

**Das Protokoll der
Audienzen
In verzauberte Räume...**



Schmoll/775

Thiele, Rüdiger:

Teufelsspiele : 5 höll. Audienzen um Geist,
Gewinn u. Glück / Rüdiger Thiele ; Konrad
Haase. Teufelsspiele fotografierte Werner
Reinhold, d. Spielpläne verdanken Sie Heinz
Kutschkes Zeichenstift, Helmut Tracksdorf
gestaltete d. Audienzen. – 1. Aufl. – Leipzig ;
Jena ; Berlin : Urania-Verlag, 1988. – 200 S.
: zahlr. Ill. (z. T. farb.)
NE: Haase, Konrad: ISBN 3-332-00116-7

ISBN 3-332-00116-7

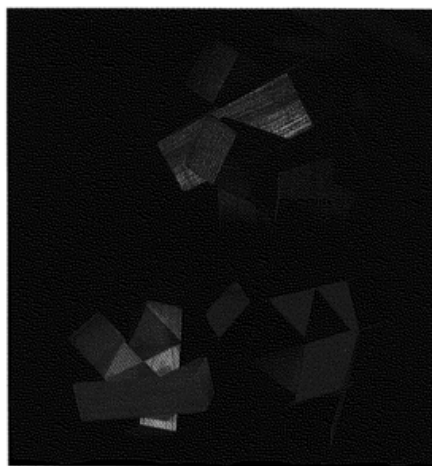
1. Auflage 1988
Alle Rechte vorbehalten
© Urania-Verlag Leipzig/Jena/Berlin,
Verlag für populärwissenschaftliche
Literatur, 1988
VLN 212-475/18/88 · LSV 1009
Lektor: Manfred Quaas
Fotos: Werner Reinhold
Zeichnungen: Heinz Kutschke
Buchgestaltung: Helmut Tracksdorf
Printed in the German Democratic Republic
Gesamtherstellung: Grafische Werke Zwickau
Best.-Nr.: 6541419
04200

Puzzles

6	Der Teil und das Ganze	21
9	Alte Bekannte im neuen Gewande	22
	Chinesische Holzknoten	22
	<i>Tips für den Bau von Holzknoten</i>	23
	Einige Aufgaben	23
	Vom Knoten zum Kristall	25
	Mehrteilige Knoten	25
	Japanischer Kristall	26
	Schwierigkeiten mit Nichts	28
	Käfige für Kreuze und Kugeln	30
	Verriegelte Käfige	30
	Der verschlossene Käfig	32
	Käfige für Fortgeschrittene	33
	<i>Berrocals Beitrag</i>	34
	<i>Zusammensetz-Puzzle</i>	34
	Spiel mit Stern-Puzzles	35
	Ein persönliches Puzzle	37
	<i>Kirschpflück-Puzzle</i>	37
	Das Pustebumen-Puzzle	38
	Der zerlegbare Würfel	40
	Die Haselgrove-Kiste	43
	Ringlein, du mußt wandern	45
	Biblische Besinnung	45
	Beringte Puzzles	46
	<i>Wendel-Puzzle</i>	47
	Ein Verwirrspiel für Fortgeschrittene	47
	Der Violinschlüssel	48
	Schnurspiel	49
	<i>Party-Puzzle</i>	50
	<i>Tips für den Bau von Draht-Puzzles</i>	52
	<i>Farbdreiecke von Ellis</i>	52
	Die Lösungen	54

Mah-Jongg

21	Das Spiel mit der Chinesischen Mauer	61
	Die gemischten Hände:	
22	Pflicht im Reich der 144 Steine	62
23	Hundert Kriege – hundert Siege	62
23	Die bunten Steine des Mah-Jongg	63
25	Das Geheimnis	
25	der Mah-Jongg-Hand	64
26	Spielleiter und Windplätze	65
28	Die chinesische Mauer	67
30	Kaufen – Nachdenken – Ablegen	69
30	Spiele – Figuren – Chancen	71
32	Ein Testspiel	72
33	Kreuz, Herz und Karo	72
34	Das Spielende	74
34	Punkte für Ihr Spiel	74
35	Das Spiel mit Limits	76
37	Strafkatalog	77
37	<i>Der Drachenkönig</i>	80
38	Die Spezial-Hände:	
40	Kür des Mah-Jongg	82
40	Die Farbenspiele	82
43	Farben-Limit-Spiele	84
43	Farben-Glücksspiele	85
45	Trumpfspiele	85
45	Spiele der Paare	87
46	Spiele mit der Mini-Chance	88
47	Tips für Ihren Sieg	88
47	Die Lösungen	91



Tangram		Roulette		Kugeln und Kuben	
Legen und legen lassen	97	Ein Flirt mit dem Zufall	137	Räumliche	
Die Legion der Legespiele	98	Das Roulette auf Wanderschaft	138	Gehirnverzwirner	173
<i>Mathematische Malerei</i>		Tische, Männer und Maschinen	141	Ein großer Wurf: der Somawürfel	174
<i>oder malerische Mathematik</i>	100	Roulette-Impressionen	141	Die Folgen einer Vorlesung	174
Tangram: Geschenk aus dem Reich der Mitte	102	Eine Prise Reglement	143	Sechs Somasolos	176
Tangrams – Tips und Training	104	<i>Trickmaschinen und Pousseteure</i>	144	<i>Polykuben und Psychologie</i>	179
Leckerbissen für Tangramfreunde	106	<i>Roulettefranzösisch</i>	144	Dreißig farbige Würfel	179
Zahlen, Zeichen, Kataloge	107	Das Tableau –		MacMahons Spielidee	179
Wege zum Innenleben des Tangrams	108	Fahrplan für Ihr Glück	145	Vier Farbenprobleme	181
Konvexe Tangrams	108	Einfache Chancen	145	<i>Zusammengewürfeltes</i>	181
Vom systematischen Spiel	108	Mehrfache Chancen	146	<i>Die Eisbärenprobe</i>	182
Die Idee von Wang und Hsiung	110	Nachbarschaften auf dem Tableau	148	Somatische Spiele	182
<i>Tangram-Test</i>	113	Spiele auf Sektoren des Nummern-		Die Kugeln kommen	182
<i>Denkspiel Bilderpuzzle?</i>	114	kranzes (Kesselspiele)	148	Kleine Kugelkompositionen	183
Spiel mit Komplikationen	115	<i>Der Briefcoup</i>	151	Zylinderzusammensetzungen	184
<i>Das magische Dreieck</i>	116	<i>Eine Casinogeschichte</i>	151	<i>Mögliches oder Unmögliches</i>	185
Tangramenkel im Aufwind	119	Mathématiques à la Roulette	152	Die Lösungen	189
Konstruktionsbeschreibungen		Überlegen durch Überlegen	152		
für die Varianten	122	Die «großen Zahlen»	154		
Die Lösungen	128	Das Geheimnis der Zero	156		
		<i>Kanonen auf Monte Carlo</i>	160		
		Ein gedankliches			
		Perpetuum mobile	161		
		Die Gefangenen			
		der Spieleidenschaft	161		
		Roulettekniffe	161		
		Die Achillesferse	165		
		Die Lösungen	167		

