

Falschspieler und Hasardeure.

Der „Granat“.

Der „Granat“ ist der gewerbsmäßige Falschspieler. Auf den Bahnhöfen bei der Ankunft von Personenzügen aus der Provinz steht er im Gewand eines besseren Bürgers und wartet auf die „G'scherten“. Als der „G'scherte“ galt ursprünglich jeder Bauer, dessen Einfalt und Unkenntnis der mannigfachen Gefahren der Großstadt leicht auszunützen war. Jetzt sieht der Verbrecher in dem „G'scherten“ jeden Menschen, der ihm leicht auf den Leim geht. Der „Granat“ muß Menschenkenntnis haben und er findet unter den Personen, die den Zug verlassen, bald den heraus, den er „scheren“ will. Er bietet sich dem Mann als Führer an, er will ihm das Gepäck besorgen, ein billiges Quartier verschaffen. Alles nur aus Gefälligkeit. Er ist — so sagt er — ein kleiner Rentier. Er hat sich zur Ruhe gesetzt und sein einziges Vergnügen bildet es, den Fremden an die Hand zu gehen, ihnen dienstbar zu sein. Das Mißtrauen des „G'scherten“ verschwindet. Er sieht sich einem gutgekleideten Manne gegenüber, der für seine Gefälligkeiten ja nichts beansprucht. Ohne viel Überlegung nimmt er die Einladung des „Granaten“ oder des „Kosaken“, wie er auch genannt wird, an und läßt sich von ihm in den Prater führen, dort verschiedene Merkwürdigkeiten zeigen, die in den Buden

zu sehen sind. Gasthäuser werden besucht, der Führer lehnt es dankend ab, daß der Fremde für ihn die Zeche zahle. Der „G'scherte“ ist ganz entzückt von der Liebenswürdigkeit des Stromers.

Den Schluß bildet das Kaffeehaus. Unser „Granat“ besucht kein vornehmes Kaffeehaus mit elektrischem Licht, mit großen Spiegelscheiben und mehreren Billards. Das „Tschoch“, die kleine Kaffeeschenke, ist sein Stammlokal. Sein Komplize wartet dort schon auf ihn. Die beiden grüßen sich aber nicht, sie scheinen sich nicht zu kennen. Die Kellnerin bedient die beiden zuletzt gekommenen Gäste. Sie kennt den „Granaten“ sehr wohl und ein Augenzwinkern des Mannes genügt, um sie einzuladen. Selbstverständlich nimmt sie neben dem „G'scherten“ Platz. Dann schlägt der „Kosak“ eine Kartenpartie vor. „Schade, daß wir keinen Dritten haben!“ sagt er zur Kellnerin. Doch die Kesi weiß Rat. „Vielleicht wird der Herr Hütter mitspielen!“ sagt sie und steht dabei schon auf, um den allein bei einem Tische sitzenden Herrn, der anscheinend in Zeitungslektüre vertieft ist, einzuladen. Dieser ist bereit, das Kartenspiel beginnt.

In diesem kleinen Tschoch gibt es keine neuen Karten. Die Gäste müssen sich mit überspielten Karten begnügen. Der Kosak kennt die Karten bereits, er hat sie schon früher markiert, oder er vertauscht sie geschickt mit einem Kartenspiel, das er in der Tasche verwahrt hatte. Er kann aber mit Hilfe seines Komplizen auch mit nicht markierten Karten betrügen. Die beiden kennen schon ihre „Zinken“ und ohne ein Wort zu sprechen, sagen sie sich doch gegenseitig ganz genau, welche Karten sie haben, was der eine ausspielen, mit welcher Karte der andere stechen soll. Meist werden Zigarren und Zündhölzchen hier als „Zinken“ verwendet. So bedeutet beispielsweise die in der Mitte des Mundes zwischen den Lippen ge-

haltene Zigarre As, die in den rechten Mundwinkel geschobene Zigarre Carreaudame. Wenn der Spieler die Zigarre in den linken Mundwinkel schiebt, zeigt er seinem Komplizen an, daß dieser Herzkönig ausspielen soll. Das Niederlegen der Zigarre in den Aschenbecher bedeutet Eichelober; das Anbrennen eines Zündhölzchens, um damit die Zigarre anzuzünden, ist das Zeichen für Herz-As, und so haben die beiden Granaten für jede Karte ihr besonderes, ein stets unauffälliges Signal. Es ist für sie nicht schwer, den „G'scherten“ auszubeuten, ihm sein Geld abzunehmen und er kann dann nicht einmal sagen, daß er betrogen wurde, da er von dem Betrage gar nichts bemerkt hat. Er erhebt auch gar keine Beschuldigung, er glaubt noch immer daran, daß er es mit anständigen Leuten zu tun gehabt hat.

Der „Granat“ findet sich aber nicht nur in dem kleinen „Tschoch“. Auch im Klub, im vornehmen Stadtcafé, im Waggon erster Klasse des Schnellzuges und auf dem Vergnügungsdampfer ist er zu Hause. Hier zeigt er sich im Frack, im vornehmen Reisekostüm, die Brust mit erotischen Orden oder das Knopfloch mit Ordensbändchen geschmückt. Hier geht er schon nach Art der Hochstapler vor, legt sich einen hochtrabenden Namen bei und betrügt mit vieler Kunst seine Partner um große Summen. Er sucht sich seine Opfer in den besseren Kreisen, in denen er ja auch „G'scherte“ findet. Er bleibt nicht ständig in Wien; der vornehm aussehende „Granat“ ist ein internationaler Verbrecher.

Bei der Naschipartie.

Es ist spät nachts, der kleine Zeiger der Wanduhr rückt vom mitternächtlichen Zenith wieder zu den kleinen Ziffern abwärts. Im Nachtcafé lichtet sich die Schar

der Gäste, die Zigeunerfidel ist verstummt, die Mädchen, die umsonst die Nacht geopfert haben, eilen heimwärts, noch auf der Straße bemüht, einen der verspäteten „Drahrer“ für sich zu interessieren. Der „Strizzi“, der nicht nach Hause gehen kann, weil seine „Alte“ Besuch hat, wartet bis der Kellner seine Abrechnung vollendet und dann gehen die beiden über die menschenleere Praterstraße dem Nordbahnhofe zu. In der Nähe des Bahnhofes, versteckt in einem Gewirr kleiner Gassen und Gäßchen, beinahe entrückt dem Lärm der Großstadt, ist ein kleines Café, zu groß um als ein „Tschoch“ zu gelten, zu schmierig und vernachlässigt, um als großstädtisches Caféhaus angesehen zu werden. Vor dem Caféhaus trottet ein junger, verwahrloster Bursche auf und ab, an dem „Tschik“ (Zigarrenstumpf) kauend, den er vorher im Caféhaus „arretiert“ (aufgelesen) hat. Er macht die „Schmier“, den Aufpasser. Er muß darauf achten, jeden Wachmann, jeden Detektive zu avisieren, der sich dem Lokal nähert, er hat die Aufgabe die drinnen Sitzenden von jeder Gefahr zu verständigen, darauf zu achten, daß die Spieler bei der Hasardpartie nicht überrascht werden. Für diese Dienstleistung wird die „Schmiere“ mit vier bis sechs Kronen entlohnt.

Der Strizzi und der Kellner sind ihm wohl bekannt, sie gehören mit zur Partie, der Aufpasser muß ihrer halben kein Warnungssignal geben. Die beiden betreten das Lokal. Die Sitzkassierin begrüßt sie durch ein leichtes Zwinkern mit den Augen, der Cafésieder kommt den neuen Gästen entgegen.

„Servus Gflickter!“, sagt er zu dem Kellner, der wegen seinen Blatternarben im Gesichte diesen Spitznamen führt. Dem Strizzi reicht er die Hand, ihn auch bei seinem Spitznamen anredend. „Bäckenschropp“ wird er von seinen Bekannten genannt. „Schropp“ nannte

man den ehemaligen Bäckergejellen wegen seiner kleinen Figur.

„Wird feſt tippelt?“ (geſpielt), fragt der Schropp.

„Eiſen!“ (ſehr feſt), erwidert der Cafétier.

„A Krenn auf der Welt?“, fragt der G'flickte, er will ſich mit dieſer Frage erkundigen, ob eine „Wurzen“ bei der Partie ſei, ein G'ſcherter, den man ausbeuten könne.

„Mur Schware!“, antwortet der Caféſchenker. Die „Schwaren“ ſind die Eingeweihten, die ſich nicht betrügen laſſen, weil ſie ſelbſt vom Metier ſind.

Kellner und Strizzi gehen durch das Lokal, in welchem ſich nur wenige Gäſte befinden; hier ein Einſpännerkutfcher, der aus Müdigkeit beim Tiſche eingefchlafen iſt, dort ein betrunkenener Kommiſ, der mit dem Zahlkellner ſtreitet, weil dieſer ihm angeblich um zwei Flaſchen Bier zu viel gerechnet hat. Im rückwärtigen Winkel des Caféhaufes iſt eine ſchmale Tür, ſie führt in das Gytzazimmer, in das „Wurzenkammerl“.

Wenn nicht Haſard geſpielt wird, ſo hält der Cafétier dieſes Zimmer für beſſere Gäſte reſerviert, die ſich hier mit Mädchen ungeſtört unterhalten können, wenn ſie eine größere Beche machen. Fünf Tiſche ſtehen in dem Zimmerchen. Das Fenſter mündet in den Hof, eine zweite Tür führt zum Stiegengang. Alles iſt darauf berechnet, die Flucht der Spieler zu ermöglichen, wenn die Polizei, die nach Haſardeuren fahndet, ſie überraschen wollte.

Dieſe vierzehn Perſonen, die hier an den zuſammengeſtellten Tiſchen herumſitzen, gehören zu der Geſellſchaft, von der die Kenner in Wien mit gutem Recht zu ſagen pflegen: „Abführen und ins Strafhaus ſchicken, ohne Staatsanwalt und ohne Verhandlung!“ Jeder von ihnen iſt ſchon im Kerker geſeſſen, im Geſicht jedes einzelnen

finden sich typische Verbrecherzüge. Die Neuangekommenen werden begrüßt, sie schieben sich selbst zwei Sessel zu den Tischen und ohne erst zu fragen, teilt der Bankhalter sofort auch für sie Karten aus. Es wird Maschiwaschi gespielt, ein von der Polizei verbotenes Hasardspiel.

Im Spiele erkennt man den Menschen. Hier kann man von den Gesichtern alle bösen Leidenschaften ablesen. Der drohende Blick des Bankhalters, die bei der Nasenwurzel faltig gezogene Stirne des anderen, das nervöse, heiserige Sprechen des dritten, die Gier, mit welcher sein Nachbar ein Wasserglas voll Sibowiz herunterstürzt, lassen die Stimmung dieser Leute und ihre seelische Verfassung erraten. Das Spiel bietet ihnen kein Vergnügen, jeder einzelne will nur gewinnen. Verliert er, so wird er wild, rabiät und nicht selten wirft er dann die Karten von sich, greift zu dem Messer, das er stets offen, für alle Fälle vorbereitet, in der Hosentasche hält und stürzt sich auf den, der gewonnen hat, der ihn vielleicht auch noch wegen des Verlustes „häckelt“ (hänfelt). Mit seinen Tricks, die er sonst einem G'scherten gegenüber anwendet, kommt er hier nicht auf, denn er ist hier lauter „Schwären“ gegenüber, die selbst alle Kniffe kennen. In den seltensten Fällen verspielt er sein eigenes Geld, sondern meist das, welches er einer Dirne abgenommen, unter allerhand Drohungen, ja selbst durch Mißhandlungen abgepreßt hat.

Geht einer mit dem Messer los, so fallen alle anderen über ihn her und entreißen ihm die Waffe. Alles muß ruhig abgehen, der Polizei darf keine Handhabe geboten werden. Das Geld rollt, die Einsätze müssen bar erlegt werden, Kredit wird nicht gewährt, es traut einer dem anderen nicht. Trotz der gebotenen Vorsicht werden die Spieler manchmal laut, beschimpfen sich gegenseitig. Dann

genügt es aber, wenn der Cafésieder in dem raucherfüllten, nach Spirituosen übelriechenden Zimmerchen erscheint und zur Ruhe ermahnt.

Draußen ist es lichter Tag geworden, die Kinder gehen schon zur Schule. Jetzt hat die Maschipartie ihr Ende gefunden. Jeder einzelne zahlt dreifaches Kartengeld, weil sonst der Cafétier das Hasardspiel nicht dulden würde. Dann wird der Lohn für den Aufpasser zusammengesteuert. Die Gäste entfernen sich. Die Strizzis, meist sind es ja solche, begeben sich zu ihren Dirnen, welche jetzt ihre Besuche schon los geworden sind und verschlafen dort den Tag. Abends gehen sie dann wieder auf die Suche nach G'scherten, nach „Waserln“ (Waisenknaben), wie sie die Dummen auch nennen und diejenigen, welche nichts gefunden haben, kommen in der nächsten Nacht wieder zur Maschipartie