4. Donnerstag vom 27. Jänner 2011

Klosterneuburger Zeitung

Die Neumannfibel

www.klosterneuburgerzeitung.at

Spielfibel

Krimifibel

RÄTSELKRIMI

Der Tote trug Tweed

„Mein Mann war für zwei Wochen auf Geschäftsreise", erklärte Joan Shriver gegenüber Sergeant Goodwin und Inspektor Debbins, „heute wollte er zurückkommen, ist es aber nicht. Stattdessen haben diese Kidnapper angerufen. Sie wollen 200.000 Pfund." Sie sank in einen Sessel. „Ganz kurz konnte ich auch mit Lance sprechen. Er sagte, ich solle alles tun, was die Entführer verlangten." Goodwin bat Mrs. Shriver um eine Beschreibung ihres Mannes, da kein aktuelles Foto zur Verfügung stand. Zwei Stunden später näherten sich Debbins und sein Begleiter vorsichtig dem Übergabeort, einer Lichtung in einem Waldstück. „Von einem Kollegen Shrivers habe ich erfahren, dass Lance Shriver seine Reisen nicht bloß geschäftlich nutzte", flüsterte der Sergeant, „man munkelt von zahlreichen Affären." Mit dem Geldkoffer in der Hand schob der Inspektor einen störenden Zweig beiseite. Jetzt war der Blick frei auf eine dunkle Gestalt, die in seltsam verrenkter Sitzhaltung an einem Baum lehnte. Die Polizisten beschleunigten ihre Schritte. „Er ist es. Shriver", sagte Goodwin, als sie vor der Leiche standen. „Grau meliertes Haar, längliches Gesicht, brauner Kaschmirmantel, karierte Tweedjacke, weinrote Fliege. Genau, wie seine Frau ihn bei unserem Besuch beschrieben hat. Bis auf die Einschusslöcher in der Brust." Er knirschte mit den Zähnen. „Ich verstehe das nicht! Die Gangster haben nicht mal versucht, an das geforderte Geld zu kommen." – „Diese Entführer haben nie existiert", erwiderte Debbins, „Joan Shriver hat uns belogen." – Wie kam er darauf?

Maxeiner/DEIKE

Auflösung: Joan Shriver hatte ihren Mann angeblich seit 14 Tagen nicht gesehen, dennoch konnte sie seine aktuelle Kleidung haargenau beschreiben. – Sie selbst muss ihn in den Wald gelockt und dort erschossen haben, um sich wegen seiner Affären zu rächen.

RÄTSELKRIMI

Das verräterische Dessous

Im Pyjama und offenen Hausmantel aus Edeljacquard lag der Lingerie-Fabrikant Armin Bollstedt vergiftet in seiner Stadtwohnung. Kriminalassistent Meerbusch zottelte ein Strumpfband unter dem Bett des Opfers hervor. In Bollstedts eigener Firma produziert, wie die Kommissarin am Markennamen „Chi-chi" unschwer erkannte. Über die Nachricht von der Ermordung des Chefs zeigte sich bei „Chi-chi" jedoch keiner sonderlich erschüttert; weder die Direktrice Imke Wolf noch der Einkäufer Steffen Wilpert. Bis Meerbusch das frivole Fundstück vorzeigte: „Haben wir bei Herrn Bollstedt entdeckt." Die Direktrice durchwühlte nervös ihre Handtasche, dann wurde sie kreidebleich. „Ich ... kann das erklären", stammelte sie. „Was gibt's da zu erklären?", fiel Wilpert ihr ins Wort. „Jeder hier wusste, dass Ihre halbseidene Affäre mit dem Chef nicht ohne Spannungen verlief!" – „Da wir gerade von Krisen reden", konterte Imke Wolf, „gestern habe ich zufällig einen Streit zwischen Armin ... also Herrn Bollstedt und diesem Herrn belauscht", wobei sie abfällig auf den Einkäufer zeigte, „es ging um Unstimmigkeiten bei der letzten Abrechnung." – „Das ist doch wohl die Höhe!", schimpfte Wilpert. „Jetzt will dieses Weib auch noch von der Tatsache ablenken, dass man ihren Straps unter Bollstedts Bett gefunden hat." Er blickte die Kommissarin eindringlich an. „Als ob das nicht Schuldbeweis genug wäre!" – „Das sehe ich ganz genau so", erwiderte Katja Rulandt, „jedenfalls liegt es auf der Hand, wer von Ihnen beiden Ihren Chef vergiftet hat." – Wen meint sie?

Maxeiner/DEIKE

Auflösung: Steffen Wilpert. Dass Imke Wolfs (heimlich entwendetes) Strumpfband an keiner anderen Stelle als „unter Bollstedts Bett" gefunden worden war, konnte Wilpert nur deshalb so genau wissen, wenn er selbst es nach der Tat dort versteckt hatte.

GESUCHT

Der ruhelose Träumer

Der Sohn einer Lehrerin und eines Predigers führte ein ruheloses Leben, gerade so, als hätte er geahnt, dass ihm nicht viel Zeit bleiben würde. 1929 in Atlanta geboren, studierte er Theologie, betreute dann eine erste Pfarrei in Alabama und bekam mit 26 den Doktorhut überreicht. Nachdem eine Frau namens Rosa Parks sich in einem Bus geweigert hatte aufzustehen, wurde er Sprecher einer immer mächtiger werdenden Bürgerrechtsbewegung. Das Vorbild des berühmten Tagträumers war Gandhi, von dessen Maxime der Gewaltlosigkeit er auch nicht abrückte, als Bürgerrechtler zunehmend Opfer von Anschlägen wurden. 1964 bekam unser Gesuchter – gerade 35 Jahre alt – den Friedensnobelpreis zugesprochen. Als er jedoch gegen den Vietnamkrieg auftrat und bessere Lebensbedingungen für alle Armen, nicht nur die schwarzen, forderte, wandten sich viele von ihm ab (nur das FBI blieb am Ball). Vier Jahre später war er tot, erschossen von einem weißen Rassisten. Wie heißt der charismatische Redner, der einmal zu sechs Monaten Zwangsarbeit verurteilt wurde, nur weil er nach einem Umzug vergessen hatte, seinen Führerschein umzumelden?

brm/DEIKE

*Auflösung: Martin Luther King, US-amerikanischer Bürgerrechtler, Theologe und Politiker, * 15. Januar 1929 Atlanta/Georgia, † 4. April 1968 Memphis/Tennessee*

GESUCHT

Der begabte Sünder

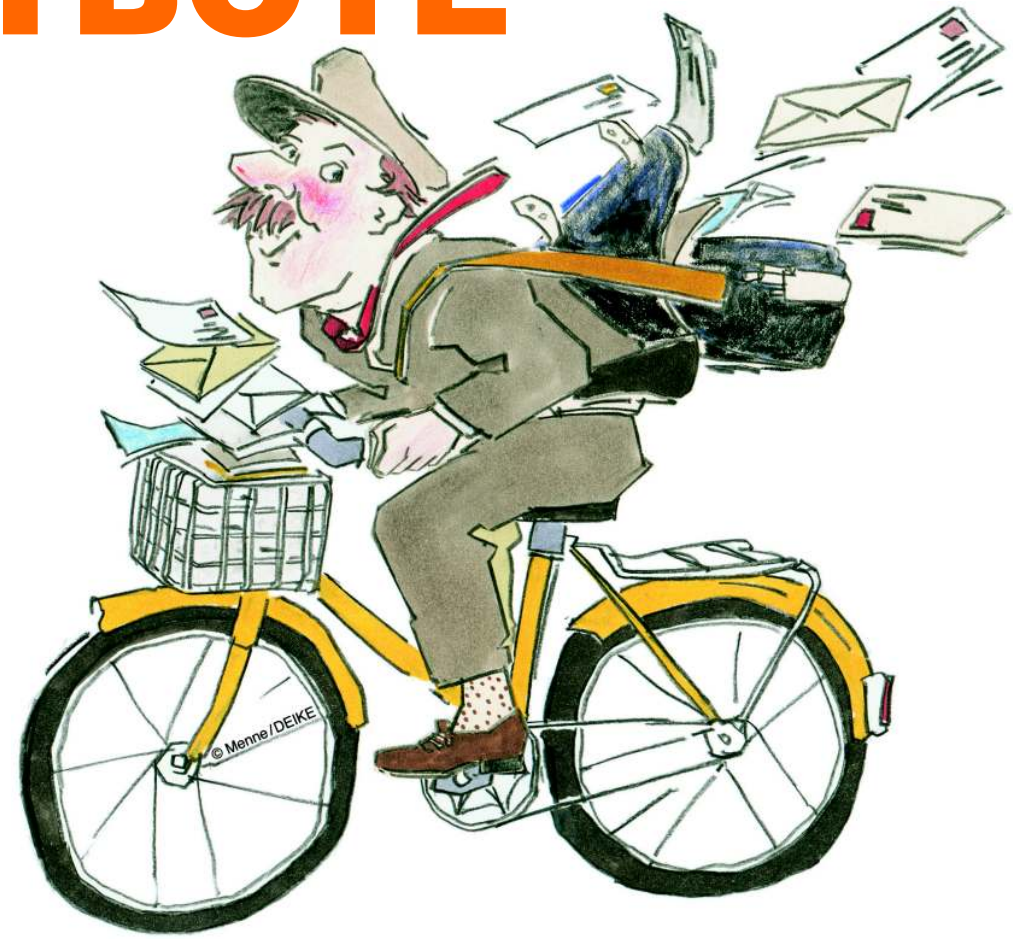
Seine Geschichten, die noch heute gern gelesen und sogar vertont werden (man denke zum Beispiel an das Alan Parsons Project), machten ihn weltberühmt. 1809 in Boston geboren und von der Romantik geprägt, gilt der rabenschwarze Sprachvirtuose als Erfinder der Schauer- und Detektivgeschichte; seine Kurzgeschichten waren wegweisend für die Literatur des 20. Jahrhunderts. Trotz seines schriftstellerischen Erfolgs hatte unser Gesuchter aber kein leichtes Leben: Nachdem er bereits als Einjähriger seine Eltern verloren hatte, wuchs er in der Familie des Kaufmanns John Allan auf, der später komplett mit ihm brach. Nach einem Studium, das er erfolglos durch Spielgewinne zu finanzieren hoffte, diente er zunächst einige Jahre in der Armee; anschließend arbeitete er als Journalist, Kritiker und Herausgeber verschiedener Zeitschriften. Durch seine Alkoholexzesse geriet er aber immer wieder in Schwierigkeiten, sodass er meistens in wirtschaftlicher Not lebte. Als seine Frau starb, machten ihm zudem Depressionen zu schaffen. Im Alter von nur 40 Jahren kam unser Gesuchter unter bis heute ungeklärten Umständen ums Leben. Wie heißt der „sündige Trinker", der sich als Henri le Rennêt vor seinen Gläubigern versteckte?

mh/DEIKE

*Auflösung: Edgar Allan Poe, US-amerikanischer Schriftsteller, * 19. Januar 1809 Boston, † 7. Oktober 1849 Baltimore*

POSTBOTE

Heute habe ich meinen freien Tag. Gibt es da Schöneres, als gemütlich zu Hause zu sitzen und es sich richtig gut gehen zu lassen? Zum Frühstück habe ich einige Delikatessen aufgetischt und der Kaffee duftet auch schon verführerisch. Was jetzt noch fehlt? Natürlich die Zeitung!



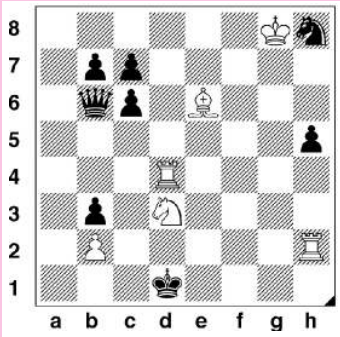
Doch welch herbe Enttäuschung erwartet mich am Briefkasten. Er starrt mich inhaltsleer an. Das darf doch nicht wahr sein: die Zeitung ist noch nicht da! Ein gemütliches Frühstück ohne Zeitung ist unmöglich.Als ich mich nach einer Stunde erneut auf den Weg zum Briefkasten mache - bis dahin hatte ich lustlos an einem Brötchen gekaut - , sehe ich den Postboten gerade um die Ecke verschwinden. Okay, die Post ist da, der Tag kann beginnen.Eigentlich haben Briefträger ja gar keinen schlechten Job, denk ich mir da: sie radeln gemütlich in der Gegend herum, sind immer an der frischen Luft, haben früh Feierabend und bekommen dafür auch noch Geld. Und träfe man sie häufiger persönlich an, dann wäre ihnen auch noch ein dankbares Lächeln gewiss. Obwohl, naja, die Überbringer schlechter Botschaften sind in der Regel nicht sehr beliebt und die zwei Rechnungen hätte er mir auch nicht gerade bringen müssen. Zumal sie höher ausgefallen sind als erwartet.Etwas missmutig mache ich mich auf den Weg in die Stadt. Das schöne Kleid im Schaufenster werde ich nun erst gar nicht anprobieren. Aber ein kleines Eis muss sein! Da kommt mir auf seinem gelben Rad der Postbote entgegengefahren.

Gar nicht schlecht sieht er aus in seiner Aufmachung. Diese Farbe steht gerade hochgewachsenen jungen Männern sehr gut. Und unser Exemplar ist auch noch blond - eigentlich ganz hübsch. - Huch, was war denn das? Ich fühle mich irgendwie ertappt, der Postbote hat mich tatsächlich angelächelt. Meine Laune verbessert sich schlagartig.Schade, dass ich ihn erst zwei Tage später wiedersehe. Doch dann ist endlich Samstag und ich zelebriere das Frühstücksritual wie an jedem freien Tag: frische Semmeln zwei, drei ausgesuchte Delikatessen, duftender Bohnenkaffee und - natürlich die Zeitung. Was für ein Zufall, dass ich gerade jetzt aus dem Küchenfenster schaue: da radelt doch glatt mein süßer Postler heran. Jetzt aber schnell die zwei Treppen hinabgesprungen, mich keuchend vor dem Briefkasten postiert und "Ja was für ein netter Zufall, da können Sie mir die Post ja heute persönlich übergeben!" Eine schönere Gelegenheit für ein erstes Gespräch zum kennen lernen gibt es nicht. Und er beginnt auch gleich zu erzählen. Leider ausschließlich von seinem Job. Wie ihn der nervt, und was für blöde Menschen er da mitunter trifft. Und von den Briefkästen, die zu klein, zu versteckt, zu hoch und zu was sonst noch sind. Und natürlich die Hunde! Einer hat ihm mal die Hosen zerrissen und die bescheuerten Besitzer haben nur gegrinst. Also nein, lange macht er das nicht mehr mit, sagt er, zumal es auch keinen Spaß mehr mit den Kollegen macht: das Personal wechselt so häufig, dass er kaum mehr jemanden kennt. Und dann das frühe Aufstehen, die zugeparkten Radwege, die rücksichtslosen Autofahrer, der ständige Regen ...

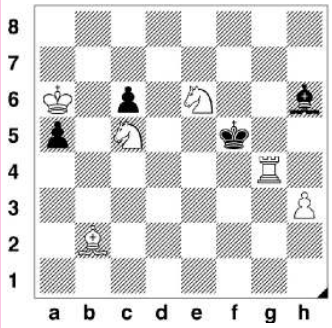
Als er sich endlich verabschiedet - "leider, ich muss" - , kann ich es mir ganz gut verkneifen, ihn für Sonntag zum Frühstück einzuladen. Die zerstörten Illusionen von diesem Berufsstand hätte ich ja noch ertragen. Aber dass mir meine kostbare Frühstückszeitung von einem raunzenden Postboten eingeworfen wird - das zu verdrängen wird mich in der kommenden Zeit einige Energie kosten.

wh/deike

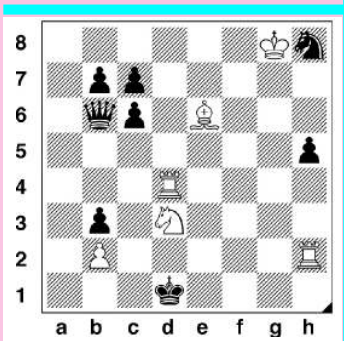
Schachfibel



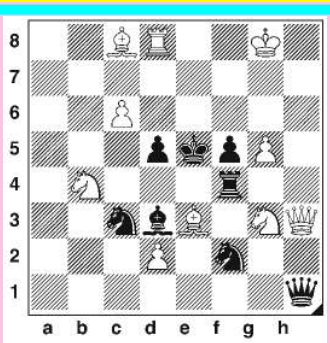
Deutsche Schachzeitung, 1887Kontrolle: Weiß Ka8 Db8 Tc6 Se1 f2 Bb2 -Schwarz Kd4 Th3 Se3 Be5 g5Weiß zieht und setzt im 2. Zuge mattFrank Healey (1828- 1906) war einer der besten britischen Komponisten der viktorianischen Zeit und besitzt als Urheber des Bristol -Problems einen Ehrenplatz in der Geschichte des Kunstschachs. Wie in jener Aufgabe zeigt er hier, wie gefällig ein langer Zug als Schlüssel wirken kann.Lösung:1.Dh2! T zieht 2.S(x)f3 matt, aber 1ÉTg3/Th8+ 2. D(x) h8 matt; 1ÉS zieht 2.S(x)c2 matt; 1Ég4 2.Df4 matt.



Morning Post, 1933Kontrolle: Weiß Ka7 Tg2 h6 Lh1 Sf5 f6 Ba4 c3 d4 - Schwarz Kc6 Se4 Bc7 Weiß zieht und setzt im 2. Zuge mattZwei weiße Batterien visieren den schwarzen König an. Man sieht wohl schnell, welche von den beiden aktiviert werden soll. Und Weiß braucht nur auf irgendeinen Zug des schwarzen Springers zu warten, um den Feind mattzusetzen. Aber das ist alles nicht ohne Komplikationen!Lösung:1. Th7! Sxf6 2.Tg6 matt (und nicht 2.Tg7 matt wie im Satzspiel); 1ÉSd6 2.Se7 matt; 1xSc5 2.d5 matt; 1xSxc3 2.Tc2 matt; 1Sd2 2.Txd2 matt; 1Sf2 2.Txf2 matt; 1ÉSg3 2.Txg3 matt; 1xSg5 2.Txg5 matt. Das



The Observer, 1951Kontrolle: Weiß Kg8 Td4 h2 Le6 Sd3 Bb2 - Schwarz Kd1 Db6 Sh8 Bb3 b7 c6 c7 h5 Weiß zieht und setzt in 3 Zügen mattDer international anerkannte Wirtschaftsexperte Robin Matthews (geb. 1927) ist auf dem Gebiet des Dreizügers besonders renommiert. In diesem Beispiel zeigt das Spiel der Dame einen Mechanismus, der zwar damals nicht mehr neu war, aber in Matthews Händen immer noch recht frisch wirkt. Die von der Dame gedeckten Felder b3 und g1 sind Brennpunkte - das wird erst nach dem Schlüssel klar. Die Pendelbewegung Td4 - g4



Problem Nr. SH0109

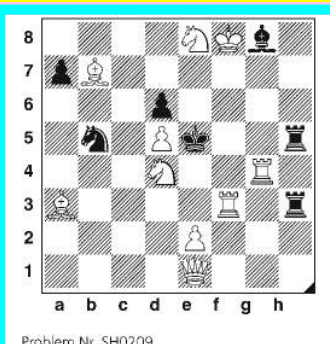
Das heißt opfern!

A. Mosely
Northern Whig, 1912
Erster Preis

Kontrolle: Weiß Kg8 Dh3 Td8 Lc8 e3 Sb4 g3 Bc6 d2 g5 – Schwarz Ke5 Dh1 Tf4 Ld3 Sc3 f2 Bd5 f5
Weiß zieht und setzt im 2. Zuge matt.

Was ist mit dem Feld e4? Mehrere schwarze Figuren können dort landen, aber jedes Mal mit katastrophalen Folgen. Soll man nun diesen Gedanken zu Ende denken und also allmählich zum Schlüssel kommen?

Lösung zu „SH0109":
1.Se4! (droht auch nach 1...Kxe4 2.Te8 matt) 1...dxe4 2.Ld4 matt; 1...Lxe4 2.d4 matt; 1...fxe4 2.De6 matt; 1...cSxe4 2.Txd5 matt; 1...fSxe4 2.Sxd3 matt; 1...Txe4 2.Dxf5 matt; 1...Dxe4 2.Dh8 matt. Dass der Schlüssel den mehrfach sich opfernden g-Springer eben dorthin bringt, wo die Hauptaktion stattfinden soll, ist sehr befriedigend, und die Differenzierung der Matts sehr gekonnt.



Problem Nr. SH0209

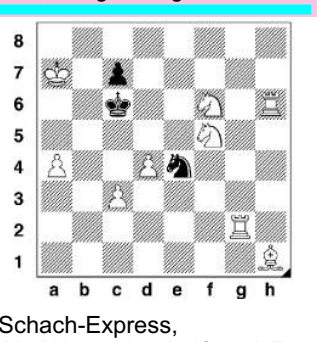
Vergebliche Schachgebote

J. K. Heydon
Good Companions, 1920
Erster Preis

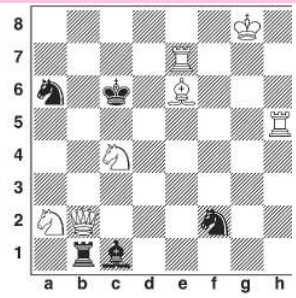
Kontrolle: Weiß Kf8 De1 Tf3 g4 La3 b7 Sd4 e8 Bd5 e2 – Schwarz Ke5 Th3 h5 Lg8 Sb5 Ba7 d6
Weiß zieht und setzt im 2. Zuge matt.

Dieser preisgekrönte Zweizüger ist vielleicht die beste Komposition des Australiers Joseph Heydon (1884-1947). Man bemerkt gleich, dass Schwarz über zwei Schachgebote verfügt, die aber mit Matts bestraft werden: 1...Txf3+ 2.exf3 matt und 1...Tf5+ 2.Txf5 matt. Ziemlich farblos. Bei einer Aufgabe eines so feinen Problemkünstlers wie Heydon jedoch kann man sich bestimmt auf Interessanteres freuen.

Lösung zu „SH0209":
1.e4! (droht 2.Sc6 matt) 1...Txf3+ 2.Sxf3 matt; 1...Tf5+ 2.exf5 matt; 1...Kxd4 2.e5 matt; 1...Lxd5 2.exd5 matt; 1...Sxd4 2.Lxd6 matt. Der gute Schlüssel schenkt dem schwarzen König das Feld d4 und ermöglicht ganz andere Antworten auf die Schachgebote seiner Alliierten, als man zuerst erwartete.



Schach-Express, 1948Kontrolle: Weiß Ka6 Tg4 Lb2 Sc5 e6 Bh3 - Schwarz Kf5 Lh6 Ba5 c6Weiß zieht und setzt in 4 Zügen matt. Der Österreicher Stefan Schneider (1908 - 1980) liefert hier ein überzeugendes Beispiel von Schachlogik, und zwar mit einfachen Mitteln. Der schwarze Läufer hat schon in der Diagrammstellung die Hände voll, indem er gleichzeitig zwei Mattzüge abwehrt. Wird er immer dieser Pflicht getreu bleiben können?Wenn sofort 1.Lc3?, a4! und wenn 1.Kxa5, um den leidigen Bauern loszuwerden, 1xLd2+! Also muss Weiß Zeit gewinnen, d.h., er muss seinen Läufer



Problem Nr. SH1608

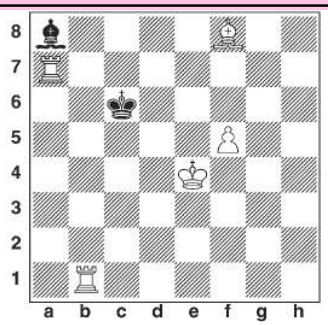
Ein Zyklus

J. Valuska
Ceskoslovensky Sach, 1994
Erster Preis

Kontrolle: Weiß Kg8 Db2 Te7 h5 Le6 Sa2 c – Schwarz Kc6 Tb1 Lc1 Sa6 f2
Weiß zieht und setzt im 2. Zuge matt.

Der schwarze König sitzt schon hinter Schlos und Riegel, und das wäre auch so, wenn Wei nicht den Läufer hätte. Steht dieser nur passi da, um Df6 matt zu stoppen? Schwerlich, den wir haben es hier mit einem preisgekrönte Werk eines renommierten Komponisten z tun! Er hat bestimmt jener Figur eine intere santere Rolle zugedacht.

Lösung zu „SH1608":
Nach 1.Ta7? – droht 2.Ld7 matt (A) – käme nicht 1...Sc7 2.Sb4 matt (B) und nicht 1...Sc5 2.Ld5 ma (C), sondern 1...Lg5! Aber nach 1.Ta5! – droht 2.Ld5 matt (C) – gibt es 1...Sc7 2.Ld7 matt (A) un 1...Sc5 2.Sb4 matt (B). Die gleichen Mattzüge, di man zuerst vergeblich im Kopf hatte, kehren als doch wieder, aber in zyklisch umgestellter Reiher folge (dazu noch 1...Sb4 2.Sxb4 matt). Der weiß



Problem Nr. SH1708

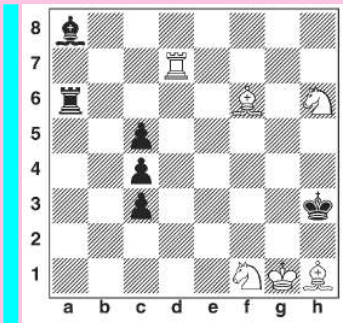
Besondere Schachgebote

A. Akerblom
Schackvärlden, 1928

Kontrolle: Weiß Ke4 Ta7 b1 Lf8 Bf5 – Schwarz Kc6 La8
Weiß zieht und setzt in 3 Zügen matt.

Es besteht hier eine klare Pattgefahr. Das bedeutet unter anderem, dass Schwarz überlegen kann, mit 1...Lb7 seinem König Luft zu schaffen, denn der Läufer wäre gefeit. Aber soll Weiß sowieso vielleicht lockerlassen?

Lösung zu „SH1708":
1.Te7! Kd6+ 2.Teb7+ Kc6 3.T1b6 matt; 1...Kc5+ 2.Teb7+ Kc4 (2...Kc6 3.T1b6 matt) 3.Tc1 matt; 1...Lb7 2.Tbxb7 Kd6 (2...Kc5 3.Tec7 matt) 3.Te6 matt. Schachgebote gegen Schachgebote – genauer gesagt zweimal Kreuzschach. Das ist ein Mechanismus, der echt löserfreundlich wirkt und den Kern von vielen interessanten Kompositionen bildet. Die letzte Variante ist ein Bonus.



Problem Nr. SH2008

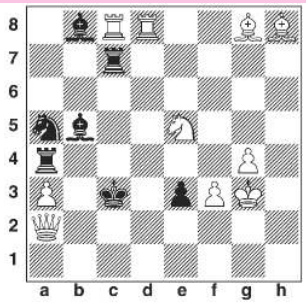
Eine Verlagerung

A. Geister & D. Kutzborski
Die Schwalbe, 1976
Erste Ehrende Erwähnung

Kontrolle: Weiß Kg1 Td7 Lf6 h1 Sf1 h6 – Schwarz Kh3 Ta6 La8 Bc3 c4 c5
Weiß zieht und setzt in 3 Zügen matt.

Jeder Stein in einem Schachproblem muss daseinsberechtigt sein – Schmuckstücke sind unerwünscht! Also wird hier der zurzeit faul dastehende weiße Turm irgendwann und irgendwie lebhaft werden. Der Zug 1.Tg7? (droht 2.Tg3 matt) wäre zu impulsiv: 1...Txf6! Also Eile mit Weile.

Lösung zu „SH2008":
1.Lc6! Txc6 2.Td5 und 3.Th5 matt/1...Lxc6 2.Tg7 und 3.Tg3 matt; 1...Ta7 2.Tb7 Txb7 3.Lg2 matt/2...Lxb7 3.Ld7 matt. Der Nowotny-Schnittpunkt ist also von c6 nach b7 verlagert worden. Dazu noch 1...Ta1,a2 2.Td3+ cxd3 3.Ld7 matt.



Problem Nr. SH1408

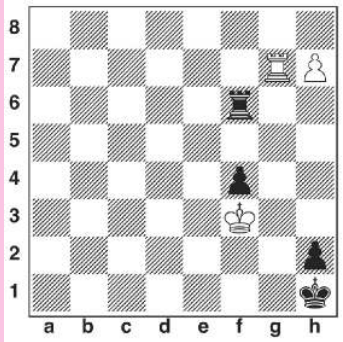
Gefahrlose Entfesselung

F. Gamage
Keeble-Gedenkturnier, 1940
Erster Preis

Kontrolle: Weiß Kg3 Da2 Tc8 d8 Lg8 h8 Se5 Ba3 f3 g4 – Schwarz Kc3 Ta4 c7 Lb5 b8 Sa5 Be3
Weiß zieht und setzt im 2. Zuge matt.

Nach 1...e2 hätte Weiß 2.Dd2 matt. Aber vor welchem anderen Matt könnte jener Bauernzug Schwarz schützen? Man vermutet, dass hier eine Falle für den Löser lauert. Auf der anderen Seite ist die weiße Batterie (Lh8+Se5) bestimmt ernst zu nehmen.

Lösung zu „SH1408":
1.Db1! (droht 2.Dc1 matt) 1...Ld7 2.Sc4 matt; 1...Lc4 2.Sf7 matt; 1...Ld3 2.Txd3 matt; 1...Txa3 2.Sg6 matt; 1...Txg4+ 2.Sxg4 matt; 1...Sb3 2.Dxb3 matt; 1...Sc4, Tac4, Tcc4 2.Td3 matt. Die interessanteste Variante ist wohl die erste: Weiß kann mattsetzend den Tc7 entfesseln, da dieser jetzt verstellt ist und g7 nicht erreichen kann.



Problem Nr. SH2208

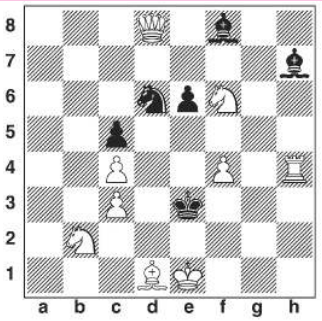
Aber hier kein weißes Pferd

O. Blumenthal
Deutsches Wochenschach, 1905

Kontrolle: Weiß Kf3 Tg7 Bh7 – Schwarz Kh1 Tf6 Bf4 h2
Weiß zieht und setzt in 4 Zügen matt.

Oscar Blumenthal (1852-1917) war Mitautor des Stückes „Im Weißen Rössl", das in musikalischer Bearbeitung über alle Bühnen ging. Als Problemkünstler war er Miniaturenspezialist und stellte eine bahnbrechende zweibändige Sammlung dieser Kleinkunstwerke zusammen. Dieser Vierzüger zeigt ihn als Praktiker auf jenem schönen Gebiet.

Lösung zu „SH2208":
1.Ta7! (droht 2.Ta1 matt) 1...Tg6 2.Ta1+ Tg1 3.h8D T zieht 4.TxT matt, aber 3...Txa1 4.Dxa1 matt. Natürlich muss der weiße Turm die weite Reise nach a1 machen, denn nur dann kann die Dame am Ende zu Wort kommen.



Problem Nr. SH1508

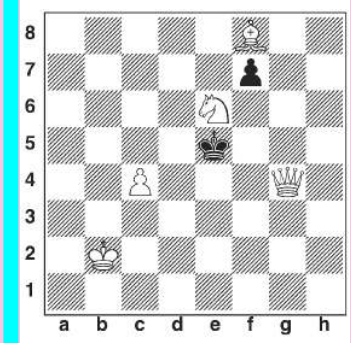
Falsche Erwartungen

J. Buchwald
American Chess Bulletin, 1946
Erster Preis

Kontrolle: Weiß Ke1 Dd8 Th4 Ld1 Sb2 f6 Bc3 c4 f4 – Schwarz Ke3 Lf8 h7 Sd6 Bc5 e6
Weiß zieht und setzt im 2. Zuge matt.

Der gebürtige Österreicher Julius Buchwald (1909-1970) emigrierte vor dem Zweiten Weltkrieg in die USA, wo er zu einem der bekanntesten Komponisten des Landes wurde. Heute werden aber seine Werke relativ wenig in Zeitungen und Zeitschriften zitiert. Dieser Zweizüger zeigt jedoch, dass Buchwald immer noch dem breiten Publikum etwas Gefälliges zu bieten vermag.

Lösung zu „SH1508":
1.Dc7! (droht 2.Dxc5 matt) 1...S zieht 2.Th3 matt, aber 1...Se4 2.Sg4 matt und 1...Sf5 2.De5 matt. Züge des schwarzen Springers haben ganz andere Folgen, als das Diagramm erwarten ließ. Da freute sich Weiß nämlich auf 1...S zieht 2.Dd2 matt, aber 1...Sxc4 2.Sxc4 matt und 1...Se4 2.Dd3 matt.



Problem Nr. SH1908

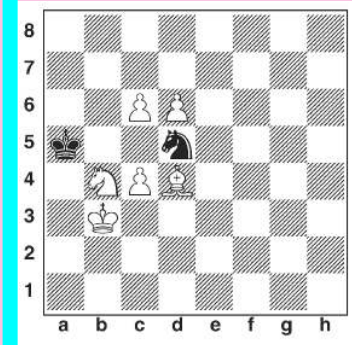
Nach Böhmen schauend

G. Heathcote
London News, 1902

Kontrolle: Weiß Kb2 Dg4 Lf8 Se6 Bc4 – Schwarz Ke5 Bf7
Weiß zieht und setzt in 3 Zügen matt.

Als dieses Problem des genialen britischen Komponisten Godfrey Heathcote erschien, war die Böhmische Schule in voller Blüte. Sie legte Wert auf Modellmatts. Diese sind hier reichlich vorhanden, und der Experte Josef Breuer bezeichnete ja dieses Werk als „eine Verbeugung des englischen Meisters vor den Böhmen".

Lösung zu „SH1908":
1.Kc2! Kf6 2.Sc5 Ke5 3.Sd7 matt; 1...fxe6 2.Df3 Kd4 3.Df4 matt; 1...f6 2.Le7 f5 3.De2 matt; 1...f5 2.Dg5 Kxe6 (2...Ke4 3.Df4 matt – ausnahmsweise kein Modell) 3.De7 matt. Eine filigrane Arbeit. 1.Kc3? ist falsch: 1...fxe6!, und 2.Df3 wäre patt.



Problem Nr. SH1808

Echt problemschachlich

K.A.L. Kubbel
Süddeutsche Schachblätter, 1908

Kontrolle: Weiß Kb3 Ld4 Sb4 Bc4 c6 d6 – Schwarz Ka5 Sd5
Weiß zieht und setzt in 3 Zügen matt.

Bauernumwandlungen bleiben nach wie vor eine Quelle echt problemschachlichen Interesses. Sie können wirklich die Horizonte des „Normalspielers" erweitern. Dieses Jugendwerk eines großen Balten ist ein einfaches, aber witziges Beispiel dafür.

Lösung zu „SH1808":
1.d7! (droht 2.d8D,L+ usw.) 1...Sb6 2.d8T Sc8 oder Sxc4/Sd7 oder Sa4 3.Td5 matt/3.Ta8 matt; 1...Sc7 2.d8S und 3.Sb7 matt; 1...Sxb4 2.d8D+ (immer noch) usw. Der Schlüssel selbst ist leicht zu sehen, aber die beiden Unterverwandlungen sind ganz delikat. Aus Karl Artur Leonid Kubbel wurde nach der Russischen Revolution Leonid Iwanovich Kubbel. Er starb 1942 während der Belagerung von Leningrad

Vilnius
lebendige Stadt der Kultur

Vilnius, die Hauptstadt Litauens, des südlichsten der drei baltischen Staaten, hat eine bewegte Geschichte. Bereits im Mittelalter geriet das vom Deutschen Ritterorden bedrängte Land unter polnischen Einfluss; später wurde es von Russen besetzt, dann von Schweden zerstört. Der Stadt Vilnius war auch nach der Unabhängigkeitserklärung von 1918 nur wenig Ruhe gegönnt: Sowjetische und polnische Besatzer lösten sich ab, kurzzeitig war die Stadt sogar weißrussisch. Dann rückten deutsche Truppen ein, deren Terror erst vier Jahre später von der Roten Armee beendet wurde. Hauptstadt eines unabhängigen Staates Litauen ist Vilnius erst seit 1990 wieder.

Aus der wechselvollen Geschichte finden sich in der Stadt etliche Zeugnisse: Da ist zum einen der Komplex der Vilnius-Universität; 1579 von Jesuiten gegründet, ist sie die älteste Universität Osteuropas. Die Gebäude rund um den Campus spiegeln von der Renaissance bis zum Klassizismus verschiedenste architektonische Epochen wider. Und dann ist da die Stadtmauer aus dem 16. Jahrhundert mit dem „Tor der Morgenröte". Dieses Tor ist eines der bedeutendsten Heiligtümer Litauens. Es beherbergt die Ikone einer angeblich wundertätigen Barmherzigen Muttergottes und zieht Pilger aus aller Welt an, Katholiken wie Christlich-Orthodoxe. Daneben schließt sich stadteinwärts das Karmeliter-Kloster an.

Den besten Überblick über die 1994 von der UNESCO zum Weltkulturerbe erklärte Altstadt bietet der Gediminas-Turm auf dem Burgberg. Benannt ist er nach dem Großfürsten Gediminas, auf den die erste urkundliche Erwähnung der Siedlung im Jahr 1323 zurückgeht. Nicht unweit des Burgbergs erhebt sich die Ende des 18. Jahrhunderts erbaute klassizistische St.-Stanislaw-Kathedrale mit dem Glockenturm. Unten, in einer Schleife des Flusses Neris, steht mit ihren über 2000 Skulpturen die Kirche St. Peter und Paul.

Und dann gibt es noch die ebenfalls barocke Kazimir-Kirche, die gotische St.-Anna-Kirche, die von der Renaissance geprägte Michaelskirche ... Vilnius war aber auch ein wichtiges Kulturzentrum des jüdischen Lebens, weshalb man die Stadt gelegentlich „Jerusalem Litauens" nannte. Im 18. Jahrhundert lehrte und studierte hier Elijah Ben Salomon Zalman, einer der größten Denker des Judentums. Über sechzig Synagogen beherbergte Vilnius einst – den Holocaust überstanden hat nur eine.

2009 zur Europäischen Kulturhauptstadt gewählt, hat sich Vilnius in diesem Jahr vorgenommen, die positiven Aspekte seiner komplizierten Geschichte zu unterstreichen: Multikulturalität, Weltoffenheit und vor allem Lebendigkeit. Während das freie Wort lange Zeit unterdrückt war, konnten sich klassische Musik, Oper und Ballett besonders gut entwickeln. Und da die ebenso lange nur im Untergrund gelebte Kreativität nach der Unabhängigkeit mit Macht ans Tageslicht drängte und so eine lustige, freche und originelle Kulturszene schuf, darf sich der Vilnius-Reisende in diesem Jahr auf ein besonders abwechslungsreiches und anregendes Kulturprogramm freuen. DEIKE PRESS

Pasch

Anzahl der Würfel: 2 (Normaler Pasch mit 3)
Anzahl der Spieler: ab 2

Einfacher Pasch

Vor Spielbeginn wird eine bestimmte Anzahl Runden festgelegt, dann würfelt man mit zwei Würfeln. Gewertet werden nur Paschwürfe (beispielsweise also zwei Einser, zwei Zweier usw.). Die Augenzahlen der jeweiligen Paschwürfe werden dann zusammengezählt, und wer am Ende die höchste Summe hat, ist Gewinner. Eine mögliche Variante: Nicht die Rundenanzahl, sondern eine Höchstsumme wird festgelegt; erreicht jemand diese Zahl, ist das Spiel zu Ende. Mit einer Zusatzregel kann man festlegen, dass hintereinander nicht der gleiche Pasch gewürfelt werden darf, der zweite wird dann nicht gewertet. Dies kann man aber auch umkehren, dann zählt der Wiederholungspasch doppelt! So bleibt das Spiel über längere Zeit spannend.

Normaler Pasch

Der Normale Pasch wird mit drei Würfeln gespielt, und man darf dreimal würfeln. Nach jedem Wurf bleibt ein Würfel liegen – es sei denn, es ist bereits ein Pasch oder gar Doppelpasch (also drei Gleiche) zusammengekommen. Nun zählt man seine Augen zusammen, wobei ein Doppelpasch vierfach gewertet wird. Wer nicht einmal einen Pasch hat, dessen Augen zählen überhaupt nichts.

Höchste Augenzahl

Anzahl der Würfel: 1 bis 3
Anzahl der Spieler: ab 2

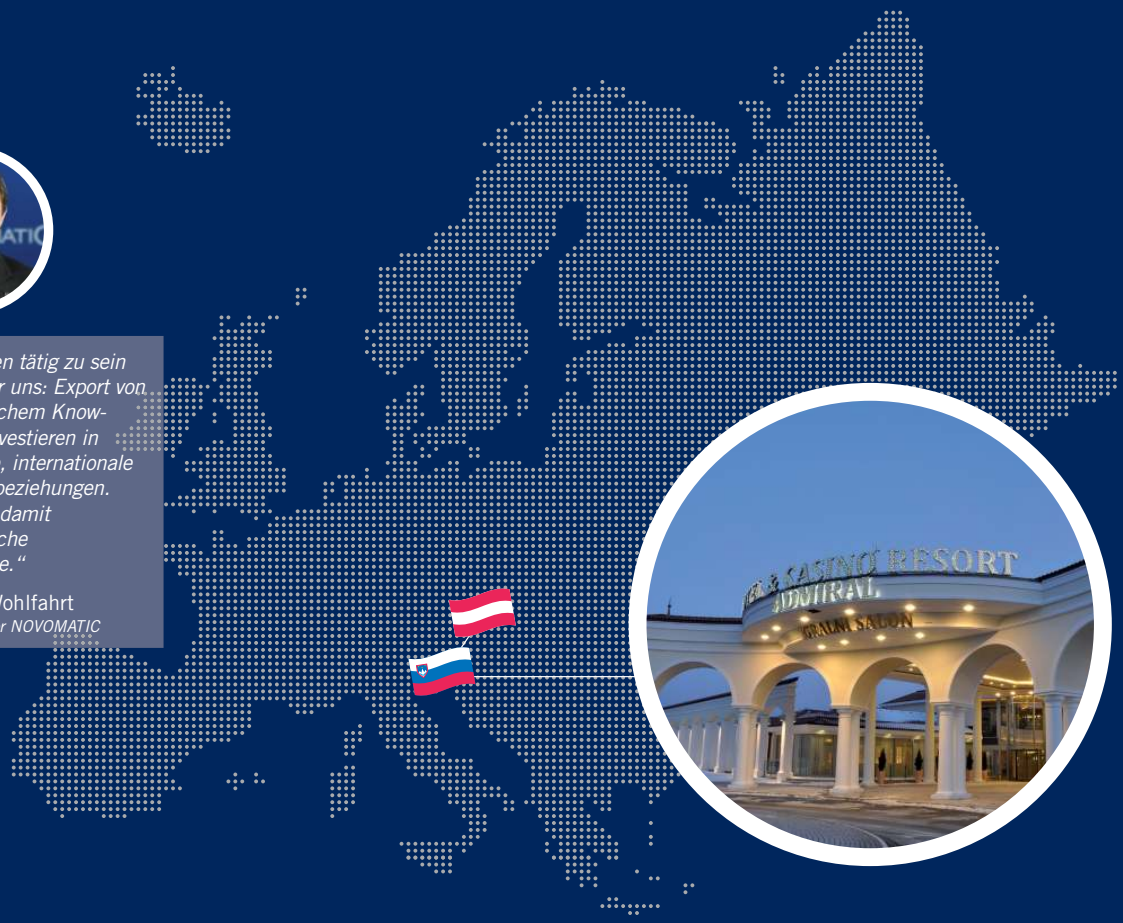
Höchste Augenzahl ist ein einfaches Würfelspiel, das man ohne großen Aufwand auch einmal schnell zwischendurch spielen kann. Alle Mitspieler würfeln mit einem Würfel reihum. Die Runde gewinnt, wer die höchste Augenzahl würfelt. Spannender wird dieses Spiel natürlich mit drei Würfeln. Bei dem Spiel „Hohe Hausnummer" wird der Rundengewinner so ermittelt: Die höchste gewürfelte Augenzahl ergibt den Hunderter, die zweithöchste den Zehner und die niedrigste den Einer. Wer also eine Eins, eine Zwei und eine Drei würfelt, der setzt sie nicht zu der Zahl 123 oder 312 zusammen, sondern zu 321. Höchstmögliche Hausnummer ist bei diesem Spiel die 666. Wenn man sich vor dem Spiel darauf einigt, kann man die Regel natürlich abändern, sodass die niedrigste Hausnummer gewinnt (die absolut niedrigste wäre dann die 111). Wer die Runde gewinnt, bekommt einen vorher festgelegten Betrag oder einfach einen Punkt.

©IDCOM

NOVOMATIC
GROUP OF COMPANIES

„In Slowenien tätig zu sein bedeutet für uns: Export von österreichischem Know-How und Investieren in zuverlässige, internationale Wirtschaftsbeziehungen. Wir sichern damit österreichische Arbeitsplätze."

Dr. Franz Wohlfahrt
Generaldirektor NOVOMATIC



Rotweißrote Innovation in **Slowenien:** Aus **Gumpoldskirchen.**

Am Weg von Gumpoldskirchen ans Adriatische Meer, nahe der italienischen Grenze, findet sich im aufstrebenden Slowenien eines der jüngsten, erfolgreichen Projekte der Novomatic Group: Das Hotel & Casinò Resort Admiral, ein Unterhaltungsbetrieb des 21. Jahrhunderts. 61 Mitarbeiter versorgen die Gäste im À La Carte-Restaurant, auf der Sonnenterrasse, im 88-Betten-Hotel sowie an den modernsten elektronischen Roulette- und Spielautomaten auf internationalem Spitzenniveau – selbstverständlich im ganzen Resort barrierefrei. Ganz nach dem Motto von Gründer und Mehrheitseigentümer Prof. Johann Graf: Vorsprung durch Innovation.

Österreichische Planung, Technik und Ausstattung für ein modernes Automatencasino wurden in unserem Nachbarland damit erstmals in einem eigenen Spielbetrieb realisiert. Diesen Erfolg ermöglichen unsere rund 2.700 heimischen und weltweit rund 16.000 Mitarbeiter, soviel ist sicher. Denn die wirtschaftliche Kraft österreichischer Unternehmen am Weltmarkt ist stets die Summe des Ganzen.

WWW.NOVOMATIC.COM

A-NOVO-0045-09-45 Novomatic rotweißrot Mutation A4.indd 1 18.03.10 16:11

SCHAFKOPF

Für Touristen ist es ein bayerischer Mythos, für seine Fans dagegen einfach der beste Zeitvertreib der Welt - Schafkopfen. Während Maumau als Kinderkram gilt und Pokern als Verbrecherspiel, ist Schafkopfen Kult. Dieses Kartenspiel ist spannend und hochkomplex, sagen die Aktiven. Es ist gemütlich und einfach schön anzuschauen, sagen die Zuschauer.

Auszug aus dem Reiseführer "Bayern for Beginners"

"Nach einem harten Arbeitstag geht der Bayer ins Wirtshaus. Dort stellt er seinen Laptop zur Seite, trinkt erstmal eine Mass Bier und grantelt gegen die Wirtin und die Welt. Versöhnlich wird der Einheimische erst, wenn er auf drei Gleichgesinnte trifft, mit denen er Schafkopfen kann. Wenn er dieses National-Kartenspiel gewinnt, dann jodelt er und legt einen Schuhplattler aufs Parkett."

Karteln als Kulturgut

Das ist natürlich ein Riesenschmarrn – und der Reiseführer eine Erfindung. Fakt ist: Das Schafkopfen gilt als bayerisches Kulturgut, den Einheimischen genauso wie den Außenstehenden. Das Spiel ist uralt und gleichzeitig quicklebendig, es ist eine Kultur des Denkens, der Mathematik und der Psychologie. Sogar als Synonym des bayerischen Charakters gilt es. Zuagroasten kann das Schafkopfen sogar zum Türöffner werden: Wenn ein Neu-Bayer sich kompetent mit an den Schafkopftisch setzt, gewinnt er vielerorts den Respekt der Alteingesessenen.

	♠ –	
♠ –	N	♠ 7542
♥ B104	W O	♥ KD65
♦ 754	S	♦ AD6
♣ AB108532		♣ D9

Bridgeaufgabe Nr. BR1308

Nord teilte und begann „2 Pik" (Sechserpik, 5-8 Punkte). Süd sprang auf „4 Pik". Nach zweimaligem Passen kontrierte Ihr Partner (zeigte hohe Karten). Sie entschlossen sich zu „5 Treff". Nord greift Pik-Ass an. Süd gibt Pik-Dame (verspricht den Buben, nicht jedoch den König). Sie stechen und spielen Coeur-Vier zur Dame. Süd nimmt das Ass und setzt Coeur fort. Nord bedient noch. Wie planen Sie?

Antwort zu „BR1308":
Nord hat Pik AKxxxx, doch keinen weiteren König; sonst hätte er mehr Punkte als gereizt. Treff-Impass sitzt also, nicht aber der Karo-Schnitt. Sie hoffen mit sieben Atouts, drei Coeurs sowie Karo-Ass auf elf Stiche. Allerdings sind die blockierten Coeurs kritisch. Was tun? So wahren Sie Ihre Chancen: Süd wird drei oder vier Coeurs haben, weil er kaum in beiden Edelfarben kürzer ist als Nord. Nach Karo zum Ass schneiden Sie Süds Treff-König heraus. Dies gelingt, wenn Atout nicht 4-0 steht. Es folgen alle Trümpfe. Sie behalten zum Schluss in der Hand Coeur B Karo 75 und am Tisch Coeur K6 Karo D. Sie spielen Coeur-Buben. Bedient Nord, übernehmen Sie mit Coeur-König und hoffen, dass die Farbe 3-3 ausfällt. Sehen Sie jedoch, dass Süd noch zwei Coeurs behielt, lassen Sie Ihren Coeur-Buben bei Stich und wechseln auf Karo. Süd macht zwar seinen König, muss dann aber Coeur bringen. Die Gegner hielten

Nord: ♠ AK10863 ♥ 83 ♦ 10832 ♣ 7
Süd: ♠ DB9 ♥ A972 ♦ KB9 ♣ K64

	♠ 1052	
♠ 1052	N	♠ AB743
♥ D107532	W O	♥ K64
♦ AKB4	S	♦ D
♣ –		♣ 10843

Bridgeaufgabe Nr. BR1108

Als Teiler eröffneten Sie „1 Coeur". Ihr Partner bot „1 Pik". Sie wiederholten mit „2 Coeur" Ihre Farbe. Ost erfreute Sie mit einem Sprung auf „4 Coeur". Dabei blieb es. Nord greift Treff-König an. Sie stechen und spielen Klein-Trumpf zu Acht und König. Süd nimmt Coeur-Ass und wechselt auf ein kleines Treff. Wie planen Sie, um Ihrem Vollspiel beste Chancen zu sichern?

Antwort zu „BR1108":
Wo ist ein Problem? Da Trumpf nicht 4-0 steht und auf Ihre Karos drei Piks vom Tisch weggehen, ist kaum vorstellbar, dass irgendwo Gefahr lauert. Doch: Zieht man zur Vermeidung gegnerischer Schnapper in Karo oder Pik nochmals Atout und fällt der Bube nicht, kann man den möglichen Pik-Verlierer der Hand nicht trumpfen, wenn ein Gegner mit Pik am Stich Coeur-Buben zieht. Was tun? Sie stechen Treff, gehen am besten mit Karo-Dame zum Tisch und spielen Coeur. Gibt Süd die Neun, schneiden Sie! Macht Nord den Buben, werden Sie auf Karo AKB dreimal Pik los und stechen Ihr letztes Pik am Tisch. Bedient Süd die zweite Trumpfrunde nicht, folgen Coeur-Dame, Pik-Abwürfe auf Karo AKB und Pik zum Buben (käme von Nord ein Bild, wäre nach Pik-Ass und -Buben Ihre Zehn hoch). Süd nimmt Pik, kann aber nicht Coeur-Bube ziehen. Erneut geht Ihre Strategie auf, Ihr letztes Pik zu verstechen. Die Gegner konnten halten

Nord: ♠ K96 ♥ 8 ♦ 10762 ♣ KD976
Süd: ♠ D8 ♥ AB9 ♦ 9853 ♣ AB52

	♠ 62	
♠ 62	N	♠ KDB74
♥ ADB5	W O	♥ K62
♦ D652	S	♦ KB43
♣ AD9		♣ 10

Bridgeaufgabe Nr. BR1208

Der letzte Rubber zog sich hin. Als beide in Gefahr waren, boten Sie mit 1SA-3 Pik-3 SA das Vollspiel aus. 28 Punkte in den gemeinsamen Händen sollten an sich den Gewinn des Rubbers garantieren. Nord greift Treff-Fünf an, die vierthöchste Karte seiner längsten Farbe. Auf die Zehn des Tisches legt Süd den Buben. Es wäre schade, wenn diese Partie verloren ginge! Haben Sie einen klugen Plan?

Antwort zu „BR1208":
Die gute Nachricht zuerst: Sie können nach Nords Treff-Angriff zum Buben seines Partners Ihre 3 SA absolut sicher gewinnen! Allerdings gilt es, gut zu planen, um allen Eventualitäten vorzubeugen. Ihre Treff-Neun ist enorm wertvoll: Sie gibt Ihnen eine weitere Treff-Deckung, sofern Nord ans Spiel kommt. Konsequent wählen Sie einen Gewinnweg, der antiintuitiv aussieht, weil er Ihr Entrée zur Piklänge am Tisch vergeudet: Nach Treff-Dame spielen Sie Coeur-Fünf zum König und wechseln auf Klein-Karo. Legt Süd das Ass, haben Sie bereits neun Stiche (zwei in Treff und sieben in den roten Farben). Bleibt Süd klein und verliert Karo-Dame an Nords Ass, entwickeln Sie Ihren neunten Stich in Pik. Bleibt aber Karo-Dame bei Stich, spielen Sie Pik zu einem Bild. Nimmt man das Ass, sind Sie zu Hause. Macht der Dummy den Stich, wechseln Sie auf ein Karo-Bild und sichern sich so neun Stiche. Die Gegner konnten halten

Nord: ♠ 10853 ♥ 974 ♦ 8 ♣ K8652
Süd: ♠ A9 ♥ 1083 ♦ A1097 ♣ B743

	♠ A6432	
♠ A6432	N	♠ KDB
♥ B64	W O	♥ A102
♦ 7643	S	♦ KDB8
♣ 4		♣ A63

Bridgeaufgabe Nr. BR1008

Im Rubberbridge eröffnet Ihr Partner zu Ihrem Vergnügen „2 Sans-Atout" (20-22). Sie haben keine Transfergebote vereinbart und reizen „3 Pik". Ost hebt Sie auf volles Spiel. Nord greift gegen Ihre „4 Pik" mit Trumpf-Zehn an. Süd bedient. Als Sie die nächste Pikrunde spielen, wirft Süd ein kleines Coeur ab. Ihr Kontrakt ist jetzt problematisch. Haben Sie einen guten Spielplan?

Antwort zu „BR1008":
Ohne die blockierten Piks hätten Sie zehn Stiche, sofern die Karos normal 3-2 ausfallen. Nords vierter Trumpf ist lästig. Wie wäre es nach einer weiteren Pikrunde Treff-Ass zu ziehen, Treff in der Hand zu stechen, Nords letzten Atout abzuholen und dann auf Karo zu wechseln? Dieses Manöver wäre nicht ohne Risiko, weil die Gegner nach Karo-Ass möglicherweise *drei* Treffstiche abziehen. Was tun? Hier können Sie sich eine gute Zusatzchance verschaffen: Sie ziehen eine dritte Runde Atout und wechseln überraschend auf ein kleines Treff! Nimmt Nord und bringt Coeur, lassen Sie den Stich durchlaufen (käme nach Treff von Süd Coeur, würden Sie in dieser Farbe einen weiteren Stich machen). Setzt man jedoch Treff fort, schnappen Sie Klein-Treff, ziehen Trumpf-Ass und geben Coeur vom Tisch. Es folgt Karo. Steht die Farbe 3-2 (oder hat Nord das Ass blank), sind Sie Sieger. Ihre Gegner konnten halten

Nord: ♠ 10987 ♥ D95 ♦ 105 ♣ KB97
Süd: ♠ 5 ♥ K873 ♦ A92 ♣ D10852

Bridgefibel

	♠ 5 ♥ A98643 ♦ B7632 ♣ 4	
♠ 643 ♥ B752 ♦ AK5 ♣ AB10	N W O S	

Bridgeaufgabe Nr. BR1408

Ihr Partner teilte (nur Ost-West waren in Gefahr) und eröffnete „1 Treff". Sie boten „1 Coeur" und Nord „1 Pik". Als Ost Sie mit „2 Coeur" unterstützte, sprang Süd auf „4 Pik"! Sie wagten sich auf „5 Coeur", die Nord prompt kontrierte. Dabei blieb es. Nord greift Treff-König an. Wie planen Sie, um Ihrem mutig gereizten Kontrakt möglichst gute Erfüllungsaussichten zu geben?

Antwort zu „BR1408":
Nur bei einem 2-1 Stand der Trümpfe haben Sie eine Chance. Auch dann haben Sie noch nicht gewonnen. Die Karos sind Ihr kritischer Punkt. Ideal wäre, wenn Karo-Dame doubleton oder sec fällt. Sonst sieht es düster für Sie aus. Sie können aber versuchen, der Verteidigung eine Falle zu stellen: Nach Treff-Ass werfen Sie auf den Buben Pik ab. Hat Nord nach Treff-Dame nicht den Mut, eine rote Farbe anzufassen, sondern versucht er, einen Pik-Stich abzuziehen, kann sich Ihre Zusatzchance realisieren. Sie stechen, spielen Karo zum König, werfen auf Treff-Zehn Karo ab, schnappen Pik, ziehen Trumpf-Ass und gehen mit Karo zum Ass. Sie trumpfen das letzte Pik des Dummy und spielen Atout. Fiel Karo-Dame nicht, gewinnen Sie trotzdem, wenn beim erhofften 2-1 Coeurstand ein Gegner nimmt und eine schwarze Farbe in die Doppelchicane bringt. Der Tisch wird Karo-Fünf los. Die Hand sticht. Ihre Gegner hielten

Nord: ♠ AD972 ♥ K10 ♦ 104 ♣ KD87
Süd: ♠ KB108 ♥ D ♦ D98 ♣ 96532

	♠ AK10954 ♥ K74 ♦ K73 ♣ K	
♠ B763 ♥ B5 ♦ 1042 ♣ AD83	N W O S	

Bridgeaufgabe Nr. BR1508

Nord begann als Teiler „2 Coeur" (Sechser-coeur, 7-9 Figurenpunkte). Ost und Süd passten. Sie boten „2 Pik", die Ihr Partner auf „3 Pik" hob. Sie gingen auf „4 Pik". Nord greift Karo-Dame an. Süd nimmt das Ass und setzt Karo-Fünf fort. Arglos legen Sie den König, doch Nord sticht und bringt Klein-Treff. Sie nehmen Süds Buben mit dem König und ziehen Pik-Ass. Bei Nord fällt Pik-Dame. Was nun?

Antwort zu „BR1508":
Sie sind Süd auf den Leim gegangen: Statt Karo zur Zehn laufen zu lassen, opferten Sie unfreiwillig den König. Es gilt, mit kühlem Kopf zu überlegen, ob Sie noch eine Chance haben. Sie kennen Nords Punktstärke und seine 2-6-1-4 Verteilung. Er wird Coeur-Ass halten (sonst hätte er weniger Punkte als gereizt); Coeur-Dame steht bei Süd (Nord käme sonst auf 10 Punkte). Darauf bauen Sie Ihren Plan auf: Sie gehen zum Pik-Buben, werfen auf Treff zwei kleine Coeurs ab, trumpfen Treff in der Hand und spielen sämtliche Atouts. Der Tisch gibt Karo-Zehn. Als letzte beide Karten halten Sie am Tisch Coeur B5 und in der Hand Coeur K Karo 7. Falls Karo-Sieben nicht hoch ist, folgt als vorletzte Karte Coeur-König. Nord nimmt. Wie erwartet, fällt bei Süd Coeur-Dame, die er blank stellen musste, um Karo zu bewachen. Nord hat nur noch Coeur und muss Ihnen Coeur-Bube als zehnten Stich überlassen. Die Gegner hielten

Nord: ♠ D2 ♥ A98632 ♦ D ♣ 10754
Süd: ♠ 8 ♥ D10 ♦ AB9865 ♣ B962

	♠ KD ♥ D105 ♦ D65 ♣ AD843	
♠ A1054 ♥ 762 ♦ 9874 ♣ KB	N W O S	

Bridgeaufgabe Nr. BR1608

Sie teilten und boten „1 Sans-Atout" (15-17). Osts „2 Treff" fragte nach Oberfarben (Stayman). Sie verneinten mit „2 Karo". Ost bot „2 Sans-Atout". Sie passten. Nord greift Coeur-Drei an (vierthöchste). Süd nimmt Coeur-König und setzt die Neun fort zu Ihrer Zehn und Nords Buben. Nord zieht Coeur A8. Süd gibt Klein-Pik, der Dummy und die Hand Karos. Es folgt Treff-Fünf. Wie planen Sie?

Antwort zu „BR1608":
Dass nicht Karo kam, spricht für verteilte Hochfiguren. Leider können Sie wegen blockierter schwarzer Farben nicht acht oder neun Stiche abziehen. Ist Pik Bx bei einem Gegner Ihre einzige Hoffnung? Zum Glück nicht: Nach Treff KB gehen Sie mit Pik-König in die Hand und ziehen Treff ADx. Der Dummy gibt Klein-Pik und zweimal Karo. Hält Nord Pik-Buben, gewinnen Sie bei verteilten Karo-Hochfiguren, wenn Sie zum Schluss richtig raten. Nord wird zum zehnten Stich Pik Bx halten und Karo geben. Sie spielen Pik-Dame und Karo-Sechs. Hielt Nord zuletzt Pik Bx Karo K, macht Pik-Ass Ihren achten Stich, übernimmt Süd Nords Karo-König mit dem Ass, ist Ihre Dame hoch! Hätte Nord Karo-König deblockiert und Klein-Karo behalten, gewinnt Pik-Dame zum Ass und Karo-Expass zur Dame. Stünde Pik-Bube bei Süd, müsste er mit KBx oder ABx in Karo beide Bilder deblockieren. Sonst würde er im elften Stich herangesetzt. Ihre Gegner hielten

Nord: ♠ B76 ♥ AB83 ♦ K102 ♣ 1065
Süd: ♠ 9832 ♥ K94 ♦ AB3 ♣ 972

	♠ A5 ♥ ADB873 ♦ – ♣ A7532	
♠ K7632 ♥ 4 ♦ 97642 ♣ K4	N W O S	

Bridgeaufgabe Nr. BR1708

Im Rubberbridge teilte Nord und eröffnete „1 Karo". Süd sprang auf „3 Karo" (schwach). West reizte „4 Coeur" aus. Nord greift Karo-Ass an. Süds Karo-Drei zeigt eine gerade Zahl von Karos. West trumpft. Es folgen Coeur-Ass und -Bube. Nord nimmt und setzt Karo fort. West sticht. Auf Coeur-Dame bedienen beide Gegner. Vom Tisch gab West zweimal Pik. Wie würden Sie nun anstelle von West planen?

Antwort zu „BR1708":
West konnte auch versuchen, Treff am Tisch zu stechen. Trumpf zu ziehen war erfolgreich, weil Coeur zum Glück 3-3 ausfiel. Sie an seiner Stelle können nun sogar gewinnen, wenn Treff 4-2 steht. Gibt es ein Problem? Ja: Spielen Sie Treff-König, Treff-Ass und weiter Treff, nimmt man und bringt Karo. Sie stechen und geben nochmals Treff ab, doch ein Gegner nimmt und kassiert in Karo den Faller. Sind Sie also verloren? Erfreulicherweise nicht: Es gibt einen eleganten Weg zum Sieg: Im sechsten Stich ducken Sie aus beiden Händen Klein-Treff. Ein Verteidiger nimmt. Kommt nun erneut Karo, nutzen Sie den Ihnen aufgrund Süds Markierung bekannten 4-4 Stand der Karos zu Ihren Gunsten. Sie schnappen, gehen mit Treff zum König und spielen selbst Karo! Die Hand wirft Treff ab. Man nimmt und wechselt auf Pik. Mit Pik-Ass, Treff-Ass, Pik-König und dem hohen letzten Karo haben Sie Rest. Ihre Gegner hielten

Nord: ♠ D1084 ♥ K95 ♦ AK105 ♣ B9
Süd: ♠ B9 ♥ 1062 ♦ DB83 ♣ D1086

	♠ AKD1052 ♥ K4 ♦ 6 ♣ A743	
♠ B43 ♥ AD102 ♦ A7 ♣ D865	N W O S	

Bridgeaufgabe Nr. BR1808

Ihr Partner eröffnete „1 Coeur" (ACOL, kann auch Viererfarbe sein). Süd sprang auf „2 Sans-Atout" (zeigt 5-5 in den Unterfarben). Ihre „3 Pik" wurden von Ost auf „4 Pik" gehoben. Sie stellten die Ass-Frage und schlossen die Reizung mit „6 Pik" ab. Nord greift Karo-Buben an. Nach Karo-Ass ziehen Sie Pik-Ass. Beide Gegner bedienen. Welcher Spielplan gibt Ihrem Schlemm die beste Chance?

Antwort zu „BR1808":
Nach Süds Reizung ist sein Blatt kein Geheimnis mehr für Sie. Hält er neben den Unterfarben auch noch zwei Trümpfe, hat er nicht mehr als eine Coeur-Karte. Dann schneiden Sie Nords Coeur-Buben heraus und haben genug Stiche. Wie gehen Sie vor, wenn Süd nur einen Atout hat? Der Impass zur Coeur-Zehn wäre dann ein Risiko: Süd könnte Coeur Bx halten. Gibt es einen noch besseren Plan? Ja, Sie ziehen insgesamt fünfmal Atout. In der Hand behalten Sie Pik 2 Coeur K4 Treff A743. Der Tisch muss von Coeur AD102 Karo 7 Treff D86 noch abwerfen, doch was? Nur Klein-Coeur ist richtig! Es folgt dreimal Coeur. Die Hand gibt Treff. Behält Süd zwei Karos und zwei Treffs, spielen Sie Treff-Ass und Treff nach. Vermutlich hat Süd aber neben einer Karo-Karte noch Treff KB10. Sie schnappen Karo und ducken Klein-Treff aus beiden Händen. Süd hat nur noch Treff; er nimmt und muss Treff zur Dame spielen. Ihre Gegner hielten

Nord: ♠ 987 ♥ 98763 ♦ B10952 ♣ –
Süd: ♠ 6 ♥ B5 ♦ KD843 ♣ KB1092

	♠ K52 ♥ AD ♦ AK843 ♣ DB5	
♠ 643 ♥ 1095 ♦ B52 ♣ AK64	N W O S	

Bridgeaufgabe Nr. BR1908

Als West teilten Sie und begannen „1 Karo". Nord reizte „1 Coeur". Ost und Süd passten. Sie boten „1 Sans-Atout". Ihr Partner hob Sie auf volles Spiel. Gegen Ihre „3 Sans-Atout" greift Nord Coeur-Drei an (vierthöchste Karte). Sie legen am Tisch die Zehn und nehmen Süds Coeur-Buben mit der Dame. Haben Sie irgendwelche Pläne, die Ihrer Partie möglichst gute Chancen geben könnten?

Antwort zu „BR1908":
Nord wird nach seiner Reizung Pik-Ass halten. Ihr Pik-König macht nur dann einen Stich, wenn Nord Pik bringt. Käme Süd zu Stich, wäre es unbequem für Sie, wenn er auf Pik wechselte. Was tun? Am besten ziehen Sie Karo AK. Fällt die Dame, ist der Rest leicht. Steht Karo 3-2, spielen Sie Karo weiter und gewinnen, wenn Nord zu Stich kommt oder Süd nimmt und Coeur bringt. Wechselt Süd auf Pik, ducken Sie zweimal und hoffen, dass Nord nicht vier Piks hat. Hält Süd Karo-Dame zu viert, retten Sie sich elegant: Nach Coeur-Ass und viermal Treff folgt Coeur-Neun! Nord macht drei Coeurstiche und spielt dann Ihren Pik-König hoch. Eine pfiffige Idee: Nach Treff-Dame und -Ass lassen Sie Karo-Buben laufen. Gibt Süd die Dame, nehmen Sie. Es folgen Treff-König (falls hoch, auch das letzte Treff) und Karo zur Acht. So bleibt Süd aus dem Spiel, wenn er Karo D10x oder D9x hat. Jedenfalls gewann Ihr erster Plan, weil die Gegner hielten

Nord: ♠ AD9 ♥ K8732 ♦ 10 ♣ 9832
Süd: ♠ B1087 ♥ B64 ♦ D976 ♣ 107

	♠ KD10974 ♥ 7 ♦ A953 ♣ D9	
♠ AB ♥ K54 ♦ 872 ♣ KB1085	N W O S	

Bridgeaufgabe Nr. BR2008

Im Rubberbridge verlief die Reizung kurz und schmerzlos. Ost als Ihr Partner begann „1 Treff". Sie antworteten „1 Pik". Als Ost „1 Sans-Atout" reizte, verloren Sie keine Zeit und sprangen auf „4 Pik". Alle passten. Nord greift Coeur-Dame an. Damit Süd nicht die Anzahl seiner Coeurs markieren kann, legen Sie den König. Süd nimmt und spielt weiter Coeur. Sehen Sie eine kleine Chance?

Antwort zu „BR2008":
Zu Ihrem Glück spielten die Gegner noch nicht Karo, doch auch so sieht es für Ihren Kontrakt nicht gut aus. Sie können zwar Treff hochspielen, doch falls die Verteidigung Treff-Ass erst beim zweiten Mal nimmt (oder das Ass sofort legt und Treff fortsetzt), können Sie nicht alle Trümpfe ziehen und auf die Treffs Ihre Karos loswerden. In fataler Lage spielen Sie am besten gleich Treff-Dame und übernehmen am Tisch mit dem König. Es soll so aussehen, als ob Sie Single Treff hätten. Nimmt man das Ass sofort und kommt Karo, sind Sie Sieger: Nach Karo-Ass ziehen Sie Trumpf und dann die Treffs. Sonst setzen Sie Treff-Buben fort, den ein Gegner nimmt und Karo bringt. Es folgen Karo-Ass, Pik-Ass und Treff-Zehn. Nur ein Wunder kann noch helfen: Hat Süd exakt zwei Treffs und drei Atouts, sticht er. Sie übertrumpfen, gehen zum Pik-Buben am Tisch und kassieren noch zwei Treffs. Das gewinnt, wenn Ihre Gegner hielten

Nord: ♠ 62 ♥ DB1062 ♦ D6 ♣ A742
Süd: ♠ 853 ♥ A983 ♦ KB104 ♣ 63

	♠ K95 ♥ D8 ♦ AK102 ♣ AKB3	
♠ A643 ♥ AK72 ♦ 5 ♣ D875	N W O S	

Bridgeaufgabe Nr. BR2208

West begann „2 Sans-Atout". Osts „3 Treff"-Edelfarbfrage verneinte West und landete schließlich in „6 Sans-Atout". Die Reizung war kein Erfolg: Der gute Treff-Schlemm blieb unentdeckt. Nord greift Karo-Dame an. West nimmt und zieht alle Treffs. Nord wirft Pik und zweimal Coeur ab. Es folgen Pik-König und -Ass. Süd gibt Pik-Buben, dann aber Karo. Wie setzen Sie an Wests Stelle fort?

Antwort zu „BR2208":
Nach dem Spielverlauf ist klar, dass Nord neben Single Treff und Pik D108xx sieben rote Karten hat, wohl Karo DBxx und drei Coeurs; von vier Coeurs hätte Nord nichts abgeworfen, von fünf Karos hätte er einmal Karo gegeben. Sie spielen vorausschauend Coeur-Sieben zur Dame und setzen Coeur zum Ass fort. Bediente Nord in Coeur einmal, sieht es für Sie gut aus. Nord hat als letzte vier Karten Pik D10 und Karo Bx. Im zehnten Stich spielen Sie Coeur-König. Die Hand wirft Karo-Zwei. Behält Nord Karo Bx und gibt ein Pik-Bild, spielen Sie Pik. Nord muss nehmen und in Ihre Karo K10-Gabel antreten. Nord sieht den Spielzwang kommen und wirft Karo-Buben blank. Scheinbar sind Sie verloren, doch Sie lassen sich von Süd helfen: Im elften Stich spielen Sie die gut verwahrte Coeur-Zwei und werfen Pik ab. Süd kann nicht ducken; widerwillig nimmt er und muss Karo bringen. Sie legen Karo-König; Nords Bube fällt. Ihre Gegner hielten

Nord: ♠ D10872 ♥ B63 ♦ DB97 ♣ 10
Süd: ♠ B ♥ 10954 ♦ 8643 ♣ 9642

SCHNAPSEN

Bauernschnapsen

Bauernschnapsen spielt man mit einem Paket Schnapskarten zu 20 Blatt. Es spielen jeweils 2 Spieler in einem Team zusammen. Ziel des Spiels ist es, dass ein Team von 24 Punkten auf Null herunterschreibt. Das Verliererteam erhält dann ein "Bummerl", und falls es während des Spieles gar keine Punkte geschrieben hat, also noch auf 24 ("auf Luft") steht, erhält es ein geschneidertes Bummerl ("Schneider"), welches zwei normalen entspricht. Vielfach erfolgt die Zählweise auch umgekehrt von null auf 24. Wenn es an Punkten 23 : 0 und ein Team knapp davor steht, einen Schneider zu bekommen und es gelingt diesem Team noch, zu gewinnen, bekommt das Verliererteam einen sogenannten Retourschneider (auch: "Schuster"), der vier Bummerl zählt.

Spielkarten

Es gibt beim Bauernschnapsen vier Farben: Bei französischen Spielkarten auten sie Herz, Karo, Pik und Kreuz oder Treff.
Bei der doppeldeutschen Variante Herz, Schelle, Pik (Blatt bzw. Laub) und Eichel.

Spielablauf

Zuerst müssen zwei Teams gelost werden. Dann setzten sich jeweils die zwei Spieler eines Teams gegenüber - keiner der Spieler darf sehen können, was ein anderer in der Karte hat, das gilt auch für den Partner. Der Spieler rechts vom Geber hebt entweder vom gemischten Kartenstapel ab, woraufhin der Geber jedem Spieler im Uhrzeigersinn zuerst drei und dann zwei Karten gibt, oder "haut drauf", woraufhin jeder Spieler reihum alle fünf Karten auf einmal erhält, nur der Rufer (der Spieler, der als erstes die Karten erhält) erhält sie in drei und zwei Karten aufgeteilt.
Der Rufer muss mit den ersten drei Karten eine Atout- oder Trumpffarbe bestimmen, bevor er die restlichen zwei Karten aufnimmt. Wenn er sich nicht entscheiden kann oder will, kann er "aufschlagen", d.h. eine der beiden verbliebenen Karten für alle sichtbar aufdecken; die Farbe dieser Karte ist dann Atout. Diese Farbe sticht im Spiel alle anderen. Wenn die ersten drei Karten, die der Rufer bekommt, drei Buben (Bauern, Unter) sind, kann er verlangen, dass neu gegeben wird.
Nachdem er das Atout gerufen hat, muss der Rufer sich entscheiden, ob er ein Spiel ansagt oder einfach "weiter" geht. Erst dann hat der nächste Spieler im Uhrzeigersinn das Recht, ein Spiel anzusagen oder weiter zu gehen.
Das geht reihum, bis jeder am Zug war. Nun wird, falls kein Spiel angesagt wurde, ein normales (oder ruhiges) Spiel gespielt, sonst wird das Spiel mit dem höchsten Wert gespielt.
Beim Bauernschnapsen herrscht Farb- und Stichzwang im Gegensatz zum Schnapsen zu zweit.
Besitzt ein Spieler keine Karte der gespielten Farbe, so muss er mit Atout stechen.

Fortsetzung folgt

SKAT

Skataufgabe Nr. SK 1808

Kartenabbild: Kreuz-Bube, Pik-Bube; Kreuz-Ass, -10; Pik-10; Herz-Dame, -9, -7; Karo-Dame, -8

TRUMPFWAND DAGEGEN

Mit diesem Blatt kommt Vorhand beizeiten ans Spiel. Der Skat ist recht ordentlich: Pik-Ass und Herz-8. Ohne lange zu überlegen drückt sie die beiden Karokarten zum Herzspiel. Bei einer 3:2 Resttrumpfverteilung ist die Gewinnstufe Schneider absolut sicher – denkt und kalkuliert der Alleinspieler. Doch schon nach dem Fordern mit dem „Alten" im ersten Stich muss sie konstatieren: Eine Wand von fünf Trümpfen in einer Hand! Also steigt sie im Weiterspiel sofort auf Kreuz um. Alles umsonst! Am Ende hat sie das Nachsehen, den Sechstrümpfer mit vier Vollen als extrem starker Beikarte verloren. Der Kartengeber lakonisch: „Dummheit muss bestraft werden."
Frage: Wo liegt denn dem Grunde nach der Hund bei diesem Spielverlust begraben?

Lösung zu „SK1808":
Vorhand (V): Kartenabbild
Skat: bekannt
Zweifellos besitzt Vorhand nach dem Drücken von zweimal Karo ein hervorragendes Herzspiel. Nur hätte sie es nie und nimmer ansagen dürfen, denn: Mit den beiden Karten im Skat hat sie zu einem unverlierbaren(!) Grand gefunden. Herz-Dame und Karo-Dame gedrückt – der Rest ist reine Formsache. Sofort fordern, gegebenenfalls in diesem Sinne gleich scharf nachwaschen und hinterher die eigenen vier Vollen abziehen. Da tut es überhaupt nichts zur Sache, dass die Gegenspieler die letzten vier Stiche machen. In diese bringt der Alleinspieler nämlich kein Auge ein. Die Kontrahenten selbst können bestenfalls auf vier Volle und vier Könige, also auf 42 + 16 = nur 58 Augen kommen. Völlig unüberlegt und grundfalsch also, Herz zu spielen, das man im Gegensatz zum Grand eben durchaus verlieren kann.

Skataufgabe Nr. SK 1908

Kartenabbild: Pik-Bube, Herz-Bube, Karo-Bube; Pik-10, -König, -Dame, -9, -8; Herz-Ass, -Dame

GEPLATZTES TRAUMSPIEL

Vorhand mit 16 Augen weniger im Blatt als Hinterhand hält 20 und passt dann. Hinterhand reizt bis 24, bekommt kalte Füße und lässt ebenfalls weg. Dabei wäre sie mit dem Skat (Kreuz-König, Dame) zu einem wahren Traumspiel gekommen. Ein solches glaubt nun Mittelhand mit dem vorangestellten Blatt zu haben. Sie will aber auf Nummer sicher gehen und spielt deshalb nicht etwa Grand Hand, sondern nur Pik Hand. Doch wenig später fällt sie aus allen Wolken. Sie hat ihr auf den ersten Blick unverlierbar scheinendes Spiel trotz acht Trümpfen tatsächlich verloren! Dabei war sie nach Lage der Dinge chancenlos, den unerwarteten Spielverlust zu vermeiden. Und wieder einmal ist es die Anspielkarte, die den Untergang des Alleinspielers einleitet. Die besondere Tragik zu alledem: Er hätte Grand Hand souverän gewonnen.
Frage: Bei welcher Kartenverteilung und welchem Spielverlauf geht das an sich wahrlich traumhafte Pik Hand in die Binsen?

Lösung zu „SK1908":
Vorhand (V): Kreuz-Bube; Pik-7; Herz-10, -König, -9, -8, -7; Karo-10, -König, -7
Mittelhand (M): Kartenabbild
Hinterhand (H): Pik-Ass; Kreuz-Ass, -10, -9, -8, -7; Karo-Ass, -Dame, -8, -7
Skat: bekannt
So verliert Mittelhand unweigerlich ihr überaus starkes Pik-Handspiel:

1. V Herz-König	M Herz-Ass	**H Pik-Ass**	(- 26)
2. H Kreuz-Ass	V Karo-10	**M Pik-10**	(+31)
3. M Pik-8	H Kreuz-10	**M Kreuz-Bube**	(- 12)
4. **V Herz-10**	M Herz-Dame	H Karo-Ass	(- 24)
			(- 62)

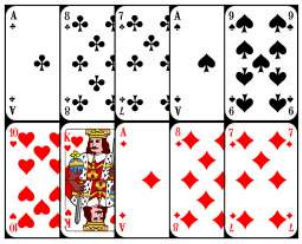
Skataufgabe Nr. SK 2008

Kartenabbild: Kreuz-7; Pik-7, -8, -9, -10, -Bube, -Dame, -König; Herz-7, -König

GLÜCKLICH ENTWISCHT

Vorhand geht beim Reizen bis zum Äußersten, um Alleinspieler zu werden. Bei 40 muss sie Mittelhand dann aber doch den Vortritt lassen. Passe! Dabei hätte Pik-Bube zum Herz-König im Skat ihre Position nur noch gestärkt und zu einem Gewinnspiel in der Stufe Schneider geführt. Mittelhand jedoch, die ein Pikspiel vor Augen hatte, bringt dieser Bube in arge Bedrängnis. Hoffnungslos überreizt! Mit Herz-Ansage sich vielleicht strecken und kampflos 80 Minuspunkte kassieren? Da kommt es auf 12 Zähler mehr auch nicht an. Also Karo-Bube und Karo-Ass zum Null ouvert mit dem abgebildeten Blatt gedrückt. Immerhin besteht so die vage Chance, trotz Herz-König zur Sieben noch zu Pluspunkten zu kommen. Tatsächlich tritt am Ende das eher Unwahrscheinliche ein.
Frage: Bei welcher Kartenverteilung, zu der Vorhand zwei Augen weniger im Blatt führt als Hinterhand, ist der Null ouvert nicht umzubiegen?

Lösung zu „SK2008":
Vorhand (V): Kreuz-8, -9, -10, -Bube, -Dame, -König; Pik-Ass; Herz-Ass; Karo-7, -8
Mittelhand (M): Kartenabbild
Hinterhand (H): Kreuz-Ass; Herz-8, -9, -10, -Bube, -Dame; Karo-9, -10, -Dame, -König
Skat (gedrückt): bekannt
Dieser Not-Null-ouvert von Mittelhand nach dem überreizten Pikspiel durch Pik-Bube im Skat steht bei dieser Kartenverteilung ohne Wenn und Aber auf Gewinn, denn: Was Vorhand auch anspielt, sie kommt nicht in die Lage, ihre blankes Herz-Ass abzuwerfen. Folglich kann der höchst problematische Herz-König nie zum Spielverlust führen. Vorhand auf Kreuz Hand aus, hätte Kreuz mit Schneider gewonnen.



Skataufgabe Nr. SK 2208

Kartenabbild: Kreuz-Ass, -8, -7; Pik-Ass, -9; Herz-10, -König; Karo-Ass, -8, -7

ERFOLGREICHES LOTTO-SPIEL

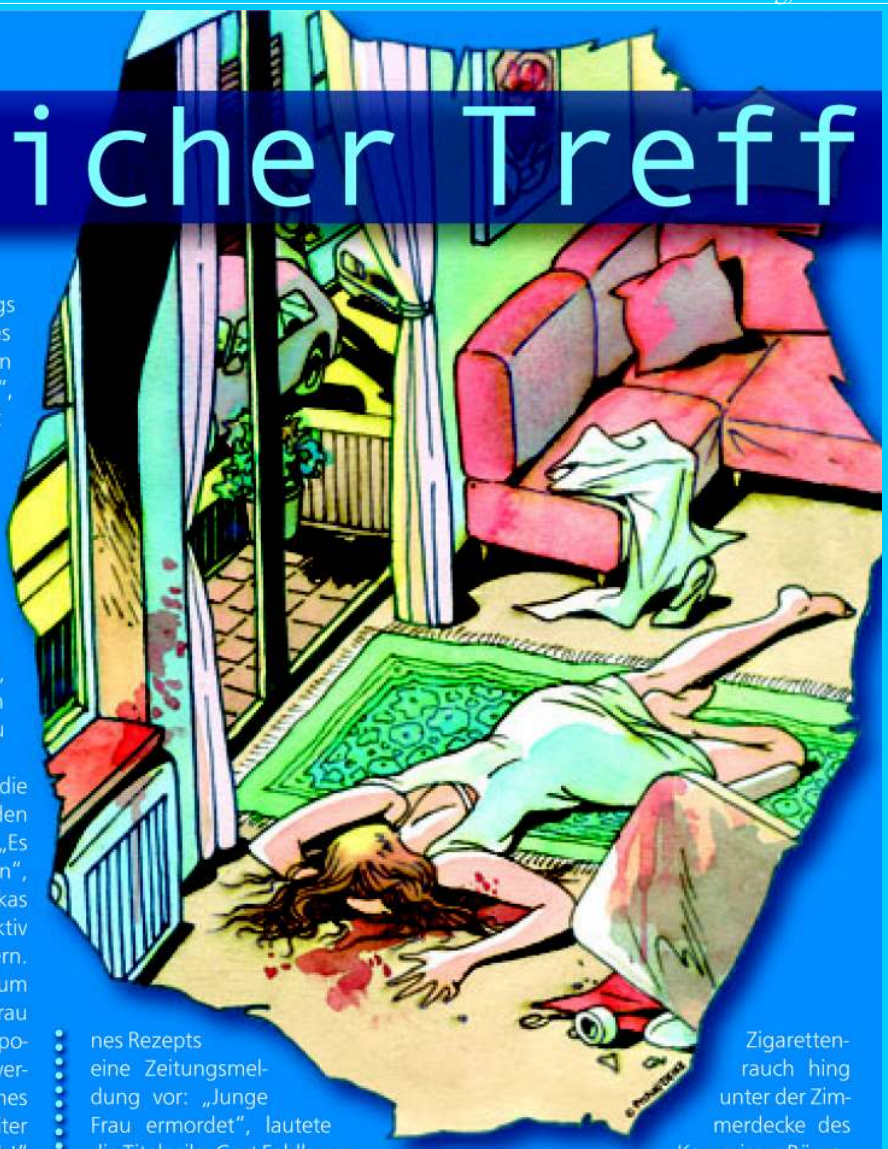
Mit diesem Blatt sagt Mittelhand, nachdem sie es nur oberflächlich betrachtet hat, 18. Sie will eigentlich gar kein Spiel machen, sondern die anderen beiden Spieler nur animieren, nicht noch einmal einzupassen. Auch überzeugt davon, sowieso nicht mithalten zu können, tritt aber etwas ein, was Mittelhand nun ganz und gar nicht erwartet hatte: Ungewollt am Spiel! Schlimmer noch: Höchst ungelegen der Skat – Pik-8 und Pik-7! Mittelhand, zunächst ratlos, überlegt schließlich zwischen zwei Spielen hin und her. Was sie selbstverständlich nicht wissen kann: Das eine gewinnt sie völlig unabhängig vom Anspiel. Das andere ist kaum zu retten, wenn Vorhand eine bestimmte Farbe anspielt. Letztlich macht Mittelhand mit Geschick und Glück alles richtig.
Frage: Was drückt Mittelhand zu welchem Spiel, das sie mit 61 Augen wohlüberlegt, aber glücklich trotz fehlerfreiem Gegenspiel nach Hause schaukelt?

Lösung zu „SK2208":
Mittelhand (M): Kartenabbild
Skat: bekannt
Mittelhand drückt zum Herzspiel Herz-10(!) und Herz-König(!). Alles in allem ein Lotto-Spiel, denn die Rechnung muss – wie eben dann auch geschehen – nur aufgehen. Das heißt: Drei Volle mit gegnerischen Augen durchbringen! Der Spielverlauf im konkreten Fall:

1. V Kreuz-Dame	**M Kreuz-Ass**	H Kreuz-9	(+14)
2. **M Karo-Ass**	H Karo-9	V Karo-König	(+15)
3. **M Pik-Ass**	H Pik-König	V Pik-Dame	(+18)
Skat			(+14)
			(+61)

Ein Spielgewinn mit Geschick und Glück! Freilich wäre so auch Grand gelaufen. Äußerst fraglich allerdings, wenn Vorhand im Anspiel Herz auf den Tisch gebracht hätte. Damit musste Mittelhand rechnen. Im Herzspiel indes ist ein Zwangseinspiel in die Beikarte gegeben.

Tödlicher Treff



Sie trafen sich nachmittags am Seeufer. Erik Menck sah, dass es ihr ernst war. „Seit einem halben Jahr hältst du mich nun schon hin", sagte Annika anklagend, „jetzt musst du dich entscheiden. Trenne dich von deiner Frau – oder ich trenne mich von dir!" Erik wollte sie beruhigen, doch Annika wandte sich wütend ab. Flüchtig sah er bei einer Baumgruppe in der Nähe einen kräftigen Mann mit seinem Fotoapparat. „Du hast sieben Tage Zeit", sagte Annika. „Wir treffen uns am nächsten Freitag wieder. Genau hier, um halb zwölf mittags!"

Ruth Menck sah auf die Fotos, die der kräftige Mann ihr über den Schreibtisch geschoben hatte. „Es scheint Streit gegeben zu haben", meinte Ruth und deutete auf Annikas wütendes Gesicht. Privatdetektiv Gert Feldkamp zuckte die Schultern. „Ich war nicht nah genug dran, um mitzuhören", sagte er, „aber die Frau heißt Annika Steiner. Sie ist Disponentin bei einem Arzneimittelvertrieb, der die Apotheke Ihres Mannes beliefert. Soll ich Ihren Mann weiter beschatten?" – „Selbstverständlich!"

Am Mittwoch schloss Erik Menck seine Apotheke schon gegen Mittag und fuhr zu dem Apartmenthaus, in dem Annika wohnte. Er war entschlossen, sie trotz ihres Ultimatums zu besuchen. Annika lag im Wohnzimmer, regungslos. Erik kämpfte seine Panik nieder und tastete nach ihrem Puls. Nichts. Annika war tot.

Ruth beobachtete ihren Mann aufmerksam. „Du bist ja totenblass", sagte sie. Erik zuckte zusammen. Einen Augenblick lang hatte er überlegt, die Polizei anzurufen, doch dann war ihm eingefallen, dass man ihm dann sehr viele Fragen stellen würde, die er lieber nicht beantworten wollte. Also hatte er vorsichtig Annikas Wohnung verlassen und war nach Hause gefahren.

Am Freitag betrat ein kräftiger Mann die Apotheke und legte statt eines Rezepts eine Zeitungsmeldung vor: „Junge Frau ermordet", lautete die Titelzeile. Gert Feldkamp sah, wie Mencks Hände zu zittern begannen. Er grinste. „Ich könnte jetzt zur Polizei gehen und sagen, was ich gesehen habe", meinte er, „schließlich waren Sie am Mittwoch gegen 15 Uhr bei Ihrer Geliebten Annika Steiner. Doch mir sind 10.000 Euro viel lieber. Ich erwarte Sie an dem Platz, an dem Sie sich immer mit Frau Steiner getroffen haben. Punkt 18 Uhr."

Bevor Erik sich auf den Weg machte, holte er seine Pistole aus dem Schreibtisch. Er setzte sich in seinen Wagen und fuhr zum See. Seine Hand umspannte in der Jackentasche den Kolben der Pistole, als er aus der Dunkelheit einen Mann auf sich zukommen sah. Es war nicht der Erpresser. Erik zögerte. Der Fremde zückte einen Dienstausweis. „Kommissar Baldert, Mordkommission. Bitte kommen Sie mit, Herr Menck."

Zigarettenrauch hing unter der Zimmerdecke des Kommissar-Büros. Leere Kaffeetassen standen herum. Nebenan verhörte ein Kollege Ruth Menck. „Ich ... kann es noch immer nicht fassen", stotterte Erik Menck. Baldert sah ihn an. „Es gibt aber keinen Zweifel", meinte er, „Ihre Frau hat Annika Steiner umgebracht. Sie war am Mittwoch unmittelbar vor Ihnen in dem Apartment. Die Adresse wusste sie von Feldkamp, der Sie im Auftrag Ihrer Frau beschattet hat. Er ist Ihnen auch am Mittwoch zu Annika gefolgt. Als er später von dem Mord in der Zeitung las, hat er angenommen, dass Sie Annika getötet haben." Menck schluckte. „Und ... wie sind Sie Ruth auf die Spur gekommen?" Baldert lächelte. „Sie hatte ihren Wagen in der Feuerwehrzufahrt geparkt, und der Hausmeister hatte sich die Nummer aufgeschrieben."

Jahn/DEIKE

Novomatic bereitet beste ICE aller Zeiten vor

Nun, da die zuletzt aufkeimenden Unsicherheiten bezüglich Veranstaltungsort und Zeitpunkt der größten europäischen Glücksspielmesse ICE geklärt sind, bereitet sich Novomatic mit einem neuen, atemberaubenden Look auf die Messeteilnahmen im Londoner Earls Court im Januar 2011 und 2012 vor. Das neue Standdesign bildet den idealen Rahmen für die Präsentation der Produktinnovationen und versinnbildlicht gleichzeitig den Optimismus der internationalen Glücksspielindustrie.

Die Glücksspielmesse ICE in London ist der wichtigste Event des Jahres für die Novomatic Group of Companies. Dementsprechend lagen die Diskussionen der vergangenen Monate über die Zukunft dieser Messe nicht im Interesse des österreichischen Glücksspielgiganten. Inzwischen konnten die Wogen wieder geglättet werden und Novomatic bereitet sich erneut auf einen fulminanten Messeauftritt im altbekannten Earls Court vor. Wesentlich dazu beigetragen hat ein Treffen der Entscheidungsträger der internationalen Glücksspielindustrie anlässlich der G2E in Las Vegas, bei dem man sich auf ein weiteres Vorgehen einigen konnte, das für alle Seiten zufriedenstellend war. Nachdem dies nun geklärt ist (und gleichzeitig ein informales Diskussionsnetzwerk geschaffen wurde), richtet sich die volle Aufmerksamkeit nun darauf, diese Messe zur besten ICE aller Zeiten zu machen.Novomatic hat hierfür in ein rundum erneuertes, futuristisches Erscheinungsbild investiert. Während das Unternehmen wieder in der traditionellen Position in der Earls Court Halle II auf Standnummer 3035 ausstellt (und auch in diesem Jahr wieder der mit Abstand größte Aussteller ist), wurde der Messestand völlig neu gestaltet. Besucher werden in eine dynamische Atmosphäre eintauchen, die mit schwungvollen Linien den idealen Rahmen für die unzähligen Produktinnovationen schafft. Diese Produktinnovationen reichen von neuen Spielen für die internationalen Märkte über aktuelle Gehäuse sowie Spielsysteme und -lösungen, die mit Sicherheit zu den 'Stars der Show' zählen werden. Neben der hochqualitativen Slots- und Multiplayer-Produktpalette wird Novomatic unter anderem auch umfassende Octavian Jackpots und Systeme vorstellen.

Ein Schwerpunkt liegt auf Serverbased Gaming mit Video Lottery Technology, Downloadable Games und packenden neuen Attraktionen im Bereich der elektronischen Live Games. Auf dem Novomatic-Messestand finden Besucher Top-Gehäuse wie den Novostar® SL2 und den Super-V+ Gaminator® mit den neuesten Coolfire™ II Multi-Game Mixes. Mit bis zu 27 Spielen pro Multi-Game Mix, bis zu sieben vom Gast wählbaren Denominationen, individueller Sprachwahl sowie einer umfassenden Auswahl von High/Low - Line - Games (5 bis 40 wählbare Linien) bieten diese Multi-Game Mixes maximale Flexibilität für den Betreiber sowie für den Gast. Unter den auf der ICE vorgestellten Neuheiten befinden sich zahlreiche Spiele mit außerordentlichem Potential als Favoriten auf den internationalen Gaming Floors. Zu den präsentierten Coolfire™ II-Spielen zählen: Reel Riders™, ein ALLPAY® Spiel ohne Linien auf 5 Walzen, das den Gast auf eine Motorrad-Tour über die Route 77 entführt. Mit packenden Grafiken und rockigem Sound wird dieses Spiel mit Sicherheit ein Hit bei Bikern rund um den Globus werden. Ebenfalls auf dem innovativen ALLPAY®-System basiert Era of Dragons™; ein mythischer Kampf gegen feuerspeiende Drachen. Time Travel™ ist ein 20-Linien, 5-Walzen-Abenteuer quer durch die Geschichte und auf dem besten Weg ein Comic-Klassiker zu werden. Time Travel™ spannt den Bogen von der Steinzeit bis in die Zukunft und bietet immer neue Gewinnmöglichkeiten für den Gast. Gemeinsam mit zahlreichen weiteren spannenden Coolfire™ II-Spieleneuheiten wie Just Fruits™, American Wilds™, Golden Prophecies™, Sesame's Treasures™, dem Segelthema Winner's Cup™, Magic Joker™, Fairy Queen™ und dem Piratenabenteuer Cape Gold™ treten im neuen Superhelden-Spiel The Reel Novoman™ erstmals Novoman, der Bösewicht und das reizende Respin-Girl auf.

Neue Jackpots

In London wird AGI darüber hinaus drei brandneue Jackpot-Themen vorstellen. Bank Blaster™ ist ein begeisternder Community Jackpot, bei dem bis zu fünf Mitspieler gemeinsam einen gut gefüllten Safe knacken. Zusätzlich wird AGI auch das neue Mystery Progressive Jackpot Thundergod Jackpot™ präsentieren; der nordische Kriegsgott sorgt für dramatische Spannung und reiche Beute. Dieser Jackpot wurde als ideale Erweiterung für das neue und aufwändig gestaltete Spiel God of Thunder™ entwickelt. Das dritte Jackpot-Thema, Wild Nights™, ist ebenfalls ein Mystery Progressive, und dreht sich um eine verlockende Party-Tour durch die romantischsten Städte Europas – auch dieser Jackpot basiert auf einem neuen Spiel: Wild Nights™. Eine weitere Attraktion in London sind mit Sicherheit die beliebten Ultimate™ 10 Multi-Game Mixes. Diese laufend wachsende Reihe von Multi-Game-Mixes basiert auf der neuen Coolfire™ I+ Plattform und ist im beliebten Gaminator®-Gehäuse erhältlich. Die Coolfire™ I+ Spielplattform kombiniert die Vorteile der Coolfire™ II-Technologie mit der kosteneffizienten Preisstruktur der ehemaligen Coolfire™ I-Plattform und bietet dadurch enorme Vorteile für Branchensegmente, die verstärkt kostenbewusst investieren.

Octavian Games und Systems

Die Produktpräsentation in London wird durch eine spannende Auswahl von Octavian-Glücksspielequipment ergänzt, die einen Teil der Assets repräsentiert, die Novomatic 2010 von dem internationalen Glücksspielunternehmen übernommen hat: Produkte wie etwa das Casino Management System, das in einer umfassenden Messeinstallation gezeigt wird, die die ausgestellten Maschinen verlinkt. Auch Cash-Handling-Systeme wie Cashless und TITO werden auf dem Novomatic-Messestand gezeigt. AGI-Geschäftsführer Jens Halle lässt keinen Zweifel aufkommen: "Das Klima mag in Europa zur Zeit zwar kalt sein, aber die ICE in London wird heiß!

Die jüngsten Entwicklungen haben gezeigt, dass die Glücksspielindustrie, über geschäftliches Konkurrenzdenken hinweg, sehr wohl gemeinsam und im Interesse der gesamten Branche agieren kann. Bei Novomatic haben wir alle Anstrengungen unternommen, um für unsere Kunden und Geschäftspartner die beste ICE aller Zeiten vorzubereiten und signifikant zum neuen Aufschwung der Glücksspielindustrie beizutragen.

Unser neuer Messestand wird bereits für sich eine Attraktion darstellen. Viel wichtiger jedoch sind die vielen neuen Produkte, die wir in London erstmals zeigen werden.

Was sagen die Sterne im Januar?

Widder 21.03.–20.04.
Wagen Sie den ersten Schritt zu einem versöhnlichen Gespräch mit einem Menschen, der Ihnen nahesteht. Das Verhältnis kann sich stark verbessern.

Stier 21.04.–20.05.
Scheuen Sie sich nicht vor neuen Erfahrungen, und nehmen Sie unerwartete Begegnungen als Bereicherung an. Es könnte sich Gutes daraus entwickeln.

Zwillinge 21.05.–21.06.
Sie empfinden in der letzten Zeit sehr intensiv und genießen das Leben. Vergessen Sie darüber Ihre Gesundheit nicht. Spannen Sie mal aus!

Krebs 22.06.–22.07.
Machen Sie das, wozu Sie Lust haben, aber stoßen Sie Ihre Lieben nicht vor den Kopf. Verausgaben Sie sich auch nicht, bald brauchen Sie Ihre Kräfte.

Löwe 23.07.–23.08.
Sie haben eine Lektion erteilt bekommen. Trotz allem zeigen Sie einen erstaunlichen Optimismus. Das beeindruckt! Weiter so!

Jungfrau 24.08.–23.09.
Man braucht Sie, und das wissen Sie ganz genau. Kosten Sie das Gefühl nicht zu intensiv aus, denn die Zeiten werden sich auch wieder ändern.

Waage 24.09.–23.10.
Bringen Sie Ihre kritischen Anmerkungen in die Diskussion ein. Ihre Gesprächspartner mögen keine Schönfärberei, Offenheit ist angesagt!

Skorpion 24.10.–22.11.
Halten Sie Augen und Ohren offen, sonst könnten Sie plötzlich vor unliebsamen Tatsachen stehen. Setzen Sie sich auf alle Fälle zur Wehr!

Schütze 23.11.–21.12.
Sie beweisen immer wieder, dass Sie erstaunlich fleißig sein können. Wenn Sie durchhalten, werden Sie dafür belohnt werden.

Steinbock 22.12.–20.01.
Wenn Sie so weitermachen, begehen Sie einen folgenschweren Fehler. Hören Sie auf den Rat eines guten Freundes und halten Sie sich im Hintergrund.

Wassermann 21.01.–19.02.
Sichern Sie sich ab, ehe Sie einen Vertrag unterzeichnen. Sie sollten die Meinung eines Experten einholen, um die Risiken zu minimieren.

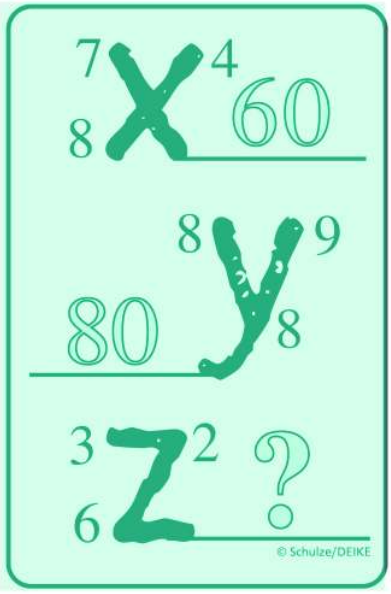
Fische 20.02.-20.03.
Sie können jetzt wirklich jeden um den Finger wickeln und versprechen sich davon so manchen Vorteil. Doch Vorsicht: Ihr Spiel kann durchschaut werden!

Rebus

Welcher Begriff steckt hinter diesem Bilderrätsel?

Zahlenlogik

Welche Zahl ersetzt das Fragezeichen?



Unabhängigkeit	Studentensprache: Gejohle	knapp, schmal	‚Italien' in der Landessprache	hin und ...	kleine Schallplatte			Vorname der Lemper		Glanzpunkte	einzelner Theaterauftritt
								Lotterieschein			
Fernsehzubehör								fossiler Brennstoff		Teilgebiet der Mathematik	
		3			byzantinische Prinzessin		dt. TV-Reporter (Gerd)		6		
Osteuropäer		Weinpflanze		Gabe an Arme							
Name der Europarakete							Kiefernart		Umlaut		
erste Frau Jakobs (A.T.)		2		Gedächtnis (griech.)		Kontur					Normannenfürst, † 1101
norweg. Schriftsteller, † 1906	leichte Holzart		militärische Übung		4						
	1				Haarstyling-Produkt				englisch: und		
5						niederl.: ich		schlimm			8
große altdeutsche Münze			Kicherlaut		feiner Spott				7		
gefleckt. Pferd								männlicher Artikel			
tropischer Fruchtbaum				1	2	3	4	5	6	7	8

DEIKE 1213-0109

Auflösungen

Rebus-Rätsel: NEUJAHRS-ANSPRACHE

Zahlenlogik:
20 – Die Zahlen laufen im Uhrzeigersinn: die ersten beiden werden multipliziert und das Ergebnis mit der dritten Zahl addiert. (6 x 3 + 2 = 20)

DEUTSCHES REZEPT

Mandarinen-Quark-Kuchen
mit Haube

Zutaten:

Teig: 180 g Mehl, 1 TL Backpulver, 80 g Zucker,
1 Päckchen Vanillezucker, 1 Ei, Größe M, 60 g Butter
Belag: 2 kleine Dosen Mandarinen, 500 g Magerquark
3 Eigelb, Größe M, 150 g Zucker, 1 Päckchen Vanillezucker
1 Päckchen Vanillepuddingpulver, 100 ml mildes Speiseöl
2 EL frisch gepresster Zitronensaft, $^1/_4$ l Milch
Baiserhaube: 3 Eiweiß, 100 g Zucker

Zubereitung: Das Mehl in eine Schüssel sieben und mit dem Backpulver, Zucker und Vanillezucker vermischen. Das Ei und die weiche Butter hinzugeben und alles zu einem geschmeidigen Teig verkneten. 60 min. kaltstellen. Inzwischen die Eier trennen und das Eiweiß für die Baisermasse auf die Seite stellen. Den Quark in eine Schüssel geben und mit den Zutaten für den Belag verrühren. Dann die gut abgetropften Mandarinen darunterheben. Nun $^2/_3$ des Teigs in einer gefetteten Springform (26 cm) ausrollen und mit dem restlichen Teig einen Rand ziehen. Den Boden mehrfach mit einer Gabel einstechen. Die Quarkmasse einfüllen und bei 170° C (Umluft) ca. 50 min. backen. Derweil die 3 Eiweiß und den Zucker zu einer festen Masse schlagen. Nach Ablauf der Backzeit die Baisermasse auf den Kuchen streichen und weitere 10 min. backen. Den Kuchen abkühlen lassen. Schorten/DEIKE

FRANZÖSISCHES REZEPT

Mandarinen-Ragout
mit Piniensahne

Zutaten für 4 Personen:

9 Mandarinen (ohne Kerne), 4 EL brauner Zucker
180 ml Rotwein, das Innere einer Vanilleschote
Zimt nach Geschmack, 1 Messerspitze gemahlene Nelken
1–2 TL Stärkemehl, 1–2 EL Orangensaft
Piniensahne: 4 EL Zucker, 4 EL Pinienkerne, 250 ml Sahne

Zubereitung: Die Mandarinen sauber schälen und in einzelne Schnitze zerlegen. Dann den Rotwein samt braunem Zucker und Gewürzen in einen Topf geben und etwas einkochen lassen. Die Stärke mit dem Orangensaft anrühren, langsam unter Rühren in die kochende Flüssigkeit geben. Die Mandarinenschnitze zugeben und die Masse kurz aufkochen, dann das Mandarinenragout auf vier Schälchen verteilen. Lassen Sie nun die 4 EL Zucker in einem Topf karamellisieren und geben Sie die Pinienkerne dazu. Rühren Sie so lange um, bis alle Kerne von der Zuckermasse überzogen sind. Anschließend schütten Sie die Kerne auf ein Backpapier. Nach dem Erkalten grob hacken. Sahne steif schlagen und die Pinienkerne vorsichtig unterheben – die Piniensahne gibt dem Mandarinenragout erst den richtigen Pfiff. Schorten/DEIKE

GRIECHISCHES REZEPT

Mandarinen-Feldsalat

Zutaten für 4 Personen:

250 g Feldsalat, 200 g Fetakäse
5 Mandarinen, 2–3 Frühlingszwiebeln
6 EL Gemüsebrühe, 3 EL Orangensaft
2 EL weißer Balsamico, 2 EL mildes Olivenöl
Salz, Pfeffer, 3 EL Pinienkerne

Zubereitung: Verlesen und säubern Sie den Feldsalat gründlich und schleudern Sie ihn trocken. Nehmen Sie dann den Fetakäse aus der Lake, tupfen Sie ihn mit Küchenpapier trocken und schneiden Sie ihn in kleine Würfel. Schälen Sie die Mandarinen und entfernen Sie die weiße Haut (dazu die geschälten Mandarinen kurz in heißes Wasser tauchen). Schneiden Sie die Früchte quer in schmale Scheiben und die gesäuberten Frühlingszwiebeln in feine Ringe. Verrühren Sie nun die Gemüsebrühe mit dem Orangensaft, dem Essig und dem Olivenöl zu einer Salatsauce und schmecken Sie sie mit Salz und Pfeffer ab. Zwiebeln, Mandarinen, Käse und die Salatsauce miteinander vermischen. Dann den Feldsalat vorsichtig unter die Masse heben. Die Pinienkerne in einer beschichteten Pfanne ohne Fett anrösten und über den Salat streuen – fertig! Dazu passt frisches Ciabatta-Brot. Schorten/DEIKE

SPANISCHES REZEPT

Jakobsmuscheln
mit Mandarinenvinaigrette

Zutaten für 4 Personen:

1 Beutel Rucolasalat, 12 Jakobsmuscheln ohne Schale
12 Scheiben Bacon oder Frühstücksspeck, 12 Zahnstocher
Salz und schwarzer Pfeffer aus der Mühle
2 kleine Zwiebeln, 2 EL mildes Olivenöl
3 frische Mandarinen ohne Kerne, etwas Safran, Salz
2 EL Balsamico Essig, 100 ml Wasser, 2 EL Olivenöl

Zubereitung: Den Rucola waschen und trockenschleudern, dann die Blätter auf vier Teller verteilen. Die Mandarinen schälen und filetieren. Die Zwiebeln fein würfeln und in dem Olivenöl glasig anbraten. Die Mandarinenfilets dazugeben und ca. 10 min. mitdünsten lassen. Nach 5 min. die Safranfäden zufügen und mit Salz abschmecken. In der Zwischenzeit je eine Jakobsmuschel mit einer Scheibe Bacon umwickeln und mit einem Zahnstocher fixieren. Die Muscheln in einer heißen, beschichteten Pfanne kräftig anbraten und anschließend mit Salz und Pfeffer würzen. Für die Salatsauce die Mandarinenmischung zusammen mit Essig, Wasser und Olivenöl in einen Schüttelbecher geben (ersatzweise tut es auch ein Schraubglas). Kräftig schütteln, bis eine sämige Vinaigrette entsteht. Verteilen Sie diese über dem Rucola und setzen Sie pro Teller zwei gebratene Jakobsmuscheln darauf. Schorten/DEIKE

... von Herzen

ALLES GUTE ZUM VALENTINSTAG.
EINE ROSE FÜR MICH? HAST DU WAS ANGESTELLT?

OH, CHERIE. ZUM VALENTIN EINE ROSE FÜR DICH.
NEIN, WIE SÜß ER DOCH IST.
HABS

WIE? NUR EINE ROSE? DU LIEBST MICH NICHT. WO SIND DIE PRALINEN, DAS ARMBAND UND DAS KLEID, DAS NEUE AUTO ...

PETER? ALEXANDER? GERT? BERNHARD?