

# Inhalt

Einleitung .....	12
Kapitel I. Wettspringen .....	17
Kapitel II. Das Boß Puzzle oder Fünftehnenspiel .....	19
§ 1. Geschichte und Beschreibung des Spiels .....	19
§ 2. Lösung der Aufgabe .....	21
§ 3. Die mathematische Theorie des Spiels .....	25
Kapitel III. Solitär- oder Einsiedlerspiel .....	31
§ 1. Spielregel. Notation .....	31
§ 2. Aufgaben bei teilweise besetztem Brett .....	33
§ 3. Vollbesetztes Brett .....	35
§ 4. Theorie des Spiels .....	38
Kapitel IV. Dyadische Spiele .....	42
§ 1. Die Reihe der Potenzen der Zahl 2 .....	42
§ 2. Eine besondere Anwendung der Reihe der Potenzen von 2 .....	44
§ 3. Erraten gedachter Zahlen und Gegenstände .....	47
§ 4. Der Lucassche Turm .....	50
Kapitel V. Das Zankeisen .....	54
Kapitel VI. Nim .....	58
§ 1. Beschreibung des Spiels und Skizzierung seiner Theorie .....	58
§ 2. Begründung der Theorie des Spiels .....	61
§ 3. Das praktische Spiel .....	69

Kapitel VII. Der Rösselsprung . . . . .	72
§ 1. Definition. Geschichte. Vorbemerkungen . . . . .	72
§ 2. Beispiele von Rösselsprüngen . . . . .	74
§ 3. Einige Methoden zur Bildung von Rösselsprüngen . .	75
§ 4. Magische Rösselsprünge . . . . .	82
 Kapitel VIII. Magische Quadrate . . . . .	 84
§ 1. Einleitung . . . . .	84
§ 2. Das neunzellige magische Quadrat . . . . .	86
§ 3. Allgemeine Methode für Bildung ungeradzelliger magischer Quadrate . . . . .	88
§ 4. Geradzellige Quadrate . . . . .	94
§ 5. Magische Quadrate auf Amuletten . . . . .	98
 Kapitel IX. Mathematische Trugschlüsse . . . . .	 107
 Beantwortung der Fragen . . . . .	 124