

Krimi-Rätsel Seite Z

Denksport Schach Seiten 4,5

Rätselseite Seite 9

Bridge Seite 10

Skat Seite 11

Minikrimi Seite 13



RÄTSELKRIMI

KW 2311

Das Verhängnis des Pfeffersacks

Bei Tagesanbruch wurden Meister Gelbert und ich von dem Wirt, bei dem wir logierten, unsanft geweckt. "Mordio!", japste er. Wir folgten ihm in ein rückwärtiges Gemach. Auf dem Bett lag der Nürnberger Pfeffersack, der am Vortag vor aller Augen mit seiner prallen Börse geprotzt hatte. Jemand hatte ihm die Kehle durchschnitten und die Gürteltasche mit dem Geld geraubt. Das Fenster stand weit offen. "Gestern Abend noch saßen wir unten beisammen", ächzte der Wirt fassungslos. "Wer war außerdem anwesend?", wollte Meister Gelbert wissen. "Nur Hausgäste", erwiderte der Wirt, "und von denen ist bis jetzt keiner abgereist." - "Was geschah also?" - "Um Mitternacht zog ich die Fensterläden der Schankstube zu und verriegelte die Tür. Dann brachte ich den Kaufmann, der reichlich gebechert hatte, auf sein Zimmer. Draußen begann es zu frieren. Ich schloss das Fenster ...". Wir untersuchten Butzenscheiben und Riegel - sie waren unversehrt. "... dann zündete ich ein Nachtlicht an ..." Der Meister beäugte die noch immer brennende Kerze. Besonders auf der dem Fenster zugekehrten Seite war der Talg dick heruntergetropft. "... dann bin auch ich ins Bett." Wir blickten hinaus und an der Hausfassade entlang hinunter auf die Straße. Ein Sprung von hier oben gelänge nicht ohne Knochenbrüche. "Der Täter kam über

eine Leiter im Schutz der Nacht", spekulierte ich, "nun ist er längst über alle Berge." Meister Gelbert zweifelte: "Genau das sollen wir denken, Ondra! Doch zwei Dinge hast du dabei übersehen!" Er wandte sich dem Wirt zu: "Sorgt dafür, dass keiner der Gäste entfliehen kann. Ich bin sicher, der Mord hat sich erst vor kurzem ereignet, und der Täter befindet sich noch unter Eurem Dach!" - Wie kam er darauf? Maxeiner/DEIKE

herabtropfende Talg auf der anderen Seite der Kerze gesammelt. auch nicht seit längerem offen stehen, sonst hätte sich durch den Luftzug der ren intakt. Das Fenster konnte also nur von innen geöffnet worden sein und Auflösung zu "Das Verhängnis des Pfeffersacks": Scheiben und Riegel wa-

KW 2411

Raum 1313

Garter, der Concierge, steckte einen Schlüssel in das Schloss über den Wählknöpfen. "Der Besucherlift, den wir gerade verließen, endet aus Sicherheitsgründen bereits im zehnten Stock", erläuterte er dem Inspektor. "Dieser hier führt nur in die Chefetagen

und kann bloß mit Schlüssel bedient werden. Sanft stoppte der Aufzug in der 13. Etage. Die beiden Männer stiegen aus. Garter deutete auf die offen stehende Bürotür mit der Nummer 13. Die Möbel waren in der Mitte des Raumes zusammengeschoben und abgedeckt, die Wände frisch tapeziert. Auf dem Teppichboden lag der tote Jasper Burbridge, einer

der Inhaber einer international tätigen Firma, die hauptsächlich mit Diamanten handelte. "Seine Brieftasche ist weg und seine goldene Taschenuhr. Ob sonst etwas fehlt, konnten wir noch nicht feststellen." Inspektor Debbins rüttelte an einem der Fenster. "Verriegelt, wegen der Klimaanlage", kommentierte Garter. Ohne den Gerichtsmediziner und die Leute von der Spurensicherung war hier vorerst nicht viel zu machen, entschied der Inspektor. Die beiden Männer verließen das Büro wieder. Verärgert gab Garter über sein Walkie-Talkie jemandem die Anweisung, das Malerwerkzeug wegzuschaffen, das im Korridor die Tür zur Feuertreppe, dem einzigen Fluchtweg, blockierte. "Unglaublicher Leichtsinn!", schimpfte er. "Wo steckt eigentlich dieser Security-Mann, der den Toten gefunden hat?", wollte Debbins wissen. "Ralph Snow? Hat sich krank gemeldet. Ihm ging der Leichenfund wohl doch zu nahe. Weshalb fragen Sie?"-"Weil ich nicht glaube, dass der Täter von außerhalb kam", erwiderte Debbins. – Was war ihm aufgefallen?

bedienen. Ein Betriebstremder hatte da weder hinein- noch hinausgekonnt. Treppe wurde von Malerwerkzeug blockiert, der Lift ließ sich nur mit Schlüssel Auflösung zu "Raum 1313": Die Fenster waren versperrt, die Tür zur einzigen

GESUCHT

KW 2511

Die gefeierte Dichterin

Als die Schriftstellerin 1952 der Gruppe 47 ihre Werke vortrug, waren die Mitglieder des Literaturkreises begeistert. Ein Jahr später empfing sie aus deren Händen für den Gedichtband "Die gestundete Zeit" ihren ersten Literaturpreis. Weitere Auszeichnungen folgten, unter anderem der Georg-Büchner-Preis, der Hörspielpreis der Kriegsblinden und der Große Österreichische Staatspreis für Literatur. In ihren Werken thematisierte die 1926 in Klagenfurt geborene Poetik-Dozentin und "brillante Intellektuelle" (Heinrich Böll) das Problem von weiblicher Identität

> im Patriarchat. Zu Hause war unsere Gesuchte überall und nirgends. Die Ehe lehnte sie als eine für denkende Frauen "unmögliche Institution" ab. Als Psychologie-, Philosophie- und Germanistikstudentin logierte sie in Innsbruck, Graz und Wien, dann pendelte sie, mit Max Frisch liiert, lange Zeit zwischen Zürich und ihrem Wohnort Rom. Ihr letztes Werk, der Erzählband "Simultan", erschien

1972. Ein Jahr später erlag die Schriftstellerin, nach der heute ein renommierter Literaturpreis benannt ist, 47-jährig den Verletzungen, die sie sich bei einem Wohnungsbrand zugezogen hatte. Wie heißt die ehemalige Hörfunkredakteurin, deren 1961 erschienene Erzählung "Undine geht" zur frühen feministischen Literatur zählt?

GESUCHT

Der wortkarge Abenteurer

Seine schnörkellose, fast minimalistische Sprache, die gleichzeitig Raum lässt für eigene Fantasien, machte ihn zu einem der ruhmreichsten Schriftsteller des 20. Jahrhunderts. Seine Erzählungen handeln meist

von schwierigen und gefährlichen Situationen: Die Helden kämpfen im Krieg, in der Stierkampfarena oder jagen wilde Tiere. Vieles, was er in seinen Romanen berichtete, hatte er so (oder ähnlich) selbst erlebt, Übertreibungen nicht ausgeschlossen. Der 1899 geborene US-Amerikaner wuchs auf dem Land auf und blieb zeitlebens naturverbunden. Privat widmete er sich gern dem Angeln

oder Jagen, als Beruf wählte er den Journalismus. 1918 kämpfte er als Freiwilliger im Ersten Weltkrieg, wo er in einer Krankenschwester seine große, aber unerfüllte Liebe fand. Diese Erfahrungen beschrieb er in dem Roman "In einem andern Land". Auch spätere Erlebnisse aus dem Spanischen Bürgerkrieg verarbeitete er literarisch. Sein anerkanntestes Werk schrieb er 1952 in seiner Wahlheimat Kuba, es brachte ihm ein Jahr später den Pulitzer-Preis, 1954 dann sogar den Literaturnobelpreis ein. Als er Kuba verließ, machte ihn keine Heimat mehr glücklich. Wer schrieb den Roman "Der alte Mann und das Meer" und nahm sich 1961, alkoholkrank und von Depressionen heimgesucht, das Leben? ah/DEIKE

KW 2611

sche Schriftstellerin, * 25. Juni 1926 Klagenfurt, † 17. Oktober 1973 Rom Auflösung zu "Die gefeierte Dichterin": Ingeborg Bachmann, österreichi-

Oak Park/Illinois, † 2. Juli 1961 Ketchum/Idaho Ernest Hemingway, US-amerikanischer Schriftsteller, * 21. Juli 1899 Auflösung zu "Der wortkarge Abenteurer":

MENSCHEN, DIE WIR LIEBEN: HUNDEBESILZ

Seit einem halben Jahr hat mein Schwager eine neue Stelle als Hausmeister in einer großen integrativen Schule. Mein Schwager mag Kinder, und als gelernter Schreiner tüftelt und bastelt er gern, deshalb liebt er seinen neuen Beruf. Wäre da nur nicht dieser ständige Ärger mit den Hunden oder besser gesagt, mit deren Besitzern. Als er das erste Mal um die Außenanlage der Schule herum den Rasen mähte, flog sie ihm braun und stinkend um die Ohren: die Erkenntnis, dass das, was er ordentlich und sauber halten soll, von den Anwohnern als Hundeklo missbraucht wird.

"Natürlich hast du meine volle Unterstützung", bot ich ihm meine Hilfe an, denn schließlich möchte ich als Mutter zweier Kinder auch nicht, dass diese beim Spiel ständig in die organischen Tretminen hineintapsen. Wenn wir die Leute ansprechen und ihnen erklären, dass sie ihre Hunde besser auf das an-

grenzende Feld schicken oder aber die Häufchen wieder einsammeln, um der Gesundheit der Kinder willen, sollte das Problem schnell gelöst sein –

dachten wir.

Wir legten uns auf die Lauer. Unsere erste interessante Beobachtung war, dass die Hundebesitzer so lange ihren Vierbeiner liebevoll fest im Blick haben, bis er sich hinhockt und den Rücken krümmt. Schlagartig schweift in diesem Moment ihr Blick in die Ferne, als ob sie mit dem, was da gerade passiert, nichts zu tun haben. "Hallo, entschuldigen Sie, Ihr Hund hat soeben auf das Schulgelände gekäckelt. Würden Sie bitte den Haufen entfernen, schließlich spielen hier Kinder."

Schnell haben wir die Hundebesitzer in verschiedene Kategorien eingeteilt. Da gibt es zunächst die, die betreten zu Boden schauen und sich entschuldigen. "Tut mir leid, er hat es nicht bis zum Feld geschafft, soll nicht wieder vorkommen." Das sind die angenehmen Fälle, die man auch weiterhin freundlich auf der Straße grüßt. "Oh, ich habe doch tatsächlich das Tütchen vergessen." Oder: "Ach, ich wusste gar nicht, dass dieser Bereich noch zum Schulgelände gehört." Vor meinem geistigen Auge wachsen in diesen Gesichtern ganz lange Pinocchio-Nasen.

Aber gut, auch hier grüßt man sich weiterhin, denn diesen Hundebesitzern wäre es peinlich, nochmals erwischt zu werden.

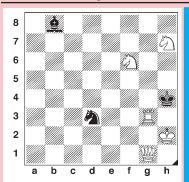
Die dritte Kategorie ist schon schwieriger. "Was regen Sie sich auf, nur wegen diesem kleinen Haufen da." "Und die Kinder?" "Ach die, die sollen drinnen sitzen und was lernen." Da muss man schon mal die Paragrafen der Umweltschutzverordnung zitieren, hilft aber auch nicht immer. "Schieben Sie sich Ihre Paragrafen doch in den …, der alte Hausmeister hat sich nicht so blöd angestellt." Hier baut sich bereits ein gegenseitiges Feindbild auf. Natürlich grüßt man sich in diesem Fall nicht mehr.



gur sehr ähnlich sind, und einem gro-Ben Schäferhund - zwei Straßen weiter. Zweimal am Tag packt sie ihre Hunde ins Auto, fährt exakt 360 Meter bis vor die Schule, wo die drei Lieblinge nahezu synchron ihre Häufchen ablegen. Ahnungslos lassen wir unseren Spruch über die Entsorgung los. Was dann auf uns niederbricht, ist ein wahres Feuerwerk an Beschimpfungen und Statements über Hundehasser. Fassungslos schauen wir ihr nach, wie sie schimpfend in ihrem Auto verschwindet. Ein Hundehasser bin ich sicherlich nicht, im Gegenteil, ich mag die treuen, geselligen Vierbeiner, aber mit den Besitzern habe ich seither gelegentlich doch meine Probleme ...

Schorten/DEIKE

Schachfibel



Problem Nr. SH2127

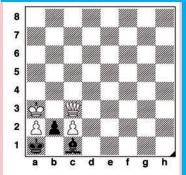
BEFREIUNG EINES TURMES N. A. Macleod Deutsche Schachzeitung, 1983 Lob

Kontrolle: Weiß Kh2 Dg1 Tg3 Sf6 h7 – Schwarz Kh4 Lb8 Sd3 Weiß zieht und setzt im 2. Zuge matt.

Wenn Weiß den Gegner nur dazu bringen kann, den Turm zu entfesseln, dann ist das Ziel erreicht. Eine solche Befreiung in Gang zu setzen, dafür gibt es verschiedene Methoden. Aber welche ist die richtige?

Auflösung zu 'SH2127':

Wenn 1.Dg2? (droht 2.Dh3 matt), nicht 1...Sf4 2.Tg4 matt, sondern 1...Sf2l, und wenn 1.Sg5? (droht 2.Sf3 matt), nicht 1...Se5 2.Th3 matt, sondern 1...Se1! Aber nach 1.Sf8! (droht 2.Sg6 matt) entfesseln beide Verteidigungszüge des schwarzen Springers den Turm: 1...Sf4 2.Tg4 matt/1...Se5 2.Th3 matt. Dazu noch 1... Lxg3+ 2.Dxg3 matt. "Ein schön bearbeiteter Edelstein", sagt der britische Experte Barry Barnes.



Problem Nr. SH2130

EIN HINDERNIS E. M. H. Guttmann Die Schwalbe, 1960

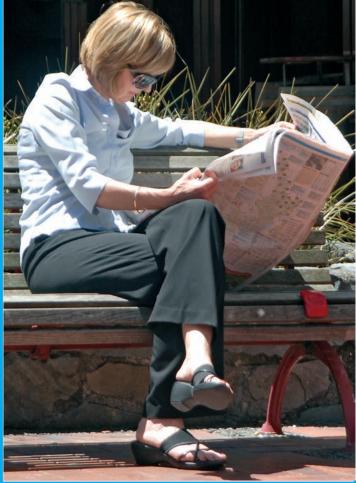
Kontrolle: Weiß Ka3 Dc3 Ba2 c2 - Schwarz Ka1 Lc1 Bb2 Weiß zieht und setzt in 5 Zügen matt.

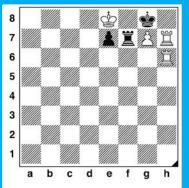
Der schwarze König ist in jedem Sinne in die Ecke getrieben worden. Aber wie kommt Weiß an ihn heran? Kann dieser Monarch nicht einfach mit dem Pendelmanöver Kb1-Ka1-Kb1

usw. seine ruhigen Tage genießen?

Auflösung zu 'SH2130':

1.Kb3! Kb1 2.a4 Ka1 3.Ka3 Kb1 4.Db3 Ka1 (4...L zieht 5.Dxb2 matt) 5.Da2 matt. Allmählich sieht der Löser ein, dass der Ba2 ein Hindernis darstellt. Ihn bis nach a8 zu steuern, das würde einen Zug zu viel kosten. Also ihn einfach ins Exil schicken und dann zupacken!





Problem Nr. SH 2411

Nicht wie im Satz

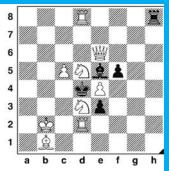
V. Melnichenko Smena, 1992 Erster Preis (geteilt)

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.gxf8D,Tmatt/1...Txg72.Th8 matt). Aber die Stellung scheint auch für Weiß geklemmt zu sein. Her mit dem Brecheisen!

Lösung zu "SH 2411":

1.Tg6! (droht 2.Th8 matt) 1...Tf8+ 2.gxf8S matt;1...Txg7 2.gTxg7 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...Txg7 geht es anders als im Satz.



Problem Nr. SH 2511

Schach auf Schach

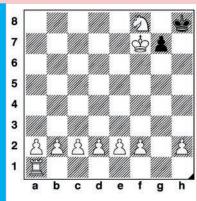
M. Velimirović Probleemblad, 1999 Zweiter Preis

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 schachbie tend. Aber der Löser wird feststellen, dass Weiß dieses nicht zu befürchten braucht, denr auch dieser hat Aussichten auf Abzugsschach angebote. 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. SH2129

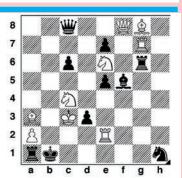
DIE MAUER
D. Russ
The Problemist, 2002

Kontrolle: Weiß Kf7 Ta1 Sf8 Ba2 b2 c2 d2 ⇒2 f2 h2 – Schwarz Kh8 Bg7 Weiß zieht und setzt in 3 Zügen matt.

Hier ist es wohl der weiße Turm, der königsnörderische Absichten hegt. Aber wie bekommt er die Bewegungsfreiheit, die er praucht? Die einzige Lücke in der Mauer der weißen Bauern kann er ja nicht ausnutzen: 1.Tg1? g5! 2.Tg3 g4 lässt ihn ratlos.

Auflösung zu 'SH2129':

Wenn 1.h3?,g6! und wenn 1.h4?,g5!. Also zuerst (und geduldig) 1.Th1! und dann entweder 1...g6 2.h4 g5 3 hxg5 matt oder 1...g5 2.h3 g4 3.hxg4 matt (Banny-Thema). Nach 1.a4? gibt es 1...g5! 2.Ta3 g4.



Problem Nr. SH2128

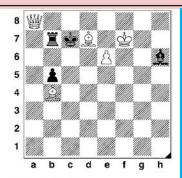
VIER LINIEN H. Ahues Die Schwalbe, 1979 Zweiter Preis

Kontrolle: Weiß Kc3 Df8 Te2 g7 La3 g8 Sc4 e6 Ba2 – Schwarz Kb1 Dc8 Ta1 g6 Lf5 Sh1 Bc6 d3 e5 e7 Weiß zieht und setzt im 2. Zuge matt.

In diesem ambitiös angelegten Zweizüger des deutschen Großmeisterkomponisten Herbert Ahues wimmelt es von Leben, und der Löser dürfte es zuerst schwer finden, sich zu orientieren. Aber die Mühe lohnt sich: kein Wunder, dass dieses reichhaltige Werk preisgekrönt wurde!

Auflösung zu 'SH2128':

1.Sc7! (droht 2.Sd2 matt) 1...De6 2.Db8 matt; 1...e6 2.Db4 matt; 1...Le6 2.Df1 matt; 1...Te6 2.Tg1 matt. In diesen vier Varianten öffnel Schwarz Linien für Weiß, die dieser nicht selbst im Voraus schließen darf: 1.Sd87/Sc57. Sf47/Sg5? 1...De6l/e6l/Le6l/Te6l Nach 1.Sc7! Txa2 gibt es 2.Te1 matt.



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 2611

Matt-Ambitionen einer Dame

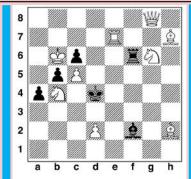
G. Maleika L'Italia Scacchistica, 2000, Zweiter Preis

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 anspruchslos, 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 aut bekommen, aber welcher?

Lösung zu "SH 2611":

Nach 1.Da8? (droht 2.De4 matt und 2.Dd5 matt) käme 1...Sc31. 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 Doppeldrohunge mit der Dame als Solistin ist komplett. Jetzt ist Schwarz endlich ohne Verteidigung



Problem Nr. SH 2711

Präzises Spiel

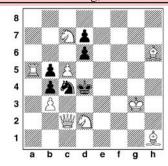
V. Tschepishnii 64, 1998 Vierter Preis

Kontrolle: Weiß Kb6 Da8 Te7 Lh2 h7 Sb4 q6 Bc5 d2 - Schwarz Kd4 Tf6 Lf2 Ba4 b5 c6 Weiß zieht und setzt im 2. Zuge matt.

Das weiße Paar Sg6 und Lh7 fällt sofort auf. Sicher wird es eine wichtige Rolle spielen, sonst hätte jener Läufer keinen Sinn. So weit, so gut, aber der Löser muss immer noch herausfinden. wie die Batterie zur Geltung kommen soll – da ist nur ganz präzises Spiel an der Tagesord-

Lösung zu "SH 2711":

1.Se5! (droht 2.Sc2 matt) 1...Tg6 2.Sf3 matt;1...Tf5 2.eSxc6 matt;1...Tf7 2.Dd8 matt; 1...Te6 2.Dg4 matt (dank dem genau überleg-ten Schlüssel ist der schwarze Turm verstellt). Die vier Verteidigungszüge von Schwarz nehmen Weiß je eine Diagonale und bilden zusammen ein Turm-Kreuz: Das Ganze wirkt also recht harmonisch



Problem Nr. SH 2811

Wozu der Turm?

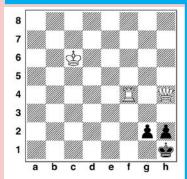
M. Mladenović Mat Plus, 1997 Erste Ehrende Erwähnung

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 ermög-licht 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

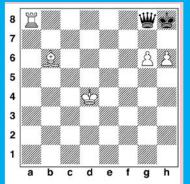
V. Sheltonoshko Smena, 1994, Zweiter Preis

Kontrolle: Weiß Kc6 Dh4 Tf4 - Schwarz Kh1 Ba2 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 Zü-gen der Dame kommt es zu gegenseitigen Verstellungen innerhalb des weißen Gefolges: 1.Df2? g1D,T! (2.Tf1 geht nicht) oder 1.Dh5? g1S! (2.Tg4 Sf3 und 3.Dxf3 ist unmöalich) oder 1.Da5? Ka1! (2.Dc1 wäre schön). Richtig ist 1.Df6! (droht 2.Tf1+ gxf1/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 nebenlösig 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...Dxa8! Und der weiße Turm hat auch nichts Vernünftiges zu bieten.



Problem Nr. SH 3111

Selbst schuld!

A. Kuzovkov Seider-Gedenkturnier, 1992 Erste Ehrende Erwähnung

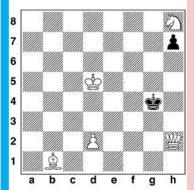
Kontrolle: Weiß Kh2 Tc2 e4 Lf8 g2 Sb3 f7 Ba2 a4 f6 g6 – Schwarz Kd5 Ta5 d7 La6 c3 Sh7 Bh4 c6

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 ge-

Lösung zu "SH 3111":

1.Tf21(droht 2.Tf5+Le5+ 3.fTxe5 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 Turmkreuz. Bei den Matts sind die schwarzen Türme immer wieder verstellt. Selbst schuld!



Problem Nr. SH 3211

Ein nützlicher Fehlversuch

M. Marandvuk 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.S f7 matt; 1...h5 2.Dg2+ und 3.Sg6 matt; 1...h6 2.Sg6 und jetzt 2...Kf3 3.Se5 matt oder 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.

sportlich-bequemes Outfit vor. Auch die Accessoires wurden ergänzt: 1970 kamen

bei der Weltmeisterschaft erstmals gelbe

und rote Karten zum Einsatz, nachdem

vier Jahre zuvor ein Foulspieler den

mündlich erteilten Platzverweis nicht ver-

standen hatte - angeblich wegen man-

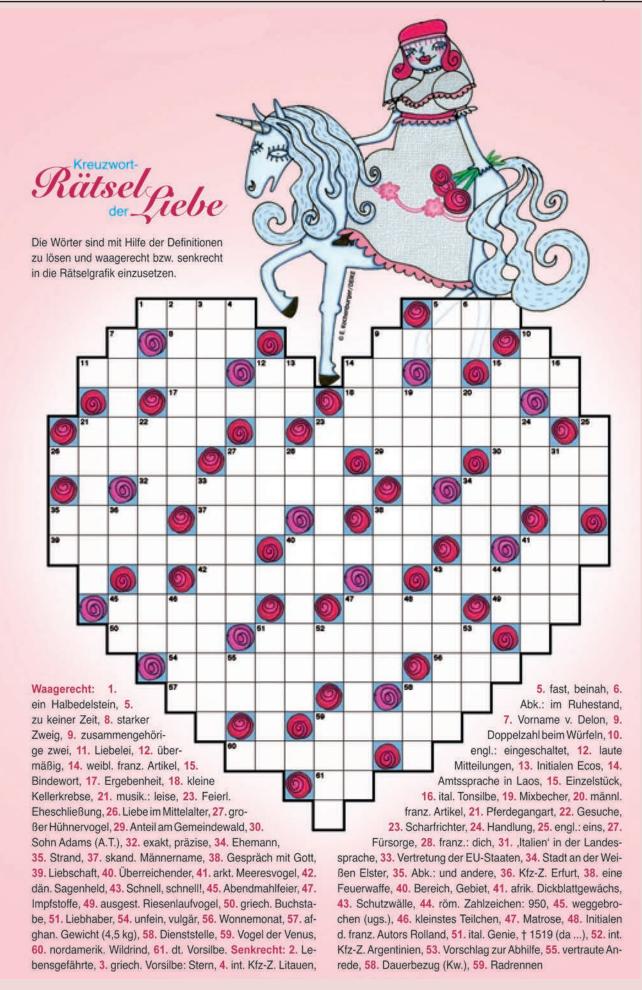
fiffig, schwarz und unparteiisch

ber mindestens 90 Minuten am Ball bleiben, ohne ihn ein einziges Mal zu berühren, das erfordert nicht nur sportliche Kondition, sondern auch höchste Konzentration. Beides wird von einem guten Referee verlangt. In England, dem Mutterland des Fußballs, führten spätestens seit 1874 neutrale Schlichter die Spielaufsicht: zwei Unterschiedsrichter (engl.: umpires) und ein Oberaufseher, der allerdings nur dann zum Einsatz kam, wenn sich die "umpires" partout nicht einigen konnten. Die Herren bewegten sich am Spielfeldrand, auf dem Rasen hatten sie noch nichts zu suchen. Mit wachsender Zahl der Kicker und ihrer Organisationen wurde der Ruf nach verbindlichen Spielregeln immer lauter, und es brauchte jemanden, der diese Regeln dann auch als neutrale Instanz durchsetzen konnte. Der Unparteiische etablierte sich damit endgültig in der Mitte des Geschehens. Um sich besser Gehör zu verschaffen, benutzte er eine Trillerpfeife. Die beiden Unterschiedsrichter wurden bald von Linienrichtern abgelöst. Auch Kleidungsvorschriften gab es schon: Für die Referees hatte man sich auf Schwarz geeinigt, weil man also wortlos bestrafen, und zwar undiese Farbe damals von keiner Vereinsmissverständlich. Wie etwa 1997, als der mannschaft getragen wurde. Die Erkenbritische Amateurschiedsrichter Melvin nungsfarbe blieb, die Mode wechselte: Er-Sylvester im Eifer des Gefechts von einem schien der belgische Schiedsrichter John Spieler geschubst wurde. Er verpasste Langenus bei der allerersten Fußball-WM dem Übeltäter spontan eine Ohrfeige und anschließend sich selbst die rote Kar-1930 noch in Samtjacke, Hemd und Krawatte, zogen seine Nachfolger eher ein

te. Allein in Deutschland sind während der Saison laut DFB-Statistik heute rund 79000 Schiedsrichter im Einsatz, darunter 2000 Frauen. Alle sind ehrenamtlich tätig. Was nicht heißt, dass sie nicht bezahlt werden. Die Vergütung ist abhängig von der jeweiligen Spielklasse und reicht von 4 Euro bei einem Schülermatch bis zu rund gelnder Englischkenntnisse. Nun konnte 3000 Euro in der Bundesliga. Reichwer-

den ist also ausgeschlossen. Abgesehen von jenem Pfiffikus, der genau das mit krimineller Energie versuchte: Der Bestechungsskandal um den Schiedsrichter Robert Hoyzer sorgte 2005 monatelang für Schlagzeilen. Inzwischen ist man eifrig bemüht, die Selbstkontrolle der Kontrolleure zu verfeinern. Der moderne Referee trägt Headset und Vibrationsalarm, der beim Fahneheben der Linienrichter in Aktion tritt. Manipulationen sind so gut wie ausgeschlossen. Auf die extrem geringe Anzahl schwarzer Schafe in der 135-jährigen Geschichte können die Damen und Herren in Schwarz stolz sein.

Maxeiner/Deike







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

RaTseL-HiTs

für coole Köpfe



Beruts-Salat

W L U I F I W C K O E H L E R H W R E H C R A K R E K N E H S B P U R E N E I D I R G D M S B P I E I S I E M N E N I U R B P R E T S I E M N E N N U R B P R E T S I E M N E S Z B A E T E L E E H T M W E S Z B A E T E L E H T M W E S Z B A E T E H O L M I H H N N K B W U H E H O L M I H H N N K B W U H E H C E M X E F A R L E W E A G G R S M I E C A R F L E U E A G G R S M I E C A R F L E U E A G G R S M I E C A R E E C A

In diesem Buchstabensalat sind 18 alte Berufe versteckt. Ihr findet diese, indem ihr die Buchstaben von links oder von rechts, von oben, von unten oder auch diagonal durchsucht und die gefundenen Wörter durchstreicht. Wenn ihr es nicht schafft, alle Wörter zu finden, könnt ihr die unten aufgeführten Lösungswörter zu Hilfe nehmen. AUSRUFER, BLEICHER, BRUNNENMEISTER, DENGLER, DIENER, GERBER, GLOECKNER, HENKER, KARCHER, KOEHLER, KUEFNER, PFEIFER, RIEMENSCHNEIDER, SATTLER, TROMPETER, WAESCHER, WAGNER, WUERFELMACHER





Welchen Werkstoff verarbeiteten einst Köhler?

- a. Lehm
- b. Wasser
- c. Holz
- d. Kohl

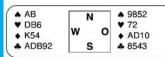
Auf dem Holzschnitt seht ihr einen Scherenschleifer. Die beiden Bilder unterscheiden sich durch 10 Veränderungen. Könnt ihr sie finden?

Was verbirgt sich hinter der Berufsbezeichnung Kürschner?

- a. ein Pelzmacher
- b. ein Küchengehilfe
- c. ein Korbmacher
- d. ein Schnapsbrenner



- a. Korsetts
- b. Perücken
- c. Pferdefuhrwerke
- d. Eisenbahngeleise



Bridgeaufgabe Nr. B2103

Über Ihre Treff-Eröffnung reizte Nord, ein sehr erfahrener Spieler, "1 Coeur". Ihr Partner gab negatives Kontra und zeigte damit eine Vierer-Pik. Süd passte. Sie sprangen auf "2 Sans-Atout", die Ost auf "3 Sans-Atout" hob. Alle passen. Nord greift Coeur-Fünf (vierthöchste Karte) an. Süd legt Coeur-Zehn. Wie planen Sie, um Ihrer Sans-Atout-Partie möglichst gute Chancen zu geben?

Auflösung zu 'B2103':

In Coeur sind Sie nun ohne Deckung und hoffen, dass Süd Treff-König hat. Der Spielplan scheint simpel: Nach Karo zum Tisch folgt Treff-Impass. Glückt er, gibt es einen Überstich, hat Nord den König, ist der Kontrakt einoder zweimal down. War das alles? Im Prinzip ja, doch dieser Kartenstand verdient Aufmerksamkeit: Süd könnte alle Treffs haben! Gegen K1076 müssten Sie dreimal schneiden. Erreichen Sie den Dummy nur zweimal. fehlt ein Stich. Wie kommen Sie dreimal zum Tisch? Hat Süd alle Treffs, könnten Sie nach Karo zur Dame später Karo zur Zehn riskieren und hätten ein drittes Entreé, wenn Nord Karo-Buben hält. Nord passt aber auf und setzt den Buben ein, um so den dritten Übergang zu verhindern. Was tun? Sie übernehmen in der ersten Karorunde den König mit dem Ass und verzichten auf einen möglichen Überstich, Hat Süd Treff K1076, schneiden Sie zur Karo-Zehn. Nur so gewinnen Sie, wenn Ihre Gegner hielten

Nord: ▲ D103 ♥ AK9543 ◆ B932 ♣ -Süd: ▲ K764 ♥ 108 ◆ 876 ♣ K1076



Bridgeaufgabe Nr. BR2609

Nur Ost-West waren in Gefahr. Nord eröffnete als Teiler "2 Pik" (Sechserfarbe, 6-9 Punkte). Ost und Süd passten. Mit viel Met reizten Sie "3 Coeur". Ihr Partner hob Sie auf "4 Coeur". Nord greift Treff-Buben an. Süd nimmt das Ass und setzt Treff-Dame fort. Nord schnappt Ihren König und wechselt auf Pik-König. Kein guter Start! Wie planen Sie, um noch eine kleine Chance zu haben?

Antwort zu "BR2609":

Scheinbar erfüllen Sie nur, wenn Karo B109 blank steht. Doch auch ohne diese mikroskopisch kleine Chance ist nicht alles verloren. Hält Nord vier Karos, können Sie ihn unter Druck setzen. Nach Pik-Ass ziehen Sie Coeur DB. Bedient Nord beim zweitenmal nicht mehr, sieht es glänzend für Sie aus. weil Nords Karte 6-2-4-1 steht. Mit Karo-Kö nig in der Hand spielen Sie Coeur AK Der Tisch gibt Pik und Treff. Als Sie mit Pik 9 Coeur 5 Karo 6 Treff 86 den letzten Trumpf spielen, ist Nord verloren. Er muss drei Karos behalten und wirft Pik-Dame blank. Der Tisch gibt von Pik 84 Karo AD8 die Karo Acht, Sie spielen Pik und gewinnen. Bedient Nord auf Coeur DB, hat er höchstens drei Karos. Sie wechseln auf Pik. Kann Süd brillant Nords Pikstich trumpfen, um Treff abzuziehen, sind Sie down. Sonst ist Süd verloren. Sobald alle Atouts gespielt sind, kann er nicht Karo und Treff bewachen. Sie hatten Glück; denn Ihre Gegner hielten

Nord: ♠ KD10762 ♥ 108 ♦ B942 ♣ B Süd: ♠ B ♥ 9764 ♦ 1053 ♣ AD1092

♠ B	N	▲ KD1093
♥ B7653	l '` _	♥ AK4
♦ A843	w o	♦ D7
♣ A82	S	♣ B65

Bridgeaufgabe Nr. B2403

Seit Stunden verlor West im Rubberbridge. Er hielt schlechte Karten, seine Partner machten Fehler, und er wurde langsam mürbe. Als sein Gegenüber "1 Pik" eröffnete, bot er "2 Coeur". Ost reizte "4 Coeur" aus. Nord griff Treff-Zehn an. West studierte den Dummy, verlor bald den Faden und hatte nicht mehr die Nerven, einen vernünftigen Plan zu finden. Auf welche Chance hätten Sie gespielt?

Auflösung zu 'B2403':

Der Kontrakt ist nicht hoffnungslos. Am besten legen Sie Treff-Ass; auch einmal klein zu bleiben, wäre nicht falsch. Dann wechseln Sie auf Pik. Man nimmt und bringt Treff. Kommt von Nord das 13. Treff, hoffen Sie auf drei Trümpfe ohne die Dame bei Süd und werfen. vom Tisch Karo. Spielt aber Süd das letzte Treff, ist es aus. Sonst bleiben Sie im Rennen und retten sich mit viel Glück, falls Trumpf-Dame zu zweit steht. Ideal wäre, wenn Sie nach Coeur AK ungestört alle Karo-Verlierer auf die Piks abwerfen könnten. So viel Dusel brauchen Sie aber dann nicht, wenn Nord Atout-Dame doubleton hat. Der letzte Trumpf wäre dann bei Süd. Sobald er Pik schnappt, wird er mit Atout-Buben überstochen. Dann müssen Sie nur noch zurück zum Dummy kommen, damit Sie auf Pik alle Karos loswerden. Dazu sparen Sie sich Coeur-Drei auf. um mit ihr Atout-Vier am Tisch zu erreichen. Das ist der Sieg, wenn die Gegner hielten

Nord: ★ 8742 ♥ D9 ◆ K102 ★ 10973 Süd: ★ A65 ♥ 1082 ◆ B965 ★ KD4

Bridgeaufgabe Nr. BR2509

In einem Teamkampf lagen Ost-West hinten. Ost begann "1 Sans-Atout" (15-17), West sprang auf "3 Coeur", Ost bot "4 Treff" (guter Coeur-Anschluss, Treff-Ass), Wests "4 Pik" versprach Erstrundenkontrolle, Osts "5 Karo" zeigte auch dort ein Ass und Wests "5 Sans-Atout" fragte nach Atout-Tops. Nach Osts "6 Coeur" bot West "7 Coeur" aus – fast schon Hazard. Nord greift Karo-König an. Was nun?

Antwort zu "BR2509":

In der Schlussphase eines Teamkampfs verlorene Punkte aufholen zu wollen, ist verständlich. Fraglich ist jedoch, ob man die Grenze zwischen Mut und Tollkühnheit so maßlos überschreiten sollte wie hier. Trotzdem: Völlig aussichtslos ist der Groß-Schlemm nicht. Fällt Pik 4-4 aus und hält Nord außer Karo-Mariage die längeren Treffs, ist die Verteidigung machtlos. So könnten Sie anstelle von West für ein kleines Wunder sorgen: Nach Karo-Ass stechen Sie Pik, gehen mit Trumpf zum Tisch, schnappen wieder Pik, spielen Treff zum Ass, stechen Pik mit Coeur-Zehn, erreichen den Tisch mit Atout und trumpfen Pik mit Coeur-König, Ist Pik-Zehn hoch, sehen Sie bereits einen Silberstreif am Horizont: Sie spielen Ihr letztes Coeur zum Trumpf-Ass. Der Dummy hat Pik 10 Karo B5 Treff 6, die Hand Karo 6 und Treff KD7. Es folgt Pik-Zehn. Nord behält Karo-Dame und gibt deshalb die Treffkontrolle auf; denn die Gegner hielten

Nord: ♠ KB94 ♥ 4 ♦ KD93 ♣ 10852 Süd: ♠ AD83 ♥ 92 ♦ 10872 ♣ B94

AD	N	♠ K743
♥ A84	"	v -
1087542	w o	♦ KD63
♣ D6	S	4 107432

Bridgeaufgabe Nr. B2303

Als Sūd teilte und allein in Gefahr mit "1 Sans-Atout" (15–17) eröffnete, boten Sie trotz Ihrer dünnen Farbe "2 Karo". Hinter Ihnen reizte Nord "2 Coeur". Ihr Partner sprang auf "4 Karo". Von Sūd kamen "4 Coeur". Als Ost dann noch "5 Karo" ansagte, kontrierte Süd. Nord spielt Coeur-Buben aus. Jetzt sind Sie nicht chancenlos. Wie planen Sie, um vielleicht glänzende +550 aufzuschreiben?

Auflösung zu 'B2303':

Der gegnerische Angriff lässt Sie aufatmen. Hält Süd Karo AB9, fallen Sie nur für -100, weil Sie rechtzeitig einen Verlierer in Treff auf Pik loswerden können. Wie wäre es damit: Sie geben auf Ihr Coeur-Ass vom Tisch Pik, kassieren Pik-Ass und -Dame, stechen Coeur, werfen auf Pik-König Treff ab und wechseln auf Karo-König. Hat Süd alle Atouts, fallen Sie einmal, hält er aber nur AB blank, erfüllen Sie. Ist etwas faul bei diesem Plan? Gegen gute Gegner, ja! Mit Karo AB würde Süd Karo-Ass nehmen und Nord mit Treff ans Spiel bringen. Hält Nord vier Piks und ist hellwach, spielt er Pik in die dreifache Chicane, damit Süd noch seinen Karo-Buben macht. Was tun? Dieses Manöver hilft: Sie werfen auf Coeur-Ass Treff ab, ziehen PikAD, schnappen Coeur und trennen sich dann auf Pik K7 von beiden Treffs (hat Süd drei Piks. könnten Sie auch Pik-Sieben in der Hand stechen). Das gewinnt, wenn Ihre Gegner

Nord: ▲ 10852 ♥ B109753 ♦ 9 ♣ A9 Süd: ▲ B96 ♥ KD62 ♦ AB ♣ KB85

♣ B N ★ KD1093 ◆ B7653 ★ A843 ★ AK4 ◆ A843 ★ D7 ♣ A82 S

Bridgeaufgabe Nr. B2403

Seit Stunden verlor West im Rubberbridge. Er hielt schlechte Karten, seine Partner machten Fehler, und er wurde langsam mürbe. Als sein Gegenüber "1 Pik" eröffnete, bot er "2 Coeur". Ost reizte "4 Coeur" aus. Nord griff Treff-Zehn an. West studierte den Dummy, verlor bald den Faden und hatte nicht mehr die Nerven, einen vernünftigen Plan zu finden. Auf welche Chance hätten Sie gespielt?

Auflösung zu 'B2403':

Der Kontrakt ist nicht hoffnungslos. Am besten legen Sie Treff-Ass; auch einmal klein zu bleiben, wäre nicht falsch. Dann wechseln Sie auf Pik. Man nimmt und bringt Treff. Kommt von Nord das 13. Treff, hoffen Sie auf drei Trümpfe ohne die Dame bei Süd und werfen vom Tisch Karo. Spielt aber Süd das letzte Treff, ist es aus. Sonst bleiben Sie im Bennen und retten sich mit viel Glück, falls Trumpf-Dame zu zweit steht. Ideal wäre, wenn Sie nach Coeur AK ungestört alle Karo-Verlierer auf die Piks abwerfen könnten. So viel Dusel brauchen Sie aber dann nicht, wenn Nord Atout-Dame doubleton hat. Der letzte Trumpf wäre dann bei Süd. Sobald er Pik schnappt, wird er mit Atout-Buben überstochen. Dann müssen Sie nur noch zurück zum Dummy kommen, damit Sie auf Pik alle Karos loswerden. Dazu sparen Sie sich Coeur-Drei auf. um mit ihr Atout-Vier am Tisch zu erreichen. Das ist der Sieg, wenn die Gegner hielten

Nord: ★ 8742 ♥ D9 ◆ K102 ★ 10973 Süd: ★ A65 ♥ 1082 ◆ B965 ★ KD4



Bridgeaufgabe Nr. BR2409

Alle waren in Gefahr. Süd eröffnete als Teiler "2 Pik" (Sechserfarbe, 6-9 Punkte). Sie riskierten "3 Coeur", Nord bot "3 Pik" und Ost überraschend "4 Pik"! Als Sie mit "5 Treff" Ihr Ass zeigten, reizte Ost "6 Coeur". Nord greift Pik-Bube an. Sie legen am Tisch die Dame. Süd gibt den König. Sie stechen und spielen Coeur zum Ass, doch Süd wirft Pik ab. Wie soll es weitergehen?

Antwort zu "BR2409":

Natürlich sind Sie nicht amüsiert über den 4-0 Stand der Atouts, doch es lohnt sich, diese Herausforderung anzunehmen. Wie wäre es damit: Sie schneiden erfolgreich auf Nords Coeur-Buben, ziehen Trumpf und verlassen sich auf Karo-Expass zur Dame? Dieser Plan ist so gut wie aussichtslos: denn Süd würde mit Pik AKxxxx und Karo-König mehr Punkte halten als von ihm gereizt. Haben Sie eine bessere Idee? Sie könnten versuchen, in der Hand viermal Pik zu stechen. Im dritten Stich schnappen Sie Pik, gehen mit Treff zum Tisch und trumpfen wieder Pik, diesmal mit Coeur-Zehn. Es folgt Treff zum Tisch. Schnappt Nord nicht, sieht es gut aus: Sie stechen das letzte Pik mit der Dame, schneiden mit Atout-Acht zur Neun und ziehen Coeur-König. Die Hand gibt Karo. Es folgen Treff AD. Sobald Nord trumpft. muss er Karo von seinem König zu Ihrer Dame spielen. Nur so war der Schlemm zu ge winnen; denn die Gegner hielten

Nord: ♠ B105 ♥ B754 ♦ K1032 ♣ 85 Süd: ♠ AK9832 ♥ - ♦ B986 ♣ 1092

	DB109843		N		4	652
*	_	187		0	*	AKD54
	AD5	vv	1923	U		B8
*	AK6		S	-	*	B102

Bridgeaufgabe Nr. BR2309

Niemand war in Gefahr. Nord eröffnete als Teiler "1 Sans-Atout" (12-14). Süd bot "2 Karo" (Transfer für Coeur). Sie boten kompromisslos "4 Pik". Dabei blieb es. Nord beginnt mit drei Atoutrunden! Süd wirft in Coeur, Karo und Treff je eine Karte ab. Haben Sie eine Idee, wie Sie Ihrem Kontrakt beste Chancen geben? Ihr Partner wäre enttäuscht, wenn Sie trotz seiner 11 Punkte fallen würden.

Antwort zu "BR2309":

Die Reizung der Gegner verriet Ihnen eine Menge. Süd hat fünf oder sechs Coeurs und höchstens einen Punkt. Wenn Sie sämtliche Trümpfe abspielen und am Tisch Coeur A Karo B8 Treff B102 belassen, wird Nord Karo Kx Treff Dxxx oder Karo Kxx Treff Dxx behalten. Je nachdem spielen Sie Karo-Ass und Karo oder aber Treff AK und Treff. Zufrieden? Wohl nicht. Sie müssen nämlich raten, wie Nords Minoren am Schluss verteilt sind. Gibt es etwas besseres? Zum Glück hilft Ihnen dieser Coup: Mit einem sorgsam verwahrten kleinen Atout bleiben Sie unter Nords Pik-Sieben! Dieses Opfer lohnt sich und erspart Ihnen unnötiges Raten in der Endphase. Nord macht zwar verblüfft mit Trumpf-Sieben einen Stich, hat dann aber nur noch verlierende Optionen: Nord kann sofort Coeur spielen oder muss Sie mit Karo-Buben oder einem Treff-Bild zum Tisch lassen. So gewinnen Sie auf jeden Fall. Ihre Gegner konnten halten

Nord: ♠ AK7 ♥ B106 ♦ K94 ♣ D854 Süd: ♠ – ♥ 98732 ♦ 107632 ♣ 973





Skataufgabe Nr. SK 2609

Kartenabbild: Kreuz-Bube, Pik-Bube; Pik-Ass, -König, -8, reuz-Ass, -König; Herz-König; Karo-Dame

INS GRÜBELN GEKOMMEN

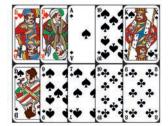
and passt sofort. Hinterhand reizt bis 33. Allein spieler aber wird Vorhand, die mit dem abgebildeten Blatt auf Pik aus war. Im Skat findet sie Kreuz-10 und Kreuz-7. Plötzlich jedoch kommt Vorhand, die mit dem geringsten Risiko so viel wie möglich Pluspunkte machen will, ins Grü-beln, und zwar, weil Hinterhand dem Reizen nach wohl auch Pik spielen wollte.

Frage: Was ist dem Alleinspieler nach Lage der Dinge bei sorgfältiger Überlegung zum Drücken für welches Sp zu empfehlen?

Lösung zu "SK 2609": bbild

Vorhand (V): Karter Skat: bekannt

Für die Frage, was Vorhand zu welchem Spiel drücken soll, ist völlig uninteressant, wie hoch gereizt worden ist und ob Hinterhand tatsächlich auch Pik spielen wollte. Der Alborniteritarit dasanliter auch in spielert weiner. Det Arieleinspieler besitzt nämlich mit dem Skat einen unwerlierbaren Grand, der mit mindestens 61 Augen absolut sicher ist, wenn Pik-König und Herz-König gedrückt werden. Die gegebene Gesetzmäßigkeit dieses Spielausgangs erklärt ich aus diesem Zusammenhang: Der Alleinspieler gibt söchstens drei Stiche ab. Da er selbst zwei Asse, eine Zehn nochsiers diel siche ab. Da er belöst zwei Asse, eine Zehn und drei Könige hat, können von den Gegnern höchstens zwei Asse, drei Zehnen und ein König (36 Augen) kom-men. Selbst gibt er dazu neben Pik-8 und Pik-7 nur noch Karo-Dame (drei Augen) ab, sodass für seine Kontrahen-ten bestenfalls eben bei 59 Augen Endstation ist. Aber, und das erklärt die Feinheit beim Drücken: Entscheidet sich Vorhand für Herz-König und Karo-Dame, was zumindest rein optisch auf den ersten Blick reizt, kann der Grand durchaus mit 60 Augen in die Hose gehen. Diese Drück-variante wäre logisch fehlerhaft und riskant!



Skataufgabe Nr. SK 2409

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

HAND-VERLUST IM HANDUMDREHEN

Hinterhand mit zwei Augen mehr im Blatt als Vorhand hat ein relativ starkes Farbhandspiel. Sie kommt aber gar nicht erst zum Reizen. Geht doch Mittelhand auch mit ei-nem recht passablen Farbhandspiel bis 36, ohne ebenso wenig Alleinspieler zu werden. Mit Herz-Dame und Karo-99 im Skat håtte sie – beizeiten ans Spiel gekommen – nach dem Drücken zweier blanken Karten trotz einer kleinen Schwachstelle sogar Null ouvert gewonnen. Vorhand aber verliert mit obigem Blatt Pik Hand, obwohl die drei Resttrümpfe verteilt stehen.

Frage: Wie ziehen die Kontrahenten bei welcher Kartenverteilung ein exzellentes Gegenspiel für gewinnbrin-gende 60 Augen auf, ohne dass sich der Alleinspieler da gegen wehren kann.

Lösung zu "SK2409":

Skat: bekannt

Vorhand (V): Kartenabbild

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

Karo-10, -König, -Dame

Vorhand kann ihr so scheinbar sicheres Pik Hand nicht ge-

winnen. Der Spie	eiveriaut:		
 V Pik-9 	M Pik-8	H Pik-Bube	(-2
2. H Karo-Dame	V Pik-Dame	M Karo-7	(+6
3. V Pik-7	M Kreuz-Bube	H Herz-Ass	(-13
4. M Karo-Ass	H Karo-König	V Pik-Ass	(+26
Nicos Irana Madaa	and Manage 40 whole	t entire could a	in diam

Farbe früher oder später aufmachen muss. Hinterhand schmiert dabei auf Kreuz-Ass und König ihres Partners Herz-10 und Karo-10. Fazit: 60! Selbst ein Abwerfen von Kreuz im zweiten Stich würde am Ganzen nichts ände



Skataufgabe Nr. SK 2409

Kartenabbild: Herz-Bube, Karo-Bube; Pik-Ass, -10, -König. -Dame. -9. -7: Kreuz-10. -4

HAND-VERLUST IM HANDUMDREHEN

Hinterhand mit zwei Augen mehr im Blatt als Vorhand hat ein relativ starkes Farbhandspiel. Sie kommt aber gar nicht erst zum Reizen. Geht doch Mittelhand auch mit ei-nem recht passablen Farbhandspiel bis 36, ohne ebenso wenig Alleinspieler zu werden. Mit Herz-Dame und Karo-9 im Skat hätte sie – beizeiten ans Spiel gekommen – nach Sim Nach Hatte 318 – Deizelterlans spiel gekümmer – Hatri dem Drücken zweier blanken Karten trotz einer kleinen Schwachstelle sogar Null ouvert gewonnen. Vorhand aber verliert mit obigem Blatt Pik Hand, obwohl die drei Resttrümpfe verteilt stehen.

Frage: Wie ziehen die Kontrahenten bei welcher Kartenverteilung ein exzellentes Gegenspiel für gewinnbrin-gende 60 Augen auf, ohne dass sich der Alleinspieler da-gegen wehren kann.

Lösung zu "SK2409": Vorhand (V): Kartenabbild Mittelhand (M): Kreuz-Bube; Pik-8; Kreuz-Ass, -König, Dame, -9, -7: Karo-Ass, -8, -7 Hinterhand (H): Pik-Bube; Herz-Ass, -10, -König, -9, -8,

-7; Karo-10, -König, -Dame Skat: bekannt Vorhand kann ihr so scheinbar sicheres Pik Hand nicht ge-

winnen. Der Spie 1, V Pik-9	M Pik-8	H Pik-Bube	(-2)
2. H Karo-Dame	V Pik-Dame	M Karo-7	(+6)
3. V Pik-7	M Kreuz-Bube	H Herz-Ass	(-13)
4. M Karo-Ass	H Karo-König	V Pik-Ass	(+26)
Nun kann Vorhai Farbe früher ode schmiert dabei a Herz-10 und Karo	er später aufmac auf Kreuz-Ass und	hen muss. Hin d König ihres l	terhand Partners

Kreuz im zweiten Stich würde am Ganzen nichts ändern.



Skataufgabe Nr. SK 2309

Kartenabbild: Kreuz-Bube, Pik-Bube, Herz-Bube, Karo-Bube; Kreuz-König, -Dame; Herz-König, -Dame; Karo-König. -Dame

AUF DEM SCHLAUCH

Für Hinterhand mit dem vorangestellten Blatt ist die Welt trotz der merkwürdigen Beikarte zu den vier Buben durch-aus noch in Ordnung. Immerhin hat sie damit gleich mehrere Optionen, zum einen, ans Spiel zu kommen, und zum anderen, mit dem Skat problemlos Pluspunkte einzufahren. Vorhand jedoch hält beim Reizen ebenso zügig dagegen, wie Mittelhand vorgeht. Bei 59 aber ist für Mittelhand End-station. Hinterhand wiederum will das Spiel keinesfalls weg-Jasen und bietet schießlich in zwangsläufig abespeckter Spielabsicht 60. Nun muss auch Vorhand die Sepel strei-chen. Ohne es zu wissen, teilt sie mit Mittelhand ein ge-meinsames Schicksal: Beide hätten Null ouwert Hand sicher gewonnen. Hinterhand aber findet im Skat geradezu Katastrophales, und zwar, wie es nicht schlimmer hätte komme können, Pik-König und Pik-Dame. Kreuzspiel ist klar! Völlig unklar indes ist ihr, was sie dazu am besten drücken soll. Frage: Wie sind die Karten bei den Gegenspielern denk-würdig verteilt, wenn Hinterhand sich völlig umsonst den

Kopf über die Drückvariante zerbricht, weil sie im Prinzip weder Kreuz noch Grand gewinnen kann, also richtig auf dem Schlauch steht?

Lösung zu "SK2309": Vorhand (V): Kreuz-Ass, -10, -9, -8, -7; Pik-Ass, -10, -9,

Mittelhand (M): Herz-Ass, -10, -9, -8, -7; Karo-Ass, -10,

Hinterhand (H): Kartenabbild

Skat: bekannt Bei dieser Kartenverteilung haben nur Vorha telhand mit jeweils Null ouvert Hand ein Blatt zum siche ren Spielgewinn



Skataufgabe Nr. SK 3009

Kartenabbild: Herz-Bube, Karo-Bube; Herz-Ass, -10,-König. -Dame. -9. -8. -7: Karo-Ass

GRETCHENFRAGE

Mittelhand reizt hoch und höher und passt erst, nachdem Vorhand auch noch 60 gehalten hat. Dazu besitzt Hin-terhand das vorangestellte Blatt. Frage: Gibt es nun für Hinterhand eine logisch begrün-

dete Rechtfertigung, weiter zu reizen, und was wäre über-legenswert, wenn sie tatsächlich ans Spiel käme?

Lösung zu "SK 3009":

Hinterhand (H): Kartenabbild

Ja. was soll Hinterhand nach den Regeln der Vernunft tun. wenn Mittelhand nach gebotenen 60 – gehalten von Vor-hand – gepasst hat? Der Reihe nach: Bei Mittelhand deutet alles auf ein Kreuz ohne vieren hin. Herzspiel scheidet aus. So gut wie unwahrscheinlich ist Kreuz Hand mit zwei-en Schneider. Da hätte Mittelhand doch sicher gleich Schneider angesagt, folglich bis 72 gereizt. Klar indes ist noch lange nicht, was Vorhand will. Etwa Pik (Hand) oh-ne vieren? Grand (Hand)? Oder vielleicht Pik Hand mit zweien Schneider angesagt? Letzteres scheint jedoch sehr fraglich, denn dafür dürfte sie kein Pik-Ass besitzen, sonst hätte sie doch Grand Hand. Dem Reizen von Mittelhand nach kann sie ebenso schwerlich Kreuz-Ass füh-ren. Höchst unwahrscheinlich, dass sich Vorhand so gesehen auf eine Schneider-Ansage einlässt. Also ist es für Hinterhand ohne weiteres denkbar, 63, 66, 70 zu bieten. Bejaht Vorhand, hat sie garantiert einen Grand (Hand). Lässt sie hingegen weg, war wohl doch anderes im Spiel. Nahe liegend, dass im Skat die beiden Buben liegen! Et-wa Grand ouvert ansagen? Nur: Wer will schon in Sekundenschnelle alles bis ins kleinste Detail ausloten? Ein Restrisiko bleibt allemal! Jedenfalls ist dieser Grand ou-vert tatsächlich schon einmal mutig wie erfolgreich angesagt worden.



Skataufgabe Nr. SK 2909

Kartenabbild: Kreuz-Bube, Pik-Bube, Herz-Bube, Karo-Bube; Karo-König, -8, -7; Kreuz-7; Herz-8, -7

KURIOSE KONSTELLATION

Mittelhand mit Kreuz-Ass, -10, -König, -Dame; Pik-Ass; Herz-Ass, -10, König; Karo-Ass, -10 will Grand spielen. Doch Vorhand mit obigem Blatt hält beim Reizen forsch mit. Bei 48 kommt Mittelhand ins Grübeln: Hat Vorhand einen Null ouvert Hand oder ein überaus starkes Farbspiel mit Spitzen? Letzteres wäre sogar für Grand eine große Gefahr! Bei 50 wird ihr dann die Sache doch zu heiß; sie passt. Vorhand gewinnt Karo Hand souverän. Hinterhand hat Kreuz-8; Pik-10, -König, -Dame, -9, -8; Herz-Dame, -9; Karo-Dame, -9. Im Skat liegen Kreuz-9 und Pik-7. Vorhand "Die Farben standen ja so günstig, dass ich sogar Grand Hand gewonnen hätte."

Frage: Wie viele Augen sind bei welchem Verlauf für die nspieler machbar?

Lösung zu "SK 2909":

Kartenverteilung: bekannt

Im Grand Hand von Vorhand sind für die Gegenspieler Im Grand Hafra von Vernand auf als de de la constitute de M Kreuz-Ass H Kreuz-8 V Kreuz-7 M Kreuz-10 (!) H Karo-9 (!) V Karo-Bube Der Alleinspieler muss stechen, sonst ist er gleich erledigt. Doch nun kann er nicht vermeiden, dass Hinterhand auf die Karo-Zehn ihres Partners Pik-Zehn schmiert (+20). 24 Augen in Herz schließlich besorgen den Rest. Der Irrglaube von Vorhand stützt sich auf die bloße Konstellati-on. Doch im Kern kommt es immer auf den Verlauf an! Das A und O ist hier der dritte Stich. Übrigens hätte ein Anspiel von Kreuz-7 wie ein Abwerfen von Herz-9 nach demselben Strickmuster zum selben Ergebnis geführt.



Skataufgabe Nr. SK 2809

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

KNAPP HEIMGESCHAUKELT

Mit diesem Blatt sagt Mittelhand mehr aus Routine 18 – und bleibt damit als Alleinspieler schon hängen: Gerade das bestärkt die Hoffnung auf einen guten Skat. Diese aber erfüllt sich ganz und gar nicht. Im Gegenteil. Mittelhand findet, was ihr im Grunde genommen kaum ins Blatt passt, nämlich Herz-10 und Herz-Dame. Kurz ent-schlossen drückt sie die beiden Karten wieder und spielt Karo. Vorhand, die fünf Augen mehr in ihrem Blatt be-sitzt als ihr Partner in Hinterhand, wäre mit dem Skat souverän zum Erfolg im Grand gekommen.

Frage: Wie gelingt es Mittelhand bei welcher Kartenver-teilung, trotzihres recht problematischen Blattes das Spiel mit 61 Augen zu gewinnen und dabei den Erfolg im sechsten Stich perfekt zu machen?

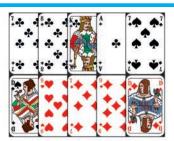
Lösung zu "SK 2809": Vorhand (V): Kreuz-Bube, Herz-Bube; Karo-König, -9; Kreuz-König, -9; Pik-Ass, -9; Herz-Ass, -König Kreuz-König, -9; Pik-Ass, -9; Her: Mittelhand (M): Kartenabbild

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

Skat: bekannt

ittelhand gewinnt ihr schwaches Karospiel bei folgen-

	schon im sechste M Pik-7	H Pik-König	(-15)
2. V Pik-9	M Pik-10	H Pik-Dame	(+13)
M Karo-7	H Karo-Ass	V Karo-König	(-15)
4. H Herz-9	V Herz-König (1)	M Karo-Dame	(+7)
5. M Kreuz-Ass	H Kreuz-7	V Kreuz-9	(+11)
6. M Kreuz-10	H Kreuz-Dame	V Kreuz-König	(+17)
Reststiche an GS			(-29)
Skat			(+13)
			(+61)



Skataufgabe Nr. SK 2709

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

"UNMÖGLICHER" NULL-OUVERT-GEWINN

Mittelhand hat etwas leichtsinnig 33 geboten, wenn-gleich sie mit Pik-Ass und Herz-Ass im Skat Hervorragendes gefunden und ihr Spiel sicher gewonnen hätte. Doch wird sie nicht Alleinspieler. Vorhand nämlich ist mit dem abgebildeten Blatt auf Biegen und Brechen auf einen Null ouvert aus - in einer Art Verzweiflungstat, um doch noch einen Preis zu erhaschen. Nun scheinen für sie aber wohl doch alle Lichter auszugehen. Spontan legt Vorhand die beiden Asse wieder und sagt, eher in der Gewissheit der Niederlage, den gleich vierfach höchst windigen Null ou-vert an. Hinterhand hat im Blatt ein Auge mehr als Mittelhand. Alsbald ist allgemeines Hallo angesagt: Vorhand

Frage: Wie stehen hier die Karten zu diesem höchst "unmöglichen" Null ouvert, der trotz aller Mühen der Gegenspieler nicht zu kippen ist?

Lösung zu "SK 2709":

Vorhand (V): Kartenabbild Mittelhand (M): Kreuz-9; -Bube; Pik-8, -9, -10, -Bube;

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

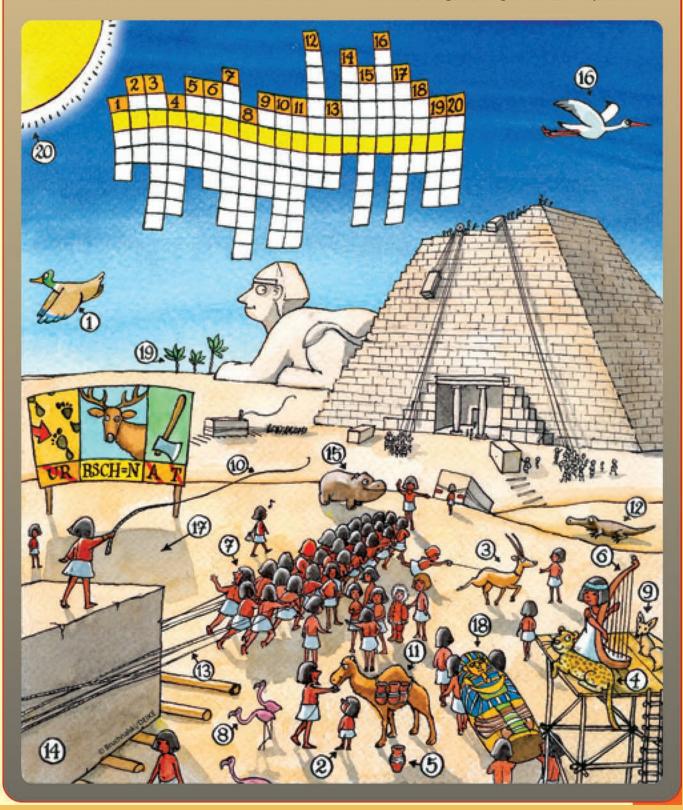
Bube, -Dame: Karo-Bube, -König, -Ass **Skat:** bekannt Dieser Null ouvert von Vorhand mit gleich vier (!) auffäl-

ligen Schwachstellen im Blatt ist natürlich, wie man schon auf den ersten Blick unschwer erkennen kann, nur dank einer extrem glücklichen Kartenkonstellation zu gewinnen. Freilich hat dabei gerade deshalb die Anspielkarte durch den Alleinspieler eine gewisse Bedeutung. Es muss logischerweise die blanke Herz-9 sein. Ansonsten vermittelt das Ganze wieder einmal die uralte Binsenweisheit: Nie entnervt kampflos aufgeben!

IM ALTEN ÄGYPTEN

Im Land der mächtigen Pharaonen wird hart geschuftet. Eine große Pyramide wird gebaut.

- Willst du wissen, was sich in der Pyramide verbirgt? Dann löse das Kreuzworträtsel!
- Unter die fleißigen Helfer hat sich jemand gemischt, der hier nicht zu Hause ist. Wer ist es?
- Wenn du bei dem Buchstabenrätsel links im Bild die dargestellten Begriffe errätst und die angegebenen Buchstaben ersetzt oder streichst, dann erfährst du den Namen der großen Figur neben der Pyramide.



CIAO, FREDDY!



"DU IDIOT!", brüllte Will Broder und fuhr seinem Kompagnon Fred Kückelmann an die Kehle. "Was hast du mit den fünfundzwanzig Riesen aus der Geschäftskasse gemacht?" - "Investiert", gestand Freddy. "Ein todsicherer Tipp. Mit diesem Gaul konnte gar nichts schiefgehen. Will verstärkte seinen Würgegriff. "Anscheinend doch! Also, was?" Freddy rang nach Luft. "Dreißig Meter vor dem Ziel bekam der Klepper einen Krampf." Will verpasste seinem Partner eine schallende Ohrfeige. "In drei Tagen ist Ultimo. Bis dahin schaffst du das Geld wieder herbei, oder du landest wegen Unterschlagung im Knast!"

"Das schaff' ich nicht!", jammerte Freddy später seiner Geliebten Sonja vor. "Pack mir einen Koffer!" – "Willst du abhauen?" – "Nee!" Freddy ächzte. "Ich bring mich um!" Sonja bekam Kulleraugen. Er tätschelte beruhigend

ihre zarte Hand. "Doch nur zum Schein! Dann kann mich später auch keiner verdächtigen. Ein Toter murkst niemanden ab, kapiert?" Sonja sah nicht so aus, als hätte sie den Plan begriffen. Freddy lächelte überlegen. "Nach meinem scheinbaren Selbstmord werde ich Will ins Jenseits befördern, und die Bullen werden nach einem unbekannten Täter suchen. Wochen später tauche ich ganz offiziell wieder auf. War gar nicht tot. Lag bloß auf Eis. Gedächtnisschwund. Amnesie kann Monate dauern, hab mich erkundigt. Und da mein Partner inzwischen bei den Engelein ist, gehört der ganze Laden mir." Sonja verzog kritisch den Mund. "Uns!", verbesserte Freddy rasch.

> Nach einer unruhigen Nacht schlich er im frühen Morgengrauen zur Brücke. Nur wenige Passan-

nen Weg. Als Freddy sich unbeobachtet glaubte, zog er seine Jacke aus und warf sie zusammen mit dem schweren Koffer in den Fluss. "Da ist jemand ins Wasser gesprungen!", rief er laut. Am nächsten Tag kam alles im Fernsehen. Am Ende der Brücke hatte man einen Führerschein gefunden. Er war ausgestellt auf den Namen Fred Kückelmann. Ein Experte der Wasserschutzpolizei beschrieb vor laufender Kamera eine Stelle am Ufer: "Es kann Tage dauern, ja sogar Wochen, bis der Fluss die Leiche wieder freigibt. Aber genau hier" - er machte ein Kreuz auf einer Landkarte - "wird sie angespült werden, früher oder später." Nach zwei Wochen Totstellen hielt Freddy die Zeit für gekommen. Er entsicher-

ten kreuzten um diese Uhrzeit sei-

te seine Pistole, schlug den Mantelkragen hoch, drückte den Hut tief ins Gesicht und klingelte an Will Broders Wohnungstür. Der fiel aus allen Wolken. "Freddy! Ich dachte, du wärst ertrunken!" Freddy zückte seinen Ballermann. "Du wolltest mich ans Messer liefern", knurrte er, "wegen läppischer Fünfundzwanzigtausend!" Will zog ihn herein und packte ihn an den Schultern. "Aber das war doch bloß Spaß! Mensch, Alter! Niemals hätte ich meinen besten Kumpel verpfiffen! Komm, lass uns was trinken, zur Feier des Tages!" Will verschwand in der Küche, und Freddy plumpste in einen Sessel. Irritiert schüttelte er den Kopf. So konnte man sich täuschen! Und diesen Freund hätte er beinahe voll Blei gepumpt!

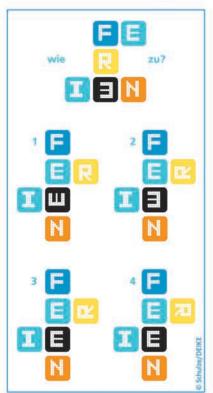
Will brachte Doppelkorn, und sie prosteten sich zu, Freddy kippte den Schnaps hinunter – und schließlich hintenüber. Als er erwachte, schälte sich Sonjas Gesicht aus dem Nebel, der ihn umgab. Er hörte ihre Stimme wie durch Watte: "Was machen wir jetzt mit ihm?" – "Was wohl?", knirschte Will. "Der Blödmann hat sich doch bereits selbst umgebracht. Ciao, Fredacht dy!" Fünf Tage später fand man Fred Kückelngraumanns Leiche exakt dort, wo es der Polizeie Passan-

Echo der Spiele

Sommerlogik

Erkennen Sie die Logik im oberen Feld und ergänzen Sie im unteren entsprechend Figur 1, 2, 3 oder 4.



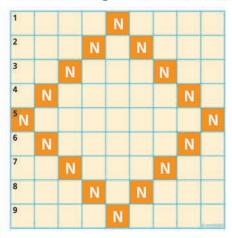


Auflösung zu "Sommerlogik":

3 – Die Felder wechseln die Position. Das untere Eist um 180 Grad gedreht, das R um 270 Grad (jeweils im Uhrzeigersinn).

Füllrätsel

Die bereits vorgegebenen Buchstaben helfen Ihnen, die Begriffe nachstehender Bedeutung zu erraten und in die waagrechten Reihen einzutragen.



1. honorig, anständig, 2. militär. Zeremonie, 3. Erziehungsanstalt, 4. Nachkomme, 5. aufarbeiten, 6. Absetzung von einem Amt, 7. feste Größe in der Mathematik, 8. Zeitanzeiger, 9. Schnapsfabrik

Auflösung zu "Füllrätsel":

- 1. EHRENHAFT, 2. FAHNENEID,
- 3. PENSIONAT, 4. ENKELKIND,
- 5. NACHHOLEN, 6. ENTHEBUNG,
- 7. KONSTANTE, 8. SONNENUHR,
- 9. BRENNEREI

Taverne

Welches der Bildteile A bis F ersetzt das Fragezeichen?



Auflösung zu "Taverne": A

Buchstabenrätsel

Welche Spielposition beim Fußball verbirgt sich hier?



Auflösung zu "Buchstabenrätsel": MITTELFELD

Aus drei mach eins

1. UNFEIN – SCHLAU – NUMERO, 2. UNGERN – STRENG – HEKTAR, 3. REIS – IMAM – GAMS, 4. ROEMER – NICKEN – ERDOEL, 5. SOLDAT – PLOMBE – OBMANN, 6. WENDE – NABOB – ABBAU, 7. OHO – GEI – ALP, 8. VOR



– MGM – BEO, 9. URI – OMA – KAI, 10. ORDERN – GRAETE – DRE-HEN, 11. TOT – ORN – DON

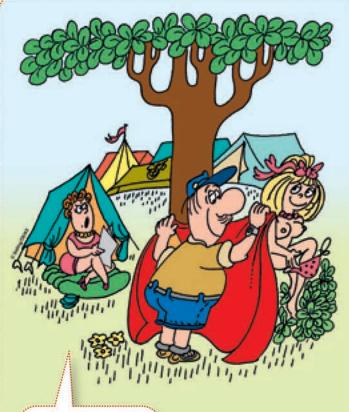
Bei den Ziffern stehen jeweils drei Begriffe, von denen jedoch nur einer richtig ist. Der richtige Begriff ist zu ermitteln und einzutragen.

Auflösung zu "Aus drei mach eins":



FÜR SONNENANBETER

Was soll ich denn im Wasser, da sieht doch niemand etwas von meinem Bikini!

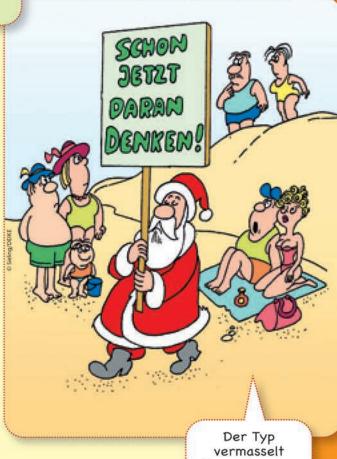




Wenn ich mich mal umziehe, dann spielst du nie den Kavalier!

> An diesem Strand ist Nacktbaden verboten!





einem die ganze Urlaubslaune!

