



Die Bank konnte ihm einen Betrug nicht nachweisen und mußte wohl oder übel bezahlen. Ich glaube aber, daß von dieser Zeit an in Monte Carlo Geldrollen nicht mehr angenommen wurden.

Die folgende Geschichte passierte in Monte Carlo ebenfalls vor dem Kriege. Damals wurde bekanntlich noch mit französischen Gold- und Silberstücken gespielt.

Eine distinguierte ältere Dame trat sehr nervös an den Spieltisch und legte ein Fünffrankstück in Silber auf die Nummer, die soeben gewonnen hatte. Mit anderen Worten: die Dame wartete solange bis die Kugel fiel und legte dann rasch das Geldstück auf die gewinnende Nummer. Natürlich wurde das bemerkt, und der Croupier gab ihr mit dem Bemerkten, daß der Satz zu spät wäre, höflich das Geldstück zurück. Die Dame murmelte eine Entschuldigung und verließ den Tisch. Auf der Nummer, die gewonnen hatte, lag aber ein Zwanzigfrankstück in Gold und ein Herr auf der anderen Seite des Tisches reklamierte den Satz als den seinigen. Der Gewinn wurde ihm ausbezahlt und auch er verließ mit dem fetten Gewinn von fünfunddreißig Louisdor den Tisch.

Nach einer Weile wiederholte sich dasselbe an einem anderen Tisch. Wieder setzte die nervöse Dame ihr Fünffrankstück auf die Nummer die bereits gewonnen hatte, wieder bekam sie es zurück und wieder meldete sich derselbe Herr und bekam den fetten Gewinn ausbezahlt.

Der Trick bestand darin, daß die Dame auf die Nummer zwei Geldstücke gleichzeitig setzte, und zwar so, daß das große Fünffrankstück oben lag und das kleine Goldstück unten. Das Silberstück bekam sie stets zurück und das Goldstück gewann.

Kein schlechter Trick. — Nur schade, daß die beiden bald erwischte wurden. Viel belacht wurde folgender Trick.

Ein Herr saß in der Mitte des Spieltisches. Vor ihm lag stets ein dickes Buch, in das er sorgfältig die gewinnenden Nummern eintrug. Von Zeit zu Zeit setzte er eine großwertige Spielmarke auf die Chance „Pair“ (die achtzehn geraden Nummern). Gewann er, zog er den Gewinn und seine Spielmarke ab und setzte nach einer Weile wieder. Wenn „Pair“ verlor, d. h. wenn eine ungerade Zahl gewann und der Croupier rief Impair, war jedesmal die Spielmarke dieses Herrn plötzlich vom Tisch verschwunden.

Das war ein ganz einfacher Trick. Der Herr hatte nämlich seine Spielmarke an einem grünen Seidenfaden befestigt, welcher auf dem grünen Tuch des Spieltisches nicht leicht zu erkennen war. Zu seinem Vorteil kam noch, daß die Spieler und meistens auch die Croupiers in die Roulettescheibe starren, wenn die Kugel fällt. Rief der Croupier „impair“, zog der schlaue Herr mit einem Ruck an dem Seidenfaden und seine Spielmarke war unter seinem Buchumschlag verschwunden. Auch dieser Mann wurde natürlich bald erwischte.

Ein anderes Betrugsmanöver war folgendes:

Ein Herr stand am Spieltisch und spielte stehend kleine Spielmarken auf verschiedene Nummern. Er

