

V. PETER SPAUN

# WIR FALSCHSPIELER

Wie spielt man falsch, Erklärung mit Bildern

Illustriert von Carl Josef



**Oldtimertools-Verlag Diekholzen**

Reprint der Auflage von 1930

Ebook ISBN 978-3-98979-769-7

Auflage 2024er Reprint der Auflage von 1930

Titel: Wir Falschspieler  
Untertitel: Wie spielt man falsch, Erklärung mit Bildern  
Text: Peter Spaun

Verlag: Oldtimertools-Verlag,  
Im Winkel 24,  
31199 Diekholzen  
[www.oldtimertools-verlag.de](http://www.oldtimertools-verlag.de)

Kontakt: [vertrieb@oldtimertools-verlag.de](mailto:vertrieb@oldtimertools-verlag.de)

Druck: CPI Druckdienstleistungen GmbH,  
Ferdinand-Jühlke-Straße 7, 99095 Erfurt

Verlagshinweis: Wir versuchen bei allen Titeln die Rechte vorher abzuklären, dies ist nicht bei allen Titeln möglich. Sollten es noch Eigentümer von veröffentlichten Titeln/Bildern und der daran gebundenen Rechte geben, so bitten wir um deren Meldung beim Verlag. Der Verlag erklärt sich bereit, den Inhabern der Rechte die üblichen Honorare und Vergütungen zu entrichten.

# INHALTSVERZEICHNIS

DIE VIER MUSKETIERE	13
SAND	24
DIE SANDLER	29
DAS KLEINE EINMALEINS	34
DER ZUND	35
DAS ABHEBEN	42
GALERIE	54
EINE STOSSPARTIE	65
DIE KUNST	68
... UND DIE WISSENSCHAFT	72
BRIDGESTUBE	81
DER HALBSEIDENE	83
DIE HERREN „AMTIEREN“ ...	88
DIE KELLERARBEIT	94
FALSCHSPIELER: TYPEN UND ORIGINALE	100
MOMENTAUFNAHMEN	105
DIE PRIMADONNEN	109
ERFINDER	115
SPEZIALTRICKS	119
DER „SECHSERABKAUF“ IM POKER	119
DAS „LEGEN“	121
„KETTE MIT GEGENBLATT“	121
GEHEIMREZEpte	122
SPIELE UND SPIELCHEN	127
BAKKARAT...	137
TAILLEN LEGEN...	141

KALEIDOSKOP	156
WÜRFEL	157
ROULETTE	159
SYSTEMHÄNDLER	163
WORTERKLÄRUNGEN	169



Natürlich weiß ich nicht, wie man so etwas anfängt. Ich bin  
kein Schriftsteller.

Ich nehme aber an, daß Sie die Frage nach dem Motiv interessieren wird, nach dem Grunde, warum ich die Dinge, die Sie erfahren sollen, preisgebe.

Ohne viel Umschweife: So schlecht sind die Zeiten wieder nicht, daß ich es um des Geldes willen tun müßte; aber sie sind schlecht genug, um biedere Leute, die mit Reisebüros oder Futtergerste kein Glück hatten, zu veranlassen, unsereinem Konkurrenz zu machen.

Mit diesem „Unsereinem“ habe ich manchem die Hand gereicht, dem ich sie in Wirklichkeit verweigere. Aber verstehen Sie mich recht: es geht hier nicht um Personen, sondern um die Zunft. Ich sagte: Reisebüros und Futtergerste. Am liebsten wären sie es wieder. Sie betrachten die Karten als eine Art gefahrvollen Lottos, bei dem man selbst die Nummern zieht. Die Berufung fehlt ihnen, das ist es.

Das Leben sei ihnen schwer gemacht: Wenn Sie wissen, wie in Wirklichkeit gespielt wird, bilden jene, die ich meine, keine Gefahr mehr, weder für Sie noch für uns. Der Verrat, den ich begehe, ist ein Verrat am Untalent und darum verzeihlich. Und da

auch wohl Dr. R. vom Spieldezernat nichts dagegen haben wird, daß es schwerer werden soll, einen „Freier“ zu „bedienen“, kann gegen das, was ich zu sagen gedenke, von keinem Standpunkt etwas eingewendet werden.

Ich glaube sogar, daß es mir damit gelingt, etwas zu schaffen, was als gesellschaftlich nützlich bezeichnet werden kann. Dies sowohl, was die polizeilich beschützte als auch, was die polizeilich verfolgte Gesellschaft anlangt.

Sie hörten vorhin den Ausdruck „Einen Freier bedienen . . .“ Damit wären wir eigentlich mitten drin im Thema. Es ist mir nur bange um den Anfang. Vielleicht aber gelingt er so: Wissen Sie, daß ein „Galerist“ etwas Besseres ist als ein „Sandler“, dieses Letzte vom Letzten, und daß sich ein „Halbseidener“ schon geradezu als gesellschaftliche Auslese fühlt? Nein? Natürlich nicht! Solche Kenntnisse sind mit einer guten Kinderstube nicht zu vereinen. Im Allgemeinen. Bei mir zum Beispiel. . . Nein, so gelingt der Anfang wohl nicht. Vielleicht gelingt er so:



## DIE VIER MUSKETIERE

Schnellzug zwischen Berlin oder Wien und irgendwo, zwei Stunden unterwegs. Zuerst sah man noch zwischen den einzelnen grauen Schwaden ein Stück gelben Ackers, man sah noch das Straßenband sich querfeldein entrollen und konnte durch das vorbeisausende Gitter der Telegraphenstangen sekundenlang dem winzigsten Gespann nachblicken. Aber allmählich saugte sich die Landschaft mit Nebel voll, der nun auch an den Fenstern der Coupés klebte.

Man sah die Fahrt nicht mehr, man hörte sie nur: Die Räder der Waggons zerteilten die Unendlichkeit des Schienenstrangs in lauter kleine Stücke. Das Geräusch dieses Bruchs gab den Takt zu dem Lied, das alle Passagiere aller Eisenbahnzüge der Welt lautlos in sich hineinsingen.

Das geht eine Zeitlang. Aber dann — vielleicht gerade jetzt, in dieser großen, nüchternen Provinzstation — steigt ein neuer Passagier ein — die Langeweile.

Und als dann der Zug an Träger, Buffet und Stationsvorstand, an ein paar holzbeladenen Waggons, dem gelben Licht, über Viadukt und Damm weiter in den Nebel rollt, ist es, als ob man nicht zwei Stunden, sondern zwei Tage reiste.

Die wenigen Passagiere, die in dieser Station eingestiegen waren, hatten schon Platz gefunden, ehe noch der Zug seine eigene Länge zurücklegte. Nur ein Herr, dem man die Routine des Reisens an der Gewandtheit seines Ganges durch die schaukelnden Waggons anmerkt, passiert ein Coupé nach dem anderen, ohne sich zu entschließen, drei Matronen in Begleitung eines Alten in Käppi und Pantoffeln oder einigen Fressenden etwa, einen Teil ihrer Bequemlichkeit zu rauben.

Jetzt aber ist er angelangt: Es ist ein Abteil mit vier Passagieren. Frage, Zustimmung und Dank.

Der neue Passagier hebt seinen Koffer ins Netz, schält sich aus dem Trenchcoat, faßt mit Zeigefinger und Daumen die scharfen Bügelfalten seiner Hose, zieht sie zehn Zentimeter hoch und nimmt Platz. Sein Haben und Äußeres sind von einer vertrauenerweckenden Präzision. Der silberne Bleistift in der Westentasche, das zierliche Notizbuch mit Ringmechanik darunter, der Blick nach der Armbanduhr beim Platznehmen lassen den Typus leicht erraten: Ein Großstädter von vierzig Jahren mit Interessen in der Provinz reist nach Hause, wo ihn ein Haufen Arbeit erwartet. Das Einzige, was an seiner Erscheinung aus dem Rahmen fällt, ist eine merkwürdige Geste, offenbar eine Gewohnheit: Mit dem Knöchel des Zeigefingers streicht er sich sekundenlang über Brauen und Schnurrbart. Das ist wohl sein Zeremoniell bei angestrengtem Nachdenken.

Der neue Passagier holt nach einer gleichgültigen Musterung der vier Mitreisenden eine Zeitung hervor, blättert ein wenig darin und legt sie wieder weg. Jetzt sitzt er da und schaut durch das Holz des Waggons in die Ferne, wohl in sein großstädtisches Büro, ob alles in Ordnung sei. Der Fingerknöchel fährt ein paarmal über den Schnurrbart, die Miene drückt Zufriedenheit aus — es

scheint im Büro wirklich alles in Ordnung zu sein. Das Gesicht des eleganten Herrn ist etwas heller geworden, man sieht, daß er jetzt erst von seinen Mitreisenden Notiz nimmt.

Der eine ihm gegenüber scheint Reisender einer größeren Firma zu sein, eine Verkaufskanone, die ihre fünfzehn Prozent und die Jahreskarte für die zweite Klasse mehr als wert ist. Mag sein, daß es sogar der Chef selber ist, wer weiß. Man sieht seinem zufriedenen Gesicht die regelmäßige gründliche Rasur und die Waschung mit Kölnisch an. Wenn Nero gutmütig gewesen wäre, hätte er dieses Gesicht haben können.

Nero hält ein Stück Pappe in der Hand, auf der in Reih und Glied Schrauben und Muttern befestigt sind. Wohlgefällig betrachtet er die Kollektion, schiebt sie dann in sein Köfferchen, dem er ein Kursbuch entnimmt.

Die drei anderen Herren, die die Fensterplätze innehaben, scheinen einander schon zu kennen, wenigstens spricht einer den kleinen Dicken, dessen Kinn aus dem Kragen fast auf die Krawatte quillt, mit „Herr Baumeister“ an.

Der dicke Baumeister, der um seinen Bauch eine massive goldene Uhrkette geschlungen hat, wie sie auf dieser Welt eben nur Baumeister tragen, scheint sich zu langweilen.

„Blöd, das Fahren . . .“ sagt er. Er hat einen Ton in der Stimme wie ein Richter, der den Spruch der letzten Instanz verliest. Eine Behauptung, in diesem Ton vorgetragen, kann von keiner Widerrede berührt werden. Menschen mit solchem Tonfall haben immer recht.

Der Hagere, der ganz in der Ecke beim Fenster sitzt und bisher sein Gesicht mit dem Rauch einer Zigarre verhüllt hat, kommt jetzt aus der Wolke hervor.

„Wenn jemand Karten hätte“, sagt er, „dann ... aber so ...“

„Karten ha-aha-haah-aben ich.“ Im Gähnen lallt der Dritte diese Worte. Es scheint ihm gleichgültig zu sein, ob er sich die Zeit mit Gähnen oder mit Karten vertreibt. Das wieder offene Maul, aus dem solide Goldzähne blinken, bestätigt neuerlich diese Gleichgültigkeit.

Das Kinn des Baumeisters zittert vor Freude. Er ist ganz lebendig geworden.

„Und das sagen Sie erst jetzt! Da sitzen wir schon über zwei Stunden beisammen und langweilen uns ... Na, geben Sie schon her!“

Der gähnende Mund schließt sich langsam. Schwerfällig erhebt sich ein kleines Männchen, stellt sich auf die Fußspitzen, langt eine Aktentasche aus dem Netz und beginnt darin herumzusuchen.

Die beiden anderen Herren, der Neuankömmling und Nero rücken noch mehr zur Tür, um den Spielern Platz zu machen. Das ist aber nur ein Akt übertriebener Höflichkeit. Platz ist auf dem heruntergeklappten Bordbrett beim Fenster genug.

Die Zigarette des Hageren ist kalt. Er saugt an den Blättern, während er die Karten mischt. Man spielt „Meine Tante — Deine Tante“.

Den Herrn mit den Schrauben und Muttern interessiert das Ganze offenbar nicht. Auch der elegante Neue sieht nur flüchtig hin.

Der dicke Baumeister scheint zu verlieren. Seine Letzte-Instanz-Stimme macht einen Ausflug ins hohe C: „Ich spiel’ den Achter!“ Seltsam: Das Geräusch des Kartenmischens übertönt das Gepolter des Waggon.

Der König gewinnt, der Achter verliert nach einigen Abzügen. Der Herr mit den Schrauben und Muttern, die Verkaufskanone, die vielleicht der Chef selber ist, sieht zu dem zweiten Unbeteiligten, dem Eleganten, hinüber, so etwa, als wollte er sagen: erwachsene

Menschen ... Der aber hat sich gerade mit dem Knöchel des Zeigefingers über die Braue gestrichen und folgt den Vorgängen in der Fensterecke mit eigenartigem Interesse.

Eben gewinnt der Baumeister, ja er gewinnt; doch halt... jetzt verliert er wieder!

Die drei Spieler fühlen sich allein. Der lange Hagere merkt nicht, daß das Interesse des Neueingestiegenen ausschließlich seinen langen Fingern gilt, aus denen die Karten auf das Bordbrett gleiten.

Der Schraubenmann sieht das Lächeln seines Gegenübers und weiß aber erst, nachdem es verschwunden ist, daß es heißen soll: Mir kann man nichts vormachen ...

Die Stimme des dicken Baumeisters hat ihre Sieghaftigkeit verloren. Er zupft an seiner goldenen Kette herum. Eine Stille von fünf Sekunden unterbricht er mit dem Geschrei: „Zwanzig Mark auf die Dame!“ Und verliert.

Der elegante Herr erhebt sich und verläßt das Coupé.

Hat er nicht — ja, natürlich hat er mir ein Zeichen gegeben, denkt Nero, der Geschäftsreisende. Ein Zeichen? Mit der Schulter? Mit den Augen? Er weiß es nicht mehr so genau, aber ein Zeichen war es ganz bestimmt.

Während er sich erhebt, sieht er den Baumeister dem Hageren wieder eine Banknote reichen. Als er die Türe hinter sich schließt und ein neues Lächeln auf dem Antlitz des draußen Wartenden bemerkt, steigt in ihm langsam, aber unerschütterlich die Gewißheit auf: da geht etwas vor ...

Der Herr draußen ist die Solidität selber. Die Bügelfalten, der silberne Bleistift in der Westentasche und das schöne Notizbuch mit Ringmechanik heimeln Nero so an. Er verbeugt sich majestatisch und sagt seinen Namen.



## SAND

Zwei Uhr morgens. Die Dunkelheit ist ein schwarzer Block mit ein paar gelben Lücken, den Lichtern, die von der Schwere der Nacht ganz zusammengedrückt sind, wie im Erlöschen.

Durch die Milchglästüre, die man von der Straße aus öffnet, tritt man in eine Wand von Rauch. Der Raum des Volkscafés hat nichts Anheimelndes an sich. Die kahlen Tische sind von grauen Gestalten besetzt, dazwischen etwas Buntes: eine Frau. Vor dem Buffet steht der Kellner, leer, ausgehöhlt, eine Reklame für die TBC, und verhandelt mit dem Chef, der an einer Virginier kaut. Nur Routiniers können mit einiger Sicherheit abschätzen, was das für Leute sind, die da übernächtig, lethargisch und scheinbar völlig beschäftigungslos herumsitzen. Die zwei noch druckfeuchten Morgenblätter bleiben unbeachtet. Man unterhält sich nicht miteinander, man scheint zu warten, daß etwas geschehe.

Der Fremde wird nicht gerade freundlich aufgenommen. Der Kellner murmelt sein mürrisches „Habe-die-Ehre, was ist gefällig?“ Mit dem etwas schmutzigen Kellnertuch winkt er den Fremden zu einem abseits gelegenen Tisch. Alle übrigen Gäste sitzen tiefer im Lokal, in Gruppen zu vier und fünf an einem Tisch.

Ganz hinten, am allerletzten Tisch, dicht an der Wand, auf der die Feuchtigkeit einen dunklen Fleck gemalt hat, spielen drei Männer Karten, dem Ansagen nach Preference. Einer der Spieler trägt einen Smoking, er ist offenbar Kellner in einem Stadtcafé, der nach dem Dienst „lebt“. Ein paar Kiebitze sehen zu. Es ist aber, als ob sie nur eine Pflicht erfüllten oder nur aus Gewohnheit dabeistünden. Sie scheinen nicht sonderlich neugierig zu sein.

Knapp bei den Spielern, am Nebentisch, schläft einer, die Beine weit weggegrätscht, die Hände in den Hosentaschen. Er wird vom Ober aufgerüttelt.

„Schlaf zu Haus, das geht da nicht!“ Man hört aus dem Tonfall, daß er diesen Satz schon ein Dutzendmal wiederholt hat. Der Schläfer hebt den Kopf, zieht die Beine langsam ein, aber ein paar Sekunden darauf sinkt das Kinn auf die Brust, die schweren Füße schleppen die Beine wieder in die Grätsche.

Ein leichter Luftzug läßt den Ober sich zur Türe wenden. Der neue Gast — ein knappes Trödelsakko, viel zu hell für die gestreifte Hose — hat etwas Groteskes an sich: von der Spitze des Kinns zieht sich die grellrote Krawatte wie eine Wunde zur Brust. Er scheint, obgleich offenbar Stammgast, nicht gerne gesehen zu sein. Niemand erwidert seinen Gruß. Seine Bestellung wird vom Ober mit gewollter Nachlässigkeit ausgeführt.

Der Smoking am Kartentisch verjagt seinen Kiebitz: „Geh'n S', setzen Sie sich weg! Sie sehn'n ja, ich kann nichts gewinnen!“ Spieler sind eben abergläubisch. ob es nun um Groschen geht oder um Millionen.

Ein paar Augenblick später wirft der Kellner aus dem Stadtcafé die Karten auf den Tisch. Seine Stimme füllt den ganzen kleinen Raum aus. „Was bin ich doch für ein Trottel! Jeden Tag verlier' ich's Geld und setz' mich immer wieder hin!“ Seine Stimme bleibt

allein, niemand würdigt ihn eines Wortes. Der einzige Effekt, den er erzielt, ist, daß in der Küchenluke links neben dem Buffet ein feister Kopf auftaucht, die Köchin. Sie sieht den Schimpfenden weiterspielen und verschwindet wieder.

Der Ober tritt unaufgefordert an den Tisch des Fremden. Er markiert einen Hörfehler: „Zahlen gewünscht, bitte sehr?“ Er will den Gast gerne los sein.

Die Kartenpartie hat ein jähes Ende gefunden, — es scheint sich eine Szene vorzubereiten.

Der Kellner hatte offenbar wieder verloren. Das Klirren der wütend hingeworfenen Münzen liegt noch allen in den Ohren. Er sucht in den Taschen seines Smokings herum, findet aber nur eine Zigarette, die er in der Hand zerfetzt.

„Die Zech' zahl' ich das nächste Mal“, sagt er in der Türe.

„Ist schon recht, Franzl...“ antwortet der Ober kollegial.

Es wird mit einem Schlag lebendig in der Ecke, die der Smoking verlassen hat. Auch Chef und Ober sind erwacht und drängen sich in die Mauer um den Tisch. Einer zählt halblaut, zwei Stimmen korrigieren ihn. Der Ober gestikuliert heftig vor einem fahlen Gesicht herum, auf dem Unzufriedenheit liegt.

Die Teilung der Beute hat begonnen, und da muß es zu einem Streit kommen: die ganze Versammlung ist an dem Wenigen, das dem einen Opfer abgenommen wurde, beteiligt. Die ganze Versammlung, einschließlich Wirt und Kellner...

Die Bierstimme des Chefs, auf den leisesten Ton gestimmt, kann dennoch im ganzen Raum gehört werden. „Ruhe, meine Herr'n, es sind ja noch andere Gäst' im Lokal!“

Einige Minuten brandet es noch um den marmornen Kartentisch. Allmählich trennt sich dieser und jener von der Gruppe los und geht.



## DIE SANDLER

Falschspieler ...

Ich schreibe dieses Wort nicht ohne inneren Widerstand hin: Ein Großbankier wird sich auch nicht gern bereit erklären, einen Hausierer als Kollegen zu betrachten, wiewohl doch beide Kaufleute sind. In Kreisen der „Galerie“, der wirklichen Zunft, bezeichnet man diese unterste Schicht, die Sie des Nachts in dem kleinen Café gesehen haben, als „Sandler“. Sie müssen dieses Wort in dem verächtlichen Ton, in dem es von der Galerie ausgesprochen wird, hören. Dann bedeutet es etwa: heruntergekommener, letztklassiger, unfähiger Hungerleider.

Nein, es ist keine schmeichelhafte Bezeichnung. Sogar der Sandler selbst betrachtet es als schwere Beschimpfung, wenn man ihn so nennt. Das kommt wohl davon, weil die Menschen alles hören können, nur nicht die Wahrheit über sich selbst. — Nebenbei: Die ehrsamen Inhaberinnen von Bridgestuben wären sicher auch nicht erbaut, wenn sie hörten, daß die Galeristen, die ihre Bridgestuben manchmal aufsuchen, von ihnen als von „Koberinnen“ sprechen. Und „Koberin“ bedeutet so viel wie „Madam“ oder, ganz übersetzt, „Gelegenheitsmacherin“ ...

Eine Charakteristik des Sandlers nach Herkunft, bürgerlichem Beruf, Weltanschauung oder sonstigen statistisch wesentlichen Gesichtspunkten zu geben, ist schlechthin unmöglich. Das Alter des Sandlers schwankt zwischen vierzehn und achtzig Jahren, sein Gesundheitszustand zwischen 1A-Befund für sportliche Leistungen und dem letzten Stadium der Knochentuberkulose. Es gibt unter ihnen Fleischhauergehilfen aus Ottakring, emeritierte Feuerfresser, kassierte jüdische Rechtsanwälte aus Budapest, Wanderzigeuner, die auf rätselhafte Weise in der Großstadt hängen geblieben sind.

Aber ihr Lebensstandard ist einheitlich. Ihre Armut ist entsetzlich. Auch Leuten vom Bau ist es manchmal unverständlich, wovon diese Leute leben. Sie bilden das Lumpenproletariat der Branche, verlorene Menschen, aussichtslos verkommen,rettungslos dem Untergang preisgegeben. Viele sind obdachlos, — sie kommen erst unter Dach, wenn sie in ein Spital oder ins Polizeigefängnis eingeliefert werden. Meiner Schätzung nach sind es zu fünfzig Prozent schwere Psychopathen und zu achtzig Prozent Selbstmordkandidaten.

Sie bestreiten ihren Lebensunterhalt nicht ausschließlich vom Spiel, das wäre auch nicht möglich. Jeder von ihnen hat irgendeine geheimnisvolle Erwerbsquelle, die hin und wieder etwas einbringt. Von der Halb- und Unterwelt werden sie zu den niedrigsten Dienstleistungen verwendet. Wenn ein Zuhälter seinem in der Inneren Stadt „arbeitenden“ Mädel eine Nachricht zukommen lassen will, schickt er so einen armen Teufel von Sandler; wenn Spielkarten geholt werden sollen, wenn dem Unterläufel eines Winkelbuchmachers „eine Post“ — eine Wette — „angesagt“ werden soll: bereitwillig übernimmt ein Sandler den Auftrag gegen ein Honorar, das man trotz der in der Galerie





## DAS KLEINE EINMALEINS

Nicht jeder Galerist ist in der Lage, eine Chance, wenn sie sich ihm schon einmal bietet, allein auszunützen.

Vom Standpunkt des Gesetzes ist natürlich jeder ein Falschspieler, der an einem Betrug im Spiel auf irgendeine Weise teilnimmt.

Die Galerie unterscheidet in dieser Hinsicht genauer. Falschspiel ist nämlich zweierlei: zuerst ein Handwerk, eine „Kunst“, die gelernt sein will, und dann erst ein Geschäft, das gewinnbringend sein soll. Man unterscheidet sozusagen Produktion und Verwertung.

Das Handwerkliche ist nun keine so ganz leichte Sache und wird auch — bis auf einen gewissen selbstverständlichen Grundstock von Hilfsmitteln — nur von einem Bruchteil der Galerie, den eigentlichen „Arbeitern“, beherrscht. Daß es auch unter diesen Arbeitern in der Qualität der „Arbeit“ enorme Unterschiede gibt, ist wohl klar.

Die Arbeiter, die guten Arbeiter vor allem, sind eine bevorzugte Schicht jeder Galerie.

Die Vorstellung des Laien, der in jedem Galeristen — gesondert betrachtet — einen gefährlichen Falschspieler sieht, ist völlig irrig. Mit dem größten Teil der Galeristen kann man sich, wenn man

gerade Lust hat, seelenruhig an den Kartentisch setzen. Sie sind völlig hilflos und können nur gewinnen, wenn sie Glück haben. In diesem armseligen Wirkungskreis ist das Auffinden der Partner der wesentliche Schritt zum Erfolg. Alle Kunst nützt nichts, wenn keiner da ist, an dem man sie erproben kann. Der Normalgalerist ist deshalb hauptsächlich Schlepper und „Partner“: der dritte Mann zum Tarock oder zur Preference, der ominöse „Vierte“ zum Bridge oder Poker in besseren Kreisen. Was so ein Galerist, der nicht selbst „ein Granat“ ist, können muß, das bringt jeder Halbidiot nach einiger Übung zuwege.

Es geht um zwei Dinge: um die Verständigung, den sogenannten Zund, und um das Abheben.

## DER ZUND

Der Zund ist das einfachste und bequemste Hilfsmittel. Er signalisiert dem Freunde den „Stand“ einzelner Karten, die Situation im Blätterfall durch einfache, für den Uneingeweihten unmerkliche Zeichen.

Übrigens: das schöne Wort „Zund“ ist natürlich nicht nur unter Falschspielern gebräuchlich. Das Rotwelsch der Spielersprache lehnt sich oft an das der Diebe an. Das Wort „Zund“ ist in diesem Sinne ein Lehnwort aus der Diebssprache.

Wie international die Organisation der Galerie ist, geht schon daraus hervor, daß es sogar einen internationalen Zund gibt, den jeder Galerist kennt und der ihn befähigt, sich überall sofort mühelos verständlich und nützlich zu machen.

Sollten Sie einmal die Zeichen, die ich Ihnen jetzt mitteilen werde, beobachten, dann werden Sie wissen, daß die beiden Herren,

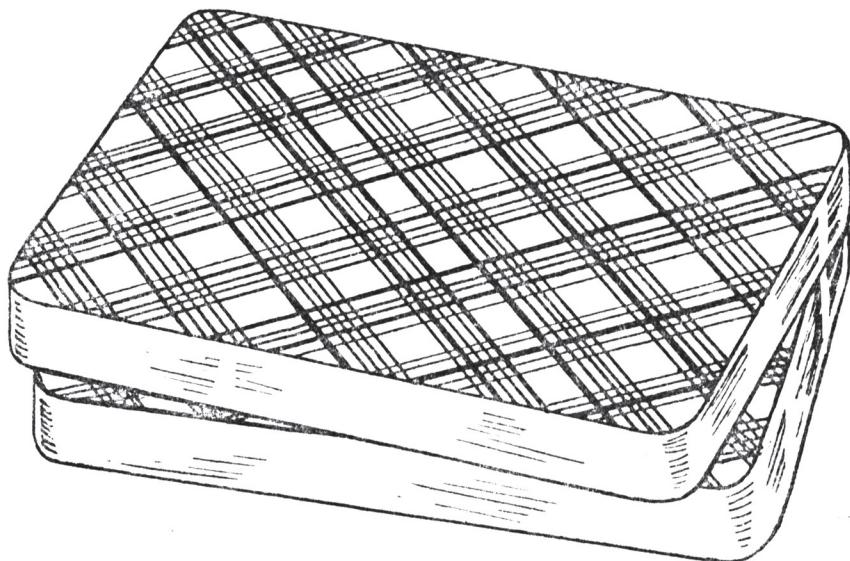
die sie austauschen, sich des internationalen, sogenannten „Nominativen Zundes“ bedienen. Der Ausdruck „nominativ“ stammt in dieser Anwendung nicht etwa von mir; er ist ganz gebräuchlich. Wundert Sie das? Die Handelsleute sagen auch großspurig: „Moratorium“ und meinen: „Ich zahle nichts.“ Nehmen wir Karten von Eins bis König an, dann bedeutet:

Langsames Senken des Kopfes	
Vorstrecken des kleinen Fingers der rechten Hand	AS
Das Wort: „Endlich“, zum Beispiel:	(EINS)
„Spielen Sie endlich aus!“ oder ähnlich	
Wiegende Kopfbewegung	
Zwei Finger der rechten Hand vorgestreckt	ZWEI
„Zufällig“	
Husten	
Drei Finger der rechten Hand	DREI
Schnupfen	
Vier Finger der rechten Hand „Großartig“	VIER

Wenn die beiden Herren, die Sie im Verdacht haben, in einem Hotel in Nizza spielen, dann werden sie natürlich französisch sprechen und einander die Vier mit dem Wort „Formidable ...“ zünden.



## DAS ABHEBEN



Diese „Stufe“ ist, wie übrigens alle Abbildungen in diesem Buche, um der besseren Anschaulichkeit willen leicht übertrieben. — Das hier ist die erste „Stufe“ zur Galerie, ein ziemlich dilettantisches System beim „Legen“.

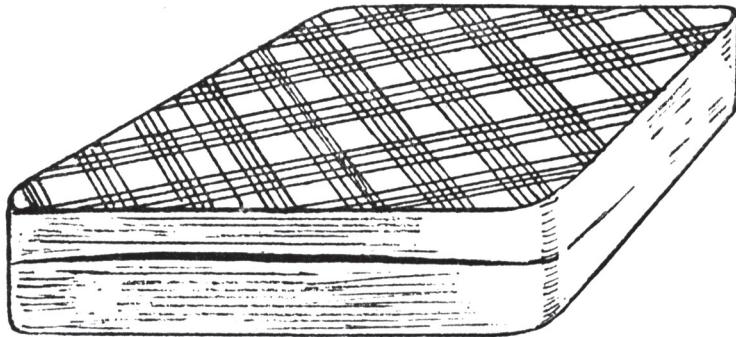
**D**as zweite Erfordernis zur vollen Mitgliedschaft in einer Galerie ist die Beherrschung der verschiedenen Techniken des Abhebens, eventuell des „Einschneidens“.

Das Einschneiden ist kein besonderes Kunststück. Es soll zum Beispiel eine Taille, beim Bakkarat etwa, bei einer bestimmten Karte beginnen. Das aus mehreren Spielen bestehende Kartenpaket ist nach dem Mischen niemals geometrisch genau geradegerichtet. Die vielen, ein wenig schief stehenden Karten bilden dadurch Marken. Jedem Menschen, der nicht trostlos ungeschickt ist, wird es nach einigen Versuchen gelingen, mit der Coupekarte leicht und sicher an der gewünschten Stelle einzuschneiden.

Für das Abheben gibt es eine ganze Reihe der verschiedensten Systeme. Das einfachste ist gleichzeitig das manuell schwierigste: große Könner heben nämlich mit absoluter Sicherheit immer die gleiche Anzahl Karten ab, zum Beispiel dreizehn oder fünfzehn. Der Partner richtet sich beim „Legen“ oder Mischen des Spieles nach der Anzahl der abzuhebenden Karten.

Am häufigsten wird ein System praktiziert, das auf der Errungenschaft des sogenannten „Daniel“ oder der „Molle“ beruht. Auch dieser Trick erfordert keinerlei besondere Begabung.

Es ist bekannt, daß die Karten schon nach kurzem Gebrauch leicht geschweift sind. Versuchen Sie nun auch nur eine Karte, die diese Form angenommen hat, in ein Paket gerader oder umgekehrt gebogener Blätter zu legen — schließen Sie dann die Augen und heben Sie ganz harmlos ab: Sie werden zu Ihrer Verblüffung merken, daß die geschweifte Karte als oberste des am Tisch verbleibenden Paketes liegt; in neunzig von hundert Fällen trifft dies zu.



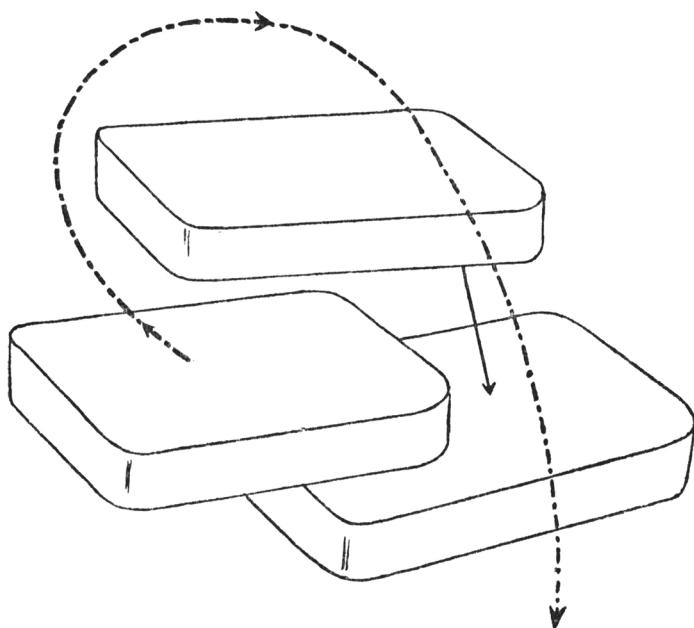
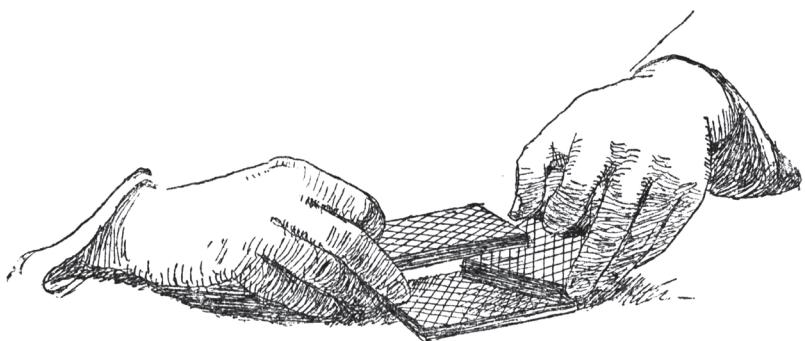
Hier wird man das Paket bestimmt über der geschweiften  
Karte abheben ...

Es genügt dabei ein minimaler Druck auf die Karte, um darin den „Daniel“ zu machen. Bewußt und geübt, hebt man den „Daniel“ natürlich ganz leicht ab, da nicht eine, sondern eine ganze Anzahl der gewünschten Karten „danisiert“ sind und unmittelbar übereinander liegen.

Viel angewendet, namentlich beim Bridge und gegen „notorische“ — das heißt in keiner Weise mißtrauische — Partner, wird auch das scheinbare Abheben. Aus der Unzahl der Methoden sei nur eine herausgegriffen:

Das „Herausheben“ der Mittelpartie mit einer täuschenden Handbewegung. Die gewünschten Karten bleiben unverändert oben liegen.

Die Täuschung beruht auf dem eigentümlichen Weg, den das mittlere Paket beschreibt ...



Das Herausheben des Mittelpakets erfolgt mit einem Schwung nach vorne, dem Gegner zu. Die Hand vollendet den Bogen in der Richtung zur eigenen Brust und legt das Mittelpaket auf den Tisch. Das herausgehobene Mittelpaket liegt nun, vom Gegner aus gesehen, hinter den Restkarten! Der Gegner ergreift

zermürbend und riskant diese Art des Gelderwerbes ist, wie sehr sie an den Nervensträngen zerrt.

Der „Krampf“ ist aber nicht nur eine Methode im Spiel, sondern auch eine Taktik, die man dem Partner gegenüber anwendet, ohne daß es direkt um Spielvorgänge ginge. Vom Pech verfolgt verliert der Krampfbuder trotz aller Anstrengung den ersten Coup und dann fehlen ihm die paar Groschen für den Einsatz. Ein weiterer „Krampf“, irgendeine unwahrscheinliche Ausrede, eine Injektion zur Beruhigung des Mißtrauischen sind vonnöten: „Einen Moment, mein Freund ist mit meiner Geldbörse — Birnen kaufen gegangen! Er kommt gleich zurück, wir können ja mittlerweile weiterspielen ...“ Eine solche Ausrede wäre durchaus kein ungewöhnlicher „Krampf“.

Daß es oft an den paar Groschen für den ersten Einsatz fehlt, darin liegt das große Übel, unter dem die Sandler leiden. Das schönste Geschäft, das vielleicht zwanzig Schilling eingebbracht hätte, scheitert an dieser grenzenlosen Armut. Denn Spieler aller Gesellschaftsschichten sind eigentümliche Leute: sie lassen sich oft monatelang von demselben Zocker betrügen, da nützen Warnungen und Aufklärungen nichts — aber sie wollen „gegen Geld“ spielen.

„Der X ist kein Partner für mich!“ — Dieser Ausspruch bedeutet in neunzig von hundert Fällen, daß der Betreffende seine Spielschulden nicht immer sofort regelt. Daß er dies tue, ist die einzige Qualität, die ein echter Spieler von seinem Partner unbedingt verlangt. Man betrachte von diesem Gesichtspunkt das Publikum der Spielkasinos: die Jetons machen alle gleich, es gibt keine sozialen Vorurteile. Wer Jetons hat, ist gleichgestellt, ob Schieber oder Prinz, Nutte oder Gelehrter. Die einzige soziale Qualität ist der Besitz von Jetons ...

Die Sandler müssen also radikal vorgehen. Die von ihnen geübten Tricks gehören fast immer in die Kategorie der sogenannten „Häfenstückln“, welches Wort etwas schwer Kriminelles bezeichnet, einen Trick, mit dem man im Falle des Mißlingens sicheren schweren Kerker gewinnt.

### Häfenstückln...

Wenn ich etwa beim Abheben umsteige, das falsche Paket nach oben lege, wird der Partner, falls er es überhaupt bemerkt, meist harmlos auf den Irrtum aufmerksam machen, schlimmstenfalls kann er das Spiel abbrechen. Aber er wird mit diesem Tatbestand bei der Behörde kein Glück haben.

Anders verhält sich die Sache, wenn — es sei ein ganz krasser Fall gewählt — aus einem Spiel von zweiunddreißig Karten fünf fehlen, die in der Rocktasche des Spielers gefunden werden. Das ist ein Häfenstückl par excellence.

Diese Praktiken werden nur von polizeibekannten Untalenten ausgeübt, die weder Geld noch einen guten Ruf zu verlieren haben.

Apropos Polizei ... Bei der Überführung eines Falschspielers ist natürlich der Nachweis von „Betrug, begangen durch Falschspiel“, erforderlich. In der Schwierigkeit dieses Nachweises liegt der Hauptgrund dafür, daß so wenig Falschspieler abgestraft werden. Der Nachweis gelingt eben nur, wenn der Galerist in flagranti erwischt wird — und auch da nicht immer. Wer könnte denn mit absoluter Sicherheit feststellen, ob Karten zufällig oder künstlich danisiert sind? ...

Ein weiterer Grund der „Freizügigkeit“ des Falschspielers ist das gesetzliche Verbot des Hasardspiels, welches die meisten zu Schaden Gekommenen veranlaßt, reinen Mund zu halten, um nicht in einen Skandalprozeß verwickelt zu werden.

Falschspieler, die Häfenstückln machen, und solche, die dies unter allen Umständen vermeiden, stehen im scharfen Gegensatz zueinander. Sie verachten einander, oft ist Haß dabei. Zwischen diesen beiden Kategorien spielt sich seelisch etwas Ähnliches ab, wie zwischen den kontrollierten und „wilden“ Prostituierten. Die plump kriminellen Falschspieler bezeichnen die anderen, die die subtileren Methoden anwenden, als „Halbseidene“, als Dilettanten, und sprechen ihnen die Zugehörigkeit zur Unterwelt ab. Den mit solcher Verachtung Bestraften erscheint die Zugehörigkeit zur Unterwelt gar nicht wünschenswert. Der Erfolg spricht für sie: Sie sind im Allgemeinen materiell und sozial besser gestellt, wenn sie auch in der Regel schlechtere Charaktere sind als die ausgesprochen Kriminellen: reine Opportunisten, denen jedes Kämpfertum fernliegt. Unter den Kriminellen findet sich doch mancher verhinderte Revolutionär. Er ist mit seiner Gemeinschaft verwachsen, er lebt nicht nur durch sie, sondern wirklich in ihr und für sie. Der Gedanke etwa, eine Differenz „außergaleristisch“, durch die Behörde auszutragen, kommt ihm überhaupt nicht in den Sinn. Auch eine Frau, für die er sich interessiert, wird unbedingt in seinem Milieu verwurzelt sein.

Der Halbseidene hingegen ist im Prinzip Einzelgänger, der Verbindungen nur fallweise eingeht, nur, wenn sie ihm chancenreich erscheinen. Seine „Unfrankheit“ sucht er vor jedermann peinlich zu verheimlichen, während der Kriminelle sich in seinem Kreise selbstverständlich demaskiert. Eine oberflächliche Formel für all diese Unterschiede könnte lauten: Hie Spaltenverdiener und hie das Elend der Gelegenheitsarbeit.

Es ist ja meistens sozusagen eine Gelegenheitsarbeit.

Gute Zeiten erlebt so ein Sandler, wenn es ihm gelingt, sich in irgendeiner Vorstadtkneipe einzuführen und sich dort eine