

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

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.: 654 141 9  
04200

KNIHOVNA FTK UP OLOMOUC

pr. č. 3132029419

sign. 13274

## Puzzles

6	Der Teil und das Ganze	21
9	<b>Alte Bekannte im neuen Gewande</b>	22
	Chinesische Holzknotten	22
	<i>Tips für den Bau von Holzknotten</i>	23
	Einige Aufgaben	23
	<b>Vom Knoten zum Kristall</b>	25
	Mehrteilige Knoten	25
	Japanischer Kristall	26
	<b>Schwierigkeiten mit Nichts</b>	28
	<b>Käfige für Kreuze und Kugeln</b>	30
	Verriegelte Käfige	30
	Der verschlossene Käfig	32
	Käfige für Fortgeschrittene	33
	<i>Berrocals Beitrag</i>	34
	<i>Zusammensetz-Puzzle</i>	34
	<b>Spiel mit Stern-Puzzles</b>	35
	<b>Ein persönliches Puzzle</b>	37
	<i>Kirschpflück-Puzzle</i>	37
	<b>Das Pustebumen-Puzzle</b>	38
	<b>Der zerlegbare Würfel</b>	40
	<b>Die Haselgrove-Kiste</b>	43
	<b>Ringlein, du mußt wandern</b>	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
	<b>Die Lösungen</b>	54



## Mah-Jongg

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





## Tangram

Legen und legen lassen	97
<b>Die Legion der Legespiele</b>	98
<i>Mathematische Malerei oder malerische Mathematik</i>	100
<b>Tangram: Geschenk aus dem Reich der Mitte</b>	102
<b>Tangrams – Tips und Training</b>	104
<b>Leckerbissen für Tangramfreunde</b>	106
<b>Zahlen, Zeichen, Kataloge</b>	107
<b>Wege zum Innenleben des Tangrams</b>	108
Konvexe Tangrams	108
Vom systematischen Spiel	108
Die Idee von Wang und Hsiung	110
<i>Tangram-Test</i>	113
<i>Denkspiel Bilderpuzzle?</i>	114
<b>Spiel mit Komplikationen</b>	115
<i>Das magische Dreieck</i>	116
<b>Tangramenkel im Aufwind</b>	119
Konstruktionsbeschreibungen für die Varianten	122
<b>Die Lösungen</b>	128

## Roulette

Ein Flirt mit dem Zufall	137
<b>Das Roulette auf Wanderschaft</b>	138
<b>Tische, Männer und Maschinen</b>	141
Roulette-Impressionen	141
Eine Prise Reglement	143
<i>Trickmaschinen und Pousseteurs</i>	144
<i>Roulettefranzösisch</i>	144
<b>Das Tableau – Fahrplan für Ihr Glück</b>	145
Einfache Chancen	145
Mehrfache Chancen	146
Nachbarschaften auf dem Tableau	148
Spiele auf Sektoren des Nummern- kranzes (Kesselspiele)	148
<i>Der Briefcoup</i>	151
<i>Eine Casinogeschichte</i>	151
<b>Mathématiques à la Roulette</b>	152
Überlegen durch Überlegen	152
Die «großen Zahlen»	154
Das Geheimnis der Zero	156
<i>Kanonen auf Monte Carlo</i>	160
<b>Ein gedankliches Perpetuum mobile</b>	161
Die Gefangenen der Spielleidenschaft	161
Roulettekniffe	161
Die Achillesferse	165
<b>Die Lösungen</b>	167

## Kugeln und Kuben

Räumliche	173
Gehirnverzwirner	173
<b>Ein großer Wurf: der Somawürfel</b>	174
Die Folgen einer Vorlesung	174
Sechs Somasolos	176
<i>Polykuben und Psychologie</i>	179
<b>Dreißig farbige Würfel</b>	179
MacMahons Spielidee	179
Vier Farbenprobleme	181
<i>Zusammengewürfeltes</i>	181
<i>Die Eisbärenprobe</i>	182
<b>Somatische Spiele</b>	182
Die Kugeln kommen	182
Kleine Kugelkompositionen	183
Zylinderzusammensetzungen	184
<i>Mögliches oder Unmögliches</i>	185
<b>Die Lösungen</b>	189

