
Inhaltsverzeichnis

I	Das Glasperlenspiel	1
1	Spiele, Forme(l)n und Gelehrte	6
1.1	Schere-Stein-Papier	7
1.2	Eine Partie Hackenbush	11
1.3	Die Paladine der Spieltheorie	18
2	Gleichgewicht und Spielmetapher	23
2.1	Das Dilemma des Wettrüstens	26
2.2	Denn sie wissen nicht, was sie tun	30
2.3	Die Hirschjagdparabel	37
2.4	Die Stunde der Mutanten	40
3	Im Wald der Spielbäume	43
3.1	Der seltsame Fall des Lord Strange	44
3.2	Ein spieltheoretisches Bestiarium	52
4	Spiele gegen die Zeit	65
4.1	Duelle und andere Ehrenhändel	66
4.2	Der Fluch der Unumkehrbarkeit	72
4.3	Eine Faustregel für Mephisto	75
II	Die Mythen der Spieltheorie	83
5	Das Gefangenendilemma	86
5.1	Varianten, die wir kannten	86
5.2	Das Turnier der Automaten	92

5.3	Weitsichtige Gleichgewichte	96
5.4	Das Verhängnis im Internet	100
6	Paradoxien der Rückwärtsrechnung	104
6.1	Das Markteintrittsspiel	105
6.2	Das Handelsketten-Paradoxon	107
6.3	Das Tausenfüßlerspiel	110
6.4	Das Flaschenteufel-Paradoxon	115
6.5	Rituale des Teilens	117
7	Strategische Akzente der spieltheoretischen Scholastik	122
7.1	Den Gegner durchschauen	122
7.2	Die gemeinsame Gewißheit	126
7.3	Wider den Lauf der Dinge	131
8	Odysseus zieht in den Krieg	134
8.1	Der Wahnsinn des Odysseus	135
8.2	Das spieltheoretische Modell	137
8.3	Verhaltensstrategische Analyse	139
	Ein Nachspiel in Versen	145
	Anhang A: Spiele im Netz der Netze	148
	Anhang B: Ein Spiel für Jack the Ripper	151
	Anhang C: Lehrbücher der Spieltheorie	155
	Literaturverzeichnis	156
	Sachwort- und Namensverzeichnis	164