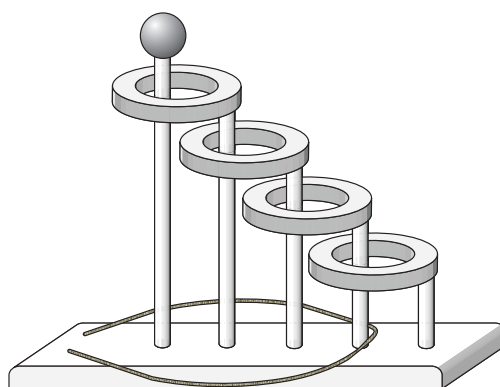


4.1.5. Jákob lajtorjái

Az egyik legismertebb, legelterjedtebb ördöglakat a Jákob lajtorjája nevű. Magyarországon is gyakran feltűnik kézműves vásárokon, fajtákokat áruló boltokban. Pontos eredetét nem ismerjük, valószínűleg a Meleda nevű játék módosításával nyerte feltalálóját. A játék elkészítése kissé munkaigényesebb, mint az eddig bemutatott ördöglakatoké, bár ha valakinek rendelkezésére áll pár karika, a többi alkotóelem elkészítése nem bonyolult.

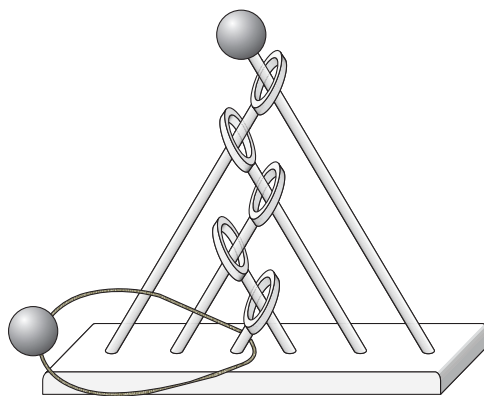


4.1.5.1. ábra – Jákob lajtorjája

A cél a kötélt kiszabadítani, vagyis elérni azt, hogy a karikákat tartó pálcák egyikét se vegye körbe. A kötélt két vége rögzítve van a talapzat bal oldalában, vagy egy nagyobb golyóban, akkorában, ami nem fér át a karikákon. A kötelet jó hosszúra kell hagyni, a hurok legalább háromszor akkora legyen, mint a két legszélső pálcák távolsága, de az sem baj, ha még ennél is hosszabb. (A fenti és e fejezet többi rajza is ebből a szempontból nem méretarányos, a megoldáshoz nem elegendő az ábrából kivehető hosszúság!)

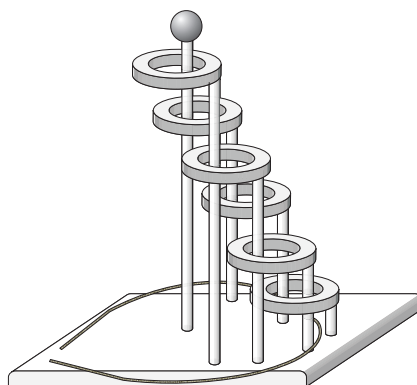
A Jákob lajtorjája azon ördöglakatok közé tartozik, amelyekben a megoldáshoz szükséges lépésszám tetszőlegesen növelhető, ehhez csak a karikák számát kell növelni. Ha csak egy karikából állna, egyszer kellene a kötelet átfűzni a karikán. 2 karika esetén már 3 átfűzésre, 3 karika esetén 7-re van szükség. Belátható, hogy n karika esetén $2^n - 1$ -szer kell bújtatni a kötelet. Ez 7 karika esetén már 100-nál, 10 karika esetén 1000-nél is több átfűzést jelent. A megoldás során mindig fokozottan összpontosítani kell a következő lépésre, mert még a gyakorlott játékosokkal is megesik, hogy visszafelé indulnak el, és a kötelet leszedés helyett újra visszarakják valamelyik pálcára. Szintén gyakori hiba, hogy megcsavarodik a kötélt, ezzel lehetetlenné téve a folytatást.

Ennek a játéknak is léteznek módosított változatai. Ha felváltva minden második karikán halad át a pálcá, kicsit nehezebb ördöglakatot kapunk. Bár a lépések száma lényegesen nem változik, sorrendjük nehezebben áttekinthető, könnyebb összezavarodni a megoldás során. Ennek a változatnak ötletes megoldása, amikor a pálcák nem merőlegesek a talapzatra, hanem háromszögeket alkotnak.



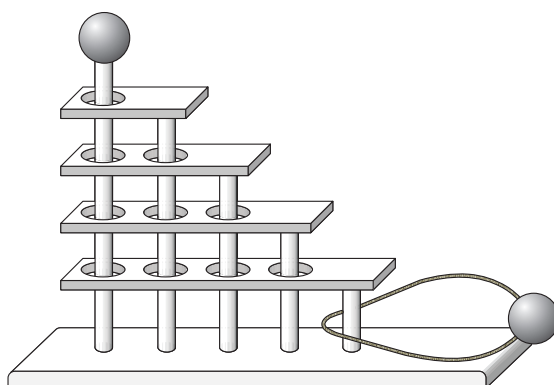
4.1.5.2. ábra – Háromszöges lajtorja

Másik érdekes módosítás, amikor a pálcák beerősítése egy körvonalon helyezkedik el. Az első karikán két pálca halad át, majd egy ideig távolodik a két pálcásor, azután a kör átellenes végén újra találkoznak, a kört a golyós pálca zárja, amely két karikán megy át.



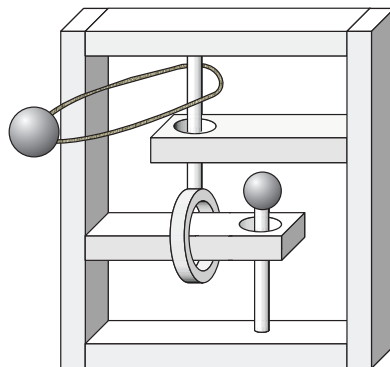
4.1.5.3. ábra – Pálcák körben

A karikákat helyettesíthetjük lapokba fúrt lyukakkal is. Így lényegesen máshogy kinéző játékot kapunk, viszont megoldásának logikája ugyanaz marad.



4.1.5.4. ábra – Lajtorja lyukas lapokból

Érdekes kombinációja az eddigi játékoknak az Egérfogó nevű. Ebben a lyukas lapok és a karikák egy keretbe vannak foglalva, bonyolult, nem könnyen áttekinthető formában.



4.1.5.5. ábra – Egérfogó

Bár az Egérfogó sokkal kevesebb lépést igénylő játék, mint a fejezetben szereplő társai, mégis jó példa több ötlet ötvözésére. Az Olvasót is biztatom további formák kitalálására, akár az eddig megismertek kombinációjaként, akár teljesen új ötletek alapján! Nem kell félni a kategóriák keveredésétől sem, nem kőbe vésett határok választják el őket, hiszen például az Egérfogó befért volna a 4.1.2. fejezetben bemutatott játékok közé is.