

hatte eine sehr lange Krawatte, aber keine Weste, so daß das Ende seiner Krawatte, wenn er sich nach vorn neigte, den Spieltisch berührte.

Es fiel nun auf, daß der Herr fast stets den Knoten seiner Krawatte berührte, doch man führte das auf seine Nervosität zurück. Es gewann z. B. die Chance „rot“, und plötzlich lag auf „rot“ eine hochwertige Spielmarke, und der Gewinn wurde dem Herrn mit der langen Krawatte ausbezahlt, obwohl niemand gesehen hatte, daß er die Spielmarke auf den Tisch legte.

Der Trick dieses Herrn bestand darin, daß er mit einer Klammer eine hochwertige Spielmarke in seiner Krawatte befestigt hatte. In dem Moment, wo der Croupier „rot!“ rief, drückte der Mann auf die Klammer und die Spielmarke rutschte durch die Krawatte auf den Tisch, blieb auf „rot“ liegen, und der Gewinn wurde ihm ausbezahlt.

Einmal hatte er das Pech, daß die Auslösevorrichtung zu spät funktionierte, und — schon hatte man ihn erwischt.

An einem der bekanntesten Spielplätze passierte vor einiger Zeit folgendes:

Ein Herr ließ sich am Wechselschalter einige der hochwertigsten Spielmarken geben. Diese Spielmarken nahm er mit sich und ließ sich gleich große Galalithplatten von derselben Farbe anfertigen. Diese falschen, sowie die echten, sägte er der Länge nach durch und klebte sie zusammen. Nun hatte er die doppelte Anzahl, wobei natürlich nur die eine Hälfte echt war.

Auch dieser schlaue Herr wurde natürlich bald erwischt. Man konnte ihm aber den Betrug nicht nachweisen, da er behauptete, die Spielmarken in diesem Zustand erhalten zu haben.

Abgesehen von den Betrügern, die versuchen, aus gut gefälschten Spielmarken ein kleines Vermögen zu erwerben, könnte man die Beispiele dieser Spieler, die durch Tricks dem Glück nachhelfen wollen, noch lange fortsetzen. Doch der Schluß würde immer derselbe sein: Sie wurden alle erwischt — und ein Vermögen konnten sie nicht erraffen . . .

