

*Jakobus zum  
Rapid - Spiel  
Seite 2*

*Denksport Schach  
Seiten 4,5,6*

*Poker  
Seite 9*

*Bridge  
Seiten 10, 11*

*Skat  
Seite 13*

*Minikrimi  
Seite 14*

4. Donnerstag vom 26. Mai 2011

**Klosterneuburger Zeitung**  
Die Neumannfibel

## Rapidgrün verfinsterte den Himmel am 5. Sonntag der Osterzeit



An diesem Sonntag waren wahrscheinlich nur wenige Mitwirkende an der Derby – Übertragung Rapid – Austria im Hannabystadion Hütteldorf am Vormittag in einer katholischen Kirche zur Sonntagsmesse; dort konnten sie hören was Jesus Christus seinen Schülern vor seinem Hin- und Heimgang auf Golgota zu sagen hatte. Er versprach allen ein Heim und er hatte sicher nicht an Rapid gedacht. Es folgen Strafen

in Worten, Geld und die Reputation ist auch dahin. Alles nur deswegen, weil hunderte Vermummte in der 26. Minute das Spielfeld stürmten, Schiedsrichter Thomas Einwaller brach das Spiel ab. Rapid drohen, neben der ausgesprochenen Strafverifizierung der Partie (0:3), außerdem noch hohe Strafzahlungen an die Liga.

## Jakobus zum rabiaten Fest in Hütteldorf

Männer konnten sich nicht schämen und logisch war der ganze Zwischenfall im Fußballsport trotzdem nicht. Rapid hätte unter Umständen zum Sieg zur Meisterschaft erringen können, die Austria hatte diesen Sieg schon beinahe in der Hand und alle Täter sind im Bild festgehalten weil das Spiel überwacht wurde; die Polizei sucht sich ihre Sündenböcke, Rapid an der Spitze, deren Präsident Ex-Finanzminister Rudolf Edlinger ist im Umgang mit Strafeinhebung bewährt und sitzt auf den Rapidstuhl seit 2011.

Rapid ist ein österreichischer Club der sportlich schon vor diesem Eklat viel an Wert verloren hatte. Ich erinnere an die Teilnahme Rapids im Berliner Olympiastadion am 22. Juni 1941; dort trafen sie der damals geheime Presse - Zar Dir. Herzl hörte, dass ich auf meine Kosten nach Berlin fahre, und daher ohnehin nur an

eine schwere Niederlage dachte. Er meinte: „Wenn du willst, kannst uns an Bericht schicken, wir zahlen auch dafür“. Was genau sagte er nicht, ich war sowieso schon schwer belastet mit den Fahrkarten hin und retour. Ich stieg in den D-Zug Berlin, Prag, Wien damit das ganze Spektakel mir nicht noch ein Hotelzimmer zusätzlich kostete. Es stand in der zweiten Hälfte 3:0 für Schalke, ein königsblaues Meer an Fähnchen wogte, von grün nichts zu sehen und auch nichts zu erwarten. Ich war schon darauf eingestellt, dass mein Bericht mangels Interesse bei mir versauerte. Doch dann geschah das Wunder: Im Finale der deutschen Meisterschaft trafen sie am 22. Juni 1941 vor 100.000 Zuschauern im Berliner Olympia-



stadion auf den FC Schalke 04. Schalke, die damals erfolgreichste Mannschaft, führte nach 60 Minuten mit 3:0. Binnen zehn Minuten konnte Rapid das Spiel um die Victoria mit einem Treffer von Georg Schors und einem Hatrick von Franz Binder drehen und gewannen somit 3:4. Dieser Sieg ist einer der bekanntesten und bemerkenswerten Erfolge von Rapid Wien. Rapid ist damit der einzige deutsche Meister, der nicht auf dem Gebiet der heutigen Bundesrepublik Deutschland beheimatet ist. Franz "Bimbo" Binder wurde am 01. Dezember 1911 in St. Pölten geboren und starb am 24. April 1989 in Wien. Er war ein ös-



terreichischer Fußballspieler und Trainer. Sein Stammclub war der SK Rapid Wien. Mit Rapid wurde er 1935, 1938, 1946 und 1948 österreichischer, 1941 großdeutscher Meister (im 4:3 von Rapid Wien gegen Schalke 04 schoss er drei Tore). 1933, 1937 und 1938 war er in Österreich Torschützenkönig. In der deutschen Fußballnationalmannschaft spielte der Stürmer von 1939 bis 1941 9-mal und erzielte 10 Tore. Zuvor trug er in 14 Spielen (11 Tore) die österreichischen Farben. Nach dem Krieg bestritt er fünf weitere Spiele für Österreich, in denen er fünf Tore erzielte. Nach seiner aktiven Zeit als Spieler wurde er Trainer und trainierte unter anderem den SSV Jahn Regensburg, den PSV Eindhoven, den 1. FC Nürnberg,

1860 München, SK Rapid Wien und FC Kufstein.

Franz Binder hat insgesamt 421 Tore für Rapid sowie die Nationalmannschaften von Österreich und Deutschland erzielt. Im Verhältnis zu den 347 Pflichtspielen, die er bestritt, hält er den Weltrekord. Insgesamt schoss er 1006 Tore in 756 Spielen. Der Spitzname „Bimbo“ stammt aus einem Film, den sich Binder mit Mannschaftskameraden im Kino ansah. Ein darin vorkommender afrikanischer Schauspieler soll Binder sehr ähnlich gesehen haben, seither nannten ihn die Kollegen mit diesem Spitznamen. Sein ehrenhalber gewidmetes Grab befindet sich auf dem Baumgartner Friedhof in Wien (Gruppe 30, Nummer 11). Die Blätter die schon den Sieg titelten und abholbereit vor dem Stadion lagen wurden schleunigst zum Verschwinden gebracht. Ich fuhr mit meinem Bericht schleunigst nach Hause und Dir. Herzl brachte es am Montag noch gut unter, sozusagen als Leserbrief. Der Fußball kann sich in Österreich nur auf den Sportsgeist und die Begeisterung stützen und ihn so am Leben erhalten. Anderen Drogensüchtigen hilft auch vor dem Abstürzen nicht deren Vermummung. Es war kein spontaner Protest, kein Sitzstreik, es war ein angekündigter Gewaltausbruch, der sichtbar nur eines bezwecken sollte: einen Abbruch. Und den bekamen die auf das Feld gestürmten Fans auch.

Der Bundesliga-Strafsenat 1 gab seine Entscheidung bezüglich des Spielabbruchs beim 297. Wiener Derby bekannt: Das Spiel wird mit 0:3 zugunsten der Austria strafverifiziert. Eine Bekanntgabe des Ergebnisses über den Strafrahmen für den SK Rapid wurde vertagt. Die Strafhöhe wird am 1. Juni bekannt gegeben.

## Spiel

### Notfall Casinos AG

Bei der Casinos Austria AG überstürzen sich die nicht Ereignisse. Den Anfang sollen aber nicht die 15 + 1 Spielbanken-Konzessionen machen sondern die Lotterie - Konzession. Im Ministerium heißt es, dass man mit den Arbeiten gerade begonnen habe. Sicher ist, dass die Lotterie-Konzession noch vor den Ferien ausgeschrieben werden muss. Begründet wird dies damit, dass die Lotterie - Lizenz an sich im Oktober 2012 ausläuft. Dazu befragt sagte der Altpräsident und Journalist Neumann: Fast schon eine Jobchance für den EU - Vernetzer Karl Stoss.

### Die Schweizer riechen Tatnotstand

Aufgrund von Hinweisen, dass in einem Lokal in Biel illegales Glücksspiel betrieben werden, führte die Kantonspolizei Bern am Dienstagabend, 10. Mai 2011 eine Hausdurchsuchung durch. Insgesamt wurden 32 Personen angehalten und kontrolliert, darunter auch der Betreiber des Lokals.

### Wer ist der Taipan von Macau?

Der nach außen auftretende Boss (Taipan) ist die Galaxy Entertainment Group die in Macau Milliarden investiert. Der Komplex verfügt über 450 Spieltische, 2000 Hotelzimmer und mehr als 50 Restaurants und Bars. Im Gegensatz zum bisher umsatzstärksten Einzel-Casino in Macau – dem Venetian – orientiert sich das Galaxy eher an asiatischen Stilelementen, und besticht daneben durch ein vielfältiges Angebot an asiatischer und japanischer Gastronomie. Mit dem neuen Mega-Casino adressiert Galaxy weniger das Segment der umsatzstarken VIP-Spieler als vielmehr den Massenmarkt.

# Die Tanzlehrer

Der Adel, der bis mindestens 1918 (dem endgültigen Untergang des Ancien Régime) die gesellschaftliche Oberschicht darstellte, hatte private Tanzlehrer, weil der Tanz zu den standesgemäßen Umgangsformen gehörte. Dieser Beruf wurde im 17. und 18. Jahrhundert noch von reisenden berühmten Tänzern und, für die weniger vermögenden Bürger, vom Fahrenden Volk ausgeübt.

Eine veraltete Bezeichnung für diese Funktion ist Tanzmeister. An großen Höfen gab es fest angestellte Tanzmeister. Der Tanzmeister musste nicht nur unterrichten, sondern auch Bewegungsabläufe von Festen und Zeremonien oder Konträtänze auf Bällen arrangieren.

Am Theater war er zugleich der Ballettmeister und Choreograf. Die Bezeichnung Tanzmeister wurde an den deutschen Theatern in den 1920er Jahren mit dem Aufkommen des modernen künstlerischen Tanzes wieder gebräuchlich zur Unterscheidung vom Ballettmeister.

Die Berufsausbildung im ADTV umfasst eine praktische, tänzerische, fachlich-theoretische und überfachliche Ausbildung, die sich am Berufsbildungsgesetz orientiert. Diese betriebliche Ausbildung beginnt jeweils zum 1.8., 1.9. oder 1.10. eines Jahres, in einer anerkannten Ausbildungsschule des ADTV mit einer dreijährigen Lehre.

Dazu begleitend findet bis zu drei Mal vormittags, fachlich - theoretischer und tänzerischer Unterricht, in einer autorisierten ADTV Berufsausbildungsschule statt. Weitere berufsbegleitende Inhalte werden ausserbetrieblich in Seminaren vermittelt.

Neben der Ausbildung im Gesellschaftstanz gehören noch Spezialausbildungen dazu, deren Inhalt im Rahmen des gegebenen Kataloges, von verschiedenen Fachbereichen wählbar sind. Die in der Ausbildungs- und Prüfungsordnung integrierten Rahmenpläne definieren die einzelnen Ausbildungsinhalte, wie sie sich auf die Dauer der Ausbildung verteilen. Derzeit befinden sich 478 Auszubildende im ADTV. Sie sind als assoziierte Mitglieder in der Mitgliederversammlung redberechtigt und werden im Präsidium vom



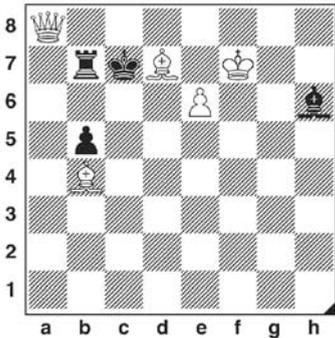
Leiter der Angestellten Tanzlehrer (AT), Christoph Möller vertreten.

Voraussetzung für die Zulassung zur Tanzlehrerausbildung ist eine abgeschlossene Schulausbildung und die Vollendung des 18. Lebensjahrs.

Der ADTV verlangt darüber hinaus ein polizeiliches Führungszeugnis und ein ärztliches Gesundheitszeugnis. Es gibt Schulungen für Spezialisierungen wie z. B. zum „Kindertanzlehrer ADTV“ oder „Tanzsportlehrer ADTV“.

Auch in der Schweiz ist die Tanzlehrer - Ausbildung nicht gesetzlich geregelt.

Die Schweizer Tanzlehrervereinigung SwissDance bietet jedoch eine Ausbildung zum Tanzlehrer an, die im Wesentlichen aus drei Etappen-Prüfungen besteht. Das Bestehen der ersten Etappe berechtigt zum Tragen des Titels „Tanzlehrer swissdance“, die zweite Stufe ist eine Spezialisierung die man für einzelne Tänze oder Tanzsparten separat machen kann. Die dritte Stufe ist eine Expertenausbildung. Es ist Sache des Schüler sich den Prüfungsstoff anzueignen. Dies kann z. B. im Rahmen eines Lehrvertrags mit einer Tanzschule oder aber auch durch Privatstunden geschehen.



Problem Nr. SH 2311

**Keine Akrobatik**

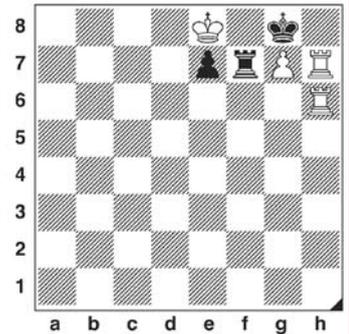
C. R. B. Sumner  
Chess Amateur, 1927

**Kontrolle: Weiß Kf7 Da8 Lb4 d7 Be6 – Schwarz Kc7 Tb7 Lh6 Bb5**  
**Weiß zieht und setzt im 2. Zuge matt.**

Gewisse Möglichkeiten sind schon am Horizont, z. B. 1...Kb6 2.Da5 matt. Auf der anderen Seite kann der schwarze Läufer ungestraft ziehen – ein Wartezug wird also nicht genügen. Das Problemmaterial im Chess Amateur gehört zum festen Bestand der Kunstschachgeschichte.

**Lösung zu „SH 2311“:**

1.e7! (droht 2.Dd8 matt) 1... Kxd7 2.Dxb7 matt; 1...Kb6 2.Da5 matt; 1...Ta7 2.Dxa7 matt; 1...Tb8 2.Dc6 matt; 1...Tb6 2.Dc8 matt. Der Opferschlüssel ist unerwartet und gefällig. Probleme traditioneller Art aus den Zwanzigerjahren des vorigen Jahrhunderts bieten immer noch Interesse und Löserfreude, obgleich (oder weil!) sie frei von moderner technischer Akrobatik sind. Sumners Zweizüger mit seinen verschiedenen Damenmatts ist ein gutes Beispiel dafür.



Problem Nr. SH 2411

**Nicht wie im Satz**

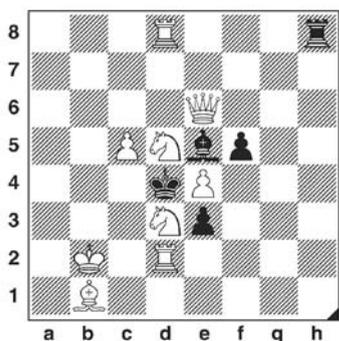
V. Melnichenko  
Smena, 1992  
Erster Preis (geteilt)

**Kontrolle: Weiß Ke8 Th6 h7 Bg7 – Schwarz Kg8 Tf7 Be7**  
**Weiß zieht und setzt im 2. Zuge matt.**

Der schwarze König ist gut festgenagelt, und verzweifelte energische Züge des alliierten Turmes würden hart bestraft werden (1...Tf8+ 2.gxf8,T matt/1...Tg7 2.Th8 matt). Aber die Stellung scheint auch für Weiß geklemmt zu sein. Hier mit dem Brecheisen!

**Lösung zu „SH 2411“:**

1.Tg6! (droht 2.Th8 matt) 1...Tf8+ 2.gxf8 matt; 1...Tg7 2.gTg7 matt; 1...Kxh7 2.g8D matt. Das geschickte Opfer des Turmes am Anfang bedingt die geänderte Umwandlung nach 1...Tf8+, die für die erneute Deckung von h7 sorgt. Auch nach 1...Tg7 geht es anders als im Satz.



Problem Nr. SH 2511

**Schach auf Schach**

M. Velimirović  
Problembiad, 1999  
Zweiter Preis

**Kontrolle: Weiß Kb2 De6 Td2 d8 Lb1 Sd3 d5 Bc5 e4 – Schwarz Kd4 Th8 Le5 Be3 f5**  
**Weiß zieht und setzt im 2. Zuge matt.**

Der schwarze König kann sowohl c4 als auch (mit Schlag) e4 betreten, und zwar schachbittend. Aber der Löser wird feststellen, dass Weiß dieses nicht zu befürchten braucht, denn auch dieser hat Aussichten auf Abzugsschachangebote. So weit, so gut. Aber auch so vergeblich, denn das bringt uns alles nicht weiter.

**Lösung zu „SH 2511“:**

Im Satz haben wir 1...Kc4+ 2.Sc3 matt und 1...Kxe4+ 2.Sxe5 matt. Aber nach 1.Dc6! (droht 2.Da4 matt) kommt ein reziproker Mattwechsel: 1...Kc4+ 2.Sxe5 matt und 1...Kxe4+ 2.Sc3 matt. Die Abzüge, die zwecklos wären, würden also jene sein, die die Springer gleich am Anfang probieren könnten.



Problem Nr. SH 2611

**Matt-Ambitionen einer Dame**

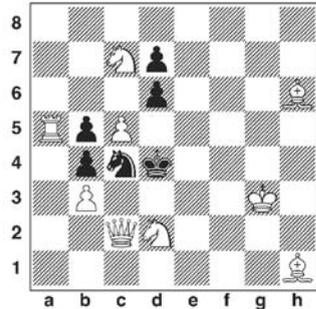
G. Maleika  
L'Italia Scacchistica, 2000, Zweiter Preis

**Kontrolle: Weiß Kg6 Dh8 Lh1 Sb2 d7 Bd2 h5 – Schwarz Kd4 Ta3 Lc2 h4 Sa2 Ba7 d3 f6**  
**Weiß zieht und setzt im 2. Zuge matt.**

Die weiße Dame steht ganz anspruchlos, aber auch ungeduldig in der Ecke. Kann sie bald zum Angriff eingesetzt werden? Ja, das kann sie – und wie! Ein horizontaler Zug dürfte ihr besonders gut bekommen, aber welcher?

**Lösung zu „SH 2611“:**

Nach 1.Da8? (droht 2.De4 matt und 2.Dd5 matt) käme 1...Sc3!. Also lassen wir die erste Drohung fallen und ersetzen sie durch eine neue: 1.Dg8? (droht 2.Dd5 matt und 2.Dc4 matt), aber 1...Lb3! Wiederholen wir nun die gleiche Taktik: 1.Dc8? (droht 2.Dc4 matt und 2.Dc5 matt), aber 1...Tc3! Und so weiter: 1.Df8? (droht 2.Dc5 matt und Dd6 matt) 1...Ta5!, 1.Db8? (droht 2.Dd6 matt und 2.Df4 matt) 1...Lg3!, 1.Dh6? (droht 2.Df4 matt und 2.De3 matt) 1...Lg5! Richtig ist 1.De8! Nun droht Weiß 2.De3 matt und 2.De4 matt und ist mit dieser zweiten Drohung wieder am Anfang: Ein erstaunlicher Zyklus von Doppeldrohungen mit der Dame als Solistin ist komplett. Jetzt ist Schwarz endlich ohne Verteidigung.



Problem Nr. SH 2811

**Wozu der Turm?**

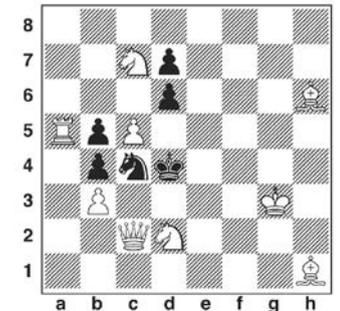
M. Mladenović  
Mat Plus, 1997  
Erste Ehrende Erwähnung

**Kontrolle: Weiß Kg3 Dc2 Ta5 Lh1 h6 Sc7 d2 Bb3 c5 – Schwarz Kd4 Sc4 Bb4 b5 d6 d7**  
**Weiß zieht und setzt im 2. Zuge matt.**

Nach einiger Überlegung wird der Löser sehen, dass Verschiedenes schon parat steht, z. B. 1...Ke5 2.Lg7 matt und 1...Kxc5 2.Le3 matt. Aber man ahnt, dass wesentlich mehr daran ist. Was kann zum Beispiel die Funktion jenes weißen Turmes sein? Er ist zur Zeit und in jedem Sinne nur eine Randfigur.

**Lösung zu „SH 2811“:**

1.Sd5! Ke5 2.De4 matt; 1...Kxc5 2.Dxc4 matt, also deswegen steht der Turm da – er ermöglicht das (geänderte) Fesselungsmatt. Dazu noch 1...S zieht 2.Lg7 matt, aber 1...Se5 2.Le3 matt, und 1...dxc5 2.De4 matt. Die Läufermatts, die im Satz auf Züge des schwarzen Königs folgten, werden durch Interventionen der weißen Dame ersetzt, erscheinen aber jetzt nach Zügen des schwarzen Springers. Dieser hatte nun auch im Satz seine Bedeutung (z. B. 1...Sb5 2.Sf3 matt, 1...Se5 2.Sxb5 matt). Das Ganze bildet also einen Ideal-Ruchlis.



Problem Nr. SH 2811

**Wozu der Turm?**

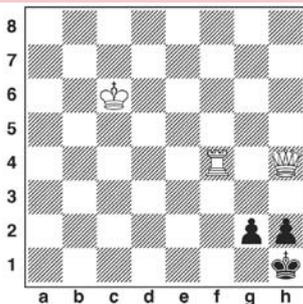
M. Mladenović  
Mat Plus, 1997  
Erste Ehrende Erwähnung

**Kontrolle: Weiß Kg3 Dc2 Ta5 Lh1 h6 Sc7 d2 Bb3 c5 – Schwarz Kd4 Sc4 Bb4 b5 d6 d7**  
**Weiß zieht und setzt im 2. Zuge matt.**

Nach einiger Überlegung wird der Löser sehen, dass Verschiedenes schon parat steht, z. B. 1...Ke5 2.Lg7 matt und 1...Kxc5 2.Le3 matt. Aber man ahnt, dass wesentlich mehr daran ist. Was kann zum Beispiel die Funktion jenes weißen Turmes sein? Er ist zur Zeit und in jedem Sinne nur eine Randfigur.

**Lösung zu „SH 2811“:**

1.Sd5! Ke5 2.De4 matt; 1...Kxc5 2.Dxc4 matt, also deswegen steht der Turm da – er ermöglicht das (geänderte) Fesselungsmatt. Dazu noch 1...S zieht 2.Lg7 matt, aber 1...Se5 2.Le3 matt, und 1...dxc5 2.De4 matt. Die Läufermatts, die im Satz auf Züge des schwarzen Königs folgten, werden durch Interventionen der weißen Dame ersetzt, erscheinen aber jetzt nach Zügen des schwarzen Springers. Dieser hatte nun auch im Satz seine Bedeutung (z. B. 1...Sb6 2.Sf3 matt, 1...Se5 2.Sxb5 matt). Das Ganze bildet also einen Ideal-Ruchlis.



Problem Nr. SH 2911

### Damenwahl

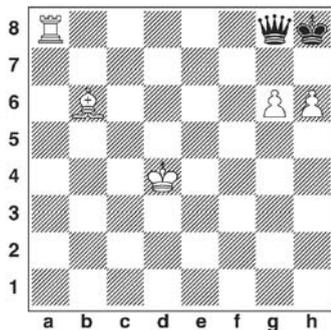
V. Sheltonoshko  
Smena, 1994, Zweiter Preis

**Kontrolle: Weiß Kc6 Dh4 Tf4 – Schwarz Kh1 Bg2 h2**  
**Weiß zieht und setzt in 3 Zügen matt.**

Das kann doch nicht schwer sein. Können wir nicht einfach 1.De1+ spielen? Nach 1...g1D 2.De4+ Dg2 hätten wir mit 3.Tf1 ein ganz nettes Fesselungsmatt. Auch andere vielversprechende Züge stehen der weißen Dame am Anfang zur Verfügung. Es fängt alles an, verdächtig zu werden. Turnierpreise werden einem nicht geschenkt.

### Lösung zu „SH 2911“:

Nicht 1.De1+? g1S! Nach gewissen anderen Zügen der Dame kommt es zu gegenseitigen Verstellungen innerhalb des weißen Gefolges: 1.Df2? g1D, Tf1 (2.Tf1 geht nicht) oder 1.Dh5? g1S! (2.Tg4 Sf3 und 3.Dxf3 ist unmöglich) oder 1.Dg5? Kg1! (2.Dc1 wäre schön). Richtig ist 1.Df6! (droht 2.Tf1+ gx1/g1D, S 3.Dxf1 matt/3.Df3 matt) 1...g1D 2.Tf1 Dxf1 (2...Kg2 3.Df3 matt) 3.Dxf1 matt; 1...g1S 2.Tg4 S zieht 3.D(x)f3 matt (kein Matt mit 3.Dc6, auch der weiße König hat also seine ästhetische Funktion). Nach 1...Kg1 kommt natürlich sofort 2.Da1 matt. Es überrascht, dass diese Miniatur nicht nebenläufig ist.



Problem Nr. SH 3011

### Nötiges Eingreifen

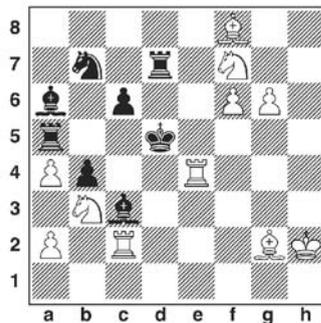
E. McCarthy  
The Problemist, 1934

**Kontrolle: Weiß Kd4 Ta8 Lb6 Bg6 h6 – Schwarz Kh8 Dg8**  
**Weiß zieht und setzt in 3 Zügen matt.**

Miniaturen mit schwarzer Dame auf dem Brett bilden eine hübsche Kategorie für sich. Werner Speckmann, der größte Experte auf dem Gebiet der Kleinkunst, gab 1988 eine schöne Sammlung solcher Probleme heraus. Dieser Dreizüger fand seinen verdienten Platz darin.

### Lösung zu „SH 3011“:

1.Ld8! (droht 2.Lf6 matt) 1...De8 2.Lf6+ Kg8 3.Txe8 matt; 1...Df8 2.Lf6+ Kg8 3.h7 matt; 1...Dxg6 2.Lf6+ (immer noch!) 2...Kh7 3.Th8 matt; 1...Dc4+/Dd5+ 2.KxD Kg8 3.L zieht matt. Das Eingreifen des Läufers am Anfang ist absolut nötig – nach 1.Kd3? (z. B.) käme 1...Dxa1! Und der weiße Turm hat auch nichts Vermittlendes zu bieten.



Problem Nr. SH 3111

### Selbst schuld!

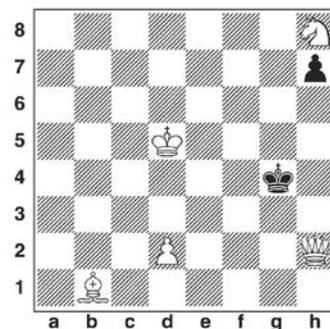
A. Kuzovkov  
Seider-Gedenkturnier, 1992  
Erste Ehrende Erwähnung

**Kontrolle: Weiß Kh2 Tc2 e4 Lf8 g2 Sb3 f7 Ba2 a4 f6 g6 – Schwarz Kd5 Ta5 d7 La6 c3 Sb7 Bb4 c6**  
**Weiß zieht und setzt in 3 Zügen matt.**

Die weiße Batterie Te4/Lg2 verspricht viel. Auf der anderen Seite hat der Turm die Pflicht, c4 und e6 zu decken, sodass er zur Zeit nicht gerade bewegungsfrei ist. Allerdings freut er sich auf 1...Le5+ 2.Txe5 matt. Vorteile und Nachteile scheinen also unter Weiß und Schwarz geteilt.

### Lösung zu „SH 3111“:

1.Tf2! (droht 2.Tf5+ Le5+ 3.Txe5 matt) 1...Ld4 2.Te3+ Kc4 3.Sd2 matt; 1...Le5+ 2.Tef4+ Ke6 3.Sg5 matt; 1...c5 2.Td4+ Ke6 3.Lh3 matt; 1...Sd6/ Te7 2.Te5+ Kc4 3.Lf1 matt. Mit den vier Antworten von Weiß auf die Verteidigungszüge von Schwarz haben wir ein weißes Turmrecke. Bei den Matts sind die schwarzen Türme immer wieder verstellt. Selbst schuld!



Problem Nr. SH 3211

### Ein nützlicher Fehlversuch

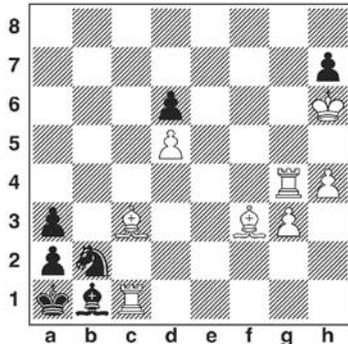
M. Marandyuk  
Smena, 1995  
Spezialpreis

**Kontrolle: Weiß Kd5 Dh2 Lb1 Sh8 Bd2 – Schwarz Kg4 Bh7**  
**Weiß zieht und setzt in 3 Zügen matt.**

Man könnte sehr versucht sein, 1.Ke5 zu spielen, aber nach 1...h6! kommt Weiß mit 2.Sg6 nicht weiter, denn nach 2...Kf3! entdeckt er dann, dass es keinen Mattzug 3.Se5 gibt – selbst schuld! Aber legt dieser Fehlversuch nicht einen anderen Gedanken nahe?

### Lösung zu „SH 3211“:

1.Ke6! Kf3 2.Kf5 und 3.Le4 matt; 1...Kg5 2.Lf5 und 3.Sf7 matt; 1...h5 2.Dg2+ und 3.Sg6 matt; 1...h6 2.Sg6 und jetzt 2...Kf3 3.Se5 matt oder 2...Kg5 3.Dh4 matt oder 2...h5 3.Dg2 matt. Der Schlüssel lässt e5 frei, sodass der Springer es später mattsetzend erreichen kann. Eine elegante Miniatur, die ihren Preis voll verdient hat.



Problem Nr. SH 3311

### Indische Gedanken eines Südafrikaners

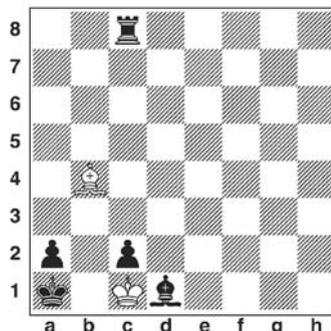
D. G. McIntyre  
Queenstown Daily Representative, 1940

**Kontrolle: Weiß Kh6 Tc1 g4 Lc3 f3 Bd5 g3 h4 – Schwarz Ka1 Lb1 Sb2 Ba2 a3 d6 h7**  
**Weiß zieht und setzt in 4 Zügen matt.**

Donald McIntyre (1889–1966) ist einer der wenigen südafrikanischen Komponisten von internationalem Format gewesen. In dieser Problemerle behandelt er ein Thema, das ihn besonders interessierte. Es steht nun eine Pattstellung auf dem Brett. Wie kann Weiß lockern lassen, ohne alles zu verderben?

### Lösung zu „SH 3311“:

1.Kg7! h6 2.Lf6 h5 3.Td4 S zieht 4.TdxS matt; 1...h5 2.Te1 hxg4 3.Ld1 L zieht 4.L(x)c2 matt. In jeder der beiden Varianten zieht eine weiße Figur so, dass sie dann pattvermeidend von einem Alliierten verstellt werden kann. Anders gesagt: Wir haben hier und in doppelter Form das Indische Thema, das dem Komponisten am Herzen lag. Zuerst verstellt ein Turm einen Läufer, dann geht es bei einem anderen Paar umgekehrt – sehr elegant.



Problem Nr. SH 3411

### Läufer, Turm

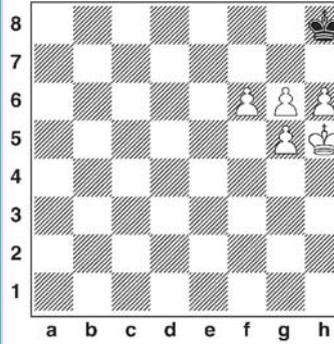
O. T. Bläthy  
International Chess Magazine, 1886

**Kontrolle: Weiß Kc1 Lb4 – Schwarz Ka1 Tc8 Ld1 Ba2 c2**  
**Weiß zieht und setzt in 5 Zügen matt.**

Dieser ehrwürdige Fünfzüger ist unvergessen geblieben. Der weiße König hat nur einen einzigen Komplizen, d. h. es handelt sich um ein sogenanntes Minimalproblem. Die beiden Herrschaften müssen mit einer viel stärkeren schwarzen Armee fertigwerden. Der Spielablauf ist besonders fein berechnet.

### Lösung zu „SH 3411“:

1.Ld6! – hier, wie bei jedem Zug, hat Weiß ein Schachgebot oder sogar ein Matt im Auge – 1...Te8 2.Lc5 und jetzt (a) 2...Te4 3.La3 Tb4 4.Lxb4 und 5.Lc3 matt oder (b) 2...Td8 3.Le7 Tf8 (3...Td6 4.Lxd6 und 5.Le5 matt) 4.Lxf8 und 5.Lg7 matt. Das Vorhandensein des schwarzen Läufers ist wichtig: nach einem Schlagen des Turmes ist kein Patt! Soll man hier von einem Duell zwischen weißem Läufer und schwarzem Turm oder von einer Treibjagd sprechen?



Problem Nr. SH 3511

### Bauernschläue

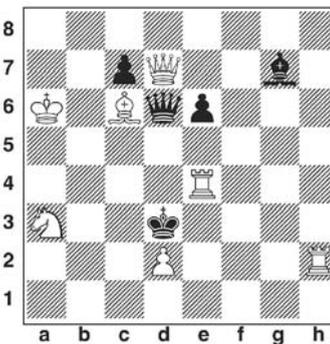
W. Speckmann  
Stern, 1992

**Kontrolle: Weiß Kh5 Bf6 g5 g6 h6 – Schwarz Kh8**  
**Weiß zieht und setzt in 5 Zügen matt.**

Ein Schachproblem kann schon optisch verlockend sein: Dieser Sechsteiner mit seiner Bauernkonstellation ist ein amüsantes Beispiel dafür. Nun wäre 1.f7? wie auch 1.h7? sofort patt. Also überlegt man quasi automatisch 1.g7+. Oder soll auch der dritte Bauer einen sofortigen Zug schlaue vermeiden?

### Lösung zu „SH 3511“:

1.Kg4! Kg8 2.h7+ Kh8 3.f7 Kg7 4.h8D+ Kxh8/Kxg6 5.f8D matt/Dg8 matt. Der Schlüsselzug sorgt dafür, dass f5 am Ende gedeckt ist (also nicht 1.Kh4?). Interessant, dass 1.g7+ nicht geht – nach 1...Kh7? käme zwar 2.g6+ Kg8 3.f7/h7 schon matt, aber 1...Kg8! Ein Vierzüger des Komponisten (Deutsche Schachzeitung, 1980) wurde hier umgearbeitet, um mehr Substanz zu gewinnen. Dort stand der weiße König auf g4 und der schwarze auf g8. Die Bauernstellung war die gleiche (1.h7+).



Problem Nr. SH 1011

### Ein Mäzen

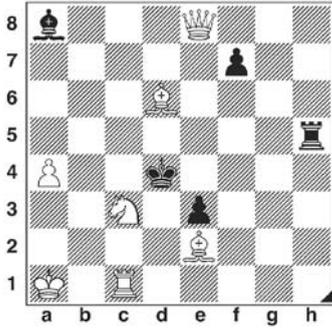
A. C. White  
Good Companions, 1918  
Erster Preis

**Kontrolle: Weiß Ka6 Dd7 Te4 h2 Lc6 Sa3 Bd2 – Schwarz Kd3 Dd6 Lg7 Bc7 e6**  
**Weiß zieht und setzt in 2 Zügen matt.**

Der Amerikaner Alain C. White (1880-1951) bleibt unvergessen, und zwar nicht nur als Künstler aus einem Goldenen Zeitalter der Schachkomposition, sondern auch als Mäzen. Unter seiner Ägide erschien eine lange Reihe von Problembüchern, die er als Weihnachts-geschenke seinen Kollegen schickte („Christmas Series“). Heute sind diese Werke von Bibliophilen besonders gesucht und geschätzt.

### Lösung zu „SH 1011“:

1.Tb4! Dxd7 2.Le4 matt; 1...Dd5 2.Lb5 matt (deswegen ging 1.Tc4? nicht); 1...Dd4 2.Tb3 matt; 1...L zieht 2.Dh7 matt; 1...e5 2.Dh3 matt. Nach 1.Tf4? (z. B.) käme 1...Dxd7! Die langen Züge der weißen Dame und die Differenzierung der Läufermatts sind sehr gefällig.



Problem Nr. SH 4910

**Tradition und Moderne**

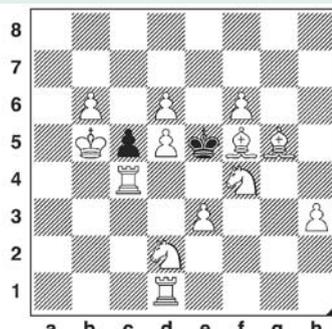
W. Jørgensen  
Problemschack, 1953  
Zweiter Preis

**Kontrolle: Weiß Ka1 De8 Tc1 Ld6 e2 Sc3 Ba4 – Schwarz Kd4 Th5 La8 Be3 f7  
Weiß zieht und setzt im 2. Zuge matt.**

Der Däne Walther Jørgensen (1916-1989) war ein versierter Komponist, wusste aber auch, die Werke von anderen zu schätzen – er stellte besonders gehaltvolle Problemantologien zusammen. In diesem feinen Zweizüger kombiniert er Traditionelles mit einem modernen Thema.

**Lösung zu „SH 4910“:**

1.Sd5! (droht auch nach 1... Kxd5 2.Td1 matt) 1...Txd5 2.Tc4 matt; 1...Lxd5 2.Lc5 matt; 1...Te5, h1 2.D(x)e5 matt. Im Diagramm wartete (Satz) 1...Td5 2.De4 matt/1...Ld5 2.Sb5 matt. Nach 1.Dx77 (droht 2.Dc4 matt) käme nicht 1...Td5 (2.Df4 matt) und auch nicht 1...Ld5 (2.Da7 matt), sondern 1...Tc5! Nehmen wir alles in Betracht, sehen wir drei verschiedene Mattpaare nach den Zügen T(x)d5 und L(x)d5 – ein Sagoruko und also echt modern. Dazu produzieren diese gleichen Züge von Schwarz Turm/Läufer-Verstellungen traditioneller Art.



Problem Nr. SH 5010

**Wichtige Bauernzüge**

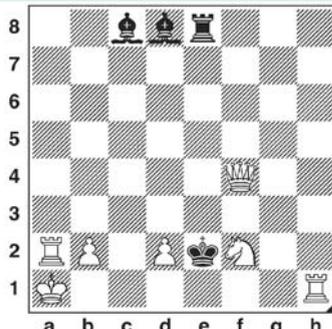
D. Stojnić  
Zadachi i Etyudy, 2000  
(Jubiläum Rossomakho)  
Zweiter Preis

**Kontrolle: Weiß Kb5 Tc4 d1 Lf5 g5 Sd2 f4 Bb6 d5 d6 e3 f6 h3 – Schwarz Ke5 Bc5  
Weiß zieht und setzt im 2. Zuge matt.**

Wie es steht, hat der schwarze König die Fluchtfelder d6 und f5. Wachsame weiße Bauern in der Ferne weisen darauf hin, dass diese Promenaden ernst zu nehmen sind. Maßnahmen erwünscht!

**Lösung zu „SH 5010“:**

Nach 1.Sf3+? käme nicht 1...Kxf5 2.e4 matt, sondern 1...Kxd6! Und nach 1.Txc5? hätte Schwarz 1...Kxf5! (1...Kxd6 2.Sc4 matt). Richtig ist 1.dxc6 e.p.! und dann entweder 1...Kxd6 2.Sf3 matt oder 1...Kxf5 2.Tc5 matt. Der e.p.-Schlag ist gültig, wenn es wie hier sicher ist, dass nur der Doppelschritt des schwarzen Bauern der „letzte Zug“ sein konnte. Das Problem zeigt eine Wladimirow-Umstellung. Das bedeutet schematisch ausgedrückt: A? a1/B? b1 (Schlüssel!) 1... a 2.A matt/1... b 2.B matt.



Problem Nr. SH 5110

**Vier Bauernzüge**

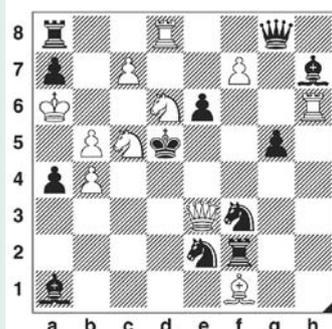
N. A. Macleod  
Spectator, 1979

**Kontrolle: Weiß Ka1 Df4 Ta2 h1 Sf2 Bb2 d2 – Schwarz Ke2 Te8 Lc8 d8  
Weiß zieht und setzt im 2. Zuge matt.**

Die weiße Halbbatterie auf der zweiten Reihe fällt sofort auf und wird wohl das Hauptmerkmal des Interesses bilden. Nun muss aber der Löser den richtigen Bauernzug unter vier finden, um diesen Gedanken zu Ende zu denken.

**Lösung zu „SH 5110**

1.b4! (droht 2.d3 matt und 2.d4 matt) 1...Le6 2.De3 matt. Zwei andere Läuferzüge sind nur halb wirksam: 1...Lf5 2.d3 matt/1...Lf6+ 2.d4 matt. Am Anfang winken die drei anderen möglichen Bauernzüge einladend, aber es geht hier um Verführungen, denn jetzt können die Läufer mit den Zähnen flitschen: 1.b3? La5! 1.d3? Lf6! 1.d4? Lf5! Der Schotte Norman Macleod war eine der beliebtesten Persönlichkeiten der internationalen Problemszene. Er produzierte viele großartige, komplizierte Meisterwerke. Hier sehen wir ihn sozusagen in Ferienstimmung und einem breiten Publikum etwas zum Besten gebend.



Problem Nr. SH 5210

**Zank der Springer**

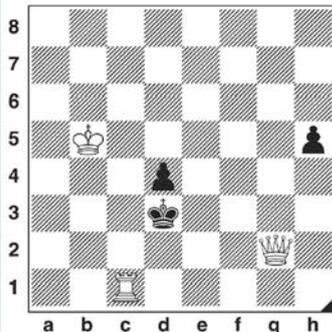
C. P. Sydenham  
Sinfonie Scaccistiche, 1978

**Kontrolle: Weiß Ka6 De3 Td8 h6 Lf1 Sc5 d6 Bb4 b5 c7 f7 – Schwarz Kd5 Dg8 Ta8 f2 La1 h7 Se2 f3 Ba4 a7 e6 g5  
Weiß zieht und setzt im 2. Zuge matt.**

Der britische Jurist Colin Sydenham gehört zu den international angesehensten Problemexperten seines Landes. Er wohnt in Aldeburgh an der englischen Ostküste. Da war auch ein anderer Komponist aktiv – der weltberühmte Musikkünstler Benjamin Britten.

**Lösung zu „SH 5210“**

Zieht Weiß seinen c5 ohne Überlegung, greift Schwarz zu seinem f5: 1.c5 zieht? (droht 2.Dc5 matt) 1...Sfd4! (und nicht 1...Ld4/Sec4 2.Dxe6/Lc4 matt). Und wenn 1.Sd3? Sed4! (und nicht 1...Ld4 2.Dxe6 matt wieder, während 1...Sf84 jetzt mit 2.De5 matt beantwortet wird). Richtig ist 1.Sd7! (droht auch nach 1...Kxd6 2.Dc5 matt) 1...Ld4 2.Dxe6 matt; 1...Sed4/Sfd4 2.Sf6/De5 matt. Endlich ist Weiß also mit den beiden schwarzen Springern gleichzeitig fertig.



Problem Nr. SH 0511

**Ein vorsichtiger Schlüssel**

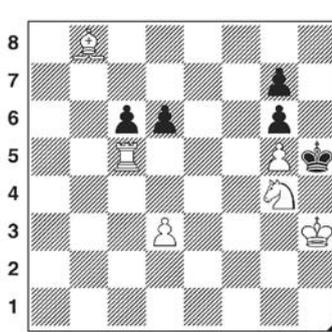
J. Brown  
Illustrated London News, 1854

**Kontrolle: Weiß Kb5 Dg2 Tc1 – Schwarz Kd3 Bd4 h5  
Weiß zieht und setzt in 3 Zügen matt.**

„J. B. of Bridport“, so nannte sich der Komponist dieser feinen Miniatur (Bridport liegt im Südwesten Englands). Brown gehörte zu den besten Problemkünstlern seiner Zeit – er starb 1863 im Alter von 36 Jahren. Werke von ihm werden noch heute gelegentlich zitiert.

**Lösung zu „SH 0511“:**

1.Th1! (droht 2.Th3 matt) 1...Kc3 2.Th2 (droht 3.Dc2 matt) 2...Kb3/d3 (2...Kd3 3.Th3 matt, wie früher geplant) 3.Db2 matt; 1...Ke3 2.Th4 Kd3 (2...d3 3.Te4 matt) 3.Th3 matt. Dame und Turm tun beide energisch ihre Pflicht. Es ist nicht egal, in welche Richtung dieser am Anfang zieht: 1.Ta1? Ke3!, und der weiße König kann nicht mitmachen. „Ein Problem von hoher künstlerischer Substanz“, so Experte Josef Breuer.



Problem Nr. SH 0711

**Ökonomische Matts**

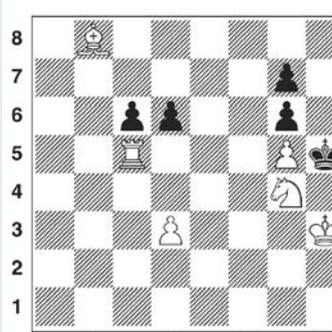
B. Sommer  
Die Schwalbe, 1966  
Vierter Preis

**Kontrolle: Weiß Kh3 Tc5 Lb8 Sg4 Bd3 g5 – Schwarz Kh5 Bc6 d6 g6 g7  
Weiß zieht und setzt in 4 Zügen matt.**

Weiß hat freilich einen großen materiellen Vorteil, aber seine Steine scheinen nicht alle gut platziert zu sein. Was ist die Rolle des Läufers? Muss der Turm es sich gefallen lassen, von dem schwarzen d-Bauern geschlagen oder verstellt zu werden?

**Lösung zu „SH 0711“:**

1.Sh2! d5 2.Sf3 d4 3.Se5 Kxg5 4.Sg4 matt; 1...dxc5 2.Lf4 c4 3.Sf1 c3/cxd3 4.Sg3 matt. Der recht harmlos aussehende Schlüsselzug führt zu zwei gefälligen, in Modellmatts gipfelnden Varianten, wovon die erste eine Rückkehr des reiselustigen Springers zu seinem Ausmarschfeld bringt



Problem Nr. SH 0711

**Ökonomische Matts**

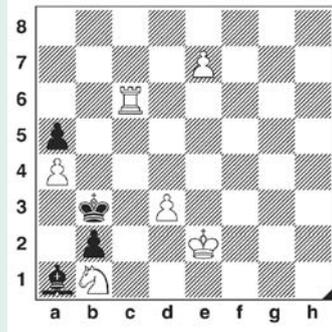
B. Sommer  
Die Schwalbe, 1966  
Vierter Preis

**Kontrolle: Weiß Kh3 Tc5 Lb8 Sg4 Bd3 g5 – Schwarz Kh5 Bc6 d6 g6 g7  
Weiß zieht und setzt in 4 Zügen matt.**

Weiß hat freilich einen großen materiellen Vorteil, aber seine Steine scheinen nicht alle gut platziert zu sein. Was ist die Rolle des Läufers? Muss der Turm es sich gefallen lassen, von dem schwarzen d-Bauern geschlagen oder verstellt zu werden?

**Lösung zu „SH 0711“:**

1.Sh2! d5 2.Sf3 d4 3.Se5 Kxg5 4.Sg4 matt; 1...dxc5 2.Lf4 c4 3.Sf1 c3/cxd3 4.Sg3 matt. Der recht harmlos aussehende Schlüsselzug führt zu zwei gefälligen, in Modellmatts gipfelnden Varianten, wovon die erste eine Rückkehr des reiselustigen Springers zu seinem Ausmarschfeld bringt



Problem Nr. SH 0811

**Hinterstein, Vorderstein**

A. W. Galitzki  
Shakhmatnoje obsrenie, 1892

**Kontrolle: Weiß Ke2 Tc6 Sb1 Ba4 d3 e7 – Schwarz Kb3 La1 Ba5 b2  
Weiß zieht und setzt in 4 Zügen matt.**

Der Arzt Alexander Galitzki hatte „eine wirklich gute Hand für reizvolle Kleinigkeiten“, so der österreichische Experte Friedrich Chlubna, der diesen anmutigen Zehnteiler in eine seiner inhaltsreichen Anthologien aufnahm. Will der Herr Doktor, dass Weiß hier seinen e-Bauern gleich in eine Dame umwandelt? Das würde keine Pattstellung produzieren. Also alles klar? Oder soll der Löser vielleicht behutsamer vorgehen?

**Lösung zu „SH 0811“:**

1.e8L! Ka2 2.Lf7+ Kxb1 3.Lc4 – dank der Unterverwandlung am Anfang kein Patt – 3...Kc1, c2 4.La2 matt; 1...Kb4 2.Tc4+ Kb3 3.Lf7 Ka2 4.Tc1 matt. Zwei Batterien Turm/Läufer werden also gebaut und aktiviert, wobei der Turm mal als Hinterstein, mal als Vorderstein fungiert.



## Chicago

**Anzahl der Würfel:** 3

**Anzahl der Spieler:** ab 2

**Chicago** ist eines der beliebtesten und bekanntesten Würfelspiele. Hier zählt die Eins = 100 Punkte, die Sechs = 60, die anderen Zahlen nur die aufgedruckten Augen. Den ersten Spieler würfelt man aus: Die höchste Augenzahl beginnt. Nun kann das Spiel losgehen. Der erste Spieler wirft die drei Würfel. Hat er damit bereits genug Augen zusammen, hört er auf; er kann aber auch mit ein bis drei Würfeln ein zweites und ein drittes Mal würfeln. Der oder die beiseite gelegten Würfel zählen am Schluss zum Ergebnis.

Wer eine Eins wirft, legt diese natürlich beiseite, schließlich zählt sie 100 Punkte. Nun kann man mit den restlichen Würfeln in der Hoffnung auf eine zweite und eine dritte Eins weiterwürfeln: Drei Einser sind mit 300 Punkten der höchstmögliche Wert in diesem Spiel und heißen Chicago. Fällt im ersten Wurf aber keine Eins, sondern beispielsweise eine Sechs, so lässt man eben diese stehen; man hat dann immerhin schon 60 Punkte. Wirft man im nächsten Wurf eine Eins, so hat man 160 Punkte. Ergibt sich im dritten Wurf nun beispielsweise eine Drei, dann lautet die Gesamtpunktzahl 163. Wer 3-3-5 wirft, hat dementsprechend 11 Punkte, bei 6-3-4 sind es 67 Punkte. Da dies ein typisches Kneipenspiel ist, bekommt der Verlierer, also der mit der niedrigsten Punktzahl, einen Bierdeckel. Wer im Laufe eines Abends als Erster drei Bierdeckel kassieren muss, bezahlt eine Getränkerunde.

Es gibt aber Zusatzregeln, die sich inzwischen eingebürgert haben. Die wichtigste ist der „**Paschtausch**“: Wer im ersten und/oder zweiten Wurf einen Sechserpasch, also zwei Sechser, würfelt, kann diesen gegen eine Eins tauschen und mit zwei Würfeln nochmals würfeln. Die andere Variante nennt sich „**Chicago hoch-tief**“: Der erste Spieler sieht sich seinen Wurf an und bestimmt

daraufhin, ob es auf die höchste oder auf die tiefste Punktzahl ankommen soll. Beim Tiefspiel ergibt sich die Punktzahl nur durch die aufgedruckten Augen.

## Sequenz

**Anzahl der Würfel:** 3

**Anzahl der Spieler:** ab 2

Bei **Sequenz** darf jeder Spieler ein- bis dreimal würfeln. Es kommt darauf an, Zahlenfolgen (also Sequenzen) zu erreichen. Für die Wertung gelten nur die Folgen 1-2-3, 2-3-4, 3-4-5 oder 4-5-6. Die höchste Sequenz gewinnt; bei Gleichstand entscheidet die Anzahl der benötigten Würfel oder notfalls ein Stechen. Vor dem Spiel muss man sich darauf einigen, ob man bei drei Würfeln jeweils einen Würfel stehen lassen darf oder nicht.

## Einundzwanzig

**Anzahl der Würfel:** 3

**Anzahl der Spieler:** ab 2

Bei **Einundzwanzig** soll die Zahl 21 in drei Würfeln nach Augenwerten erreicht werden. In der ersten Runde werfen alle reihum mit drei Würfeln und schreiben die Augenzahl auf, in der zweiten würfeln sie dann mit zwei und in der dritten mit einem Würfel. Wer dabei 21 Augen erreicht oder von allen Spielern dieser Zahl am nächsten kommt, hat gewonnen. Auch hier gilt für den Fall eines Gleichstands das Stechen. Eine Variante will, dass 21 nicht überschritten werden darf, wer es trotzdem tut, hat verloren.



*„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



## Rotweißbrote 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 & Casino 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.



## Poker

**Anzahl der Karten:** 52 Blatt

**Anzahl der Spieler:** ab 3

**Ziel:** Mit möglichst guten Kartenkombinationen möglichst hoch zu gewinnen.

**Vorbereitung:** Es gibt von diesem Spiel über hundert Varianten, man muss sich also erst darüber verständigen, welche Regeln gelten sollen. Die Wertfolge der Karten ist beim Poker von unten nach oben: Zwei bis Zehn, Bube, Dame, König, Ass. Die Farbwerte sind, ebenfalls aufsteigend: Kreuz, Karo, Herz, Pik.

**Spielverlauf:** Der Geber wird gelost; er verteilt die Karten einzeln reihum, bis jeder fünf Karten hat; der Rest bleibt als verdeckter Stapel liegen. Die Spieler überprüfen ihre Karten auf gewinnträchtige Kombinationen hin. Das sind aufsteigend: ein Paar (zwei gleichwertige Karten, zum Beispiel zwei Dreier); Viererflush (vier einer Farbe); zwei Paare; zwei Bilderpaare; Drilling (drei gleichwertige); Eckfolge (fünf Karten beliebiger Farbe mit dem Ass in der Mitte, also Drei-Zwei-Ass-König-Dame); Sprungfolge (fünf Karten beliebiger Farbe in der Folge, z. B. Sechs-Acht-Zehn-Dame-Ass); gemischte Folge (Sieben-Acht-Neun-Zehn-Bube in verschiedenen Farben); Flush (fünf beliebige Karten einer Farbe); Volle Hand (ein Drilling und ein Paar); Vierling; Straight Flush (fünf Karten einer Farbe in Wertfolge). Nun entscheiden die Spieler, ob sie mitspielen oder passen wollen. Wer mitspielt, legt seinen vorher bestimmten Einsatz in die Mitte. Diejenigen mit brauchbaren Karten können ihre Chancen durch Aufnahme von maximal drei Karten verbessern, wofür sie entsprechend viele alte Karten verdeckt ablegen (pro Karte muss etwas gezahlt werden). Jetzt beginnt das Pokern. Vorhand entscheidet nun als Erster, ob er passt oder weiterspielt. Macht er weiter, sagt er „Ich poke“ und zahlt seinen Einsatz. Der Nächste kann ebenfalls passen oder gegen Einsatz mithalten. Hat Vorhand gepokt und alle anderen passen, gewinnt Vorhand alle Einsätze. Passt Vorhand jedoch, so wandert sein Recht zum nächsten Spieler. Der Einsatz kann auch erhöht werden; bietet dann kein anderer mehr mit, hat der gewonnen, der erhöht hat – er muss nicht

einmal seine Karten zeigen. Wurde in der Runde aber nur gepokt und mitgehalten, müssen die Karten aufgedeckt werden: Nun gewinnt die höchste Kombination.

**Gewinnen und verlieren:** Beim Mithalten und Erhöhen dauert das Spiel so lange, bis eine vorher festgelegte Grenze erreicht ist, dann muss aufgedeckt werden – es sei denn, es bleibt unterhalb der vereinbarten Grenze nur ein Spieler übrig: Der darf dann alles kassieren.

## Poker-Variante

**Anzahl der Karten:** 32 Blatt

**Anzahl der Spieler:** 3 oder 4

**Ziel:** Möglichst viele Runden zu gewinnen.

**Vorbereitung:** Diese vereinfachte deutsche Variante des amerikanischen Pokers ist eine gute Einstiegsmöglichkeit für junge Spieler.

**Spielverlauf:** Die Gewinnkombinationen sind bei dieser Poker-Variante etwas einfacher, sie lauten aufsteigend: ein Paar; ein Drilling; Flush (fünf beliebige Karten einer Farbe); zwei Paare; Full House (ein Drilling und ein Paar); Tiefe Straße mit verschiedenen Farben (Sieben-Acht-Neun-Zehn-Bube); Hohe Straße mit verschiedenen Farben (Zehn-Bube-Dame-König-Ass); Straßen einer Farbe (die höhere Straße gewinnt). Das Kartenkaufen und das Pokern verlaufen wie beim Poker, aber ohne Einsätze und nur in einer Pokerrunde, dann wird aufgedeckt und bewertet.

**Gewinnen und verlieren:** Der wechselnde Geber soll neutral die vorher festgelegte Rangfolge der Gewinnkombinationen prüfen und den Gewinner feststellen. Für absolute Anfänger kann die Kombinationsbreite weiter eingeschränkt werden, Fortgeschrittene können mehr Pokerrunden mit geringen Einsätzen zulassen.

♠ AKDB542 ♥ - ♦ A862 ♣ 92	<table style="margin: auto;"> <tr><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">N</td></tr> <tr><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">W</td></tr> <tr><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">O</td></tr> <tr><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">S</td></tr> </table>	N	W	O	S	♠ 873 ♥ AKD10 ♦ D103 ♣ D53
N						
W						
O						
S						

Bridgeaufgabe Nr. BR1009

Niemand war in Gefahr. Süd eröffnete als Teiler „1 Sans-Atout“ (13-15). Sie gaben Kontra. Nord ging auf „2 Coeur“, die von Ihrem Partner kontriert wurden. Sie sprangen auf „4 Pik“. Niemand unternahm noch etwas. Angriff: Treff-Vier. Vom Dummy geben Sie klein. Süd nimmt Treff-Buben und setzt Treff-Ass fort. Nord bedient. Es folgt Treff-König. Haben Sie einen aussichtsreichen Plan?

**Antwort zu „BR1009“:**

Nach seiner SA-Eröffnung hat Süd alle fehlenden Punkte. Nord war nicht so nett, Coeur anzugreifen. Die Reizung hatte ihn gewarnt. Ihr Partner hatte sich von kontrierten 2 Coeur viel versprochen, doch Nord hätte wohl acht Stiche gemacht! Hält Süd alle drei Piks, haben Sie es schwer, zum Tisch zu kommen. Gibt es eine Rettung? Am besten stechen Sie Treff mit einem Bild und spielen Pik-Vier zur Sieben. Nimmt Süd mit Pik 1096 die Neun und spielt Treff in die Doppelchicane, Karo zu Ihrer Dame oder Coeur, sind Ihre Sorgen vorbei. Unbequem wäre, wenn Süd Pik-Sechs fortsetzt. Doch auch darauf haben Sie eine Antwort: Aus der Hand geben Sie Pik-Fünf, nehmen am Tisch Pik-Acht und werfen auf die Coeurs Ihre Karo-Verlierer ab. Hat Süd Coeur Bx und schnappt die dritte Runde mit Pik-Zehn, übertrumpfen Sie ihn und erreichen den Dummy mit Pik-Zwei zur Drei! Auf Coeur-Zehn verschwindet Ihr letztes Karo. Die Gegner hielten

Nord: ♠ - ♥ 9765432 ♦ 95 ♣ 10864  
Süd: ♠ 1096 ♥ B8 ♦ KB7 ♣ AKB7

♠ AK ♥ AK10987 ♦ KB5 ♣ D4	<table style="margin: auto;"> <tr><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">N</td></tr> <tr><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">W</td></tr> <tr><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">O</td></tr> <tr><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">S</td></tr> </table>	N	W	O	S	♠ 7532 ♥ 6432 ♦ 6 ♣ A653
N						
W						
O						
S						

Bridgeaufgabe Nr. BR1109

Alle waren in Gefahr. Nord, Ost und Süd passten. Sie begannen mit „1 Coeur“. Nord gab ein verspätetes Informationskontra (zeigt fast Eröffnungsstärke). Ost sprang auf „3 Coeur“ (vier Atouts, doch sehr schwach). Nach der Ass-Frage – Ihr Partner meldete ein Ass – gingen Sie auf „6 Coeur“. Nord greift Pik-Dame an. Sie nehmen und spielen Trumpf-Ass. Nord gibt den Buben, Süd die Fünf. Wie planen Sie?

**Antwort zu „BR1109“:**

Ihr Partner ist wirklich sehr schwach. Haben Sie sich mit Ihrem riskanten Schlemm übernommen? Es scheint fast so, doch Sie geben sich nicht geschlagen. Nord passte zunächst und gab dann trotz Gefahrenzone Informationskontra; vermutlich hat er Anschlüsse für die anderen Farben (wohl ein 4-1-4-4 Blatt) nebst Karo-Ass und Treff-König. Um zu gewinnen, müssten Sie Nord in den schwarzen Farben in Abwurfnot bringen, doch wie? Sie wechseln auf Karo-König als Versuch, Süd aus dem Spiel zu halten, damit er nicht Treff bringen und Ihnen so keine Chance lassen würde. Nimmt Nord Karo-Ass und spielt Pik, nehmen Sie, stechen Karo, schnappen Pik, trumpfen Karo und gehen mit Coeur-König in die Hand, um Ihre restlichen Atouts zu spielen. Sie hoffen, dass Nord am Ende mit Treff Kx und seinem hohen Pik aufgibt, weil sich der Dummy mit Pik 7 Treff A6 nach Nord's Abwurf richtet. Ihr Plan geht auf, wenn die Gegner hielten

Nord: ♠ DB98 ♥ B ♦ A1074 ♣ K1082  
Süd: ♠ 1064 ♥ D5 ♦ D9832 ♣ B97

♠ K9 ♥ AK5 ♦ A103 ♣ AD1096	<table style="margin: auto;"> <tr><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">N</td></tr> <tr><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">W</td></tr> <tr><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">O</td></tr> <tr><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">S</td></tr> </table>	N	W	O	S	♠ B108 ♥ 10432 ♦ D54 ♣ B72
N						
W						
O						
S						

Bridgeaufgabe Nr. BR1209

Süd teilte und eröffnete „1 Pik“ (Edelfarbe zu fünf). Sie waren mit 20 Punkten zu stark für 1 SA und gaben deshalb Kontra. Ost bot „2 Coeur“. Sie reizten „2 Sans-Atout“ (19-20 Punkte). Ost hob Sie mit einigem Optimismus auf „3 Sans-Atout“. Nord greift Pik-Zwei an (zeigt drei Karten in Süds Farbe). Wie planen Sie, um gute Aussichten zu haben, Ihre Partie siegreich zu beenden?

**Antwort zu „BR1209“:**

Ihr Partner hatte eine gute Nase: Er bringt zwar nur 4 Punkte mit, doch neben Pik B108 ist Treff Bxx eine enorme Hilfe, fünf Stiche in Treff zu machen. Wie kommen Sie für den Treffschnitt zum Dummy? Normalerweise nimmt Süd Pik-Ass und setzt Pik fort. Wären Sie dann mit dem König in der Hand, wird es schwer mit dem Treff-Impass. Was tun? Am besten legen Sie am Tisch ein Pik-Bild. Nimmt Süd Pik-Ass, „opfern“ Sie Pik-König. Will Süd Sie nicht mit Pik an den Tisch lassen, muss er Karo spielen (Sie lassen zur Dame durchlaufen) oder Coeur bringen (Sie ziehen Coeur AK und setzen Coeur fort). Stets haben Sie die Chance, zum Tisch zu kommen. Glückt Ihnen das, setzen Sie Treff-Buben vor. Legt Süd klein, geben Sie die Neun oder Zehn. Weshalb? Bei Nord könnte die blanke Acht fallen. Dann setzen Sie mit Treff-Sieben fort und spielen aus der Hand die Sechs, um Süds König auch dann zu fangen, wenn Ihre Gegner hielten

Nord: ♠ 762 ♥ B976 ♦ B8762 ♣ 8  
Süd: ♠ AD543 ♥ D8 ♦ K9 ♣ K543

♠ A98652 ♥ AK3 ♦ A5 ♣ D4	<table style="margin: auto;"> <tr><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">N</td></tr> <tr><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">W</td></tr> <tr><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">O</td></tr> <tr><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">S</td></tr> </table>	N	W	O	S	♠ D743 ♥ - ♦ D8742 ♣ K852
N						
W						
O						
S						

Bridgeaufgabe Nr. BR1309

Nord begann als Teiler (alle in Gefahr) „1 Coeur“. Ihr Partner und Süd passten. Sie boten „1 Pik“. Nord wiederholte mit „2 Coeur“ seine Farbe. Sie staunten nicht schlecht, als vom Partner „4 Pik“ kamen! Süd kontriierte prompt. Sie erwogen Rekontra, passten dann aber. Angriff: Coeur-Dame. Sie haben es nun in der Hand, sich einen Plan auszudenken, der Ihnen eine glänzende Chance gibt.

**Antwort zu „BR1309“:**

Eine Reizung voller Überraschungen! Eins dürfte klar sein: Weil Süd Strafkontra gab, wird er Pik KB10 halten und hoffen, dass sein Partner als Eröffner genug mitbringt, um Ihre Pik-Partie zu schlagen. Jedenfalls sind Sie gewarnt. Süds Rechnung könnte aufgehen, wenn Sie neben zwei Atoutstichen noch Karo-König und Treff-Ass verlieren. Wie wehren Sie sich gegen die drohende Niederlage? Am besten geben Sie Treff vom Tisch, nehmen den Coeur-Angriff in der Hand und wechseln auf Treff-Vier. Nord hat als Eröffner mit Sicherheit Treff-Ass. Setzt er es ein, verschwindet Ihre Karo-Fünf auf Treff-König. Bleibt Nord klein, nehmen Sie Treff-König, gehen mit Pik-Ass zur Hand, werfen auf Ihr anderes Coeur-Bild Treff ab, stechen Coeur am Tisch und überlassen Nord Treff-Dame. Er nimmt und muss Karo zur Dame bringen oder in die Doppelchicane spielen (der Dummy sticht; die Hand wirft Karo-Fünf ab). Ihre Gegner hielten

Nord: ♠ - ♥ DB10976 ♦ KB9 ♣ AB93  
Süd: ♠ KB10 ♥ 8542 ♦ 1063 ♣ 1076

♠ 954 ♥ A765432 ♦ - ♣ AK4	<table style="margin: auto;"> <tr><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">N</td></tr> <tr><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">W</td></tr> <tr><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">O</td></tr> <tr><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">S</td></tr> </table>	N	W	O	S	♠ A76 ♥ KB ♦ 10865 ♣ D762
N						
W						
O						
S						

Bridgeaufgabe Nr. BR1409

Nord begann „1 Karo“. Ihr Partner passte. Süd antwortete „1 Pik“. Sie gingen auf „2 Coeur“. Nord reizte „3 Coeur“ (Aufforderung an Süd, mit Coeur-Stopper 3 SA anzusetzen). Ost gab Kontra (zeigt eine Hochfigur). Süd bot „3 Sans-Atout“. Sie riskierten „4 Coeur“, die Süd kontriierte. Nord greift Karo-Ass an. Süd gibt Karo-Zwei (verspricht eine gerade Kartenanzahl). Wie planen Sie?

**Antwort zu „BR1409“:**

Dass Süd 3 SA riskierte, obwohl Ost Coeur-Anschluss zeigte, und dann noch Ihre Coeur-Partie kontriierte, kann nur bedeuten, dass er Coeur D1098 hält. Offenbar hatte Nord mit einer sehr guten Karo-Länge 3 SA vorgeschlagen. Darauf bauen Sie Ihren Plan auf. Sie rechnen bei Süd am ehesten mit einer 5-4-2-2 Verteilung (mit einem 4-4-2-3 Blatt hätte er wohl über Nord's Eröffnung 1 Coeur geboten). Sie stechen Karo und ducken einmal Pik. Setzt man Pik fort, nehmen Sie das Ass, schnappen Karo, spielen Treff-Ass und Treff-Dame, um erneut Karo zu trumpfen. Danach gehen Sie mit Pik vom Stich. Süd nimmt und hat keine gute Antwort. Da er nicht in Coeur KB antreten möchte, spielt er Pik in die dreifache Chicane. Sie stechen in der Hand und spielen von Coeur A76 Treff K Ihr Treff-Bild. Der Dummy hat noch Coeur KB Treff 76, Süd Coeur D1098. Süd schnappt und muss Ihnen die letzten drei Stiche überlassen. Ihre Gegner hielten

Nord: ♠ D10 ♥ - ♦ AKDB943 ♣ B983  
Süd: ♠ KB832 ♥ D1098 ♦ 72 ♣ 105

♠ B4 ♥ AB104 ♦ AK6532 ♣ 4	<table style="margin: auto;"> <tr><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">N</td></tr> <tr><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">W</td></tr> <tr><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">O</td></tr> <tr><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">S</td></tr> </table>	N	W	O	S	♠ AK762 ♥ KD ♦ B7 ♣ AB72
N						
W						
O						
S						

Bridgeaufgabe Nr. BR1509

Je genauer man plant, desto mehr erschreckt einen der Zufall. Im Rubberbridge eröffnete Ost „1 Pik“. West bot „2 Karo“. Ost reizte „3 Treff“ und West „3 Coeur“. Ost ging auf „4 Karo“. West fragte nach den Assen und schloss souverän mit „7 Karo“ ab. Nord greift Coeur-Zwei an. West war fassungslos und fiel einmal. Wie hätten Sie geplant? Es gibt eine extrem kleine Chance, doch welche?

**Antwort zu „BR1509“:**

Auf den ersten Blick „sieht“ man, dass auf jeden Fall ein Atout-Stich verloren geht, weil die Gegner zu starke Karo-Mittelkarten halten. Also auf einen gegnerischen Fehler hoffen und Karo-Buben vorlegen, damit Süd vielleicht „vergisst“, Trumpf-Dame zu legen? In großer Not keine schlechte Idee. Doch selbst bei fehlerlosem Gegenspiel gibt es eine Minimalchance. Fallen die schwarzen Farben 3-3 bzw. 4-4 aus und hat ein Gegner Karo D zu zweit zusammen mit vier Coeurkarten, ist die Verteidigung machtlos. Sie nehmen Coeur am Tisch, ziehen Treff-Ass, stechen Treff, gehen mit Coeur zum Dummy, trumpfen wieder Treff, kassieren Pik AK, schnappen Pik, stechen Coeur mit Karo-Sieben und trumpfen Treff-Buben. Hat man stets brav bedient, folgt Ihr letztes Coeur, das Sie mit Trumpf-Buben stechen. Ist bis dahin alles gut gegangen (ein kleines Wunder!), haben Sie mit Karo AK Rest, wenn die Gegner etwa hielten

Nord: ♠ D95 ♥ 952 ♦ 984 ♣ D1065  
Süd: ♠ 1083 ♥ 8763 ♦ D10 ♣ K983

♠ 5 ♥ KB852 ♦ KD106 ♣ AK4	<table style="margin: auto;"> <tr><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">N</td></tr> <tr><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">W</td></tr> <tr><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">O</td></tr> <tr><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">S</td></tr> </table>	N	W	O	S	♠ A1072 ♥ AD4 ♦ B ♣ B6532
N						
W						
O						
S						

Bridgeaufgabe Nr. BR1609

Ihr Partner begann als Teiler „1 Treff“. Sie boten „1 Coeur“. Nord reizte „2 Pik“ (Sechserfarbe, 6-9). Ost kontriierte (Support Double, zeigt drei Coeurs). Auf Ihre Ass-Frage meldete Ost zwei Asses und Coeur-Dame. Sie gingen auf „6 Coeur“. Nord greift Karo-Ass an und wechselt auf Treff-Zehn. Der Tisch legt klein, Süd die Sieben. Sie nehmen Treff-Ass und spielen Coeur-Zwei. Nord gibt Pik! Was nun?

**Antwort zu „BR1609“:**

Der erste Schock für Sie waren die mehr als dünnen Treffs. Jetzt stehen auch noch die Trümpfe 5-0. Sind Sie rettungslos verloren, oder gibt es eine realistische Gewinn-Chance? Bei ruhiger Überlegung fanden Sie sicher heraus, dass Sie vielleicht den zwölften Stich schaffen. Nach Reizung und Spielverlauf steht Süds Blatt in Pik und Coeur 2-5. Er hält sechs Karten in den Unterfarben. Hat Süd zwei Treffs und vier Karos (eine Chance von über 40%), gewinnen Sie: Nach Coeur-Ass spielen Sie Coeur-Vier zu Süds Trumpf-Neun und Ihrem Buben. Sie ziehen Treff-König und sehen erleichtert, dass zu Ihrem Glück Süds Dame fällt. Damit ist eine 2-5-4-2 Verteilung der Süd-Karte so gut wie sicher. Sie spielen Pik-Ass, trumpfen Pik und werfen auf Karo KD10 dreimal Treff ab. Dann stechen Sie Treff-Vier mit Atout-Dame. Es folgt Pik. Süd ist mit Coeur 107 machtlos, weil Sie mit Coeur K8 hinter ihm warten. Ihre Gegner hielten

Nord: ♠ KB9843 ♥ - ♦ A732 ♣ 1098  
Süd: ♠ D6 ♥ 109763 ♦ 9854 ♣ D7

♠ B7 ♥ 874 ♦ AD643 ♣ K53	<table style="margin: auto;"> <tr><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">N</td></tr> <tr><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">W</td></tr> <tr><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">O</td></tr> <tr><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">S</td></tr> </table>	N	W	O	S	♠ K852 ♥ AKD ♦ 52 ♣ AD102
N						
W						
O						
S						

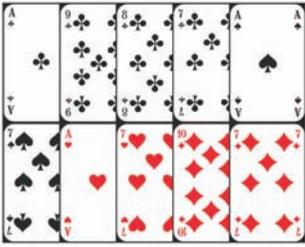
Bridgeaufgabe Nr. BR1709

Im Rubberbridge (alle in Gefahr) eröffnete Ost in vierter Position „1 Treff“. West bot „2 Sans-Atout“, die Ost auf „3 Sans-Atout“ hob. Nord spielt Coeur-Fünf aus (viert-höchste Karte). Süd gibt Coeur-Drei. Im zweiten Stich schneidet West erfolgreich zur Karo-Dame. Süd gibt Karo-Sieben, Nord Karo-Acht. Ein Stich fehlt noch. Wie hätten Sie jetzt anstelle von West geplant?

**Antwort zu „BR1709“:**

Noch ist der Kontrakt nicht gewonnen. So würde Pik-Expass zum Buben und später Expass zum König scheitern, wenn Nord Pik-Dame, Süd aber Pik-Ass hält. Auch Treff von oben zu ziehen, bringt nichts, falls ein Gegner den Buben zu viert hat. Was tun? Am besten spielt man einmal Coeur! Kommt von Nord Coeur-Zwei, dürfte er fünf Coeurs halten. Es folgt Karo vom Tisch. Legt Süd den König, lassen Sie ihn bei Stich, damit Süd eine schwarze Farbe oder weiter Karo spielt. Bleibt Süd aber klein, nehmen Sie Karo-Ass und setzen die Farbe fort. – Schätzen Sie Nord aber auf nur vier Coeurs ein, folgt Karo vom Tisch, Karo-Ass und weiter Karo. Der Dummy wirft sein letztes Coeur-Bild ab! Süd nimmt und muss zu Ihren Gunsten eine schwarze Farbe klären oder Coeur zu Ihrem Buben spielen. Nach Coeur-Buben können Sie, sollte Süd Karo Kxxx halten, nochmals Karo an ihn abgeben und sich das 13. Karo hochspielen. Ihre Gegner hielten

Nord: ♠ D964 ♥ 108652 ♦ B8 ♣ 96  
Süd: ♠ A103 ♥ 93 ♦ K1097 ♣ B874



Skatufgabe Nr. SK 1009

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

**SIEGREICHER DREIERREIGEN**

Mittelhand unter anderem mit einer blanken Zehn im Blatt passt. Hinterhand bietet mutig 20, ehe auch sie weglässt. Vorhand mit dem abgebildeten Blatt hingegen peilt von Anfang an zwei Möglichkeiten an, und zwar bei einem möglichen Buben im Skat Kreuzspiel oder bei halbwegs passenden Karten Null. Doch Pik-Dame und Karo-8 fallen für die eine Spielabsicht völlig und für die andere weniger dienlich aus dem Rahmen. Vorhand drückt kurzerhand Pik-Ass und Herz-Ass zum Null, den sie nach Anspiel mit Herz-7 zu ihrer Überraschung gewinnt. Nach dem Auflegen aller Restkarten wird zur allgemeinen Verwunderung festgestellt, dass Vorhand kurioserweise Grand ohne vier und obendrein ein Farbspiel gewonnen hätte. Hinterhand besitzt in ihrem Blatt zwei Augen weniger als Mittelhand.

**Frage:** Wie hätte Vorhand bei welcher Kartenverteilung Grand und welches andere Spiel mit 66 Augen gewonnen?

**Lösung zu „SK1009“:**

**Vorhand (V):** Kartenabbild

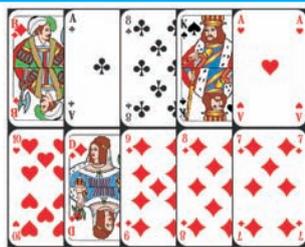
**Mittelhand (M):** Pik-Bube, Herz-Bube; Kreuz-10; Pik-10, -9, -8; Herz-König, -Dame; Karo-König, -Dame

**Hinterhand (H):** Kreuz-Bube, Karo-Bube; Kreuz-König, -Dame; Pik-König; Herz-10, -9, -8; Karo-Ass, -9

**Skat:** bekannt

Vorhand gewinnt nach dem Drücken von Pik-Dame und Karo-10 Grand ohne vieren ebenso wie Karo ohne fünfem mit 66 Augen, weil wie folgt ihre drei Asses durchgehen:

- 1. **V Pik-Ass** M Pik-8 H Pik-König (+15)
  - 2. **V Herz-Ass** M Herz-Dame H Herz-8 (+14)
  - 3. **V Kreuz-Ass** M Kreuz-10 H Kreuz-Dame (+24)
- Skat (+13) (+66)



Skatufgabe Nr. SK 1109

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

**WIRBEL UM EINE KARTE**

Vorhand hat obiges Blatt. Die Restkarten stehen so:  
**Mittelhand (M):** Kreuz-Bube, Herz-Bube; Kreuz-10; Pik-Ass, -10; Herz-Dame, -9, -8, -7; Karo-König  
**Hinterhand (H):** Pik-Bube; Kreuz-König, -Dame; Pik-Dame, -9, -8, -7; Herz-König; Karo-Ass, -10.

**Skat:** Kreuz-9, -7  
 Wenn nun jeder Spieler seinem linken Nachbarn eine Karte des gleichen Ranges gäbe, ohne dass sich die Augenzahl für das jeweilige Blatt ändert, würden insgesamt fünf Spiele gewonnen, wobei drei Spiele jeweils von jedem Spieler gewonnen werden.

**Frage:** Welche Karte kommt dafür in Frage, und wie heißen die fünf Gewinnspiele?

**Lösung zu „SK1109“:**

Die Kartenverteilung für alle Spielpositionen (siehe oben) ist bekannt.

Jeder Spieler gibt seinem linken Nachbarn von der Kombination Ass/10 jeweils das Ass, so dass die Zehn blank stehen bleibt. Die neue Kartenverteilung sieht dann so aus:

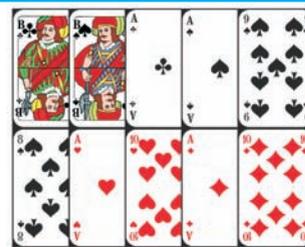
**Vorhand (V):** Karo-Bube; Kreuz-Ass, -8; Pik-König; Herz-10; Karo-Ass, -Dame, -9, -8, -7

**Mittelhand (M):** Kreuz-Bube, Herz-Bube; Kreuz-10; Pik-10; Herz-Ass, -Dame, -9, -8, -7; Karo-König

**Hinterhand (H):** Pik-Bube; Kreuz-König, Dame; Pik-Ass, -Dame, -9, -8, -7; Herz-König; Karo-10

**Skat:** Kreuz-9, -7

Jeder Spieler drückt seine beiden blanken Karten (König und Zehn) und gewinnt so Null, Null overt und Kreuz. Außerdem gewinnt Vorhand Karo ohne dreien (in den Skat Pik-König; Herz-10) und Mittelhand Herz mit einem Schneider (in den Skat Pik-10; Karo-König).



Skatufgabe Nr. SK 1209

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

**AUGENZAHL GEFRAGT**

Mit diesem Blatt spielt Vorhand im Grand Hand die Gegenspieler in Grund und Boden. Dazu lakonisch der Kartengeber: „Unverlierbar auf jedem Platz!“

**Frage:** Wie viele Augen können die Gegenspieler bestenfalls holen, wenn der Alleinspieler mit einem solchen Blatt zum einen in Mittelhand und zum anderen in Hinterhand sitzt?

**Lösung zu „SK1209“:**

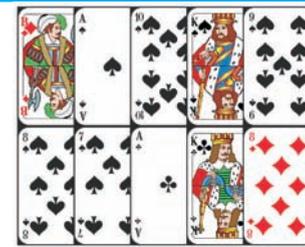
**Alleinspieler in Vorhand:** Kartenabbild

Mit diesem Blatt gibt es für den Alleinspieler wohl auch in Mittelhand oder Hinterhand keine Frage: Grand Hand! Doch so sehr dieser im Regelfall so gut wie sicher eine Bank ist, kann er in diesen Spielpositionen dennoch durchaus verloren werden. Die Gegenspieler können nämlich bestenfalls 61 Augen holen. Konkret: Wenn die Restkarten „dumm“ stehen und die Gegenspieler dabei optimal zu Werke gehen, ist es möglich, dass der Alleinspieler über 59 Augen nicht hinauskommt, und zwar so:

- |                               |             |              |       |
|-------------------------------|-------------|--------------|-------|
| Alleinspieler in Mittelhand – |             |              |       |
| 1. V Pik-König                | M Pik-Ass   | H Herz-Bube  | (-17) |
| 2. H Kreuz-10                 | V Karo-Bube | M Kreuz-Ass  | (-23) |
| 3. V Pik-10                   | M Pik-9     | H König bel. | (-14) |
| 4. V Pik-Dame                 | M Pik-8     | H König bel. | (-7)  |
|                               |             |              | (-61) |

Alleinspieler in Hinterhand –

- |                              |             |             |       |
|------------------------------|-------------|-------------|-------|
| 1. V Kreuz-10                | M Herz-Bube | H Kreuz-Ass | (-23) |
| 2. M Pik-König               | H Pik-Ass   | V Karo-Bube | (-17) |
| 3. V Karte in Herz oder Karo |             |             |       |
- Der Alleinspieler, nun unweigerlich am Zug, steht auch hier in Pik im Regen. Irgendwann muss er eine Pik-Lusche anbieten. So macht Mittelhand in dieser Farbe zwangsläufig noch zwei Stiche mit 21 Augen und alles in allem ebenfalls 61 Augen für die Gegenspieler.



Skatufgabe Nr. SK 1309

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

**MITTELHAND AM LÄNGEREN HEBEL**

Mit dem vorangestellten Blatt ist sich Vorhand ziemlich sicher, ans Spiel zu kommen. Schon auf den ersten Blick ist wohl jedermann klar: Von Haus aus ein wunderbares Pikspiel! Eines liegt dabei von vornherein unverkennbar auf der Hand: Sie kann bedenkenlos bis zum Reizwert von 44 mithalten, denn: Liegt ein schwarzer Bube im Skat, hat sich Vorhand dann zwar übereizt, aber bei Skateinsicht eben einen satten Grand. Vorhand allerdings sieht sich plötzlich vor ein ganz anderes Problem gestellt. Mittelhand nämlich reizt hoch und höher, letztlich über 44 hinaus. Da geht Vorhand bis an ihre Schmerzgrenze. Aber nicht einmal bei gehaltenen 55 (Pik-Hand) wird sie Alleinspieler. Am Ende hat aber auch Hinterhand irgendwas noch Pech. Obwohl sie mit 60 sogar noch eins draufsetzt, sitzt sie ebenso am kürzeren Hebel. Mittelhand mit 26 Augen im Blatt gewinnt schließlich ihr Spiel sicher. Bei zwei Luschen derselben Farbe im Skat wäre auch Hinterhand zum Erfolg gekommen.

**Frage:** Wie sind die Restkarten zu welchen Gewinnspielen für Mittelhand und Hinterhand verteilt?

**Lösung zu „SK1309“:**

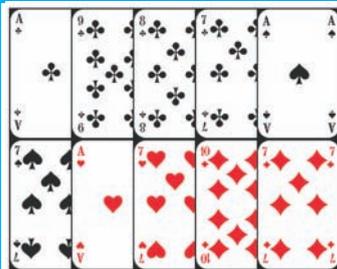
**Vorhand (V):** Kartenabbild

**Mittelhand (M):** Kreuz-Bube, Pik-Bube, Herz-Bube; Kreuz-10, -Dame, -9, -8, -7; Karo-König, -Dame

**Hinterhand (H):** Pik-Dame; Herz-Ass, -10, -König, -Dame, -9, -8, -7; Karo-Ass, -10

**Skat:** Karo-9, -7

Beim Reizwert von 60 gewinnt Mittelhand Kreuz Hand sicher. Ebenso wäre Hinterhand mit Herz ohne vieren zu 60 Pluspunkten gekommen, weil die Gegenspieler mit drei Trumpfstichen und einem Stich in Pik höchstens 53 Augen hätten einfahren können.



Skatufgabe Nr. SK 1009

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

**SIEGREICHER DREIERREIGEN**

Mittelhand unter anderem mit einer blanken Zehn im Blatt passt. Hinterhand bietet mutig 20, ehe auch sie weglässt. Vorhand mit dem abgebildeten Blatt hingegen peilt von Anfang an zwei Möglichkeiten an, und zwar bei einem möglichen Buben im Skat Kreuzspiel oder bei halbwegs passenden Karten Null. Doch Pik-Dame und Karo-8 fallen für die eine Spielabsicht völlig und für die andere weniger dienlich aus dem Rahmen. Vorhand drückt kurzerhand Pik-Ass und Herz-Ass zum Null, den sie nach Anspiel mit Herz-7 zu ihrer Überraschung gewinnt. Nach dem Auflegen aller Restkarten wird zur allgemeinen Verwunderung festgestellt, dass Vorhand kurioserweise Grand ohne vier und obendrein ein Farbspiel gewonnen hätte. Hinterhand besitzt in ihrem Blatt zwei Augen weniger als Mittelhand.

**Frage:** Wie hätte Vorhand bei welcher Kartenverteilung Grand und welches andere Spiel mit 66 Augen gewonnen?

**Lösung zu „SK1009“:**

**Vorhand (V):** Kartenabbild

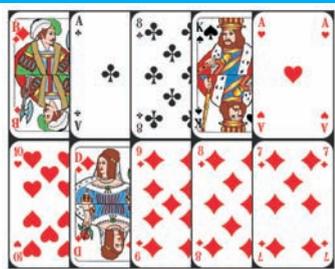
**Mittelhand (M):** Pik-Bube, Herz-Bube; Kreuz-10; Pik-10, -9, -8; Herz-König, -Dame; Karo-König, -Dame

**Hinterhand (H):** Kreuz-Bube, Karo-Bube; Kreuz-König, -Dame; Pik-König; Herz-10, -9, -8; Karo-Ass, -9

**Skat:** bekannt

Vorhand gewinnt nach dem Drücken von Pik-Dame und Karo-10 Grand ohne vieren ebenso wie Karo ohne fünfem mit 66 Augen, weil wie folgt ihre drei Asses durchgehen:

- 1. **V Pik-Ass** M Pik-8 H Pik-König (+15)
  - 2. **V Herz-Ass** M Herz-Dame H Herz-8 (+14)
  - 3. **V Kreuz-Ass** M Kreuz-10 H Kreuz-Dame (+24)
- Skat (+13) (+66)



Skatufgabe Nr. SK 1109

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

**WIRBEL UM EINE KARTE**

Vorhand hat obiges Blatt. Die Restkarten stehen so:  
**Mittelhand (M):** Kreuz-Bube, Herz-Bube; Kreuz-10; Pik-Ass, -10; Herz-Dame, -9, -8, -7; Karo-König  
**Hinterhand (H):** Pik-Bube; Kreuz-König, -Dame; Pik-Dame, -9, -8, -7; Herz-König; Karo-Ass, -10.

**Skat:** Kreuz-9, -7  
 Wenn nun jeder Spieler seinem linken Nachbarn eine Karte des gleichen Ranges gäbe, ohne dass sich die Augenzahl für das jeweilige Blatt ändert, würden insgesamt fünf Spiele gewonnen, wobei drei Spiele jeweils von jedem Spieler gewonnen werden.

**Frage:** Welche Karte kommt dafür in Frage, und wie heißen die fünf Gewinnspiele?

**Lösung zu „SK1109“:**

Die Kartenverteilung für alle Spielpositionen (siehe oben) ist bekannt.

Jeder Spieler gibt seinem linken Nachbarn von der Kombination Ass/10 jeweils das Ass, so dass die Zehn blank stehen bleibt. Die neue Kartenverteilung sieht dann so aus:

**Vorhand (V):** Karo-Bube; Kreuz-Ass, -8; Pik-König; Herz-10; Karo-Ass, -Dame, -9, -8, -7

**Mittelhand (M):** Kreuz-Bube, Herz-Bube; Kreuz-10; Pik-10; Herz-Ass, -Dame, -9, -8, -7; Karo-König

**Hinterhand (H):** Pik-Bube; Kreuz-König, Dame; Pik-Ass, -Dame, -9, -8, -7; Herz-König; Karo-10

**Skat:** Kreuz-9, -7

Jeder Spieler drückt seine beiden blanken Karten (König und Zehn) und gewinnt so Null, Null overt und Kreuz. Außerdem gewinnt Vorhand Karo ohne dreien (in den Skat Pik-König; Herz-10) und Mittelhand Herz mit einem Schneider (in den Skat Pik-10; Karo-König).



Skatufgabe Nr. SK 1209

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

**AUGENZAHL GEFRAGT**

Mit diesem Blatt spielt Vorhand im Grand Hand die Gegenspieler in Grund und Boden. Dazu lakonisch der Kartengeber: „Unverlierbar auf jedem Platz!“

**Frage:** Wie viele Augen können die Gegenspieler bestenfalls holen, wenn der Alleinspieler mit einem solchen Blatt zum einen in Mittelhand und zum anderen in Hinterhand sitzt?

**Lösung zu „SK1209“:**

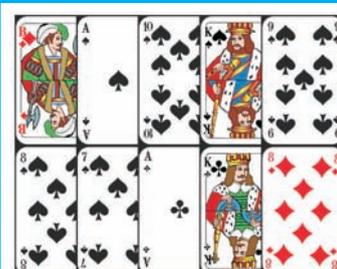
**Alleinspieler in Vorhand:** Kartenabbild

Mit diesem Blatt gibt es für den Alleinspieler wohl auch in Mittelhand oder Hinterhand keine Frage: Grand Hand! Doch so sehr dieser im Regelfall so gut wie sicher eine Bank ist, kann er in diesen Spielpositionen dennoch durchaus verloren werden. Die Gegenspieler können nämlich bestenfalls 61 Augen holen. Konkret: Wenn die Restkarten „dumm“ stehen und die Gegenspieler dabei optimal zu Werke gehen, ist es möglich, dass der Alleinspieler über 59 Augen nicht hinauskommt, und zwar so:

- |                               |             |              |       |
|-------------------------------|-------------|--------------|-------|
| Alleinspieler in Mittelhand – |             |              |       |
| 1. V Pik-König                | M Pik-Ass   | H Herz-Bube  | (-17) |
| 2. H Kreuz-10                 | V Karo-Bube | M Kreuz-Ass  | (-23) |
| 3. V Pik-10                   | M Pik-9     | H König bel. | (-14) |
| 4. V Pik-Dame                 | M Pik-8     | H König bel. | (-7)  |
|                               |             |              | (-61) |

Alleinspieler in Hinterhand –

- |                              |             |             |       |
|------------------------------|-------------|-------------|-------|
| 1. V Kreuz-10                | M Herz-Bube | H Kreuz-Ass | (-23) |
| 2. M Pik-König               | H Pik-Ass   | V Karo-Bube | (-17) |
| 3. V Karte in Herz oder Karo |             |             |       |
- Der Alleinspieler, nun unweigerlich am Zug, steht auch hier in Pik im Regen. Irgendwann muss er eine Pik-Lusche anbieten. So macht Mittelhand in dieser Farbe zwangsläufig noch zwei Stiche mit 21 Augen und alles in allem ebenfalls 61 Augen für die Gegenspieler.



Skatufgabe Nr. SK 1309

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

**MITTELHAND AM LÄNGEREN HEBEL**

Mit dem vorangestellten Blatt ist sich Vorhand ziemlich sicher, ans Spiel zu kommen. Schon auf den ersten Blick ist wohl jedermann klar: Von Haus aus ein wunderbares Pikspiel! Eines liegt dabei von vornherein unverkennbar auf der Hand: Sie kann bedenkenlos bis zum Reizwert von 44 mithalten, denn: Liegt ein schwarzer Bube im Skat, hat sich Vorhand dann zwar übereizt, aber bei Skateinsicht eben einen satten Grand. Vorhand allerdings sieht sich plötzlich vor ein ganz anderes Problem gestellt. Mittelhand nämlich reizt hoch und höher, letztlich über 44 hinaus. Da geht Vorhand bis an ihre Schmerzgrenze. Aber nicht einmal bei gehaltenen 55 (Pik-Hand) wird sie Alleinspieler. Am Ende hat aber auch Hinterhand irgendwas noch Pech. Obwohl sie mit 60 sogar noch eins draufsetzt, sitzt sie ebenso am kürzeren Hebel. Mittelhand mit 26 Augen im Blatt gewinnt schließlich ihr Spiel sicher. Bei zwei Luschen derselben Farbe im Skat wäre auch Hinterhand zum Erfolg gekommen.

**Frage:** Wie sind die Restkarten zu welchen Gewinnspielen für Mittelhand und Hinterhand verteilt?

**Lösung zu „SK1309“:**

**Vorhand (V):** Kartenabbild

**Mittelhand (M):** Kreuz-Bube, Pik-Bube, Herz-Bube; Kreuz-10, -Dame, -9, -8, -7; Karo-König, -Dame

**Hinterhand (H):** Pik-Dame; Herz-Ass, -10, -König, -Dame, -9, -8, -7; Karo-Ass, -10

**Skat:** Karo-9, -7

Beim Reizwert von 60 gewinnt Mittelhand Kreuz Hand sicher. Ebenso wäre Hinterhand mit Herz ohne vieren zu 60 Pluspunkten gekommen, weil die Gegenspieler mit drei Trumpfstichen und einem Stich in Pik höchstens 53 Augen hätten einfahren können.

## Das Kartenspiel Schnapsen

Der Begriff Schnapsen bezeichnet ein Kartenspiel zu Zweit mit insgesamt 20 Karten. Das Spielziel ist, 66 Augen zu erreichen, bzw. den letzten Stich zu machen. Ausgeteilt werden nicht alle 20 Karten, sondern je zehn.

Der Rest wird zwischen den beiden



Spielern aufgestapelt und bildet den Talon. Die unterste Karte wird quer zum Talon aufgedeckt und kennzeichnet die Farbe als Trumpf.

### Spielverlauf

Derjenige, der die Karten austeilt, lässt seinen Gegner abheben und beginnt mit dem Austeilen. Danach fängt der Spieler, der nicht ausgeteilt hat, mit dem Ausspielen an. Der Austeiler kann nun seinerseits auf die ausgespielte Karte eine seiner Karten ausspielen. Nachdem der Spieler, der den Stich gemacht hat, die ausgespielten Karten aufgenommen hat, hebt dieser die oberste Karte vom Talon ab. Jetzt wartet er ab, bis der andere Spieler seinerseits eine Karte abgehoben hat und spielt wieder eine Karte aus. Es können beliebige Karten zugegeben werden, Stichzwang und Trumpfzwang herrschen erst, wenn der Talon aufgebraucht ist.

### Spielziel

Der Spieler, der zuerst eine Augensumme von 66 erreicht oder den letzten Stich macht, gewinnt das Spiel. Dabei werden die gewonnenen Stiche zusammengezählt. Zusätzlich zu den Augen der Karten können noch Kartenkombinationen angesagt werden: Diese werden als Paare (oder Heirat, Marriage) bezeichnet und bestehen aus Dame und König der gleichen Farbe. Ein Paar zählt 20 bzw. 40, wenn die Farbe Trumpf ist.

### Stechen

Die Karte mit der höheren Augenanzahl sticht jeweils die darunterliegenden Karten. Bei gleicher Augenzahl sticht die Karte, die zuerst ausgespielt wurde, es

sei denn die zuletzt ausgespielte Karte ist Trumpf.

Ein Trumpf sticht weiters alle Karten, die nicht Trumpf sind, sowie die Trumpfkarten, die eine geringere Augenzahl besitzen. Spielziel: Der Spieler, der zuerst eine Augensumme von 66 erreicht oder den letzten Stich macht, gewinnt das Spiel. Dabei werden die gewonnenen Stiche zusammengezählt. Zusätzlich zu den Augen der Karten können noch Kartenkombinationen angesagt werden: Diese werden als Paare (oder Heirat, Marriage) bezeichnet und bestehen aus Dame und König der gleichen Farbe. Ein Paar zählt 20 bzw. 40, wenn die Farbe Trumpf ist.



## Watten

Der Überlieferung nach ist das Spiel in der heutigen Form in der Zeit der napoleonischen Kriege in Südtirol entstanden. Damals verbrachten die miteinander verbündeten Franzosen und Bayern ihre Freizeit in den dortigen Feldlagern damit. Der Name entstand aus dem französischen Begriff *va tout* (letzter Trumpf). An dem Spiel nehmen vier Spieler teil, wobei die Gegenübersitzenden jeweils zusammenspielen. Es wird meist mit dem Deutschen Blatt oder einer regionalen Abwandlung gespielt, wobei jeder Spielteilnehmer fünf Karten erhält. Ziel jedes Paares ist es, pro Spiel drei Stiche zu erzielen und damit zu gewinnen.

## Kulturgut: Schafkopf

Ursprung und Entwicklung des Schafkopfspiels sind - etwa im Vergleich zu Skat - eher schlecht dokumentiert. Dies mag zum einen in seiner relativ geringen gesellschaftlichen Reputation liegen - in der 1. Hälfte des 19. Jahrhunderts galt Schafkopf vor dem Hintergrund der immer populärer werdenden Kartenspiele (wie etwa Deutsches Solo oder auch Skat) als vergleichsweise unmodernes "Bauernspiel" - zum anderen an begrifflichen Verschiebungen: Ursprünglich bezog sich die Bezeichnung auf mehrere, mehr oder weniger im sächsisch-thüringischen Raum angesiedelte Vorläufervarianten wie Wendischer oder Deutscher Schafkopf. In diesen älteren Schafkopfvarianten wurde die Spielerpartei bei Partnerspielen generell durch ein Zusammenspiel der beiden höchsten Trümpfe ermittelt, wie es ganz ähnlich zum Beispiel auch heute noch im Doppelkopf gehandhabt wird.

Die spezifisch bayerische Variante entstand erst mit der Einführung des Rufspiels im letzten Viertel des 19. Jahrhunderts und löste in der Folge nach und nach den bis dahin populäreren Tarock ab. Die

in der Pfalz und in den USA (dort insbesondere in Minnesota, vgl. Sheephead) gespielten Varianten sind hingegen als Weiterentwicklungen des Deutschen Schafkopfs aufzufassen.

Erstmals schriftlich erwähnt wurde das Schafkopfspiel in einem sächsischen Bußgeldkatalog des Jahres 1782 (Zechen und Spielen an Werkeltagen und Sonntagen) - bezeichnenderweise mit der Bemerkung, dass es im Gegensatz etwa zu Hazard nicht als Glücksspiel im juristischen Sinne zu gelten habe und daher erlaubt sei. Als mittelbare Vorläufer der verschiedenen Spiele der Schafkopf-Familie (also auch Doppelkopf und Skat) können das sich seit dem dreißigjährigen Krieg in Deutschland verbreitende spanische L'Hombre und dessen (vereinfachte) deutsche Variante, das Deutsch-Solo, gelten. Die Unterscheidung zwischen variablen und ständigen Trümpfen sowie die Spielfindung durch Ansage entstammt wohl diesen Spielen. Das Spezifikum des Bayerischen Schafkopfs hingegen, die Partnerfindung durch Rufen, ist anscheinend eine Übernahme aus dem Tarock.



Timos Spielzeugpistole fiel scheppernd heraus. Ich hob sie auf. Genau in dem Augenblick kommen die beiden Typen mit ihren Geldkassetten aus der Bank.

Als der eine mich so sieht, mit der Pistole in der Hand, lässt der vor Schreck alles fallen. Wenn Sie jetzt denken, seine Blechbehälter wären leer gewesen – Irrtum! Die hatten gar nicht alles in die Automaten hineinstopfen können, so viel Kohle schleppten die mit sich herum. Bündelweise lagen die Scheine auf dem Bürgersteig. Die vier Figuren, die mit mir vor dem Eingang gewartet hatten, glotzten wie die Frösche. Und ich? War zur Salzsäule erstarrt.

**Ohne einen** Muskel zu rühren, musste ich mir das Folgende anschauen, ob ich wollte oder nicht. Und ich wollte nicht, glauben Sie mir! Denn plötzlich beugt sich einer von den Glotzfröschen hinunter. Ganz vorsichtig, als könnte ich bei jeder zu schnellen Bewegung losballern.

Frech wie Oskar rafft sich der Kerl zwei von den Geldbündeln, zwinkert mir zu und rennt davon. Als die anderen merken, dass dem nichts passiert, machen sie's genauso. Schnappen sich ein paar Scheine, kratzen die Kurve und lassen mich alleine mit den beiden Geldboten. Endlich schaltete sich mein Gehirn ein. ‚Nichts wie weg!‘, dachte ich bloß und begann zu laufen wie ein Hase.

**Zum Glück** kenn ich mich hier gut aus. Nach ein paar Haken hatte ich meine Verfolger abgehängt und war in null Komma nichts wieder zu Hause. Jetzt brauchte ich erstmal einen Schnaps zur Beruhigung. Kaum hatte ich mir den zweiten genehmigt, da standen Sie auch schon mit Ihren Männern vor der Tür. Ich frage auch gar nicht, weshalb das so schnell ging. Denn ich weiß die Antwort: Schuld daran ist bloß diese verdammte Scheckkarte. In dem ganzen Durcheinander vor der Bank muss sie mir aus der Hand gerutscht sein. Und Sie haben sie gefunden. Nicht wahr, Herr Kommissar?

Maxeiner/DEIKE

# OSTERN?

## Geschenkt, Herr Kommissar!

**Wissen Sie**, wieso ich die Scheckkarte von Anfang an nicht mochte? Weil es so Tage gibt, wo einem einfach alles aus der Hand rutscht, deshalb. Das fing heute schon beim Frühstück an. Da hätte mir das herabfallende Käsemesser fast den kleinen Zeh amputiert. Und das bloß, weil mir plötzlich eingefallen ist, dass morgen Ostern ist und ich weder das versprochene Geschenk für meinen Neffen Timo noch irgendetwas Essbares im Kühlschrank hatte. Ich also los.

**Timo hat** sich eine Spielzeugpistole gewünscht. „Aber die muss aussehen wie echt!“, hat er verlangt. Ob das jetzt das richtige Ostergeschenk für einen Sechsjährigen ist, fragen Sie besser nicht. – Jedenfalls hab ich ihm eine besorgt. Und

nachdem ich dann auch noch ein paar Vorräte für mich eingekauft hatte, war Ebbe in der Kasse. Die Feiertage ohne einen Cent im Portemonnaie? Geht nicht. Ich also zur Bank. Schalter natürlich bereits geschlossen. Aber wozu habe ich meine Scheckkarte! Vor der Filiale warteten schon vier Figuren, und ich wunderte mich noch, weshalb niemand hineinging zu den Kassenautomaten, da bemerkte ich den gepanzerten Werttransporter am Straßenrand. Ausgerechnet jetzt wurden die Automaten nachgefüllt. – Klar, ich war nicht der einzige, der über Ostern Geld brauchte.

**Wir warteten** also. Das dauerte und dauerte. Meine Einkaufsstützen wurden mir schwer. Ich stellte sie ab. Eine kippte um.

# PISA - am Platz der Wunder

**K**ommt ein Amerikaner oder Japaner nach Europa, so sagt man, hat er wenig Zeit, will aber alles Wichtige gesehen haben. Einige wichtige Highlights sind in dem Land, das einst der Mittelpunkt des Römischen Reichs war: Italien. Dazu gehört auch Pisa mit seinem berühmten Wahrzeichen, dem Campanile oder besser bekannt unter dem Namen der Schiefe Turm von Pisa.

**D**as idyllische Pisa liegt in der Toskana und hat eine lange, spannende Geschichte aufzuweisen. Bereits im Mittelalter konnte es sich aufgrund seiner strategisch günstigen Lage und durch politisches Geschick zu einer mächtigen Stadt entwickeln. Die See- und Handelsmacht stand mit vielen Städten im Wettstreit: auf See mit Venedig, Genua und Amalfi, an Land mit den benachbarten Städten Lucca, Siena und Florenz. Große Persönlichkeiten haben in dieser Stadt gelebt und gewirkt: Galileo Galilei, Giovanni Pisano oder der Mathematiker Fibonacci.

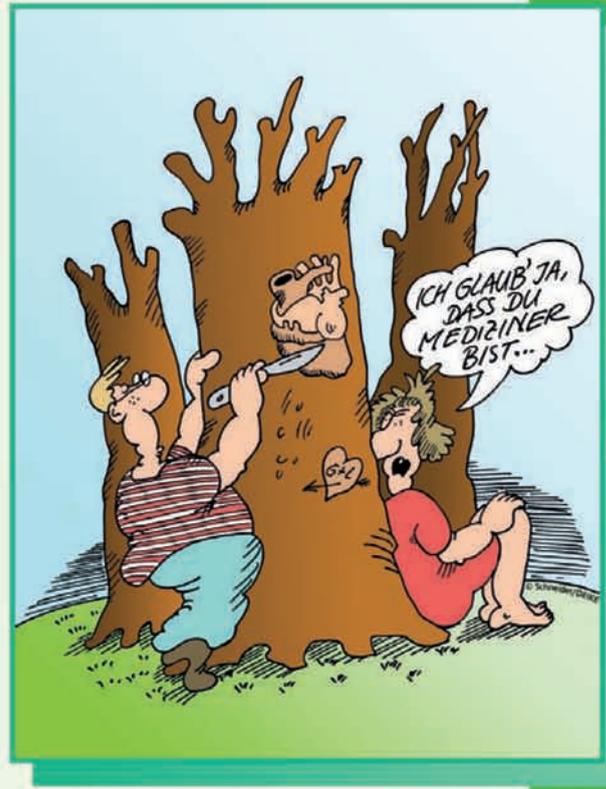
**W**er diese Stadt besucht, sollte nicht ausschließlich auf die Piazza dei Miracoli gehen. Am besten Sie arbeiten sich von Süden zu Fuß durch die Stadt. Das Stadtbild ist quirlig und jung, dafür sorgt die Universität. Die Gassen, die mit Vorliebe von Radfahrern bevölkert werden, und nicht wie in Florenz von Autos und den dazugehörigen Staus, sind klein und beschaulich. Auf dem Weg nach Norden überqueren Sie den Fluss Arno. Dort befindet sich die Kirche Santa Maria della Spina. Sie verdankt ihren Namen einem Dorn aus der Dor-

nenkrone Jesu Christi, die hier lange Zeit aufbewahrt wurde. Auch Giovanni Pisano verewigte sich an diesem Ort der Stille und schuf die berühmte Madonna col Bambino, die hier in der Nische an der Fassade steht.

**G**ehen Sie immer weiter Richtung Norden, bis Sie am „Platz der Wunder“ angelangt sind. Er ist großzügig und bietet den sakralen Gebäuden ausreichend Raum, den Florenz oder Siena für ihre Dome nicht zur Verfügung hatten. Und die Menschen tummeln sich verbotenerweise, aber entspannt auf den umliegenden Wiesen. Neben dem Turm steht Pisas Dom Santa Maria Assunta. 1063 wurde mit dem Bau begonnen. Die beiden Höhepunkte des Doms sind Giovanni Pisanos Kanzel und das Christus-Mosaik in der Apsis. Ebenfalls auf dem Platz steht die Taufkirche des Doms: das Baptisterium. Es ist die größte Taufkirche der Christenheit. Wer noch Zeit hat, sollte unbedingt die Friedhofsanlage besichtigen. Im Zweiten Weltkrieg wurde sie bei einem Bombenangriff großteils zerstört. Unter dem Putz kamen Sinopien – Skizzen der Originalbilder – zum Vorschein, die heute im „Museo delle Sinopie“ zu sehen sind. Das Museum ist ebenfalls auf dem Platz der Wunder. Der gesamte Bau mit Kreuzgang, die Steinsarkophage teils aus der Antike und die Skulpturen bekannter Italiener sind beeindruckend und laden zu einem besinnlichen Rundgang ein. Zum Schluss sollten Sie das toskanische Essen nicht vergessen, denn die mediterrane Küche mit gutem Wein und hervorragendem Olivenöl sucht ihresgleichen.

adm/DEIKE

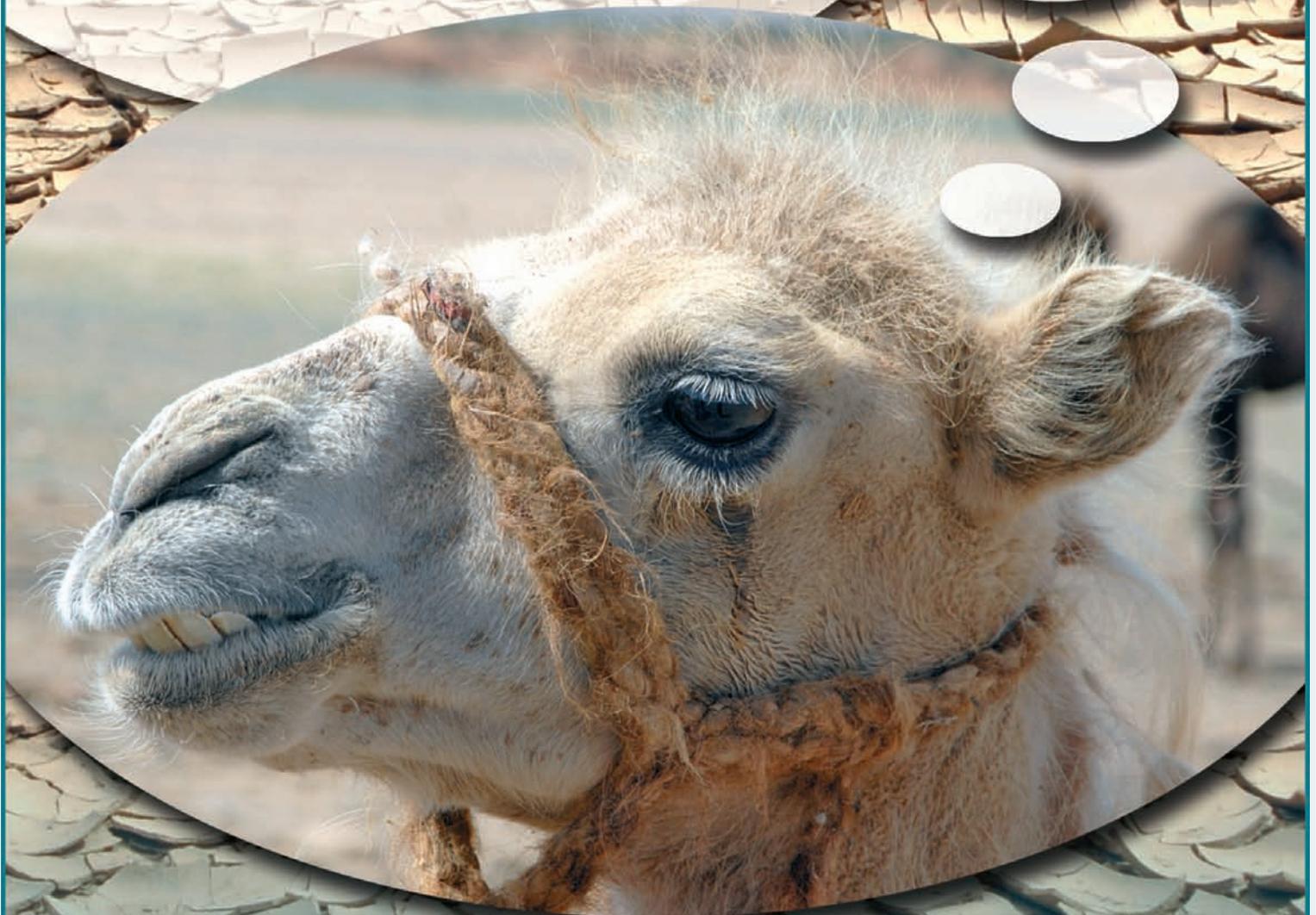




Operation  
geglückt!



DER MENSCH  
BRINGT DIE WÜSTE  
ZUM BLÜHEN.



*Wer macht Wüsten  
unregierbar und lässt  
Bomben durch Drohnen abwerfen?*