

**E. Berlekamp, J. Conway, R. Guy: Winning Ways for Your  
Mathematica Plays. Volume 2.** Second Edition. A. K. Peters, Natick,  
Massachusetts, 2003, XVII+196 S. ISBN 1-56881-143-X P/b \$39,00.

Das vorliegende Buch ist Teil zwei der vierteiligen Reihe "Winning Ways for Your Mathematical Plays", welche als Standardwerk für mathematische Spiele gilt. Auf kombinatorische Weise werden diverse (speziell "erfundene") Spiele analysiert und Gewinnstrategien aufgelistet. Meist wird jedoch nur kurz die Gewinnstrategie motiviert, und dann bereits diese ohne rigorosen Beweis aufgelistet, sodass das genaue Durchdenken des Spiels dem Leser selbst überlassen bleibt.

Während der erste Teil der Reihe sich mit Spielen beschäftigt, wo die Spieler alternierend am Zug sind und genau eine Aktion setzen, beschäftigt sich dieser zweite Teil mit Spielen, erweitert der zweite Teil diese Spiele, sodass die Spieler in mehreren (oder allen) Komponenten ziehen können bzw. müssen, oder auch Schleifen auftreten können, und damit das Spiel nicht mit Sicherheit endet.

Dieses Buch für sich selbst gesehen ist ohne den ersten Teil nicht sehr hilfreich, da von vielen Spielen die Vorstellung bereits im ersten Teil erfolgt und in diesem zweiten Teil schon davon ausgegangen wird, dass die Grundregeln bekannt sind. Ansonsten ist es aber ein interessanter Streifzug durch die Disziplin mathematischer Spiele.

R. Kainhofer (Wien)