

Abb. 7.

Ein zur Sanduhr
gefälschter Würfel

ehrliche Kartenspiel erfordert bekanntlich, daß die allgemeinen Spielregeln genau beachtet werden, daß also die Kartenzahl stimmt, die Karten richtig gemischt, abgehoben und gegeben werden, die Spielgegner nicht in einem geheimen Einverständnis zum Nachteile Nichteingeweihter handeln und daß die Karten ohne äußerlich erkennbare Merkmale sind.

Bei Besichtigung der Rückseiten eines Kartenspieles wird der Laie nichts Besonderes finden. Anders der Falschspieler; er liest in dem Rückenmuster der Karte des Opfers und versteht dies zu seinem Vorteile auszunutzen. Die Muster, die bis an den Rand der Karten reichen und verschieden geschnitten sind, zeigen dadurch an den Rändern ebenfalls verschiedene Randbilder, die den geübten Falschspieler instand setzen, eine Menge oder doch einzelne wichtige Karten von der Rückseite aus wieder zu erkennen (s. z. B. Abbildung 8 und 9 oder 10 und 11; oder 12 und 13).



Abb. 8.



Abb. 9.

Das Muster endet bei 8 quer, in der abgerundeten Ecke bei 9 senkrecht.

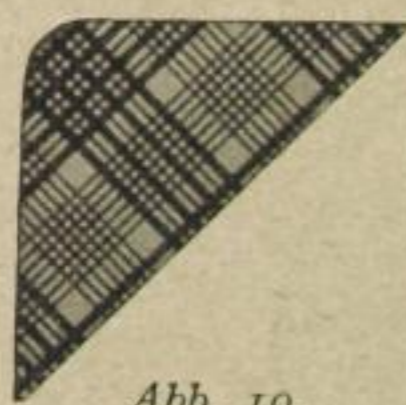


Abb. 10.

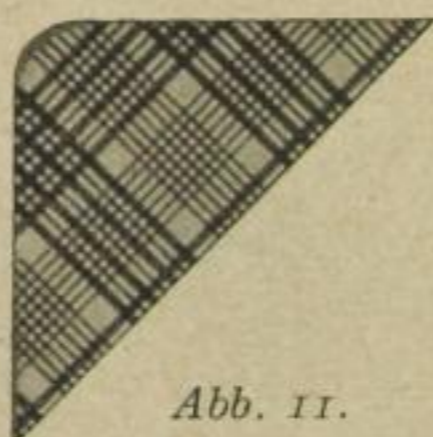


Abb. 11.

Bei 10 münden 4 starke Linien in der abgerundeten Ecke, bei Abbildung 11 die schwachen

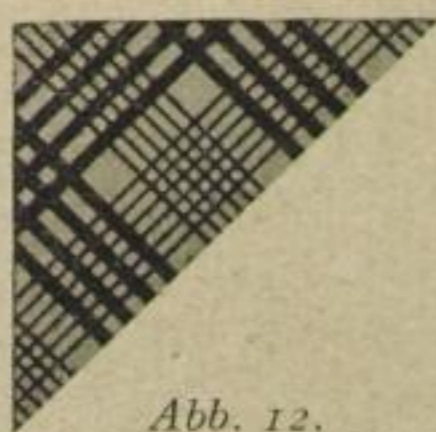


Abb. 12.

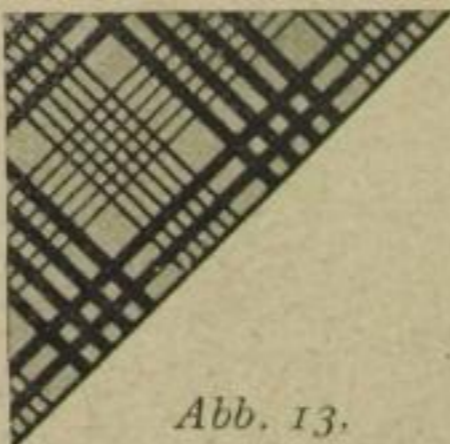


Abb. 13.

In 12 liegen vier, in 13 drei breite Linien quer in der Ecke

Findet er nicht genügend geeignete Randbilder, tauscht er geeignete Karten aus einem anderen gleichartigen Spiele um.

Auf diese Weise kann der Falschspieler schon ohne sein besonderes Zutun den Unerfahrenen hintergehen. Auch anderer Hilfsmittel bedient er sich zu gleichem Zwecke. Er setzt den Spielpartner mit dem Rücken gegen den Wandspiegel, damit er darin die Bildseite der Karten sieht. Oder er legt die metallene Zigarettendose (poliertes Tischgerät, silberne Zuckerdose; Spiegel in der Tabakspfeife) so auf den Tisch, daß er die Karten im blanken Deckel sehen kann, wenn sie der Partner ihm zum Ziehen hinhält. Gerade dieses Manöver ist stark verbreitet und infolge seiner Einfachheit und Unauffälligkeit besonders gefährlich.

Bedenklicher schon wird sein Treiben für ihn wegen der Entlarvungsmöglichkeit, wenn er die Karten vor oder während des Spiels zeichnet, „zinkt“, andererseits aber auch für den Mitspieler verderblicher, weil der Gauner dabei viel sicherer gewinnt.

So kommt es sogar vor, daß von der Pik-Drei das untere Pik wegradiert wird, so daß beim Verdecken des oberen mit dem Daumen, der Betrüger ein As vorzeigen kann. Soll sie als Drei gelten,

verdeckt er das wegradierte Pik mit dem Daumen. Ebenso vermag er die Pik-Sechs durch Wegradiieren und Verdecken zur Vier umzuwandeln (s. Abbildung 14).

Harmloseres Zinken besteht in kleinen Kniffen an den Kartenecken, in leichten Biegungen parallel den Kartenlängsseiten, im Eindrücken eines Fingernagels