

MARTIN GARDNER

**DENKSPIELE
AUS DER ZUKUNFT**

HUGENDUBEL

INHALT

Vorwort	VII
Einführung	XI
Benutzungsanleitung	XII
Vorwort des Übersetzers	XIII

RÄTSEL

1 Verirrt auf Capra	3
2 Das Dilemma der Ärzte	5
3 Weltraum-Billard	6
4 Machismo von Byronia	8
5 Die kaputten Holme	9
6 Dr. Moreau III.	10
7 Die Reise der <i>Brezel</i>	11
8 Der Große Ring Neptuns	12
9 Die Toroide des Dr. Schwindelklon	13
10 Die Briefmarken des Philo Stempel	15
11 Käpt'n Tittelbaums Test	16
12 Die Erforschung von Carters Krater	19
13 Rosa, Blau und Grün	20
14 Die drei Roboter des Professor Tinker	21
15 Wie Bagson ein antikes Brettspiel knackte	22
16 Das Geschäft an der Bedford Street	24
17 Tanja traut sich an Topologie	26
18 Die Explosion des Blabbageschen Orakels	28
19 Dracula mixt sich einen Martini	29
20 Die Auslöschung des Pfuschers Philbert	30
21 Oulipo Wortspiele	32
22 Wie Crock und Witson einen Code knackten	34
23 Titans titanisches Symbol	35
24 Professor Crackers Antitelefon	37
25 Urlaub auf dem Mond	38
26 Unheimliche Zahlen von Titan	40
27 Luzifer in Las Vegas T	42

INHALT

28	Weltraum-Pendler	44
29	Die rückläufige Banane	46
30	Die seltsame Geschichte von Gardners Magazin	48
31	Blabbagesches Entscheidungs-Paradoxon	51
32	Kein Platz im Aleph-Null-Hotel	53
33	Der Tunnel durch die Erde	55
34	Die Roboter von Oz	56
35	Der Tanz der grünen Riesen	58
36	Die <i>Brezel</i> kehrt heim	60
	ERSTE LÖSUNGEN	63
	ZWEITE LÖSUNGEN	99
	DRITTE LÖSUNGEN	125
	Literaturhinweise	142