

1. Schackproblem

– Det *går* bara inte!

– Det är omöjligt!

– Man blir ju bara *arg* på problemet!!

Mariana dunkar en av pjäserna hårt i köksbordet.

– Lugna ner er! Jag trodde schack var ett tyst spel. Efter alla dataspel tyckte mamma och jag att det var kul att ni fick lära er spela schack i skolan, men nu skriker ni mer än när ni skjuter rymdmonster.

– Jamen, pappa, säger Markus, titta själv då. Kan du göra schack och matt på två drag?

Barnens pappa tittar på brädet och skruvar lite på sig.

– Jag hinner inte nu. Måste laga mat. Våra gäster kommer snart. Och till efterrätt blir det en överraskning. Hallonsufflé. Kan ni inte ta och spela på ert rum i stället för här i köket?

– Sist vi gjorde det började Lillan slänga pjäserna omkring sig, svarar Mariana. Och jag som höll på att vinna.



– Nähä, du! Du hade säkert satt bort dig, som vanligt, säger Markus.

– Inte alls, fräser Mariana. Du är bara en dålig förlo- rare!

– Så, stick iväg nu! Jag behöver köksbordet för att hinna göra i ordning allt till i kväll.

Markus och Marianas pappa rafsar ner schackpjäserna i lådan och ger till Markus. Brädet ger han till Mariana. Sedan föser han ut barnen ur köket. Hunden Rufus som legat under köksbordet och förvånat lyssnat till alla hetsiga röster blir också utkörd av bara farten. Mycket

orättvist, tycker den kloka hunden, som hoppats på att matbitar från husses ibland slarviga matlagning skulle trilla ner på golvet.

Markus, Mariana och Rufus tittar försiktigt in i matsalen. Den är tom! Snabbt sätter syskonen upp schackproblemet igen och Rufus lägger sig bekvämt tillrätta under matsalsbordet. Markus lägger pannan i djupa veck. Mariana kliar sig i håret. De tänker så det knakar.

– Alltså, det är som om hästen skulle behöva gå två vägar *samtidigt*, börjar Mariana.

I samma stund kommer mamma in med en trave tallrikar.

– Nu får ni ger er iväg! Jag måste duka till kvällens middag. Och det börjar bli bråttom. Ta Rufus med er!

Än en gång utslängda undrar barnen vart de ska ta vägen.

– Alltså, schack är ju roligt, men varför skulle fröken Arvidsson ge oss ett så knepigt schackproblem över helgen!

– Ja, man får ju ingen ro innan man löst det.

Barnen stirrar på varandra. De har slagits av samma idé!

– Farbror Albert! säger Markus.

– Om någon kan lösa problemet så måste det vara han, instämmer Mariana.

– Absolut. Kom, vi sticker vi över till honom. Vi behöver ju inte komma hem på länge. Middagen är ändå bara en tråkig vuxenmiddag.

Markus och Mariana får på sig skor och jackor. De tar med sig Rufus och ger sig iväg. Det ska bli spännande att se om farbror Albert kan lösa schackproblemet.★¹

2. Ringproblem

Det är en skön och ganska varm eftermiddag i maj i staden någonstans mitt i Sverige där Markus och Mariana bor. De stänger grinden bakom sig, den som leder in till familjens fina röda hus.

Med schackbräde och pjäslåda i händerna och Rufus stretande framför sig går Markus och Mariana mot stadens ytterkant, där skogen tar vid. De går förbi Petterssons barnen, tre syskon några år äldre än Markus och Mariana, som bygger en trädkoja på tomten.

- Vart är ni på väg? ropar en av dem.
- Till vår farbror Albert, svarar Mariana.
- Ha ha! Den knäppskallen som bor i kråkslottet vid skogsbrynet!
- En dag kommer han att förtrolla er, ha ha ha.
- Det säger ni bara för att ni är avundsjuka för att ni inte har en lika smart och spännande farbror! ropar Markus argt.

När de skyndar vidare hör de hur Petterssonbarnen skrattar högt och rått bakom dem.

Farbror Albert är egentligen inte Markus och Marianas riktiga farbror, det vill säga bror till deras pappa, utan något slags släkting till syskonens mamma. Riktigt hur de är släkt är lite oklart, men klart är



att farbror Albert inte alltid är så populär hos resten av släkten. Han är till exempel inte bjuden till kvällens stora middag. Fast å andra sidan skulle han nog ha tackat nej ändå. Att sitta runt ett middagsbord i flera timmar och prata om vädret eller faster Agdas hälsoproblem är inte riktigt farbror Alberts grej. Nej, farbror Albert gillar att uppfinna saker, undersöka världen och göra upptäcktsresor. Han vill förstå allt, och han är bra på att lösa problem!

Petterssonbarnen hade i alla fall rätt i en sak: farbror Alberts stora hus ser verkligen ut som ett kråkslott. Det är färgglatt med en gul dörr och ett högt torn och står på en stor risig tomt som farbror Albert sällan gör något åt.

– Bäst vi är försiktiga nu, säger Mariana när hon öppnar grinden med ett gnissel.

– Ja, man vet aldrig vad farbror Albert har hittat på. Fast jag hoppas han har rutschkanan kvar – den var rolig.

– Jo, men rätt läskig första gången när man inte var beredd.

I påskas, när Markus och Mariana var och hälsade på, hade farbror Albert installerat en falllucka vid porten som öppnades när man tryckte på ringklockan. De som tryckte på klockan föll ner i en lång rutschkana som slutade i en soffa, som sedan in sin tur körde gästen ge-

nom huset till det rum där farbror Albert befann sig. Mycket praktiskt, tyckte farbror Albert, som slapp gå och öppna dörren när det ringde på.

Markus lyfter upp Rufus i famnen och Mariana trycker på ringklockan. Men ingenting händer. Inte ett ljud hörs inifrån huset.

– Tryck igen, hårdare! säger Markus.

Mariana trycker länge och hårt på knappen och lägger samtidigt örat mot dörren.

– Ingenting! Det är helt tyst.

Men då hörs en dov, med ändå pigg, stämma. Rösten kommer från någonstans ovanför barnen.

– Hallå därnere! Vem är det som ringer så ihärdigt på min dörr? Jag får ju ont i örat!

– Farbror Albert! Det är vi! ropar Markus och Mariana. Men var är du?

Barnen tittar upp mot de många fönstren, men ser ingen farbror Albert.

– Åh-hå, Markus och Mariana, mina glada vänner! Jag är här uppe, i tornet.

Markus och Mariana backar ut på gången så att de kan se hela vägen upp till det höga tornet. Och, minsann, ut ur tornet sticker farbror Alberts lustiga huvud. Det vita håret är om möjligt ännu rufsigare än vanligt, den yviga grå mustaschen vajar lätt i vinden och de

klotrunda glasögonen sitter som alltid
klistrade på farbror Alberts potatis-
näsa.

– Men, farbror Albert, vad
gör du där uppe? frågar
Markus.

