

# INHALT

Einführung ..... x

## ÜBERLEBENSCHANCE: DU KÖNNTEST ES SCHAFFEN

### PROBLEM 1

Der Kerker und die Klinge ... 1

### PROBLEM 2

Das Pizza-Problem ..... 9

**MATHE-MAGIE: SCHLAG DEN TASCHENRECHNER 19**

### PROBLEM 3

Weg mit der Million! ..... 21

**MATHE-MAGIE: DER ELFERTRICK ..... 29**

### PROBLEM 4

Liter oder Leben! ..... 31

# ÜBERLEBENSCHANCE: GERINGE BIS KEINE CHANCE

## PROBLEM 5

Die weise Frau im Turm . . . . 9

## PROBLEM 6

Die „Lösungs“-Lösung ..49

## PROBLEM 7

Wüste ohne Wiederkehr. .59

**MATHE-MAGIE: DER VERSCHWUNDENE EURO .. 67**

## PROBLEM 8

Reicht das Wasser? ..... 69

## PROBLEM 9

Der Geheimcode ..... 79

## PROBLEM 10

Schnelles Umziehen im Zug ..... 89

## PROBLEM 11

Eine Pyramide kaufen 99

## PROBLEM 12

Lebendig begraben? .....107

## PROBLEM 13

Die Hängebrücke .....117

**MATHE-MAGIE:**

**GEHEIMWISSEN? NEIN, GAUSS! .... 125**

## **PROBLEM 14**

Die Posse der Punkband ..127

### **MATHE-MAGIE:**

**DIE VIER NEUNEN** .....135

## **PROBLEM 15**

Tödlicher Tornado .....137

## **PROBLEM 16**

Zerstöre den Asteroiden .....145

## **PROBLEM 17**

Die Zeit verrinnt .....155

## **PROBLEM 18**

Der letzte Countdown .....163

**MATHE-MAGIE: DER 1089-TRICK** .....169

## **ÜBERLEBENSCHANCE: DU BIST TOT**

## **PROBLEM 19**

Besiege die Vampire .....171

**MATHE-MAGIE: ZWEI MINUTEN** ... 178

## **PROBLEM 20**

Auf hoher See verschollen .....181

## **PROBLEM 21**

Achtung, Taucherkrankheit!...191

**PROBLEM 22**

Explosiver Ausbruch! ..... 203

**PROBLEM 23**

Der tödliche Schatz ..... 213

---

**MATHE-MAGIE: KANN  $2 = 1$  SEIN? .223**

---

**PROBLEM 24**

Welche Tür ist die richtige? ..... 225

**REGISTER** ..... 234