

denn auch in Monte Carlo verderben die bösen Beispiele die guten Sitten: Jeder glücklich gelandete Trick findet, sobald er bekannt wird, mehr oder minder erfolgreiche Nachahmer.

Am einfachsten ist die Fälschung von Spielmarken. Ein findiger Italiener hatte sogar einmal eine ganze Fabrik für falsche Jetons aufgemacht, die reisenden Absatz fanden. Immer wieder tauchen die unechten Plättchen auf, die leichter zu fälschen sind als Banknoten.

Bis die Prüfungsstelle des Kasinos eingreift, die täglich alle Marken zu untersuchen hat, ist es für den einzelnen Fall zu spät: die Marken sind bereits in Bargeld umgewechselt. Nur selten gelingt die Bestechung eines Croupiers. Der Ueberwachungsdienst ist zu streng. Trotzdem einigten sich vor dem Kriege vier Italiener mit einem der Bankangestellten, und zwar so, daß er gegen Zahlung von 60 000 Franken sich bereit erklärte, ein vorher geordnetes Spiel in die Karten einzuschmuggeln. Da es den Croupiers erlaubt ist, zu Uebungszwecken gebrauchte Karten mit nach Hause zu nehmen, fiel es den Gaunern nicht schwer, sich in den Besitz eines Originalspiels zu setzen, so daß sie genau wußten, wann Rot und wann Schwarz gewinnen würde. Um dem Croupier die Möglichkeit zu geben, die Karten einzuschmuggeln, geschah im verabredeten Moment folgendes: Der erste der vier Verschworenen ließ in der Nähe des schärfsten Aufsichtsbeamten eine Rolle Goldstücke zu Boden fallen, gleichzeitig goß der zweite ein vorher bestelltes Glas Wasser in der durch die rollenden Goldstücke entstandenen Aufregung einer Dame über das Kleid. Der dritte warf sich sofort zum Beschützer dieser Dame auf und geriet mit dem ungeschickten Zweiten in einen Streit, der örtlich so geführt wurde, daß zwei weitere Aufsichtsbeamte mit der Schlichtung beschäftigt waren; nur der vierte blieb ruhig, beobachtete die Tätigkeit des Croupiers und gab ein verabredetes Zeichen, als alles in Ordnung war. Bei

den folgenden sieben Schlägen gewann das Quartett, von dem jeder das Maximum gesetzt hatte, über eine halbe Million Franken und verschwand; trotzdem wurde der Betrug aufgedeckt: In einem Spiel Karten sind nur ungefähr 26 Schläge; es fiel sofort auf, daß es in diesem durch die geordneten Karten vergrößerten Spiel wesentlich mehr waren. Der Leidtragende war der Croupier, bei dem die sechzigtausend Franken Bestechungsgeld gefunden wurden.

In früheren Jahren bekam man den Gewinn in sogenannten rouleaux d'or ausgezahlt, Papierrollen, die je tausend Franken in Gold enthielten, die dann an der Kasse uneröffnet gegen Papiergeld eingetauscht wurden. Bis eines Tages ein glücklicher Gewinner wütend bei der Direktion vorsprach. Er hatte die Goldstücke als Andenken mit nach Hause nehmen wollen und entdeckt, daß die Rolle nur wertlose Bleiplättchen enthielt. Eine Nachprüfung ergab bei fast allen rouleaux d'or dasselbe Resultat. Man stellte fest, daß ein geschicktes Konsortium wochenlang an diesem Austausch gearbeitet hatte.

Es ist also nur zu begreiflich, daß die Kasinoverwaltung ihren Schutzdienst immer mehr ausbaut, mag er sich nun gegen Gauner oder Selbstmörder, die in Monte Carlo sehr ungern gesehen sind, richten. —Manchmal schlägt dieser Betrieb freilich ins Komische um. Vor kurzem setzte sich eine Amerikanerin, die ganz nett verloren hatte, müde und von Kopfweh geplagt auf ein Sofa, abseits vom Spieltisch. Sie ließ sich ein Glas Wasser geben und nahm in aller Seelenruhe ein Aspirin ein, das sie ihrem Handtäschchen entnommen hatte. Im nächsten Augenblick sah sie sich von Detektivs gepackt und auf die Sanitätsstation geschleppt, wo ihr trotz aller Gegenwehr der Magen schleunigst ausgepumpt wurde. Dann erst ließ man die vermeintliche Selbstmörderin zu Wort kommen. Ob ihre Kopfschmerzen unterdessen vergangen waren, ist nicht festgestellt worden.