

Die Kartenspieler zu Volberg



Vier Bauern aus Hoffnungsthal liebten das Kartenspiel über alles. Tagsüber waren sie schlecht gelaunt und drückten sich vor der Arbeit. Am Abend zogen sie in das Wirtshaus neben der Kirche in Volberg und spielten dort oft bis in den frühen Morgen Karten.

Eines Abends war einer der Mitspieler krank und musste zu Hause bleiben. Die drei anderen waren sauer und spülten ihren Ärger mit viel Schnaps und Bier hinunter.

In einer dunklen Ecke der Gaststube saß ein Gast, der hörte zu, wie sie über ihren vierten Mann fluchten. Niemand kannte ihn, man hielt ihn für einen Jäger, denn er trug so einen Anzug und eine Hahnenfeder am Hut. Der Wirt bat ihn nun, den fehlenden Spieler zu ersetzen. „Gern“, sagte der Fremde, „ich fürchte nur, dass der eine oder andere bald nach Hause will.“ „Da kennst du uns aber schlecht!“ riefen die Bauern. „Wer nicht aushält, den hol der Teufel!“ „Einverstanden!“ lachte der Fremde. Sie fingen an zu spielen. Noch nie war das Spiel so gut für die Bauern gelaufen. Sie gewannen einen Taler nach dem anderen. Der Fremde verlor jedes Spiel und damit viel Geld, ließ sich aber nichts anmerken.

Gegen Mitternacht wollte einer der Bauern seinen Gewinn in die Tasche stecken. Dabei fiel ihm eine Karte auf den Boden. Der Wirt bückte sich um sie aufzuheben, kam aber blitzschnell wieder hoch, warf die Karte auf den Tisch und verschwand aus der Stube.

Er lief zum Rösrather Kloster und berichtete den Mönchen, wie er sich nach der Karte gebückt habe. „Dabei habe ich deutlich gesehen, dass der Fremde einen Pferdefuß hat. Das muss doch der Teufel sein! Einer von euch Mönchen muss mitkommen und den Bösen beschwören. Sonst weiß ich nicht, wie es mit den Dreien enden wird.“

Da zog einer der Mönche einen blauen Kittel über sein Klostergewand, setzte sich einen großen Schlapphut auf, damit man seine Tonsur nicht sieht und ging mit dem Wirt.

In der Gaststube tat er so, als sei er ein später Gast, der noch ein paar Schnäpse trinken wollte. Er stellte sich hinter die Kartenspieler und guckte ihnen zu. Schließlich fragte er: „Kann ich ein bisschen mitspielen?“ Die anderen waren einverstanden. Es dauerte nicht lange, da hatte auch der Mönch einen Haufen Geld gewonnen. Als er mit Mischen dran war, warf er plötzlich die Karten auf den Boden und seinen Hut hinterher. Dann riss er seinen Kittel auf, hielt dem Fremden das Kreuz, das er um den Hals trug, entgegen und rief: „Satan, heb dich hinweg!“

Da war der Fremde plötzlich von Rauch und Flammen umgeben. Der Rauch verwandelte sich in eine Fledermaus. Sie flatterte eine Weile in der Stube umher, bis sie eine Fensterscheibe durchstieß und in der dunklen Nacht verschwand.

Die Bauern hatten wie versteinert alles mit angesehen. Jetzt erst merkten sie, dass es im Gastraum nach Pech und Schwefel stank. Statt des Geldes lag Stroh auf dem Tisch, die Karten krochen als Kröten auf dem Boden umher.

Die Spieler versprachen dem Mönch, nie wieder ein Kartenspiel anzufassen. Sie haben sich daran gehalten. Hatten sie wieder einmal keine Lust zu arbeiten, dann brauchten sie nur an den Fremden zu denken. Und schon ging die Arbeit besser von der Hand.

frei erzählt nach: Paul Weitershagen: Die Bergische Truhe. Köln 1983 und Karl-Heinz Fallaschinski: Sagen und Geistergeschichten aus dem Sülztal. Rösrath 1979.