



Abb. 16. Ein typischer Vorgang beim Abfühlen von auf dem Rande gezinkten Karten. Der Zeigefinger der rechten Hand tastet das untere Drittel der Karte ab und fühlt hier, ob ein Zeichen angebracht ist oder nicht

Rückseiten mancher Karten gebleicht und so durch die hellere Farbe den übrigen dunkleren gegenüber gezinkt, oder die Rückseiten einzelner, vor allem der hohen Karten werden gewaschen und so ihres Glanzes beraubt oder mit Bimssteinpulver geraut, die schlechten Karten dagegen mit Seife noch mehr geglättet. Dem Falschspieler genügt auch schon ein mit Wasser auf der glänzenden Rückseite angebrachter Strich oder ein Kreuz, das nach dem Trocknen matt sichtbar ist.

Wenn man bedenkt, daß Karten aus den sie schützenden Papierhüllen herausgenommen, gezinkt, wieder in die Hüllen gelegt, diese wie vorher geschlossen und dann vom zuvor bestochenen Kellner herbeigebracht werden, braucht man sich über nichts mehr zu wundern.

Dem Falschspieler stehen noch weitere Mittel zur Verfügung. Wie rasch sind Spielkarten abgenutzt und zerkratzt. Der Betrüger muß die gezinkten Karten unauffällig und eilig trotzdem fühlen und sehen. Er ist dazu durch die natürliche Anlage des Tastgefühls seiner Falschspielerhand, das noch durch Übung gesteigert ist, wohl imstande. Seine Hand, die wohlgepflegt, mit Glyzerin oder dergl. behandelt, schmal, weich und biegsam ist, kennt keine grobe Arbeit, damit nicht die Fingerspitzen hart und unempfindlich werden. Dazu kommt noch eine besondere Schärfe des Auges und schließlich zu diesen körperlichen Vorzügen noch die Geschicklichkeit, seine Äußerungen zu bemänteln, das Opfer abzulenken, die Wirkungen des Alkohols (nur beim Opfer!) und der Spieleifer, die sich steigende Spannung und Aufregung des Mitspielers, die ihn so Vieles und Wichtiges entgehen läßt. Die Aufmerksamkeit und das Interesse des Opfers, das zu Anfang des Spieles gewinnen durfte, ist fast nur auf den eigenen Gewinn und Verlust gerichtet. Auf wichtige Momente, wie das Mischen, Abheben, Geben oder Zusammenlegen der Karten achtet er nicht mehr. Der Falschspieler zieht frech statt der obersten Karte die zweite oder dritte ab, oder er nimmt Karten vom Spiel weg, legt andere dazu, die er auf dem Schoße, in besonderen, am Unterärmel angebrachten Taschen oder im rückwärtigen Teile des Beinkleides verborgen hält, tauscht ungezinkte gegen gefälschte ein oder mischt falsch. Er kann z. B. so gut mischen, daß sich dabei keine Karte von ihrer Stelle rührt! Oder er läßt den Partner falsch abheben, d. h. so, wie der Betrüger es wünscht, dadurch, daß der Abhebende an der eingeschmuggelten breiteren Karte beim Abheben oder an dem durch Zusammendrücken gebildeten hohlen Kartenpäckchen hängen bleibt, oder aber er greift kühn den zuerst abgehobenen Teil und legt ihn auf den zurückgebliebenen, so daß alles beim alten bleibt. Den