

Inhaltsverzeichnis

Vorwort 9

Einleitung 11

Lies mich! 17

1 Zahlen, bitte 25

1.1 Aus Eins mach' Zehn, und Zwei laß gehn 27

Der 1001-Trick 28

«Magische» Quadrate 32

Die mysteriöse Zahl 1089 41

Ein Zwischenspiel: Tricks mit Karten 46

Das Prinzip des bekannten Abstands 47

Das Geheimnis der 9 53

Der Zauberer als Schnellrechner 58

1.2 ... und nun zaubern Primzahlen 63

Wendekarten 66

Das magische Dreieck 73

Fibonacci zaubert 82

2 Kombiniere! 87

2.1 Invarianten: wie ein Fels in der Brandung 89

Invarianten beim Abheben: Partnerschaftsvermittlung 91

Der Hummer-Zaubertrick: die Standardversion 96

Der Hummer-Zaubertrick: Karten finden 105

2.2 Detektivarbeit: Welche Informationen bleiben erhalten? 110

Perfektes Mischen 110

Zwei Joker als Detektiv 112

Rot und Schwarz:

die Standardvariante des Gilbreath-Tricks 116

<i>Gilbreath II: Information mit Fernwirkung</i>	126
<i>Gilbreath III: die Fortgeschrittenenvariante</i>	130
<i>Gilbreath IV: maximale Information</i>	134
<i>Sie haben die Wahl!</i>	139
<i>Du musst es dreimal sagen!</i>	143
<i>Die wiederhergestellte Ordnung</i>	151
<i>Down under: australisches Ausgeben</i>	156
2.3 Symmetrie	165
<i>Drehen verboten!</i>	165
<i>«Ein Esel lese nie»: Kartenpalindrome</i>	170
3 Optimal verpackte Information: Codierung	187
3.1 Wir starten ...	191
3.2 Gut gelegt ...	199
3.3 Unmöglich!	205
3.4 Informationsnachbereitung: Codierung à la de Bruijn	221
4 Der Zufall zaubert	233
4.1 Was ist das: Wahrscheinlichkeit?	235
4.2 Die große Verbrüderung – der Kruskal-Zaubertrick	241
4.3 Ich gewinne immer!	250
Anhang	257
Das magische Dreieck	259
Intransitivität: Wahrscheinlichkeiten	264
Quellen	267