

Abb. 5.

Gefälschter Würfel mit Bleidraht, der durch Verbindung der 2 und 5 den Schwerpunkt nach 1 verlegt. Bei geübtem Wurf fällt 6

fallen (Fehlerwürfel). Der Betrüger hat natürlich gleichartige als Trefferwürfel geschliffene Würfel bereit, die er bei Gelegenheit vertauscht.

Dem Opfer wird es ebenso entgehen, wenn kurze, der Farbe des Würfels angepaßte Schweinsborsten um die Ecken der Fehler- oder Trefferseiten eingekittet sind, die die freie Bewegung des Würfels auf einem mit Tuch überzogenen Tische hemmen und den Würfel auf die berechnete Seite fallen lassen.

Auf diese äußerlichen, daher bemerkbaren Fälschungen verzichtet der vorsichtige Betrüger freilich lieber. Könnte das Opfer aber das Innere eines Würfels sehen! Auf geschickte Weise ist der Schwerpunkt des Würfels verschoben, so daß er öfter auf die beschwerte Seite fällt, als auf eine andere. Der

Betrüger fälscht die Würfel so zu Treffern, daß er z. B. das von dem untersten Auge der 2 nach dem untersten schräg gegenüberliegenden Auge der 5 ausgebohrte Loch mit Bleidraht ausfüllt (s. Abbildung 3).

Die in den Augen ausmündenden Drahtenden werden wieder mit der Augenfarbe verdeckt.

Noch intensiver wirkt der Draht, wenn er in der Menge eingefügt wird, wie die Abbildung 4 zeigt (entnommen dem „Falschspieler“ von v. Manteuffel 1923). Der Schwerpunkt des Würfels ist durch doppelte Verbindung der 6 mit der 5 nach der 4 verlegt, so daß beim Wurf die der 4 gegenüberliegende 3 nach oben fällt, nicht aber die hohen Zahlen 5 oder 6.

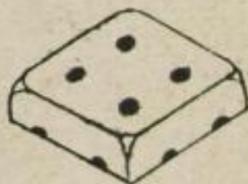
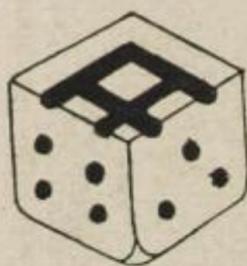


Abb. 6.

Gefälschter Würfel, dessen Schwerpunkt durch doppelte Bleiverbindung der beiden obersten Augen der 6 und 5 nach der 4 verlegt ist. (Der obere Teil des Würfels ist abgeschnitten)

Welchen materiellen Vorteil sichert sich der Falschspieler damit! Wenn er z. B. bei dem beliebten Glücksspiele „Goldene Sechs“ dem Partner, der die Bank hält, solche gefälschte Würfel unterschmuggelt, braucht er nur auf die der beschwerten Augenzahl gegenüberliegende Augenzahl zu setzen. Wirft der Bankhalter die besetzte Nummer, hat er den Einsatz zweifach an den Fälscher auszuzahlen oder gar drei- oder vierfach, je nachdem er die besetzte Nummer einmal, zweimal oder dreimal würfelt. Wahrlich ein

gutes Geschäft für den Betrüger! In der Tat eine „goldene“ Sechs, vor allem bei hohem Einsatz.

Beim Durchleuchten eines hohlen Würfels eines Falschspielers könnte man sein Wunder erleben. Bei dem aus einem hohlen Tierknochen hergestellten Würfel ist oben und unten an den einander gegenüberliegenden Öffnungen des Knochens je eine Knochenscheibe festgeschraubt, die meistens die 6 und gegenüber die 1 trägt. Diesen Hohlraum durchtrennt der Betrüger horizontal durch ein mit einem Loch versehenes Blech, damit durch diese Scheidewand zwei Hohlräume entstehen. Die eine wird mit Uhrsand gefüllt (s. Abbildung 7). Nach Art der Eieruhr verlegt der Betrüger durch Herabfließenlassen des Sandes in den Hohlraum der 1 den Schwerpunkt auf diese Zahl, so daß er die 6 würfelt, da der Sand während des Wurfes nicht so rasch zurückfließen kann. So vermag er leicht, rasch und unauffällig die 6 oder 1 zu beschweren je nach Bedarf, braucht den Würfel nicht zu tauschen, und der Sand erfüllt geräuschlos seine Aufgabe.

Der Bauernfänger ist aber ebenso mit den Kartenfalschspielen auf der Höhe, so z. B. dem „Kümmelblättchen“, „Schwarzer Peter“, „Riechen-Fiekchen“, „Häufeln“. Vor verschiedenen Kniffen und Fälschungen sei hier gewarnt. Das