



### Das Eckenspiel

Man kann mit Hilfe einer Tabelle alle Situationen nach der Runde aufzählen: Laufrichtung ...

Ente	Katze	Unendlich
<i>Im Uhrzeigersinn</i>	<i>Im Uhrzeigersinn</i>	<i>Im Uhrzeigersinn</i>
Im Uhrzeigersinn	Im Uhrzeigersinn	Gegen den Uhrzeigersinn
Im Uhrzeigersinn	Gegen den Uhrzeigersinn	Gegen den Uhrzeigersinn
Im Uhrzeigersinn	Gegen den Uhrzeigersinn	Im Uhrzeigersinn
Gegen den Uhrzeigersinn	Im Uhrzeigersinn	Im Uhrzeigersinn
Gegen den Uhrzeigersinn	Im Uhrzeigersinn	Gegen den Uhrzeigersinn
<i>Gegen den Uhrzeigersinn</i>	<i>Gegen den Uhrzeigersinn</i>	<i>Gegen den Uhrzeigersinn</i>
Gegen den Uhrzeigersinn	Gegen den Uhrzeigersinn	Im Uhrzeigersinn

Diese acht Möglichkeiten sind alle gleich wahrscheinlich. Jedoch bleibt bei den schwarzen Bewegungen eine Ecke frei und an einer Ecke stehen zwei Spieler. Nur bei den beiden roten Bewegungen steht wieder an genau einer Ecke ein Mitspieler.

Daraus kann die Wahrscheinlichkeit zu  $\frac{2}{8} = 0,25$  berechnet werden.



$$P = \frac{\text{Anzahl der günstigen Ereignisse}}{\text{Anzahl aller möglichen Ereignisse}} = \frac{2}{2^n}$$