



Nachdem die großherzogliche Armee vor einigen Monaten in sämtlichen Wirtshäusern des Landes die Geldspielautomaten beschlagnahmte, nutzten die Privatbanken des Finanzplatzes die Gelegenheit und stellten solche Automaten ganz einfach im Freien auf. In der Hauptstadt, vor den Filialen und Hauptvertretungen der Bankhäuser stehen diese mit dem unverfänglichen Namen "Bancomat" getarnten Glücksspiele nunmehr seit längerem herum und locken nicht nur chronische Spieler an, sondern auch brave und biedere Bürger, die sich noch nie etwas haben zuschulden kommen lassen. Auch Batty Zimmer-Kummer aus Luxemburg-Neudorf verfällt dem schlimmen Laster der Spiel Leidenschaft und macht damit die unangenehmsten Erfahrungen.

Eigentlich hat die ganze Geschichte ja harmlos angefangen. Eines Morgens ist den Zimmer-Kummers eine Mitteilung der Bank in den Briefkasten geflattert, in der es hieß: "Eine neue Form von Beziehung zu Ihrer Bank profiliert sich am Horizont. Ein erster wichtiger Schritt, mit dem eine zukunftsweisende Ära im Bank-Service beginnt." Damit waren eben jene von den Banken aufgestellten Glücksspielautomaten gemeint, ein Gemeinschaftsnetz von automatischen Bankschaltern, an denen man jederzeit und sogar nachts und an Feiertagen Bargeld abheben könne. In der Mitteilung hieß es weiter: "Wie es Ihnen gerade am besten paßt.

Ohne langes Warten. Ohne Streß. Völlig problemlos. Bancomat zahlt Ihnen bis zu 9.000 Franken pro Vorgang und bis 25.000 Franken wöchentlich."

Der Mitteilung war ein sonderbarer Umschlag beigegefügt, der eine vierstellige Geheimnummer enthielt, und die hier aus verständlichen Gründen nicht verraten werden soll. Mit dieser Nummer und mit seiner Scheckkarte, die mit einem ebenfalls geheimnisvollen Magnetstreifen versehen ist, soll Batty nun also problemlos ans große Geld kommen. "Bis zu 25.000 Franken wöchentlich, und das neben meinem normalen Einkommen", denkt sich Batty Zimmer-Kummer, "das ist kein Pappentstiel. Das lasse ich mir gefallen. Da mache ich mit!"

Und Batty bekommt die Großmannssucht. Er, der sonst ein sehr skeptischer Mensch ist, läßt sich von den Bedenken seiner Frau Marguerite, eine etwas konservative Person, die elektronischen Geräten gegenüber mißtrauisch eingestellt ist, und die ihre Wäsche noch auf der Hand wäscht, nicht abhalten, und er beschließt, den Automaten einen Be-

such abzustatten und haufenweise Geld zu gewinnen. Er sieht sich und seine Familie schon mit all dem Reichtum am Strand von Ibiza oder auf einer Schweizer Alm Urlaub machen. An diesem Abend geht Batty ungewöhnlich früh zu Bett und zwingt seine Frau Marguerite, die Kinder Steve und Iris, die Großmutter Amelie Kummer-Keller und das Meerschweinchen Emil, das sich eigentlich noch eine Fernsehsendung über Tierversuche in der Pharma-Industrie hatte ansehen wollen, unter Protesten ebenfalls schlafen zu gehen. Die Familie Zimmer-Kummer kann sich des berechtigten Verdachts nicht erwehren, daß ihr Oberhaupt Batty etwas im Schilde führt.

So ist es. Kaum hat die Kirchturmuhur zur Mitternachtsstunde Zwölf geschlagen, da springt Batty aus dem Ehebett und schreit so laut, als sei er Tarzan höchstpersönlich. Der solchermaßen unsanft aus dem Schlummer gerissenen Familie macht er unmißverständlich klar, daß nun der Augenblick gekommen sei, da man in die Oberstadt fahre, um die Spielbankautomaten auszuprobieren. Marguerite Zimmer-Kummer, die in ihren Lockenwicklern und mit ihrer fettig glänzenden Gesichtsmas-

und die Glücksspielautomaten

ke wie ein Gespenst aussieht, vergißt ihre gute Kinderstube und erkundigt sich bei ihrem Gatten, ob er noch alle Tassen im Schrank habe: "Deine Spielchen kannst du am helllichten Tag veranstalten, aber zur Nachtzeit verbitte ich mir solche geschmacklosen Scherze!" Dabei tobt und schreit sie und schaut wirklich furchterregend aus.

Aber Batty läßt sich nicht aus der Ruhe bringen. Daß Großmutter Amelie Kummer-Keller ihn als einen Lümmel bezeichnet, der ihre Tochter Marguerite, eine geborene Kummer, nicht verdient habe, läßt ihn tatsächlich kalt. Auch daß der vierjährige Steve sich erfrecht, ihn als "beknackte Type" zu beschimpfen, und daß die um ein Jahr jüngere Iris wieder einmal einen ihrer hysterischen Weinkrämpfe bekommt, stört Batty nicht im geringsten. Er erklärt der Familie seelenruhig, daß die Spielbankautomaten nachts nicht ohne Grund funktionierten: "Nachts sind die Gewinnchancen am größten", behauptet er.

So bleibt den Zimmer-Kummers und dem Meerschweinchen Emil nichts anderes übrig, als zu gehorchen. Zehn Minuten später sitzen alle im Wagen und fahren nach der Oberstadt. Die von der Bank verschickte Anweisung für den Gebrauch der Automaten hat Marguerite Zimmer-Kummer in ihrer Handtasche, und die Geheimnummer ist in Battys Kopf. Sogleich nach ihrer Ankunft in der Stadt machen sich die Zimmer-Kummers auf die Suche nach dem ersten Spielautomaten. Man sucht zuerst die Fußgängerzone auf, denn laut Bankmitteilung steht dort einer dieser Glücksbringer.

Nachts sind die Gewinnchancen am größten, behauptet Batty.

Und in der Tat. Mitten in der Fußgängerzone stoßen die sechs Schlafwandler aus Neudorf auf einen herumstehenden Apparat. Mit seiner mitgebrachten Taschenlampe leuchtet Batty das merkwürdige Ding von oben bis unten ab und entdeckt einen Schlitz, der wahrscheinlich für die Einführung der Euro-Scheckkarte bestimmt ist. Allerdings vermißt man an diesem Apparat eine Tastatur, auf der Batty seinen persönlichen Geheim-Code eintippen könnte. Im Prospekt, aus dem Marguerite Zimmer-Kummer in der Dunkelheit nur mit Mühe vorlesen kann, steht jedenfalls etwas von einer Tastatur und einem Bildschirm. Dieser blöde Apparat aber hat nur einen Schlitz, zwei Fensterchen mit Schachteln, in denen wahrscheinlich das Geld liegt, sowie zwei Schubläden, die Batty vergeblich zu öffnen versucht.

Bei genauem Hinsehen entdeckt der vierjährige Steve eine weitere Aufschrift neben dem Schlitz. Auch Batty erkennt jetzt, daß er da seine Scheckkarte unmöglich einführen kann, und daß diese winzige Öffnung zum Geldeinwerfen dient. "Zehn Franken muß man da einwerfen", denkt sich Batty und findet, daß dieser Einsatz minim ist, im Vergleich zur Aussicht auf einen Gewinn von 9.000 Franken pro Vorgang. "Ich wußte ja, daß an der Sache etwas faul ist", bemerkt Marguerite Zimmer-Kummer mit einem schadenfrohen Unterton in der Stimme.

Von solchem Gekeife läßt sich Batty nicht beeindrucken, und er wirft die zehn Franken in den Schlitz, öffnet eine der Schubläden und entnimmt eine kleine, braune Schachtel. "Hurra!", ruft er aus, "Ich habe beim ersten Mal gewonnen!"

Als Batty die Schachtel mit der Lampe besieht, entdeckt er darauf die unverschämte Aufschrift: "Halt är Stad propper". In der Schachtel befinden sich eine Kartonschaufel, ein Schaber und ein leerer Papierbehälter, auf dem ein Hund abgebildet ist. In großen Lettern steht darauf: "Umweltschutz mitmachen!" und "Behälter nach Gebrauch stets gut verschließen! Klappe umlegen und Klebestreifen fest aufeinanderpressen." Batty ist fuchsteufelswild. "Diese Banken erlauben sich auch noch Scherze!", ruft er durch die leere und dunkle Fußgängerzone. Marguerite Zimmer-Kummer bekommt einen frenetischen Lachanfall, Großmutter Amelie Kummer-Keller schüttelt mißbilligend das greise Haupt, die dreijährige Iris heult und plärrt, und ihr Bruder Steve bohrt mit dem Finger in der Nase.

Aber Batty gibt sich immer noch nicht geschlagen. Er wirft so lange Zehnfrankenstücke in den Schlitz, bis er die letzte Schachtel herausgeholt hat. Als der Automat leer ist, leuchtet in einem der Fensterchen plötzlich folgendes Signal auf: "En panne. Contactez votre banque."

Das tut Batty am darauffolgenden Tag. Er stürzt sich auf den erstbesten Schalter seiner Neudorfer Bankfiliale und beschimpft die Aktionäre des Finanzplatzes als Hochstapler und hebt alles Geld ab, was er auf seinem Sparbuch und seinem Konto hat. Zuhause tut er es in einen großen Strumpf, denn er will verhindern, daß fremde Leute mit mehr Spielerglück als er, sein Ersparthes über einen dieser Glücksspielautomaten gewinnen.

Jacques Drescher