

## Inhalt

Einführung . . . . .	9
Sprouts und Brussels Sprouts . . . . .	11
Münzspiele . . . . .	19
Aleph-Null und Aleph-Eins . . . . .	34
Hyperkubus . . . . .	48
Magische Sterne und Polyhedrone . . . . .	63
Die Rechenkünstler . . . . .	74
Tricks der Schnellrechner . . . . .	85
Die Kunst des M. C. Escher . . . . .	97
Der Würfel mit der roten Fläche und andere Aufgaben . . . . .	111
Das Mischen von Spielkarten . . . . .	128
Mrs. Perkins Steppdecke und andere Verpackungsaufgaben . . . . .	145
Biorhythmus. Die Numerologie des Dr. Fließ . . . . .	156
Zufallszahlen . . . . .	166
Die schwimmende Sanduhr und andere physikalische Denkaufgaben . . . . .	178
Pascals Dreieck . . . . .	199
Jam, Hot und andere Spiele . . . . .	213
Cooks und Quibble-Cooks oder »Viele Köche verderben den Brei« . . . . .	231
Piet Heins Superellipse . . . . .	245
Die Dreiteilung des Winkels . . . . .	259