

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	V
Die Zaubermatrix	1
Acht Probleme	6
Paradoxien der Wahrscheinlichkeit	13
Das Ikosaeder-Spiel und der Turm von Hanoi	19
Ungewöhnliche topologische Modelle	25
Das Spiel Hex	33
Sam Loyd: Amerikas größter Rätselerfinder	40
Neun Probleme	49
Nim und Tac Tix	61
Henry Ernest Dudeney: Englands größter Rätselerfinder ...	70
Digitale Reste	78
Neunerreste	78
Der Soma-Würfel	94
Unterhaltsame Topologie	105
Der Affe und die Kokosnüsse	113
Irrgärten	119
Unterhaltsame Logik	125
Neun weitere Probleme	133
Wahrscheinlichkeit und Mehrdeutigkeit	142
Literaturverzeichnis	152