

9: Hazardspiele: Das Troula-Spiel.

Abreißkalender.

Als vor zirka einem Vierteljahrhundert in Luxemburg das „Omium“ die Geister erregte (in Absehen und Hoffnung), da wurde darauf hingewiesen, daß in Deutschland die Hazardspiele seit dreißig Jahren abgeschafft waren, und daß wir uns den Zorn des großen Nachbarn zuziehen könnten, wenn wir den deutschen Offizieren der nahen Garnisonen in Luxemburg und Mondorf Gelegenheit gäben, mehr Geld zu verlieren, als sie voraussichtlich je haben würden.

Die alten Wiesbadener zum Beispiel erzählten von den Zeiten, wo im Kurhaus noch die Roulette rollte und Tausende, Schn tausende, Hunderttausende in Stundenfrist den Besitzer wechselten. Messieurs, faites vos jeux! Les jeux sont faits! Rien ne va plus!

Im jungen Deutschland fängt man an, über die Moral oder Immoral der Hazardspiele wieder anders zu denken. Und die gute alte Roulette hat in Gestalt einer Enkelin — ich bin noch klein, mein Herz ist rein! — wieder ihren Einzug in den pompösen Räumen des Wiesbadener Kurhauses gehalten.

Sie heißt nicht mehr Roulette, sondern Troula. Sie verrät mit diesem Namen, daß sie jedenfalls nicht mehr französischen Ursprungs ist. In Frankreich hieß dieser Name dringende Gefahr, im Volksmund um eine Eilbe verlängert zu werden.

Das Troula-Spiel beginnt jeden Nachmittag um vier und jeden Abend um acht.

Ein langer Tisch, durch den ganzen Saal. Grüner Teppich, in allerhand Rechtecke aufgeteilt: Erste Kolonne, zweite Kolonne, mit Nummern von 1 bis 9. Die Nummer 5 steht allein in der Mitte, gehört zu keiner Farbe und keiner Kolonne. Außer den Nummern ist ausschlaggebend die Farbe: Schwarz, rot, durch je eine Kaute vertreten.

Der Spielleiter sitzt in der Mitte der einen Längsseite, rechts und links von ihm je ein Croupier, andre Croupiers die Tafel entlang verteilt, so wie sich das Tableau wiederholt. Ihm gegenüber der Kugelschieber. Dieser schießt die Kugel einen haarnadelförmig gebogenen Trög hinauf, sie schlägt gegen einen Zehner, den sie in Drehung versetzt und rollt weiter, um die Ecke, in ihre Ruhstellung zurück. Inzwischen kreist

der Zeiger lautlos, wie der Pendel einer Jahresuhr, immer langsamer, bis seine Spitze über einer Farbe mit Nummer oder über weiß stehen bleibt. Der Spielleiter verkündet: Rot, 6, erste Kolonne! Oder: Schwarz, 3, zweite Kolonne! Oder: Die Nummer fünf hat gewonnen!

Und dann: Ich bitte um Ihr Spiel! — Ist das Spiel gemacht? — Geht es (kaum hörbar) ab dafür! (laut und energisch) — Nichts geht mehr! — In diesem „nichts“ konzentriert sich ein Maximum von Abwehr. Es stellt sich hoch auf ein Sprungbrett und macht einen Hechtsprung von oben herunter in die Spannung der Spieler hinein. Und wieder rollt die Kugel und schlägt wider den Zeiger, und wieder kreist der Zeiger und aller Augen kreisen mit ihm, bis er stille steht, über rot oder schwarz oder weiß.

Bargeld rollt keines, man kauft Spielmarken von Zelluloid für 1, 5, 10 Mark. Der Einsatz ist auf 40 Mark begrenzt.

Der Spielleiter hat eine tadellos geglättete Hemdenbrust und dito-Manschetten. Er schwebt über dem Ganzen. Er schürzt beim Ausrufen die Oberlippe ein wenig rechts in die Höhe. Er hat die Augen überall. Seine Croupiers tragen schwarze Ärmelschoner. Sie entwickeln eine große Gewandtheit im Herum- und Hinausschleudern der Spielmarken. Zuweilen irtt sich einer und der Spielleiter greift ein. Das Publikum ist von gut bürgerlichem Durchschnitt. Eine brave Familienmutter riskiert eine Mark und bringt ihren Gewinn gleich in Sicherheit, indem sie ihrem Mann, der gespannt und mißbilligend zugehört hatte, einen triumphierenden Blick zuwirft. Ein eleganter junger Engländer, dunkelbrauner Typus, Spiecen, Zigarette, das Kinn in der hohlen Hand, verspielt seelenruhig eine Fünfspundnote nach der andern. Er setzt hartnäckig auf rot und auf sechs, zweite Kolonne. Die Bank gibt ihm jedesmal Kredit, bis wieder zirka 100 Mark verloren sind. Dann beginnt eine höfliche Auseinandersetzung. Ohne die Zigarette aus dem Mund und das Kinn aus der Hand zu nehmen, sagt der Engländer, daß er der Bank 60 Mark schuldet. Die Bank sagt 80, der Engländer sagt 60. Ein junger Mann, dessen Sendung offenbar in einer allgemeinen Beaufsichtigung des Spiels besteht, mischt sich ein und sagt 80. Der Engländer sagt: I'm not robbing you! und zahlt. Der Bankleiter überzählt mit dem Blick das Kleingeld, das der Croupier herausrückt und sagt: „Zu belöms twinty Marks.“ Der Engländer ist es zufrieden.

Ich bitte um das Spiel! — Ist das Spiel gemacht? Geht es ab dafür! —

Der Engländer deutet mit schlanken, lässigen Fingern auf die rote Kaute und auf die 6 in der zweiten Kolonne, der Croupier schiebt die verlangten Marken hin, . . . „Nichts geht mehr!“

Wer hätte gedacht, daß den Vorkämpfern der Spiele aus dem Osten solche Bundesgenossenschaft kommen würde!

Herold: 16. 3. 1927