

Wie arbeiten Bauernfänger

Von Kriminalrat Dr. Gebhardt

Kaum ein Kriminalmuseum wird es geben, in dem sich nicht Handwerkszeug der Bauernfänger und sonstigen Spielbetrüger befindet. Schlagende Beweise für das unlautere, überaus häufige Auftreten dieser Leute! Da liegen Würfel, Spielkarten und noch so manches, dessen Aufbewahrung in der Betrugsabteilung die Museumsbesucher nicht zu verstehen vermögen. Die Gegenstände sehen alle so harmlos aus, und die versuchsweise geworfenen Würfel zeigen nichts Absonderliches. Doch schon erläutert der führende Kriminalbeamte, wieviel Falschheit und Heimtücke ihnen von Menschenhand beigebracht wird und welches unehrliche Hantieren auch ohne diese Falschheit der arglose Spieler dabei gewärtigen kann. Die Bauernfänger sind es, die damit ihr unsauberes Gewerbe ausüben und ihre Mitspieler ausplündern. Mit der Bauernfängerei erschöpft sich freilich der Spielbetrug keineswegs. Der Bauernfänger ist der Urtyp des Falschspielers. Seinen Namen hat er erhalten, weil er sich hauptsächlich den aus der Provinz nach der Stadt zugereisten Landmann aussucht.

Zur Klasse der Bauernfänger gehören insbesondere der Nepper, der Ringwerfer, der Riemenstecher und der Spielbetrüger. Sie alle haben den Wunsch — und meistens auch die Fähigkeit dazu — ihre Mitmenschen zu betrügen und leben auf Kosten der Unerfahrenen, Leichtsinnigen und weniger Intelligenten.

Ein Opfer ist vom kundigen Bauernfänger mit raschem Blick als geeignet auserkoren. Der harmlose und vertrauensselige Landmann wird in der Nähe des Bahnhofes, wo er eben eingetroffen ist, vom Schlepper (Schieber, Zutreiber) unter einem Vorwande angesprochen. Er gibt sich als Landsmann aus und versteht es durch kleine Gefälligkeiten, das Vertrauen des Bauern zu gewinnen, wenigstens für kurze Zeit. Namentlich warnt er den Fremden vor den vielen Betrügern und bietet sich zur Führung, Unterbringung, Beratung und zum Schutze an. Nun beginnt bald das Neppen, d. i. der Verkauf oder Tausch unechter und wertloser Gegenstände, meist Schmucksachen, Uhren, Waffen, Stoffe, Leinen, „orientalische“ Teppiche usw., die mit oft recht verwickelten Tricks für echt und wertvoll angepriesen werden. Ein beliebter Trick der Nepper, die man deshalb Ringwerfer nennt, besteht darin, daß ein angeblich eben erst gefundener wertvoller Ring, möglichst mit noch daran befindlicher hoher Preisauszeichnung, dem Opfer „ausnahmsweise“ zu einem niedrigen Preise verkauft wird. Selbstredend gibt es die verschiedenartigsten Nepper, die in der oder jener Form auftreten und ihren besonderen Trick erfolgreich anwenden.

Ein uraltes Spiel, das einfach aussieht und von dem jeder Mitspielende glaubt, er könne sich nicht irren, müsse also gewinnen, ist das Riemenstechen, auch Bandspiel oder Kettenziehen genannt. Ein langer Lederriemen (Band, Kette oder Schnur) an beiden Enden verbunden, wird vom Bauernfänger auf den Tisch in verschiedenen Windungen und Schlingen über- und durcheinander gelegt (s. Abbildung 1 und 2). Das Opfer sticht nun mit einem Messer oder setzt einen Finger in eine der Windungen und wettet, ob beim Wegziehen der Schnur durch den Bauernfänger Messer oder Finger in der Schlinge gefangen wird oder nicht. Durch das anfängliche Gewinnen der Genossen vor seinen Augen wird