

# Klosterneuburger Zeitung



www.klosterneuburgerzeitung.at

# Spielfibel

#### 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 kuzem ereignet, und der Täter befindet sich noch unter Eurem Dach!" – Wie kam er darauf?

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

#### **GESUCHT**

### 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?

Auflösung zu "Die gefeierte Dichterin": Ingeborg Bachmann, österr. Schriftstellerin, geb. 25.06. 1926 Klagenfurt, + 17.10. 1973 Rom

#### RÄTSELKRIMI

#### 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?

Auflösung zu "Raum 1313": Die Fenster waren versperrt, die Tür zur einzigen Treppe wurde von Malerwerkzeug blockiert, der Lift ließ sich nur mit dem Schlüssel bedienen. Ein Betriebsfremder hätte da werde hinein noch hinaus gekonnt.

#### **GESUCHT**

## Der wortkarge Abenteurer

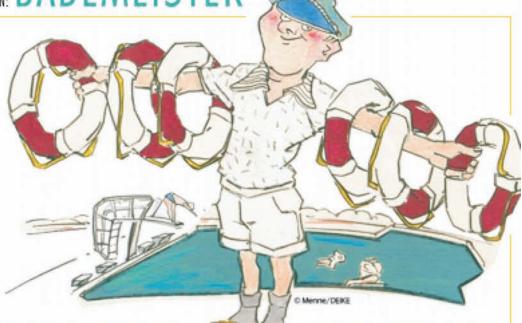
Seine schnörkellose, fast minimalistische Sprache, die gleichzeitig Raum lässt für eigene Fantasien, machte ihn zu einem der ruhmreichsten Schriftsteller des 20. Jahrhunderts. Seine Erzählungen handeln meist

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?

Auflösung zu "Der wortkarge Abenteurer": Ernest Hemingway, amerik. Schriftsteller, geb. 2.07.1899, Illinois, + 02.07.1961





Endlich war es heiß genug, um nach der Arbeit noch ein bis zwei Stunden ins Strandbad gehen zu können. Seit der Eröffnung strömten Menschenmassen dorthin, und das aus vielerlei Gründen. Zum einen weil es, wie schon erwähnt, sehr heiß war und man einfach baden oder schwimmen gehen wollte. Zum anderen war da aber auch er: der neue Bademeister.

In einer anderen Zeit hätte er ein griechischer Gott sein können, so schön stand er da, mit seinen braun gebrannten 1 Meter 88. Und ein wahrer Künstler war er: er jonglierte nicht nur mit Bällen, sondern auch mit den Gefühlen seiner Mitmenschen. Er stand und eroberte die weiblichen Herzen, und das ganz ohne Worte. Auf seinem Überwachungsturm war er für sich und alle anderen bestens platzierte. Von hier aus überblickte er das gesamte Freibad. Die Liegewiese war bedenklich einseitig überfüllt. Im Randbereich des Freibads hatte man entweder noch nicht die Qualitäten des Neuen bemerkt oder man war schlichtweg kurzsichtig.

> Tag für Tag pilgerten Frauen aller Altersklasse hierher, um rechtzeitig einen guten Platz in

der ersten Reihe zu bekommen.

Der Bademeister aber bemerkte sie alle nicht, starrte mit seiner coolen Sonnenbrille ausdauernd aufs Wasser und erledigte so gewissenhaft seinen Job.

Mir persönlich war er egal.

Ich lag in der Sonne und ruh-

te mich von den Strapazen des Tages aus - als er plötzlich über mir stand. "Sie haben einen ganz roten Rücken, meine Liebe, Als Bademeister ist es meine Pflicht, mich um derartige Probleme zu kümmern." Ich gab ihm freiwillig (und nur zu gerne) die Creme, legte mich hin und ließ ihn gewähren. Ein Fachmann war er, das muss man sagen, und er kümmerte sich sehr gewissenhaft um meinen Rücken. Nach einiger Zeit lud er mich dann ganz selbstlos zu einem Kaffee ein und ich folgte ihm willig. (Was will man gegen einen so starken und gesundheitsbewussten schen tun, der es sich zur Aufgabe gemacht hat, sich seiner Schützlinge höchstpersönlich anzunehmen).

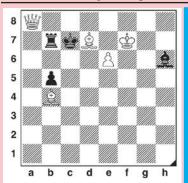
Im Café schauten wir uns bereits tief in die Augen, als ich von einem lauten Rufen gestört wurde. Es wurde immer

lauter und intensiver und - ich er-

wachte. Ich lag auf meiner Luftmatratze, mitten im See und war eingeschlafen. Vor mir ein ältlicher Mann, der fürchterlich schimpfte: "Sind Sie denn von allen guten Geistern verlassen? Im Wasser einzuschlafen! Ich bin der Bademeister und habe weiß Gott Besseres zu tun, als alle Idioten aus dem Wasser zu fischen, die die einfachsten Grundregeln nicht beherrschen! Kommen Sie sofort an Land!"

Der Traum vom schönen Baywatch-Rettungsschwimmer, der nur Augen für mich hat, war zu Ende,

denn er existierte nur in meiner Fantasie. Frustriert stieg ich aus dem Wasser, wie es mein neuer Bademeister (der nicht ganz dem Mann meiner Träume entsprach) verlangte. Um seinen Hochstand hatten sich keine Menschenmassen gebildet; auch war er nicht 1 Meter 88, sondern mit 1 Meter 60 eher als klein zu bezeichnen, und wahrscheinlich ging er in ein, zwei Jahren in Rente. Aber immerhin hat mich der Oldie doch gerettet - zählt das etwa nichts? Man erzählt sich, er sei ein wahrer Meister seines Fachs und könne mit sechs Rettungsringen gleichzeitig jonglieren. Aussehen ist eben doch nicht alles. adm/Deike



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 2511

#### Schach auf Schach

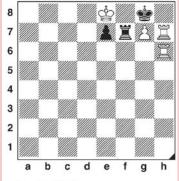
M. Velimirović Probleemblad, 1999 Zweiter Preis

#### 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 schachbietend. 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+ 2.5xe5 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 2411

#### Nicht wie im Satz

V. Melnichenko Smena, 1992 Erster Preis (geteilt)

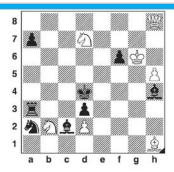
#### Kontrolle: Weiß Ke8 Th6 h7 Bg7 - Schwarz Ka8 Tf7 Be7

Weiß zieht und setzt im 2. Zuge matt.

Der schwarze König ist gut festgenagelt, und verzweifelte energische Züge des alliierten Tur-mes würden hart bestraft werden (1...Tf8+ 2.gxf8D,T matt/1...Txg7 2.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



Problem Nr. SH 2611

#### Matt-Ambitionen einer Dame

G. Maleika

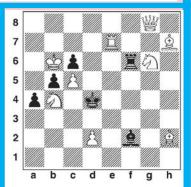
L'Italia Scacchistica, 2000, Zweiter Preis

Kontrolle: Weiß Kg6 Dh8 Lh1 Sb2 d7 Bd2 - 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 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 2711

#### Präzises Spiel

V. Tschepishnii 64, 1998 Vierter Preis

Kontrolle: Weiß Kb6 Da8 Te7 Lh2 h7 Sb4 g6 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 Tagesordnuna.

#### 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 überlegten Schlüssel ist der schwarze Turm verstellt). Die vier Verteidigungszüge von Schwarz neh men Weiß je eine Diagonale und bilden zusammen ein Turm-Kreuz: Das Ganze wirkt also recht harmonisch.



Problem Nr. SH 2811

#### Wozu der Turm?

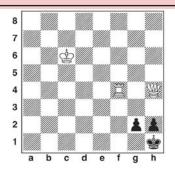
M. Mladenović Mat Plus, 1997 Erste Ehrende Erwähnung

#### 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 ienes 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. ..Sb6 2.Sf3 matt, 1...Se5 2.Sxb5 matt). Das Ganze bildet also einen Ideal-Ruchlis.



Problem Nr. SH 2911

#### Damenwahl

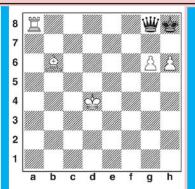
v. Sheltonoshko Smena, 1994, Zweiter Preis

#### Kontrolle: Weiß Kc6 Dh4 Tf4 - Schwarz Kh1 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 nätten wir mit 3.Tf1 ein ganz nettes Fesselungs matt. Auch andere vielversprechende Züge stehen der weißen Dame am Anfang zur Verfügung. Es fängt alles an, verdächtig zu werden. Turnierpreise den 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 5f3 und 3.Dxf3 ist unmöglich) oder 1.Dg57 Kg11 (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...Ka1 kommt natürlich sofort 2.Da1 matt. Es überrascht, dass diese Miniatur nicht nebenlösig ist.



Problem Nr. SH 3011

#### Nötiges Eingreifen

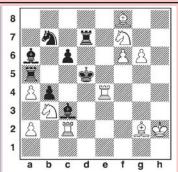
E. McCarthy The Problemist, 1934

#### 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 geteilt.

#### Lösung zu "SH 3111":

1.Tf2! (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 1311

#### Allerlei Verführungszüge

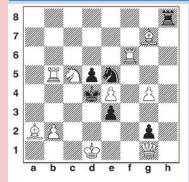
M. Marandjuk Sowietische Mannschaftsmeisterschaft, 1988/1989

#### Kontrolle: Weiß Kd1 Dg1 Tb5 f6 La2 g7 Sc5 Bb2 e4 q4 - Schwarz Kd4 Th8 Se5 Bd5 e3 g2 Weiß zieht und setzt im 2. Zuge matt.

Man ahnt, dass der Tf6 und der Lg7 zusammenarbeiten werden. Züge jenes Turmes würden nun den dann gefesselten schwarzen Springer lahmlegen, und allerlei mögliche Mattdrohungen wären zugleich in der Luft. Das klingt alles ganz ermutigend, aber Schwarz hat auch mehr als ein Wort zu sagen.

#### Lösung zu "SH 1311":

Der Tf6 hat nicht weniger als sieben Verführungszüge: 1.Te6? (droht 2.Lxe5 matt) 1...Th5!/1.Td6? (droht 2.Txd5 matt) 1...Td8!/1.Tc6? (droht 2.Tb4 matt) 1...Tb8!/1.Ta6? (droht 2.Ta4 matt) 1...Ta8!/1.Tf5? (droht 2.Lxe5 matt) 1...Te8!/1.Tf4? (droht 2.exd5 matt) 1...Tf8!/1.Tf3? (droht 2.Dxe3 matt) 1...Th1! Ein köstlicher Zweikampf der Türme. Der Schlüssel entfesselt den schwarzen e-Bauern und ermöglicht zwei Varianten, und zwar so: 1.Tf2! (droht 2.Td2 matt) 1...exf2 2 Dyf2 matt: 1 e2+ 2 Tye2 matt



Problem Nr. SH 1311

#### Allerlei Verführungszüge

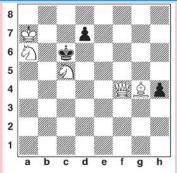
M. Marandiuk Sowjetische Mannschaftsmeisterschaft, 1988/1989 Dritter Platz

#### Kontrolle: Weiß Kd1 Dg1 Tb5 f6 La2 g7 Sc5 Bb2 e4 g4 - Schwarz Kd4 Th8 Se5 Bd5 e3 g2 Weiß zieht und setzt im 2. Zuge matt.

Man ahnt, dass der Tf6 und der Lg7 zusammenarbeiten werden. Züge jenes Turmes würden nun den dann gefesselten schwarzen Springer lahmlegen, und allerlei mögliche Mattdrohungen wären zugleich in der Luft. Das klingt alles ganz ermutigend, aber Schwarz hat auch mehr als ein Wort zu sagen.

#### Lösung zu "SH 1311":

Der Tf6 hat nicht weniger als sieben Verführungszüge: 1.Te6? (droht 2.Lxe5 matt) 1...Th5!/1.Td6? (droht 2.Txd5 matt) 1...Td8!/1.Tc6? (droht 2.Tb4 matt) 1...Tb8!/1.Ta6? (droht 2.Ta4 matt) 1...Ta8!/1.Tf5? (droht 2.Lxe5 matt) 1...Te8!/1.Tf4? (droht 2.exd5 matt) 1...Tf8!/1.Tf3? (droht 2.Dxe3 matt) 1...Th1! Ein köstlicher Zweikampf der Türme. Der Schlüssel entfesselt den schwarzen e-Bauern und ermöglicht zwei Varianten, und zwar so: 1.Tf2! (droht 2.Td2 matt) 1...exf2 2.Dxf2 matt; 1...e2+ 2.Txe2 matt.



Problem Nr. SH 1211

#### **Kombinierte Themen**

M. Kovacevic und D. Liubomirovic Mat Plus, 1996

#### Kontrolle: Weiß Ka7 Df4 Lg4 Sa6 c5 -Schwarz Kc6 Bd7 h4 Weiß zieht und setzt im 2. Zuge matt.

Finiges hat Weiß hier schon parat, aber das Dasein des schwarzen Bh4 scheint jeden Wartezug als Schlüssel auszuschließen. Oder wollen wir ihn mit 1.Lh3 kaltstellen? Da dieses Problem einen Ersten Preis in einer sehr angesehenen Zeitschrift gewann, können wir sicher sein, dass mehr daran ist.

#### Lösung zu "SH 1211":

Der Satz ist klar: 1...d5 2.Ld7 matt/1...Kb5 Da4 matt/1...Kd5 2.Lf3 matt, Nach dem Schlüssel 1.Sb7! (droht 2.Dc4 matt) bringen die ersten beiden Varianten einen eleganten reziproken Mattwechsel: 1...d5 2.Da4 matt und 1...Kb5 2.Lxd7 matt. Dazu haben wir noch 1...Kd5 2.Sb4 matt. Aber auch ein zweites Thema lässt sich erkennen. Nach 1.Sb3? nicht z. B. 1...d5 2.Sd4 matt, sondern 1...h3!, und nach 1.Lh3? nicht z. B. 1...Kd5Lg2 matt, sondern 1...d6! Jeder von den beiden Zügen 1...d5 und 1...Kd5 provoziert drei verschie-dene Matts, seien diese verwirklicht oder nur potenziell. Anders gesagt, es geht um das Sagoruiko-Thema.



Problem Nr. SH 1111

#### Ein hochverräterischer Turm

D. P. Andrews The Problemist, 1953

#### Kontrolle: Weiß Kh2 De3 Tf4 Ld3 f2 Bd5 h6 -Schwarz Kg5 Th4 Bd6 h3 Weiß zieht und setzt im 2. Zuge matt.

In einer Aufgabe muss jeder Stein daseinsberechtigt sein - im Laufe der etwa 1200 Jahre der Schachkompositionsgeschichte ist man allmählich darüber einig geworden. Was kann nun die Funktion jenes weißen Bh6 sein? Nach 1. Txh4+ Kf6 deckt er zwar g7, aber einen Mattzug gibt es jetzt nicht. Weiterdenken!

**Lösung zu "SH 1111":** 1.De6! Kxf4 2.Df5 matt; 1...Kh5 2.Dg6 matt; ...Th5 2.Tg4 matt; 1...Txh6 2.Df5 matt; ...Tg4 2.Tf5 matt; 1...Txf4 2.Dg6 matt. Viermal nimmt also der schwarze Turm seinem königlichen Boss ein Feld, was jedes Mal ein neu-es Matt erlaubt. Mit 1...Th7,8 käme Schwarz davon – daher der Bh6! Der Opferschlüssel ist



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 im 2. Zuge 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 Weihnachtsgeschenke 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...Lzieht 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.



#### Bridgeaufgabe Nr. BR 2311

Im Rubberbridge verlief die Reizung kurz und schmerzlos. Auf Ihre Treff-Eröffnung und "1 Karo" vom Partner sprangen Sie auf "2 Sans-Atout". Ost hob auf volles Spiel. Nord greift gegen Ihre "3 Sans-Atout" Pik-Fünf an, die vierthöchste Karte seiner längsten Farbe. Auf Pik-Vier vom Tisch gibt Süd die Acht. Wie planen Sie, damit Ihr Kontrakt möglichst gute Erfüllungsaussichten hat?

#### Antwort zu "BR 2311":

Auf Treff zu setzen, wäre nur eine Außenseiterchance von 18%. Treff müsste 3-3 stehen; der Coeur-Schnitt müsste gelingen. Besser versuchen Sie es mit Karo. Nimmt man bei einer normalen 3-2 Verteilung Karo-Ass sofort oder in der zweiten Runde, haben Sie zehn Stiche sicher. Nach Pik-Dame spielen Sie also Karo-König und setzen den Buben fort. Übernehmen Sie mit Karo-Dame, wenn die Gegner klein bedienten? Nur wenn Karo 109 schon gespielt sind. Sonst gehen zwei Karostiche weg, falls Süd Karo-Ass zu dritt hält. Bedienten beide Gegner auf Karo KB klein, könnten Sie Treff ducken, dann Pik-Ass nehmen und Treff testen mit Coeur-Impass als letzter Chance. Gute Idee? Nein: Sie sind bereits Sieger! Nach Karo KB übernehmen Sie Coeur-Dame mit dem Ass. Auf Karo verschwindet Pik-Ass! Die Gegner können nicht verhindern, dass Sie mit Pik B10 oder mit Coeur B9 zu den hohen Karos kommen. Die Verteidigung

Nord: ♠ K9753 ♥ 6532 ♦ 106 ♣ D9 Süd: ♠ 862 ♥ K74 ♦ A92 ♣ B1073

	AK	33	N			853
*	DB972	w	٠.		٧	AK4
	8654	vv	(	,		AK3
4	D7		S			4865

#### Bridgeaufgabe Nr. BR 2711

Alle waren in Gefahr. Als West begannen Sie "I Coeur". Nord bot "2 Sans-Atout" (Minoren, mindestens 5-5). Ost kontrierte. Süd ging auf "3 Treff". Sie passten. Vom Partner kamen "3 Karo" (stark mit Coeur-Unterstützung). Ihre "3 Pik" zeigten Pik-Kontrolle. Ost bot "6 Coeur". Süd gab Kontra. Angriff: Karo-Dame. Sie nehmen Karo-Ass, Süd bedient. Auf Coeur-Ass wirft Nord Karo ab! Was nun?

#### Antwort zu "BR 2711":

Nach dem ersten Schock über den 5-0 Trumpf-Stand ziehen Sie Bilanz: Süds fünfte Coeur-Zehn kann herausgeschnitten werden. Durch sein 3 Treff-Gebot gab Süd zu verstehen dasser mehr Treffs als Karos hat Nords Blatt wird also 3-0-5-5 verteilt sein. Da Nord in Gefahr in die Reizung ging, wird er Treff-König halten. Darauf baut Ihr Plan auf, mit dem Sie Nord in Bedrängnis bringen: Sie ziehen nach Coeur AK und Impass zur Coeur-Neun alle Trümpfe. Vom Dummy geben Sie zweimal Pik. Nords Abwürfe haben Sie aufmerksam verfolgt. Nach sechs Stichen wird er wohl je drei Minorkarten und ein Pik behalten haben. Sie lassen Pik AK folgen. Trennt sich Nord von Karo, gibt der Tisch Treff, Nach Karo-König und Karo nimmt Nord und muss vom Treff-König zu Ihrer Dame spielen. Auch Treff-Abwurf rettet Nord nicht. Sie stellen Karo-König blank und lassen Treff-Ass und Treff folgen. Der Tisch ist hoch. Die Verteidigung hielt

Nord: ♠ B94 ♥ - ♦ DB1097 ♣ KB943 Süd: ♠ D10762 ♥ 108653 ♦ 2 ♣ 102

4	-		N		A	D86543
*	Α	w		_	*	D754
	KD85	VV		0	+	A2
*	AKDB9765		S	- 4	*	8

#### Bridgeaufgabe Nr. BR 2411

Sie schauten beim Rubberbridge zu. Nord begann "2 Pik" (Sechserfarbe, 6-9 Punkte). Ost und Süd passten. West studierte sein enormes Blatt und entschloss sich optimistisch zu "6 Treff". Damit war die Reizung aber noch nicht zu Ende; denn Ost überlegte lange und ging dann auf "7 Treff"! Nord greiff Pik-Ass an. Süd gibt Pik-Zehn. Wie schätzen Sie die Chancen dieses Großschlemms ein?

#### Antwort zu "BR 2411":

Ost hatte gut kalkuliert: Nach Nords 2-Pik-Eröffnung würde West wohl Pik-Chicane halten, sodass Osts Karo-Ass den dreizehnten Stich im Treffschlemm sichern würde. Nicht aussichtslos wäre, nach Pik-Schnapper und Karo AK den Karo-Verlierer zu stechen. Das gelingt, wenn Karo 4-3 steht oder ein Gegner zwar nur zwei Karos, doch nicht die Atout-Zehn hat. Zufrieden? Wohl kaum, wenn Sie diesen Weg zum Sieg herausfanden. bei dem Nords Eröffnung den entscheidenden Hinweis gab: Coeur-König steht bei Süd, weil Nord sonst mit Pik AKB Coeur K. mehr Punkte als gereizt hätte. Pik wird gestochen. Es folgen sechs weitere Atouts und Coeur-Ass. Die Hand behält Karo KD85 Treff 6. der Tisch Pik D Coeur D7 Karo A2. Auf den letzten Trumpf gibt der Tisch Coeur-Sieben. Da der Gegner mit den längeren Karos. die von ihm bewachte Dame am Tisch nicht. hochwerden lassen möchte, kürzt er sich auf drei Karokarten. Die Verteidigung hielt

Nord: ♠ AKB972 ♥ B86 ♦ 106 ♣ 103 Süd: ♠ 10 ♥ K10932 ♦ B9743 ♣ 42

	ADB6	N	ià i		1052	
*	AD72	w	60	*	K63	
	A10	VV	0		8652	
4	KDB	S		4	1095	

#### Bridgeaufgabe Nr. BR 2811

Im Rubberbridge waren nur Sie in Gefahr und eröffneten Ihr enormes Blatt "2 Treff". "2 Karo" war die negative Antwort Ihres Partners, Sie boten "2 Sans-Atout" (23-24). Ost hob auf Partie. Nord greift gegen Ihre "3 Sans-Atout" Karo-Drei an (vierthöchste Karte). Süd legt Karo-Dame. Haben Sie einen Plan, um mit etwas Glück den neunten Stich zu schaffen und den Rubber zu gewinnen?

#### Antwort zu "BR 2811":

Da Karo offenbar 4-3 steht, werden Sie drei Karos und Treff-Ass abgeben. Erfüllen können Sie nur, wenn Süd Pik-König hat. Nehmen Sie Karo-Ass sofort oder später und spielen Treff-König? Dieser normal aussehende Spielzug kann fatal sein. Wieso? Nach Treff-Ass und den restlichen Karos geben Sie Treff DB und verschieben so Ihr Abwurf - Problem. Kommt Coeur, folgen Coeur AD und Coeur K. Fällt die Farbe nicht 3-3 aus, werfen Sie auf Treff-Zehn Coeur-Sieben ab. Was nun? Spielen Sie Treff-Neun, sind Sie in Not. Mit Pik ADB haben Sie nur einen Impass; AD6 ist auch schlecht, weil Süd auf Pik-Zehn den König legt: ein Faller. Das kleinste Übel wäre, einen Stich zuvor Pik-Zehn zu spielen und auf den dritten König bei Süd zu hoffen. Was tun? Haben Sie die Gefahr früh erkannt, ist die Lösung leicht: Nach Karo-Ass gehen Sie zum Coeur-König und legen Pik-Zehn zum Schnitt vor! Treff folgt später. Das gewinnt, wenn die

Nord: ♠ 74 ♥ 10954 ♦ KB93 ♣ 743 Süd: ♠ K983 ♥ B8 ♦ D74 ♣ A862

	K72	1	N		٨	A653
*	D4	101	•	_		A3
+	D7532	W		0		AK4
*	AK9		S	_	*	6532

#### Bridgeaufgabe Nr. BR 2511

Über Ihre Karo-Eröffnung bot Nord "1 Coeur". Osts Kontra zeigte vier Piks. Süd reizte "2 Coeur". Ost kontrierte erneut und hob Ihr Gebot von "2 Pik" auf "4 Pik". Angriff: Coeur-Fünf. Auf Coeur-Drei legt Süd den König und bringt Treff-Zehn. Nach Treff-Ass ducken Sie Atout. Süd nimmt und spielt Treff-Vier. Es folgen Treff K, Pik AK (Trumpf fällt 3-3 aus) und Karo AK. Nord gibt Coeur. Was nun?

#### Antwort zu "BR 2511":

Ost gab nach Ihrer Karo-Eröffnung mit 15 Punkten keine Ruhe, bevor Vollspiel erreicht war. 3 SA von Ihrer Seite wären wohl ebenso gescheitert wie 5 Karo. Der ungewöhnliche 3-4 Fit in Pik spielt sich gar nicht schlecht, nachdem die Trümpfe glücklicherweise 3-3 ausfielen. Ärgerlich nur, dass Nord nicht vom Coeur-König angriff und Ihre Karos leider nicht normal 3-2 stehen. Sind Sie verloren, oder gibt es vielleicht einen Ausweg? Ihre scheinbar wertlose Coeur-Dame eröffnet Ihnen eine passable Chance; denn Süds Blatt ist offenbar 3-4-4-2 verteilt. Sie spielen Karo zur Dame und überlassen Süd die vierte Karo-Runde, wenn Nord die Treffs behält. Der Dummy wirft elegant das blockierende Coeur-Ass ab! Süd nimmt. Muss er, wie erwartet, Coeur bringen, erwacht die tot geglaubte Hand zum Leben. Auf Coeur-Dame und Karo-Sieben verschwinden vom Tisch die Treff-Verlierer. So retten Sie sich, wenn die Gegner hielten

Nord: ♠ D104 ♥ B9752 ♦ 9 ♣ DB87 Süd: ♠ B98 ♥ K1086 ♦ B1086 ♣ 104

A4
 B
 DB972
 A9764
 N
 A72
 AK10643
 1083
 KD

#### Bridgeaufgabe Nr. BR 2911

West teilte und landete in "5 Karo": Nach seiner Karoeröffnung bot Nord "1 Coeur", Ost passte, Süd reizte "1 Pik", West "2 Treff", und Nord hob auf "2 Pik", Ost sprang auf "4 Karo". West ging auf Vollspiel. Angriff: Pik-Fünf. Süd legt Pik-Dame. Haben Sie eine Idee, wie West nach der natürlichen Reizung der Gegner planen sollte, damit seine 5 Karo passable Chancen haben?

#### Antwort zu "BR 2911":

West darf nach Pik-Ass natürlich nicht Atout ziehen, weil er sonst neben Karo AK einen Pik-Stich verliert. Er versucht, Pik auf Coeur oder Treff loszuwerden. Sticht ein Gegner mit einem Bild, ist West am Ziel. Da Nord Coeur reizte, steht die Farbe vermutlich 5-1. West nimmt darum Pik-Ass und lässt Coeur-Buben zum Impass laufen. Bleibt Coeur-Bube bei Stich, folgen Treff KD und Coeur-Ass. Trumpft Süd klein, übersticht West und spielt Treff-Ass. Schnappt diesmal Nord klein, übertrumpft ihn der Tisch und lässt Coeur-König folgen. Kann Süd wieder klein schnappen, übersticht ihn West erneut. Alle kleinen Atouts sind verschwunden. West sticht Treff am Tisch. Die Hand hat noch Pik 4 Karo DB2 Treff 9. Vom Dummy folgt Atout. Stehen die gegnerischen Karo-Hochfiguren verteilt, muss sich die Verteidigung mit ie einem Stich in Trumpf und Pik zufriedengeben. Dieser Plan ist chancenreich und hat Erfolg, wenn die Gegner hielten

Nord: ♠ KB95 ♥ D9872 ♦ A5 ♣ 105 Süd: ♠ D10863 ♥ 5 ♦ K64 ♣ B832

٠	AKDB753		N		٠	1042
٧	A4	w		_	*	K63
	В	VV		0		D8
*	AK4		5	-	*	86532

#### Bridgeaufgabe Nr. BR 2611

Im Rubberbridge eröffneten Sie Ihr ansehnliches Westblatt mit der stärksten Ansage "2 Treff". Ost bot "2 Karo" als negative Antwort. Als Sie "2 Pik" reizten, kamen vom Partner "4 Pik". Es war nun für Sie zu verlockend, den Schlemm anzusagen. Gegen Ihre "6 Pik" greift Nord Coeur-Dame an. Bei fehlerloser Verteidigung dürften elf Stiche das Limit dieser Hand sein. Haben Sie einen Plan?

#### Antwort zu "BR 2611":

Sie können nach Coeur-Ass sämtliche Trümpfe spielen und am Tisch Coeur K6 Karo D8 Treff 8 behalten. Vielleicht gibt der Gegner mit den längeren Treffs seine Haltung auf. Auch könnte Süd am Schluss Karo-Ass blank stellen. Spielt Nord auf Karo-Buben den König, fallen Karo AK in einem Stich zusammen. Bei ungeschickter Verteidigung kann sich ein Abwurfzwang ergeben. In fast verlorener Sache wäre dies ein vertretbarer Plan. Haben Sie eine andere Idee? Sie versuchen es mit diesem Trick: Im ersten Stich geben Sie nonchalant Coeur-Drei und -Vier! Ohne Karo-Ass (Nord hätte es ausgespielt) setzt Nord erfreut Coeur fort. Sie nehmen Coeur-Ass, ziehen Pik-Ass und Treff AK, gehen mit Pik-Sieben zur Pik-Zehn, werfen Treff-Vier auf Coeur-König ab, stechen Treff und kommen mit der sorgsam verwahrten Pik-Drei zur Vier. Das ist Ihr Sieg, wenn Pik und Treff normal 2-1 bzw. 3-2 stehen. Die Verteidigung konnte halten

Nord: ♠ 96 ♥ DB108 ♦ K9743 ♣ B10 Süd: ♠ 8 ♥ 9752 ♦ A10652 ♣ D97



#### Bridgeaufgabe Nr. BR 3011

Alle waren in Gefahr. Sie begannen "1 Treff". Nord bot "2 Treff" (natürlich, echte Farbe). Ost gab Kontra (zeigt die Oberfarben). Süd passte. Sie boten "2 Pik". Ost sprang auf "6 Pik"! Nord greift Coeur-Fünf an. Auf die Dame vom Tisch gibt Süd die Zwei. Sie werfen Karo ab, stechen Coeur (beide Gegner bedienen klein) und ziehen Pik-König. Nord wirft Treff ab. Sehen Sie noch eine Chance?

#### Antwort zu "BR 3011":

Bei Nord können Sie eine Sechser-Treff zusammen mit allen hohen Karten erwarten. Ihre beste Chance ist, die offensichtlich 4-3 stehenden Coeurs hochzuspielen und zu verwerten. Gegen einen 4-0 Trumpfstand ist dies nicht einfach. Was tun? Am besten spielen Sie viermal Atout und geben aus der Hand ein kleines Treff. Der Tisch hat noch Pik 8 Coeur AB86 Karo D7. Sie ziehen Coeur-Ass. Wie erwartet, bedienen beide Gegner klein. Erneut geben Sie Klein-Treff aus der Hand. Es folgt Coeur. Sie werfen wieder Treff ab und behalten in der Hand Karo A5 Treff K86. Nimmt Nord und hat er neben Treff-Ass den Karo-König, ist er machtlos. Spielt er Karo, setzt der Tisch die Dame ein. Kommt Treff-Ass, sticht der Dummy, zieht zwei hohe Coeurs und überlässt der Hand dann Karo-Ass und Treff-König. Bringt Nord jedoch ein kleines Treff, wird der Tisch ein Karo los. Mit diesem Plan gewinnen Sie, wenn Ihre Gegner hielten

Nord: ♠ - ♥ K975 ♦ K98 ♣ AD10975 Süd: ♠ 10942 ♥ 1032 ♦ B10632 ♣ B





# 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

#### DER TYPENCHECK FÜR URLAUBER:

# REISELUST 3 SPASS

Wählen Sie Ihre Antwort spontan und ohne lange nachzudenken! Anhand des Lösungsschlüssels erfahren Sie dann, welcher Urlaubertyp Ihrem Persönlichkeitsprofil entspricht.

# FRAGE 1: Sie haben einen Urlaubsgutschein gewonnen. Welchen Trip wählen Sie?

- A Wüstenwanderung in Marokko
- B Badeurlaub auf den Kanarischen Inseln
- Städtetrip nach Sankt Petersburg
- Flusskreuzfahrt auf der Donau

# FRAGE 2: Zwei Wochen wird Ihre Reise dauern. Wann beginnen Sie mit den Vorbereitungen?

- A Bereits Monate vor der Reise erstelle ich die ersten Checklisten.
- B Einige Tage vor Reisebeginn ist die sinnvollste Zeit zum Packen.
- Am Abend vor der Abreise werfe ich schnell das Nötigste in den Koffer.
- D Schon Wochen vor der Reise besorge ich mir spezielle Reiseartikel.



# FRAGE 3: Wie legen Sie in einer fremden Stadt eine Strecke von fünf Kilometern zurück?

- A Ich nehme auf alle Fälle ein Taxi, das ist am beguemsten.
- B Ich finde heraus, welche öffentlichen Verkehrsmittel es gibt.
- C Ich marschiere los: Zu Fuß macht man die schönsten Entdeckungen.
- D Ich werde ohnehin vom Reiseveranstalter mit einem Bus transportiert.



## FRAGE 4: Bereiten Sie sich auf die Sprache Ihres Urlaubslandes vor?

- A Nein, mit meinem Englisch schlage ich mich schon durch.
- B Ja, ich arbeite im Vorfeld einen Sprachkurs durch.
- Nein, ich halte mich ohnehin nur dort auf, wo man Deutsch versteht.
- Na ja, wenigstens "Danke" und "Guten Tag" versuche ich mir anzueignen.

# FRAGE 6: Welche Hotel-Preisklasse wählen Sie vorzugsweise?

- A Niedrig um den Geldbeutel zu schonen, verzichte ich gerne auf Komfort.
- B Mittel es sollte nicht zu ungemütlich und nicht zu luxuriös sein.
- C Gehoben in den Ferien schaue ich nicht aufs Geld.
- Hoch allerdings zum Schnäppchenpreis dank Frühbucherrabatt!

# FRAGE 5: Wie "treu" sind Sie Ihrem Urlaubsort?

- A Ich fahre am liebsten in eine Region, in der ich mich schon auskenne.
- B Ich fahre seit Jahren zum gleichen Ort, das ist wie ein zweites Zuhause.
- Ich komme gerne irgendwann einmal wieder und schaue, was sich verändert hat.
- D Ich will Neues entdecken und meide daher Orte, die ich schon kenne.



#### FRAGE 7: Sie kommen an einen Strand, an dem eine deutschsprachige Gruppe ausgelassen feiert. Was tun Sie?

- A Ich suche schnell das Weite: Deutsch kann ich auch zu Hause sprechen.
- B Ich freue mich auf neue Urlaubsbekanntschaften und suche den Anschluss.
- C Ich setze mich diskret in die Nähe und warte ab, ob jemand mich anspricht.
- D Ich suche mir in einiger Entfernung ein abgelegenes Plätzchen und hole mein Buch hervor.

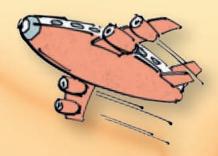
# FRAGE 8: Kommt für Sie ein Aufenthalt in einer Ferienwohnung in Betracht?

- A Ja. So kann man sparen und unabhängig sein.
- B Bloß nicht! Im Urlaub will ich doch nicht putzen und kochen!
- C Gelegentlich. Bei einem längeren Aufenthalt ist das praktisch.
- Nur zu gerne! Da ist man vollkommen frei von störenden



#### FRAGE 9: Man sieht bekanntlich nur, was man weiß. Wie informieren Sie sich vor der Reise über Ihr Gastland?

- A Ich besorge mir einen Reiseführer, gelesen wird auf dem Weg dorthin.
- B Ich muss vorher nichts wissen: Ich lasse mich überraschen!
- Ich lese eine Menge Bücher zur Geschichte und Kultur des Landes.
- D Ich suche im Internet nach Übernachtungsadressen.



#### FRAGE 10: Wie groß ist Ihre Reisegruppe?

- A Ein Reisebegleiter reicht mir: mein Partner oder ein guter Freund.
- B Ich buche eine Gruppenreise, so Iernt man Leute kennen.
- C Ich reise am liebsten allein, da ist man am unabhängigsten.
- Vorzugsweise reise ich mit der ganzen Familie oder dem Freundeskreis.

#### FRAGE 11: Am Urlaubsort angekommen, entdecken Sie eine verlockende Alternative zu Ihrer Unterkunft. Stornieren Sie Ihre Buchung?

- A Aus Prinzip nicht: Gebucht ist gebucht.
- B Ja, sofort. Eine Verbesserung lasse ich mir nicht entgehen.
- Vielleicht später, erst einmal teste ich das gebuchte Hotel.
- D Nein, das wäre mir viel zu viel Aufwand.

# FRAGE 12: Kommt ein Campingurlaub für Sie infrage?

- A Nur auf großen Campingplätzen, wo viel Entertainment geboten wird.
- B Ja, sofern etwas Komfort vorhanden ist, z. B. im Wohnmobil.
- C Ja, am liebsten ganz spartanisch: Wildcampen auf einer Waldlichtung.
- Eher nicht, ich bevorzuge ein festes Bett und ein gepflegtes Badezimmer.

# FRAGE 13: Sie sitzen in einem Restaurant, in dem Sie weder die Speisekarte lesen können noch den Kellner verstehen. Was tun Sie?

- A Ich zeige auf irgendein Gericht auf der Karte und lasse mich überraschen.
- B Ich lasse das mit dem Essen sein und trinke nur ein Dosengetränk.
- C Ich lasse mir in der Küche zeigen, was zur Auswahl steht.
- D In diese Verlegenheit komme ich nicht: Ich bleibe dort, wo man mich versteht.

#### FRAGE 14: Ihr Hotel bietet einen organisierten Sightseeing-Trip ins Umland an. Nehmen Sie teil?

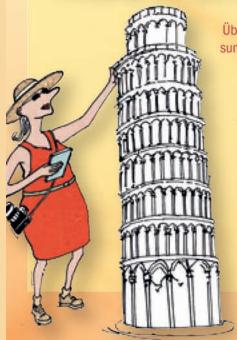
- A Ja, so lernt man die Gegend am besten kennen.
- B Nein, ich ziehe lieber auf eigene Faust los.
- Nein, ich will relaxen, nicht anstrengende Fahrten unternehmen.
- D Ja, sofern ich meine Truppe ebenfalls zur Teilnahme überreden kann.

## FRAGE 15: Wie zeigt Sie Ihr perfektes Urlaubsfoto?

- A sonnengebräunt, mitten im Strandtrubel
- B glücklich und erschöpft unter dem Gipfelkreuz stehend
- c inmitten antiker Bauwerke auf einem Steinquader sitzend
- gar nicht, man sieht nur meine Spuren im Sand



# **AUSWERTUNG**



Überprüfen Sie, welche Lösung Sie jeweils angekreuzt haben, und zählen Sie die Punkte zusammen. In der Summe spiegeln sich verschiedene Parameter wieder, es ist daher weder gut noch schlecht, viele Punkte zu haben. Anhand Ihrer Punktzahl finden Sie den Urlaubertyp, der Ihrem Persönlichkeitsprofil entspricht.

	Α	В	С	D
FRAGE 1	3	0	2	1
FRAGE 2	0	2	1	3
FRAGE 3	1	2	3	0
FRAGE 4	1	3	0	2
FRAGE 5	1	0	2	3
FRAGE 6	3	2	1	0
FRAGE 7	3	0	1	2
FRAGE 8	3	0	2	1
FRAGE 9	2	0	3	1
FRAGE 10	2	1	3	0
FRAGE 11	1	3	2	0
FRAGE 12	0	2	3	1
FRAGE 13	3	1	2	0
FRAGE 14	2	3	0	1
FRAGE 15	0	2	1	3
SUMME:				

#### 0 bis 15 Punkte

#### DER HÄNGEMATTEN-TYP

Sie wollen im Urlaub vor allem eines: Urlaub haben. Das bedeutet für Sie: keinen Verpflichtungen nachkommen müssen, die Alltagssorgen hinter sich lassen und Ihre freie Zeit so richtig entspannt genießen. Sie wissen den Service eines Hotels mit Vollpension oder All-inclusive-Angebot zu schätzen. Nachdem Sie sich im Beruf das ganze Jahr abgeplagt haben, ist es Ihr gutes Recht, sich einfach nur umsorgen und verwöhnen zu lassen. Ob Sie die Wellness- und Unterhaltungsangebote gleich dazugebucht haben oder lieber ganz relaxed am Strand liegen, sich die Sonne auf den Pelz brennen lassen und einen Cocktail schlürfen - in Ihrem Urlaub sind Sie der König. Da Sie sich nicht allzu weit von Ihrem Hotel entfernen, laufen Sie auch nicht Gefahr, unliebsame Erfahrungen auf fremdem Terrain zu machen. Sie sind kein wilder Abenteurer, der sich am Ende noch selbst in Schwierigkeiten bringt. Stattdessen lassen Sie es sich in Ihrem Urlaubsparadies gutgehen - am liebsten inmitten einer fröhlichen Gruppe gut gelaunter Menschen.

#### 16 bis 29 Punkte

#### **DER UNTERNEHMUNGSLUSTIGE**

Sie zieht es zu den Hochburgen der Kultur – ein reiner Strandurlaub ist für Sie keine attraktive Option. Sie möchten Ihren Urlaub dazu nutzen, Ihr Wissen zu erweitern, Erfahrungen zu sammeln und Neues zu entdecken. Sie sind neugierig auf all das, was Sie zu Hause nicht erleben können. Die Kultur Ihres Gastlandes kennenzulernen, hat für Sie oberste Priorität. Ob Sie dies als Individualreisender tun oder in einer kleinen Gruppe Gleichgesinnter, ob selbst organisiert oder

von einem seriösen Reiseveranstalter geleitet – Sie wollen mehr sehen als nur die Hotelbar. Einen gewissen Komfort möchten Sie dabei nicht missen: Sich nur mit einer Machete ausgerüstet durch

den australischen Busch zu kämpfen, ist nicht gerade das, was Sie sich wünschen. Doch Vollpension in einer synthetischen Ferienanlage in Dubai wäre für Sie bei allem Komfort gewiss auch nicht das Rechte. Sie wollen interessante Erfahrungen machen – ohne dabei gleich an Ihre Grenzen zu gehen.

#### 30 bis 45 Punkte

#### DER ENTDECKUNGSREISENDE

Im Touristenpulk die örtlichen Sehenswürdigkeiten abzuklappern oder sich inmitten einer braun gebrannten Leiberschwemme am Strand zu aalen – solche Urlaubsaussichten sind Ihnen ein Graus. Sie wollen in Ihr Gastland nicht als Massentourist einfallen, sondern sich unauffällig und frei bewegen. Entdeckerfreude treibt Sie an – von den ausgetretenen Pfaden der Tourismusindustrie halten Sie sich wenn möglich fern. Die weißen Flecken auf der Landkarte sind es, die

Sie am meisten reizen. Da Sie sich nicht auf eine touristische

Infrastruktur vor Ort verlassen können, planen Sie Ihre Reisen sehr sorgfältig und vorausschauend. Darüber hinaus verfügen Sie über viel Erfahrung, wie Sie in ungewohntem Umfeld

klarkommen. Sie beweisen

Wagemut und geraten mitunter in heikle Situationen. Dass Sie dafür mit außergewöhnlichen Erlebnissen belohnt werden, ist Ihnen die Sache wert. Sie können auf Abenteuer zurückblicken, von denen ein Pauschaltourist nur träumen kann.

#### Das Sperren des Talons

Glaubt der Spieler, der am Ausspiel ist, dass er ohne weiteres Kaufen vom Talon die benötigte Anzahl von 66 Augen erreichen kann, so kann er den Talon sperren oder zudrehen. Er nimmt dann die offene unterste Karte des Talons und legt sie verdeckt guer über den restlichen Stapel. Ab diesem Zeitpunkt gilt wieder Farb- und Stichzwang, genau so, als ob der Talon aufgebraucht wäre. Gelingt es dem Spieler, der den Talon gesperrt hat, im weiteren Spiel insgesamt 66 Augen zu sammeln und sich auszumelden, so gewinnt er das Spiel. Wer



Skataufgabe Nr. SK 2311

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

#### **GRAND SCHWARZ VERHINDERT**

Mittelhand hätte ihr geplantes Handspiel sicher gewonnen. Egal übrigens, ob die Gegenspieler auf drei oder bestenfalls vier Stiche gekommen wären. Bei derselben An-zahl von Trümpfen in einer höheren Farbe hätte dem Spieler in Vorhand mit elf Augen mehr im Blatt ein Hand-spiel-Gewinn sogar in der Stufe Schwarz gelingen können. Außerdem hätte er - falls beizeiten am Spiel - im Skat zu einem nach Lage der Dinge sicheren Grand Schwarz gefunden. Doch muss sie angesichts ihrer Handkarten gegenüber Hinterhand schon bei 40 passen. Diese spielt nun mit dem abgebildeten Blatt Herz Hand. Dabei bleiben die Gegenspieler, nachdem Vorhand gleich im Anspiel ihren einzigen Trumpf ins Spiel gebracht hat, im

Frage: Wie sind die Karten bei den Gegenspielern verteilt – und vor allem, was liegt bei dieser eher seltenen Kartenverteilung im Skat?

#### Lösung zu "SK 2311":

Vorhand (V): Kreuz-Bube; Kreuz-Ass, -10, -König, -Dame, o-10, -König

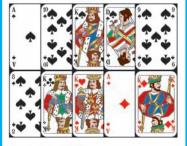
Mittelhand (M): Pik-Bube; Pik-Ass, -10, -König, -Dame, -9, -8, -7; Karo-Dame, -7 Hinterhand (H): Kartenabbild

Skat: Karo-Bube: Karo-Ass

Bei dieser höchst außergewöhnlichen Konstellation ge-winnen Vorhand, Mittelhand und Hinterhand ihre Handpiele in Kreuz, Pik bzw. Herz. Beginnt Vorhand mit Kreuz-Bube, werden die Gegenspieler eben sogar Schwarz, da sie keinen Trumpf mehr besitzen und Karo-Ass im Skat liegt. Letztlich würde sie bei einer möglichen Skataufnahme und jeder beliebigen Drückvariante in den Farben fol-gerichtig ebenso Grand mit Schwarz gewinnen.

den letzten Stich erzielen kann, spielt im Falle einer Ta-Ionsperre keine Rolle.

Die Anzahl der Siegpunkte richtet sich nach der Augenzahl des Gegners im Zeitpunkt des Zudrehens. Stiche und Ansagen des Gegners, welche erst nach dem Zudrehen erfolgen, zählen nicht (Wienerisch Zudrehen oder Zudrehen finster). Diese Regel gilt jedoch nicht allgemein; beim Turnierschnapsen werden - als Erschwernis für den zudrehenden Spieler - häufig auch diejenigen Augen des Gegners gezählt, welche erst nach dem Zudrehen gesammelt werden. Kann der Spieler, der den Talon gesperrt hat, keine 66 Augen erzielen, bzw. kann sich sein Gegner zuvor ausmelden, so gewinnt der Gegner.



Skataufgabe Nr. SK 2411

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

#### HÖCHST LISTIG GERETTET

Kreuz-Bube neben Karo-10 im Skat hätte die eigentliche Spielabsicht von Mittelhand zu einem Grand bei nur zwei Abgängerstichen aufgewertet. Diese aber kommt trotz Reizens bis zum Äußersten (40) nicht einmal zu einem mutigen Handspiel mit einer blanken Zehn. Der Skat hätte andererseits den von Hinterhand gereizten Null ouvert bei nur einer Schwachstelle in zwei sicheren Farben prima ergänzt. Vorhand als Alleinspieler mit obigem Blatt indes ursprünglich auf Pik ohne vieren aus - hat plötzlich ein Riesenproblem, Überreizt! Bleibt also nur noch Grand.

Frage: Wie nutzt Vorhand bei welcher Kartenverteilung ihre vage Chance zum Spielgewinn mit 61 Augen?

#### Lösung zu "SK 2411":

Vorhand (V): Kartenabbild

Mittelhand (M): Herz-Bube, Karo-Bube; Kreuz-10; Herz-Ass. -10. -Dame. -9. -8: Karo-Dame. -9

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

Skat: Kreuz-Bube; Karo-10

Vorhand sagt sich, nachdem ihr Pik ohne vieren durch Kreuz-Bube im Skat überreizt ist: Ich kann bei zwei Farben nur mit dem "Alten" Grand kaum gewinnen. Es sei denn doch 46 gereizt hat! Also drückt sie Pik-Ass und Pik-10

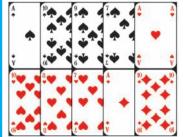
١.	V Pik-8(!!)	M Kreuz-10	H Pik-7	(+10)
2.	V Kreuz-Bube	M Karo-Bube	H Pik-Bube	(+6)
3.	V Karo-Ass	M Karo-9	H Karo-7	(+11)
1.	V Karo-10	M Karo-Dame	H Karo-8	(+13)
k	at			(+21)

#### Preisschnapsen

Ein Preisschnapsen ist ein nach einem modifizierten K.-o.-System abgewickeltes Schnaps-Turnier. Diese Turnierform wird u.a. auch beim Watten als Preiswatten angewendet. Während beim üblichen K.-o.-System ein Spieler nach seiner ersten Niederlage aus dem Wettbewerb ausscheidet, so ist dies beim Preisschnapsen nicht der Fall, da ein Spieler mehrere Teilnahmekarten erwerben kann. Vor Beginn des Turniers werden Teilnahmekarten aufgelegt, die Anzahl der Teilnahmekarten ist stets eine Zweierpotenz z. B. 32, 64, 128 usw. und richtet sich nach der erwarteten Anzahl der Spieler. Jeder Spieler darf eine gewisse - in der Turnierausschreibung festgelegte – Anzahl von Teilnahmekarten (Lose, Leben, Standkarten) kaufen, z.

B. bis zu drei Stück. Unverkaufte Teilnahmekarten sind Freilose. Sodann werden die Paarungen für die erste Runde gelost. Bei den Auslosungen wird so vorgegangen, dass ein Spieler, der mehrere Teilnahmekarten besitzt, nach Möglichkeit nicht gegen sich selbst spielen muss. In den höheren Runden kann dies jedoch vorkommen, in diesem Fall muss der betreffende Spieler eine Teilnahmekarte abgeben und darf mit der anderen Karte in die nächste Runde aufsteigen.

Angenommen es werden 64 Teilnahmekarten aufgelegt, so sind in der ersten Runde des Turniers 32 Spiele durchzuführen. Für die Auslosung verwendet man zwei Töpfe einen rechten und einen linken Topf-in die jeweils 32 Karten mit den Nummern 1 bis 32 gelegt werden.



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

#### **OUAL DER WAHL**

Mit diesem Blatt gelangt Vorhand überraschend schon bei 18 ans Spiel. Sie findet im Skat lediglich zwei Luschen. Diese wollen ihr auf den ersten Blick gar nicht so recht gefallen. Kurios aber ist, was ein Kiebitz alsbald erkennt: Vorhand gewinnt nach Lage der Dinge wahlweise gleich sechs Spiele, wenn sie jeweils das Glück des Tüchtigen hat und auch die dafür richtigen Karten drückt. Dabei en den zwei Spiele mit 78 Augen und zwei andere Spiele mit sicheren 64 Augen. Die restlichen beiden Spiele wieder-um sind sowohl in der Anzahl von Stichen als auch in der Anzahl der eingebrachten Augen deckungsgleich. Mittelhand hat ein Auge mehr im Blatt als ihr Partner in Hinter-

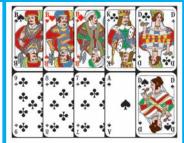
Frage: Wie heißen bei welcher Kartenverteilung die sechs nnspiele bei welchen Drückvarianten?

#### Lösung zu "SK 2511":

Vorhand (V): Kartenabbild

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

Vorhand gewinnt sicher folgende sechs Spiele: Grand ohne vieren; Kreuz ohne zehnen; Pik ohne vieren; Herz ohne vieren: Null und Null ouvert. Bei den ersten beiden Spielen drückt Vorhand je ein Volles in Pik und Herz. So holt sie bei vier Stichen alles in allem jeweils 78 Augen. Die beiden anderen Farbspiele bringen bei derselben Drückvariante drei sichere Stiche mit 64 Augen ein. Zu den hier astreinen Nullspielen schließlich drückt der Alleinspieler Karo-Ass und Karo-10



Skataufgabe Nr. SK 2611

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

#### TRAUM-SPIEL ALS TRAUMA-SPIEL

Vorhand geht wie Mittelhand bis an ihre Grenzen, m dann aber bei 36 doch passen. Hinterhand wäre mit Karo-10 und Karo-Dame im Skat zu einem unverlierbarer Zwei-Farben-Null-ouvert gekommen, hätte aber bei zwei Problemkarten einer Farbe nicht einmal einen Null ange hen können. Mittelhand spielt mit dem vorangestellter Blatt Kreuz Hand. Trotz besonderer Trumpfstärke und 13 Augen im Skat verliert sie mit 58 Augen, noch ehe sie selbst zum Zuge kommt

Frage: Wie ist bei welcher Kartenverteilung die Stichfolge nach besonders klug durchdachtem Weiterspiel zum

#### Lösung zu "SK 2611":

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

Mittelhand (M): Kartenabbild

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

Mittelhand verliert ihr Kreuz Hand wie folgt:

M Pik-Ass V Pik-König H Kreuz-Ass (-26) Hinterhand sagt sich nach diesem Stich: Wir haben 26 Augen. Mittelhand spielt eher mit oder ohne einen. Steht bei ihr der "Alte", ist meine Trumpf-10 so aut wie tot. Hat hn aber mein Partner, ist sie bei weiteren zwölf Augen für uns gerettet. Und dann haben wir doch wohl auch eine echte Gewinnchance. Also am besten sofort Trumpf-10 auf den Tisch, ehe der Alleinspieler vielleicht eine unliebsame Karte billig loswird. Also:

	H Kreuz-10	V Kreuz-Bube	M Kreuz-7	(-12)
١,	V Pik-10	M Pik-Dame	H Karo-Ass	(-24)
				1.621

# auf der ganzen Linie

Der hellblaue Kleinwagen parkte schon geraume Zeit in der stillen Seitenstraße. Den Mann hinter dem Steuer schien etwas zu plagen. Mit gefurchter Stirn starrte er durch die verschmutzte Windschutzscheibe, ohne auf die vorbeieilenden Passanten zu achten. Erst als draußen ein heftiger Gewitterregen niederging und dicke Tropfen gegen die Scheiben prasselten, erwachte der Mann aus seiner Lethargie. Er griff zu seinem Mobiltelefon und nach einem kurzen Gespräch ließ er den Motor an und fuhr langsam die Straße hinunter bis zur Kreuzung.

Die Ampel sprang gerade auf Gelb, als die Tür des Wagens aufgerissen wurde und ein untersetzter Mann sich neben ihn setzte. Er hatte einen Handkoffer bei sich und eine Hand steckte in der Außentasche seines Regenmantels. "Was soll das?", fragte der Mann am Steuer ungehalten. Doch er verstummte, als er einen harten Gegenstand an seinen Rippen spürte. Eine Pistole! Die Ampel wechselte auf Grün.

"Fahr weiter, Kumpel", drängte der ungebetene Fahrgast, "und zwar dalli!" Er gab Gas, und sein altes Auto machte unwillig einen Satz nach vorn. "Bist du verrückt?", zischte der Untersetzte, "willst du eine Verkehrsstreife auf uns aufmerksam machen?" "Was wollen Sie von mir?" Der Untersetzte lachte. "Dreimal darfst du raten. Wir fahren Richtung Norden. Und bilde dir bloß nicht ein, dass du mich reinlegen kannst. Die kleinste verdächtige Bewegung könnte mich nervös machen. Und wenn ich nervös bin, schieße ich sehr schnell. Du möchtest doch nicht, dass deine Frau Witwe wird?"

Der Mann am Steuer zuckte zusammen. "Bin selbst Witwer", sagte er tonlos. Dann fügte er mit einem Seitenblick auf den Koffer seines Fahrgastes hinzu: "Sind Sie Bankräuber oder so?" "Schlauer Knabe." "Sie werden mit Ihrer Beute nicht weit kommen. Die Poli-

zei wird Sie finden." "Diesmal nicht!" Der Bankräuber lachte selbstgefällig. "Als die mit Sirenengeheule angebraust kamen, war ich schon längst in der U-Bahn. Dreimal bin ich umgestiegen, keiner ist mir gefolgt. Nee, diesmal kriegen sie mich nicht."

"Haben Sie keine Angst?", fragte der Mann. "Der alte Otto und Angst? Nee, Kumpel. Ich bin in Hochstimmung. Hundertfünfzigtausend Mäuse hat mir der Bankkassierer in den Koffer gepackt, und kein blöder Kriminaler wird sie mir wieder wegnehmen. Ich hab viel Pech in meinem Leben gehabt. Jedes Mal, wenn ich ein Ding gedreht habe, wurde ich erwischt. Dann hat mir ein Kumpel den Tipp mit der U-Bahn gegeben. Man muss nur schnell genug sein, verstehst du? Na, und wie ich die Treppen der Bahnstation hochsteige und dein klappriges Auto an der Ampel sehe, dachte ich: Wenn das kein Gottesgeschenk ist. Darin wird mich kein Bulle suchen. Nun stellt sich noch heraus, dass du Witwer bist. Also keine neugierige Frau, die Fragen stellt. Lebst du alleine?" "Ja." "Es wird immer besser. Wie heißt du?" "Peter Stein." "Na, Peter, dann fahr uns

denke, da bin ich bis morgen früh sicher." "Hören Sie", wandte Stein ein, "es wäre besser für Sie, wenn Sie aussteigen …" "Schnauze", zischte Otto wütend. "Ich habe gesagt zufahren. Ich lasse mir von dir nicht meine Glückssträhne vermasseln."

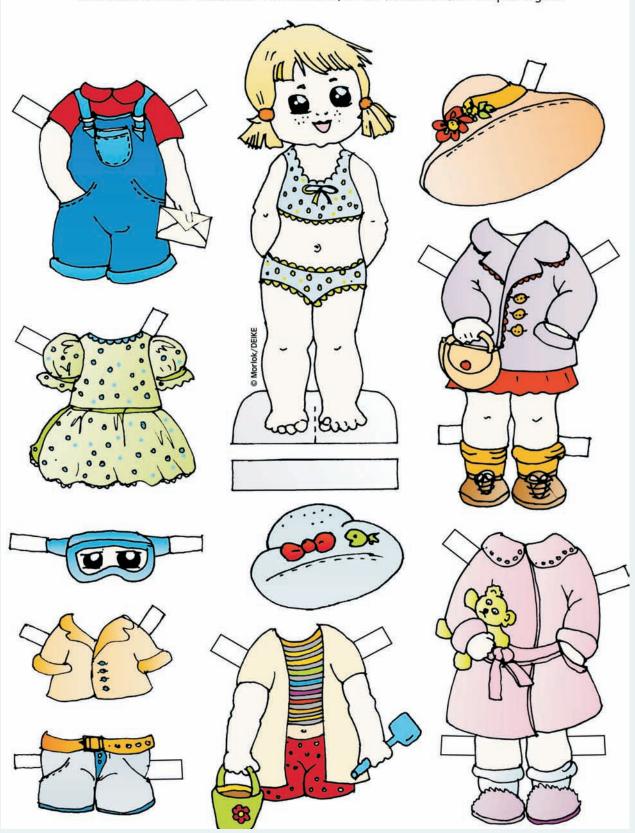
Als Stein bei sich in die Hauseinfahrt einbog, war er unvermittelt von drei Polizeiautos eingekreist. Drei Beamte in Zivil rissen die Tür des Autos auf. "Walter Stein, kommen Sie raus! Und wer ist das?" Einer deutete auf Otto. "Na, wenn das nicht unser Freund Otto Schwirgott ist!", rief ein anderer aus.

Otto umklammerte seinen Handkoffer. "Was ist denn passiert?", fragte er fassungslos. Walter Stein blickte ihn mitleidig an. "Es ist nicht so, dass ich Ihnen nicht helfen wollte", sagte er müde, "aber Sie müssen wissen, dass ich noch nicht so lange Witwer bin. Ich habe mich vorhin telefonisch der Polizei gestellt. Gestern Abend hat mir meine Frau gestanden, dass sie mich verlassen will. Da ist mir eine Sicherung durchgebrannt und ich habe sie umgebracht."



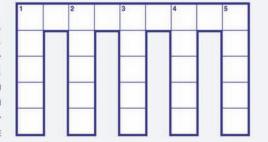
# Anziehpuppe Molly und die einzelnen

Schneide Molly und die einzelnen
Kleidungsstücke genau an den Konturen aus. Die Hüte
werden an der gestrichelten Linie aufgeschnitten und können so auf
den Kopf gesetzt werden. Jetzt kannst du Molly nach Lust und Laune an- und
ausziehen. Wenn dir die Kleider nicht reichen, entwerfe doch einfach ein paar eigene.



#### KAMMRÄTSEL

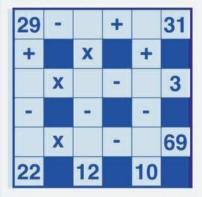
1. bras. Formel-1-Pilot († 1994), 2. altgriech. Fabeldichter, 3. Pulloverart, 4. Frucht des Ölbaums, 5. Ordenspriester. Durch Einsetzen der fehlenden Buchstaben ergibt sich aus dem Kammrücken und den Kammenden das Lösungswort.



Lösung zu 'Kammrätsel': 1. Senna, 2. Aesop, 3. Nicki, 4. Olive, 5. Pater – STAN-NIOLPAPIER

#### **RECHENOUADRAT**

Die Zahlen 2 bis 9 sind so in die Grafik einzutragen, dass die Rechnung schlüssig wird. Jedoch darf keine der Zahlen ein zweites Mal verwendet werden, und es wird grundsätzlich von oben nach unten bzw. von links nach rechts gerechnet.

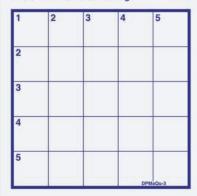


Lösung zu 'Rechenquadrat':



#### **MAGISCHES OUADRAT**

1. unausgebauter Dachraum, 2. Speisefisch, Goldbrasse, 3. mit dieser Sache, 4. altrömisches kaiserliches Gesetz, 5. rein, nach Abzug



Lösung zu 'Magisches Quadat':

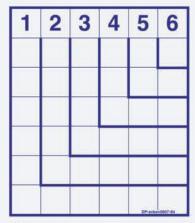
Boden, 2. Orade, 3. damit, 4. Edikt,
 Netto.



#### **ECKENRÄTSEL**

Aus den nachfolgenen Definitionen sollen senkrechte Wörter gebildet werden, mit deren Endbuchstaben wiederum waagerechte Wörter beginnen. Richtig gelöst, ergibt sich waagerecht in der ersten Reihe und senkrecht in der letzten Spalte – von unten nach oben gelesen – ein anderen Begriff für gerade jetzt.

1. Haarbüschel – Sohn (latein.), 2. Speisefisch, Goldbrasse – Muse der Lyrik, 3. Dringlichkeitsvermerk – Gezeitenstrom, 4. Ausruf des Nichtgefallens – Besitz (... und Gut), 5. Fremdwortteil: bei, daneben – Int. Kfz-Z. Peru, 6. chem. Zeichen f. Stickstoff. DEIKE

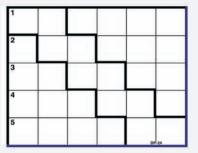


Lösung zu 'Eckenräsel':



#### **TREPPENRÄTSEL**

Die zu suchenden Begriffe sind waagerecht in das Rätsel einzutragen. Die
Buchstaben auf der Treppe ergeben
das Lösungswort. 1. kleine Plattform,
2. europäisches Meer, 3. Geburtsort,
Zuhause, 4. chemisches Element, 5.
Kennwort.

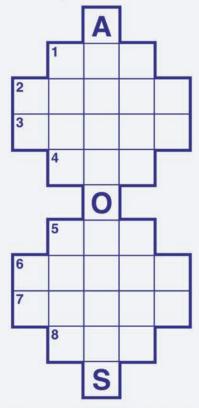


#### Lösung zu 'Treppenrätsel':

1. Absatz, 2. Ostsee, 3. Heimat, 4. Wismut, 5. Losung – ABSTIMMUNG

#### **EIERUHR**

Zunächst sind die Querspalten des Rätsels zu lösen. Auf der senkrechten Mittelspalte ergibt sich dann das Lösungswort. 1. Fremdwortteil: drei, 2. still, 3. Zettel, 4. griech. Unheilsgöttin, 5. griech. Buchstabe, 6. Frauenkleidungsstück, 7. blaublütig, 8. Vorname d. Schauspielers Barker †.



Lösung zu 'Eieruhr': 1. tri, 2. leise, 3. Wisch, 4. Ate, 5. Eta, 6. Kleid, 7. adlig, 8. Lex – ARISTOTELES

### Stachelbeer-Tiramisu

#### Zutaten für 6 Personen:

4 Eier, 100 g Zucker

250 g Magerquark

250 g Mascarpone

1 unbehandelte Orange

(es werden Saft, Abrieb und einige Zesten benötigt)

500 g Stachelbeeren, ca. 200 g Löffelbiskuits

2 EL Orangenlikör, ca. 50 g Schokosplitter

Zubereitung: Eier trennen. Eigelb mit dem Zucker schaumig rühren. Magerquark, Mascarpone und den Abrieb von einer halben Orange unterrühren. Stachelbeeren waschen, putzen und halbieren und in die Masse rühren. Eiweiß steif schlagen und vorsichtig unterheben. Anschließend den frisch gepressten Orangensaft mit dem Orangenlikör vermischen und die Löffelbiskuits da-

mit tränken. Die Hälfte der Löf-

felbiskuits nebeneinander in eine rechteckige Auflaufform legen, die Hälfte der Creme darübergeben. Restliche Löffelbiskuits und dann restli-

che Creme darauf verteilen und

glatt streichen. Abgedeckt für mindestens sechs Stunden kalt stellen. Tiramisu in Rechtecke schneiden. Schokosplitter darüberstreuen und zum Schluss mit Orangenschalen-Zesten garnieren.

## Stachelbeer-Chutney

#### Zutaten für 3 Gläser à 250 ml:

500 g Stachelbeeren, 1 Zwiebel, 1 Knoblauchzehe

2 EL Korinthen, 1 rote Chilischote

1 unbehandelte Orange (für Abrieb und Filets)

4 EL Zitronensaft, 4 EL Obstessig

1 TL Salz, 1 TL geriebener Ingwer, schwarzer Pfeffer

1 Prise Zimt, 2 MS Nelken, 250 g Gelierzucker

Zubereitung: Die Stachelbeeren waschen, von den Stielen befreien und halbieren. Die Zwiebel schälen und würfeln, den Knoblauch schälen und fein hacken. Chilischote in sehr feine Würfel schneiden. Etwas Schale von der Orange abreiben und anschließend die Oran-

ge filetieren. Alle Zutaten – bis auf den Gelierzucker – in einem Topf vermengen und aufkochen. Jetzt den Zucker unterrühren und alles

ca. 20 Min. köcheln lassen. In der Zwischenzeit Einmachgläser gründlich reinigen und mit heißem Wasser ausspülen. Das heiße Chutney in die Gläser füllen und gut verschließen. Das Chutney zu gegrilltem Fleisch oder zu Käse reichen, DEIKEPRESS





### Ofenküchlein mit Stachelbeeren

#### Zutaten für 6 Küchlein:

Brandteig: 250 ml Wasser, 1/2 TL Salz

50 g Butter, 125 g Mehl, 3 Eier

Füllung: 500 g Stachelbeeren

30 g Mandelplättchen, 200 ml Sahne

1 EL Zucker, 1/2 Packung Vanillezucker, Puderzucker

**Zubereitung:** Wasser mit dem Salz und Butter aufkochen. Mehl auf einmal dazugeben und mit einem Kochlöffel kräftig unterrühren. Den Teig bei mittlerer Hitze so lange schlagen, bis er glatt ist und sich als Kloß vom Topfboden löst. Topf vom Herd nehmen, Teig etwas abkühlen lassen und nach und nach mit den Knethaken des Handrührgeräts die Eier unterrühren. Ein Backblech mit Backpapier auslegen, den Brandteig in ei-

nen Spritzbeutel füllen und zwölf kleine Klöße auf

das Blech spritzen. Genügend Abstand zwischen den einzelnen Ofenküchlein lassen, da sie ihr Volumen beim Backen mindestens verdoppeln. Im vorgeheizten Backofen auf der zweituntersten Einschubleiste bei 200 °C 15 bis 20 Min. backen. Herausnehmen und auf einem Kuchengitter auskühlen lassen. Mandelplättchen in einer Pfanne ohne Fett goldbraun rösten.

Gewaschene Stachelbeeren putzen und halbieren. Sahne mit dem Zucker und dem Vanillezucker steif schlagen und mit den Früchten und Mandelplättchen mischen. Ofenküchlein waagrecht halbieren, Stachelbeersahne einfüllen und mit Puderzucker bestäubt servieren. DEIKE PRESS

#### Flammkuchen mit Stachelbeeren

#### Zutaten für 2 Personen:

Teig: 200 g Mehl, 1 Päckchen Trockenhefe

100 ml lauwarmes Wasser, 1 TL Zucker, 1/2 TL Salz, 1 EL Öl

Belag: 200 g Schmand, 1 Eigelb, 1/2 TL Salz, Pfeffer

Chilipulver, 150 g Stachelbeeren, 1 Schalotte

1 Knoblauchzehe, 1 TL Butter

200 g Austernpilze, 50 g Roquefort

Zubereitung: Aus Mehl, Hefe, Wasser, Zucker, Salz und Öl einen Hefeteig bereiten

und zugedeckt etwa 45 Min. an einem warmen Ort gehen lassen. In der Zwischenzeit den Schmand mit dem Eigelb verrühren und mit Salz, Pfeffer und Chilipulver würzen. Die Stachelbeeren waschen und putzen. Die Schalotte und den Knoblauch schälen und fein hacken. Butter in einer Pfanne erhitzen, die gereinigten Austernpilze kräftig darin anbraten und mit Salz und Pfeffer abschmecken. Den Teig auf einer bemehlten

Fläche sehr dünn ausrollen und auf ein mit Backpapier ausgelegtes Back-

blech legen. Die Schmandmasse daraufstreichen und mit Schalotte, Knoblauch, Austernpilzen und Stachelbeeren belegen. Zum Schluss Roquefort-Würfel darauf verteilen. Im vorgeheizten Backofen

bei 220 °C ca. 10 Min. backen. DEIKE PRESS



STERREICHISCHES REZEP





# HITZIG-WITZIG







