

# Inhaltsverzeichnis.

	Seite
Einleitung . . . . .	7
Kapitel I. Wettspringen . . . . .	11
Kapitel II. Das Hoß Puzzle oder Fünfehnerpiel . . . . .	13
§ 1. Geschichte und Beschreibung des Spiels . . . . .	13
§ 2. Lösung der Aufgabe . . . . .	15
§ 3. Die mathematische Theorie des Spiels . . . . .	18
Kapitel III. Solitär- oder Einsiedlerspiel . . . . .	25
§ 1. Spielregel. Notation . . . . .	25
§ 2. Aufgaben bei teilweise besetztem Brett . . . . .	27
§ 3. Vollbesetztes Brett . . . . .	29
§ 4. Theorie des Spiels . . . . .	31
Kapitel IV. Dyadische Spiele . . . . .	35
§ 1. Die Reihe der Potenzen der Zahl 2 . . . . .	35
§ 2. Eine besondere Anwendung der Reihe der Potenzen von 2 . . . . .	37
§ 3. Erraten gedachter Zahlen und Gegenstände . . . . .	40
§ 4. Der Lucas'sche Turm . . . . .	43
Kapitel V. Das Zankfeigen . . . . .	46
Kapitel VI. Nim . . . . .	50
§ 1. Beschreibung des Spiels und Skizzierung seiner Theorie . . . . .	50
§ 2. Begründung der Theorie des Spiels . . . . .	53
§ 3. Das praktische Spiel . . . . .	60
Kapitel VII. Der Kösselsprung . . . . .	62
§ 1. Definition. Geschichte. Vorbemerkungen . . . . .	62
§ 2. Beispiele von Kösselsprüngen . . . . .	64
§ 3. Einige Methoden zur Bildung von Kösselsprüngen . . . . .	65
§ 4. Magische Kösselsprünge . . . . .	72
Kapitel VIII. Magische Quadrate . . . . .	73
§ 1. Einleitung . . . . .	73
§ 2. Das neunzellige magische Quadrat . . . . .	75
§ 3. Allgemeine Methode für Bildung ungeradzelliger magischer Quadrate . . . . .	77
§ 4. Geradzellige Quadrate . . . . .	82
§ 5. Magische Quadrate auf Amuletten . . . . .	86
Kapitel IX. Mathematische Trugschlüsse . . . . .	94
Beantwortung der Fragen . . . . .	107