

Woran Sie merken, dass Sie alt werden

Autor(en): **Kelley, Frank**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Nebelspalter : das Humor- und Satire-Magazin**

Band (Jahr): **119 (1993)**

Heft 6

PDF erstellt am: **21.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-601056>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern. Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

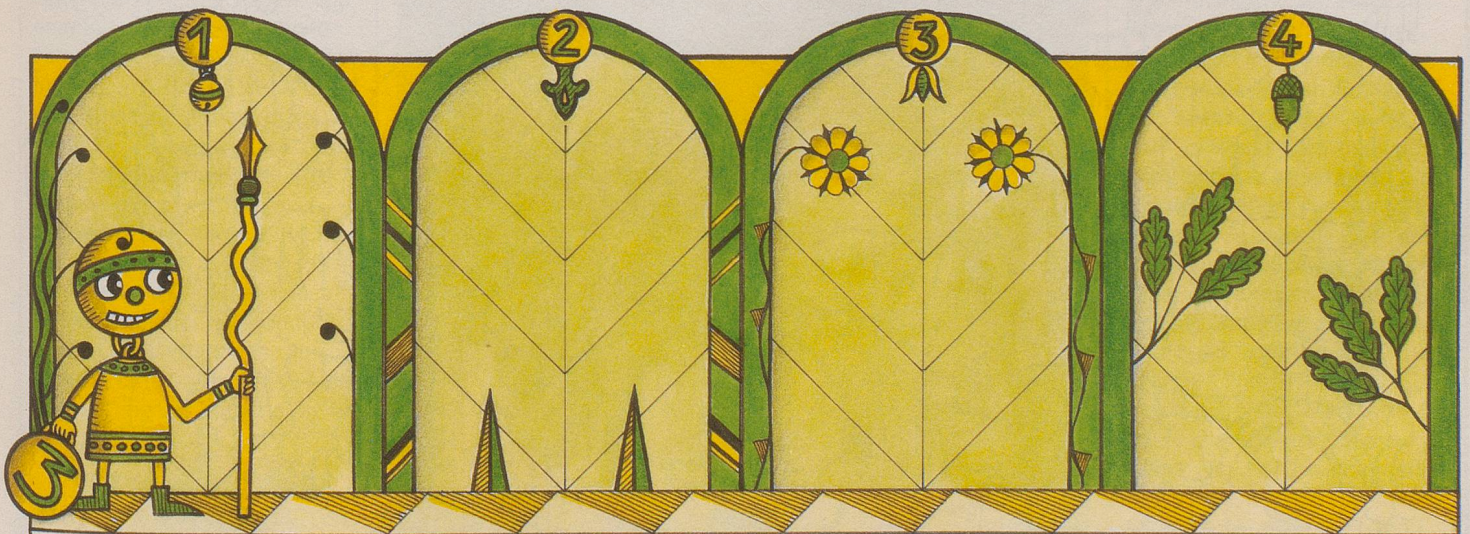
Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Woran Sie merken, dass Sie alt werden

- Alles tut Ihnen weh, und was nicht wehtut, funktioniert nicht mehr.
- In Ihrem Adressbuch stehen nur noch Arztadressen.
- Sie geraten schon beim Schachspielen ausser Atem.
- Sie treten einem Fitness-Club bei und gehen nie hin.
- Sie laufen immer noch Frauen nach, wissen aber nicht mehr, warum.
- Sie freuen sich auf einen langweiligen Abend.
- Wenn Sie das Licht ausmachen, ist es eher aus wirtschaftlichen als aus romantischen Gründen.
- Sie sitzen in einem Schaukelstuhl, können ihn aber nicht mehr in Bewegung setzen.
- Am Telefon eine Auslandsnummer wählen, das schafft Sie völlig.
- Sie beissen in ein Steak, und Ihre Zähne bleiben dort.
- Sie dulden Menschen nicht, die intolerant sind.
- Sie wissen auf alles eine Antwort, aber niemand stellt Ihnen Fragen.

Frank J. Kelley

KARTENZAUBER PETER HAMMER (TEXT) UND URSULA STALDER (ILLUSTRATION)



(Un)wahrscheinliches

Vor uns stehen vier Tore, und jedes Tor ist mit einer Chancenverteilung «verriegelt». Selbstverständlich werden wir an demjenigen Tor rütteln, das uns die besten Chancen offeriert. Ob unser Chancenplus, das unseren Scharfsinn herausfordern soll, schliesslich durch ein geeignetes Modell oder nur von einem gesunden Abschätzungsvermögen untermauert wird, sei dahingestellt. Die Hauptsache ist, ein verschlossenes Tor öffnet sich. Und so lauten die «Öffnungszeiten»:

1. Tor: Ziehst du zuerst eine Schelle oder Schilte, dann eine Rose oder Eichel, so öffnet sich das Tor!

2. Tor: Ziehst du zweimal und erhältst keinen König und kein As, ist der Weg frei!

3. Tor: Ziehst du dreimal und erhältst drei verschiedene Farben, steckt der Schlüssel im Riegel.

4. Tor: Zieh solange, bis du ein As erhältst. Ist dies mehr als sechs Mal, bist du gescheitert!

Ob wir scheitern oder nicht, entscheidet natürlich in letzter Konsequenz der Zufall. Nur lässt sich zumindest hier die Gunst des Zufalls gewinnen, indem wir auf unser Chancenplus pochen.