op een oud Frans bordspel, maar Schuh heeft het verder uitgewerkt.

De spelregels

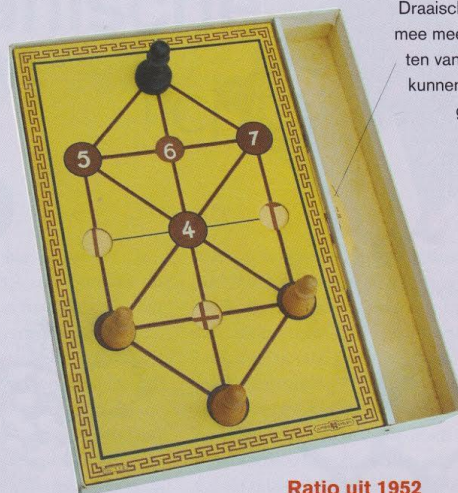
Het spel, dat we *Pak de dief!* zullen noemen, wordt gespeeld tussen twee personen op een bord met acht genummerde velden. De ene speler heeft de leiding over drie stenen, die we de detectives noemen, de andere speler over één steen, de dief. De detectives nemen plaats op de velden 1, 2 en 3. Nu gaat de dief naar keuze op een van de velden 5, 6, 7, 8 staan. Na deze eerste zet van de dief zijn de detectives aan zet. Deze zet bestaat in het verschuiven van één detective naar een aangrenzend vrij veld, dat wil zeggen een veld dat daarmede door één lijn is verbonden. Het snijpunt der lijnen 1-4 en 2-3 is geen veld, zodat op dit snijpunt niet mag worden plaatsgenomen. Een detective mag bijvoorbeeld schuiven van 1 naar 4 (aangegeven door 1-4), maar niet

van 1 naar 6, daar dan het veld 4 gepasseerd wordt. Een detective mag niet achteruit en niet schuin achteruit schuiven, een bepaling die natuurlijk eerst bij een der volgende zetten van de detectives tot haar recht komt; een detective mag dus bijvoorbeeld niet van 4 naar 1 of van 5 naar 4 schuiven. Wel mag een detective overdwars schuiven, dus bijvoorbeeld van 2 naar 3 of van 6 naar 5 en terug.

Na de eerste zet van de detectives (die kan zijn 1-4, 2-4, 2-5, 3-4 of 3-7, tenminste als het veld niet door de dief is ingenomen) is de dief aan de beurt. Deze schuift volgens dezelfde regels naar een aangrenzend veld, met dit verschil, dat de dief ook achteruit mag schuiven, dus bijvoorbeeld van 4 naar ieder der velden 1, 2, 3, 5, 6, 7 (als daar geen detective staat). Daarna is de zet weer aan de detectives, enzovoort.

Herhaling van zetten

De detectives hebben gewonnen als ze de dief gepakt hebben, dat wil zeggen als ze hem op veld 8 hebben ingesloten; de detectives staan dan op de velden 5, 6 en 7. Lukt hun dit insluiten niet, dan hebben ze verloren. Daarvoor is niet nodig dat de dief doorbreekt. Ontstaat een stelling waarbij zowel de dief als een detective voortdurend heen en weer schuiven (een herhaling van zetten), dan heeft de dief gewonnen. Het kenmerk voor herhaling van zetten is, dat driemaal dezelfde stand ontstaat.



Draaischijf waarmee meer varianten van het spel kunnen worden gemaakt.

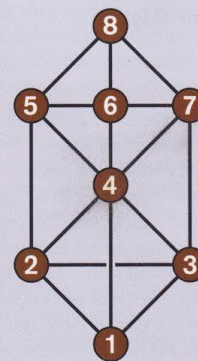
Ratio uit 1952

Onder de naam *Ratio* bracht de firma Jumbo (Hausemann & Hötte) in 1952 het spel van Schuh uit in een vorm die extra varianten kent. Ook het oorspronkelijke spel kan men met het bord en de stukken van *Ratio* spelen.

Weet de dief door de lijn der detectives te breken, dan heeft hij dubbel gewonnen.

Voor de detectives bestaat dus de moeilijkheid in het geheel niet daarin, dat ze de dief het doorbreken moeten beletten, maar dat ze ervoor moeten zorgen, dat het beletten van het doorbreken niet tot herhaling van zetten voert. Het nadeel van een foutzet van de detectives, die de dief gelegenheid tot doorbreken geeft, bemerken ze onmiddellijk aan het antwoord van de dief en zulk een foutzet zullen ze niet licht een tweede maal maken.

Het voorgaande doet zien, dat het detectivespel in hoge mate het karakter van een tempospel heeft. Daarbij moet men zorgen in bepaalde stellingen niet aan zet te zijn; zulke stellingen moet men dus zien te maken, terwijl men natuurlijk moet zien te verhinderen dat de tegenpartij zulk een stelling maakt.



Het vinden van een *Ratio*-spel zal niet eenvoudig zijn. Met drie zwarte pionnen en één witte koningin van een schaakset en een tekening van de bordjes op een vel papier is een goed hanteerbaar spel te maken.

Fred Horn