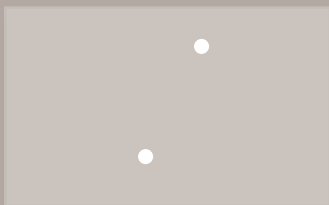
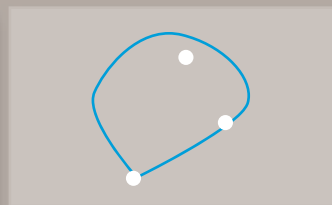


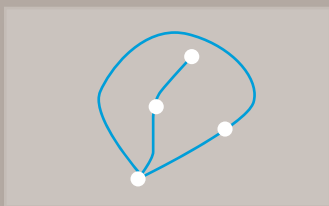
# DENK-PAUSE



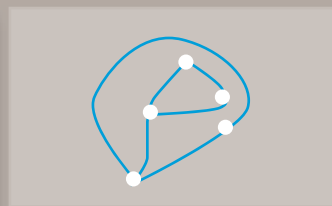
Ausgangslage: 2 Punkte.



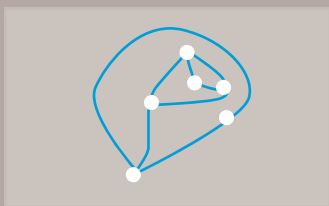
Spieler A zieht.



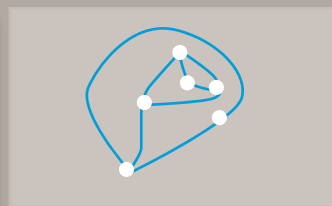
Spieler B zieht.



Spieler A zieht.



Spieler B zieht.



Kein weiterer Zug möglich -  
Spieler B gewinnt.

## SPROUTS – SPROSSEN

Kurz, aber knifflig ist das 1967 vom Mathematiker John Horton Conway entwickelte Spiel „Sprouts“, für das Sie nur ein Stück Papier, einen Bleistift und einen Mitspieler brauchen. Zunächst zeichnen Sie gemeinsam eine beliebige Menge von Punkten auf. Je mehr Punkte, desto komplizierter und langwieriger wird das Spiel. Abwechselnd verbinden Sie jeweils zwei Punkte, oder Sie zeichnen eine Schleife, die am selben Punkt beginnt und endet, und setzen auf der Verbindungslinie einen neuen Punkt (wie im Beispiel bei Abbildung rechts oben). Aber Achtung: Die Linie darf keine andere Linie kreuzen oder berühren. Und: An jedem Punkt dürfen höchstens drei Linienenden zusammentreffen. Gewinner ist der Spieler, der die letzte mögliche Linie zeichnet.

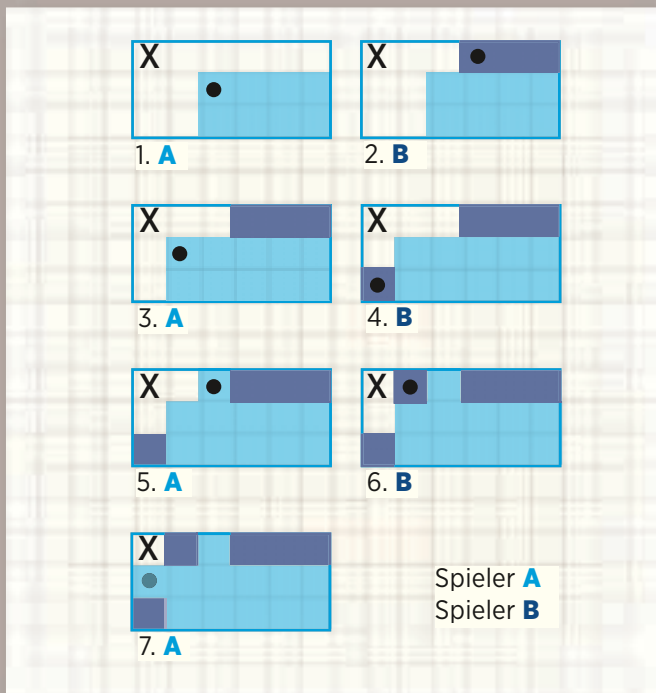


## MARIENBAD

Cineasten wissen jetzt vielleicht schon, um was es geht, allen anderen sei gesagt, dass es sich bei diesem Spiel um eine Variante des alten „Nim-Spiels“ handelt, das in dem Film „Letztes Jahr in Marienbad“ von Alais Resnais aus dem Jahr 1961 eine Rolle spielt.

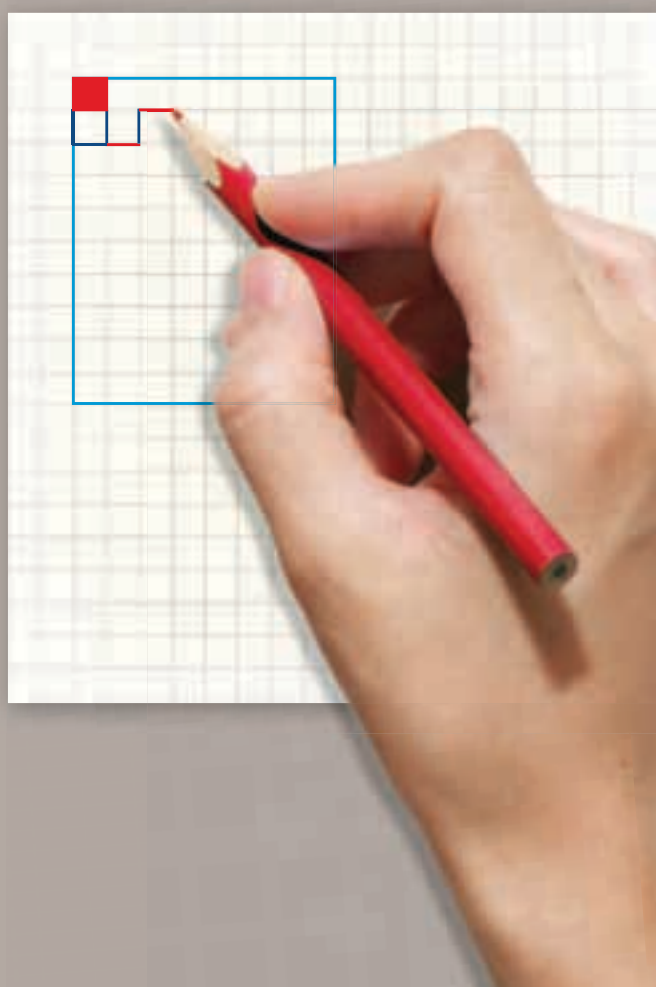
Die Regeln sind ganz einfach: 16 Streichhölzer werden – wie links gezeigt – hingelegt. Zwei Spieler nehmen abwechselnd so viele Hölzchen aus einer Reihe weg, wie sie möchten: mindestens eines, höchstens alle. Aber eben immer nur aus einer Reihe. Es verliert, wer das letzte Streichholz wegnehmen muss. Finden Sie heraus, wie man auf jeden Fall gewinnt? Wenn nicht: Der Film ist es wert, gesehen zu werden!

Vier Spiele, mit denen man sich auf schlaue Art die Zeit vertreiben und bei denen man ganz nebenbei sein strategisches Denken einsetzen kann.



### CHOMP – SCHOKOLADENTAFELN

Das einzig Unlogische an diesem Spiel ist die Tatsache, dass verliert, wer den letzten Bissen der Schokoladentafel bekommt. Der besteht aus dem linken oberen Kästchen einer rechteckigen Kästchenformation, die an eine Tafel Schokolade erinnert. Es spielen zwei Spieler, benötigt wird Kästchenpapier und Schreibutensil. In besagtem Rechteck sucht sich der Spieler, der an der Reihe ist, ein sogenanntes Ankerfeld, von dem ausgehend er alle Kästchen wegstreicht, die nach unten und rechts bis zum Spielfeldrand reichen. Der Spieler, der das linke obere Feld nehmen muss, ist im übertragenen Sinn um zehn Kalorien reicher und – vielleicht ja deswegen – der Verlierer.



### KÄSEKÄSTCHEN

Dieses Spiel können Sie zu zweit, dritt oder sogar viert spielen. Am besten mit Kästchenpapier und Bleistift. Anfänger spielen auf einer Fläche von acht mal zehn Kästchen, die Fläche ist aber beliebig variierbar. Der Spieler, der am Zug ist, zieht eine Linie, die der Seitenfläche eines Kästchens entspricht. Jedes Mal, wenn er damit ein oder sogar zwei Kästchen schließt, darf er die „gewonnene“ Fläche als seine markieren. Anschließend darf er erneut ziehen. Gewinner ist der Spieler mit den meisten gewonnenen Feldern.