

Rätsel: Die böse Hexe und ihr Backofen

Vor langer Zeit lebte am Rande des Märchenwaldes eine böse Hexe. Sie nährte sich von Menschenfleisch, darum wohnte sie auch direkt an der Grenze des Märchenlandes zur wirklichen Welt; dort kamen viele arglose Wanderer vorbei. Sie hatte schon ganze Reisegruppen mit Gepäck verschlungen und nur die Busse übriggelassen, doch eines Tages geschah, was jeder Hexe irgendwann geschieht und was zum fast völligen Aussterben dieser interessanten Spezies geführt hat: eine wissenschaftliche Expedition interessierte sich für sie. Und weil die Expedition nicht aus der freien Wirtschaft kam, sondern vom Staat bezahlt wurde und bis auf die Lastträger aus Beamten bestand, war sie sehr groß, viel größer als nötig, denn jeder wollte gern einen kostenlosen Urlaub im Märchenwald verbringen.



"Hör mal, Hexe", sagte der Expeditionsleiter, "wir kommen vom Staatlichen Institut zur Erforschung obskurer Phänomene ..."

Er wollte fortfahren, doch die Hexe unterbrach ihn. "Ist mir egal, ich fresse euch sowieso alle auf, und dich als Ersten, weil du so schön fett bist!"

"Halt mal, ich kenne meine Rechte! Du musst uns eine Aufgabe stellen, und nur wenn wir die nicht lösen können, darfst du uns fressen. So steht es in der Allgemeinen Hexenverordnung Paragraph 4, Absatz 2!", erwiderte der fette Expeditionsleiter.

Die Hexe lachte und sperrte die gesamte Expedition in eine finstere Höhle. "Morgen", so sprach sie, "landet ihr, einer nach dem anderen, in meinem Backofen."

Üblicherweise stehen meine Klienten in einer langen Reihe vor dem Ofen. Umdrehen ist verboten, es reicht ja auch, wenn jeder alle vor ihm Stehenden sehen kann. Weil ich den Geruch verbrannter Haare nicht leiden kann, werdet ihr hübsche Mützen aufbekommen. Ich habe welche in gelb, blau und rot in einer großen Kiste, aus der ich sie heraushole, ohne hinzusehen. Und das ist eure Chance! Wer die Farbe seiner Mütze errät, darf gehen. Der Letzte in der Reihe darf zuerst raten, danach der Vorletzte, und so weiter."

Der feiste Expeditionsleiter warf ein: "Aber das ist unfair! Wir müssen eine echte Chance haben, aus eigener Kraft zu entkommen!"

"Willst du lieber mit meinem Hund um die Wette laufen, du großer Haufen Stichfleisch?", höhnte die Hexe und schwang ihren Zauberstab, worauf ein gewaltiger Felsen vor den Eingang rollte. Sie war wirklich sehr böse.

In der Höhle diskutierten die Expeditionsteilnehmer die ganze Nacht lang. "Wenn wir einfach raten, kann ein Drittel von uns überleben, also machen wir besser keine Experimente, ein Drittel ist besser als gar keiner!", sagte ein vorsichtiger älterer Herr, der als Experte für Rechnungswesen galt. Am Morgen gab es sogar schon einen Plan, mit dem sich über die Hälfte der Expeditionsteilnehmer retten könnte.

Da meldete sich ein junger Mann, der dafür zuständig war, die Expeditionsakten täglich abzuheften, und meinte: "Ich glaube, ich habe eine bessere Idee."

Welche Idee kann das wohl gewesen sein, und wie viele Expeditionsmitglieder konnte der junge Aktenabhefter damit vor dem Backofen der Hexe bewahren?



(Bildquelle: Mia Unverzagt, www.fragment.de)

Rätsel: Die böse Hexe und ihr Backofen

Wer die hübsche Squaw bekam

Im letzten Heft ging es um drei Indianer, die um eine hübsche Squaw kämpfen. Flinker Mokassin, der mit einem von drei Würfeln trifft, sollte auf seinen ersten Wurf verzichten, das Messer weg- oder absichtlich danebenwerfen, um die besten Überlebenschancen zu haben. Auf Wilde Antilope zu zielen, den Mann, der mit zwei von drei Würfeln trifft, wäre offensichtlich idiotisch, denn träfe er, bliebe nur Scharfer Tomahawk übrig, der *immer* trifft. Zielt Flinker Mokassin zunächst auf diesen und tötet ihn, darf Wilde Antilope, der Zweidrittel-Mann, gegen ihn zuerst werfen. Die Überlebenschance von Flinker Mokassin beträgt im ersten Fall genau Null Prozent, im zweiten liegt sie sehr deutlich unter einem Drittel.

Trifft Flinker Mokassin aber nicht, oder wirft absichtlich daneben, werden sich die beiden anderen zunächst bekriegen. Für Wilde Antilope ist es überlebenswichtig, zunächst Scharfer Tomahawk auszuschalten, denn dieser wird ihn unbedingt töten, wenn er die Chance bekommt.

Nach der ersten Runde wird also Flinker Mokassin auf jeden Fall noch am Leben sein und gegen den verbleibenden Gegner den ersten Wurf haben. Das bedeutet, er überlebt einen Zweikampf gegen Scharfer Tomahawk mit einer Wahrscheinlichkeit von genau einem Drittel; gegen Wilde Antilope liegen die Chancen noch deutlich höher.

Ein Leser meinte sogar, für Flinker Mokassin sei es die beste Idee, auf den Medizinmann zu zielen ... aber zu solcher Niedertracht sind die edlen Rothäute zum Glück nicht fähig ...

Die Chancen, bei der lieblichen Squaw zu liegen, sind unter der Bedingung, dass jeder der drei die für ihn optimale Überlebensstrategie verfolgt, folgendermaßen verteilt:

Flinker Mokassin	39,7 Prozent
Wilde Antilope	38,1 Prozent
Scharfer Tomahawk	22,2 Prozent

Spannenderweise hat also der schlechteste Werfer die größte Chance zu überleben – aber nur, wenn er den ersten Wurf absichtlich oder aus Versehen vergurkt. Die schlechtesten Karten hat der beste Werfer. (*Lars Bremer*)

Informationen zum Autor:

Lars Bremer
