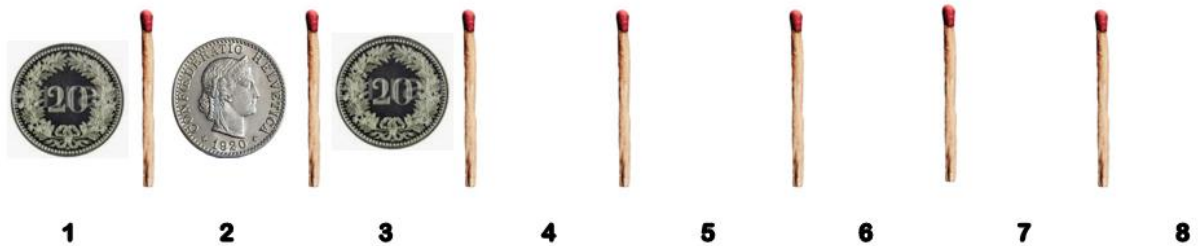


Münzen – Duell



Drei Münzen und sieben Streichhölzer offerieren ein spannendes Duell mit folgenden Regeln :

- Die Münzen bewegen sich **nur vorwärts** vom Feld 1 Richtung Feld 8.
- Münzen dürfen **nicht übersprungen** werden.
- Jedes **Feld** bietet **nur einer Münze** Platz.
- Wer den **letzten Zug** machen muss, hat **verloren** !



Verfolgen wir ein Duell zwischen **Onkel Dagobert (OD)** und Looser (L) :

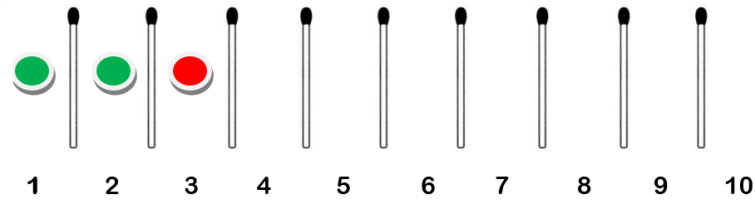
L : 3 – 8 (Sprung vom Feld 3 nach Feld 8) / **OD : 2 – 3** / L : 3 – 7 /

OD : 1 – 5 / L : 5 – 6 (Spielende !)

Hört ihr den lauten **Schrei** des Loosers !

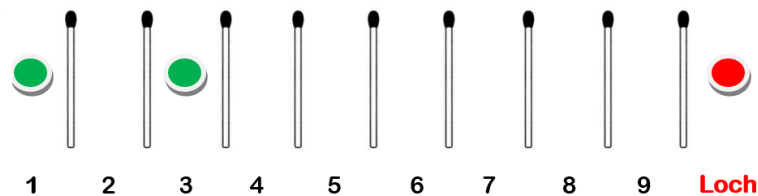
Frage In welches Feld muss zu Beginn die Münze (Feld 3) springen, damit der Gegner selbst bei optimalen Spiel zwangsläufig verlieren wird ?

Gewinn – Strategie



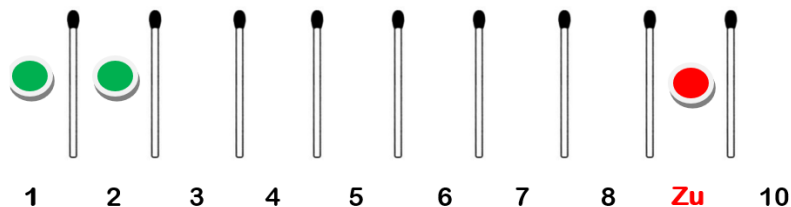
Gewinn – Situation

- Sind die **beiden Münzen vorne** durch ein Feld getrennt (**Loch**),
so ist die **dritte Münze** (rot) auf das hinterste Feld zu setzen !



Beispiel 3 – 10 (**A / Verlustzug !**) / 2 – 3 (**B**) / 3 – 5 (**A**) / 1 – 3 (**B**) /
5 – 8 (**A**) / 3 – 6 (**B**) / 7 – 8 (**A**)

- Sind die **beiden Münzen zusammen** (**Zu**),
- so ist die **dritte Münze** auf das zweit hinterste Feld zu setzen !



Beispiel 3 – 9 (**A / Gewinnzug !**) / 2 – 5 (**B**) / 1 – 4 (**A**) / 5 – 8 (**B**) /
4 – 7 (**A**) / 9 – 10 (**B**) / 8 – 9 (**A**) / 7 – 8 (**B**)