Zeitschrift: Schweizer Volkskunde : Korrespondenzblatt der Schweizerischen Gesellschaft für Volkskunde

Herausgeber: Schweizerische Gesellschaft für Volkskunde

Band: 68 (1978)

Artikel: LOTTO : Casinospiel des "kleinen Mannes"

Autor: Röllin, Werner

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-1004283

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 02.10.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

Werner Röllin

LOTTO – Casinospiel des «kleinen Mannes»

Seit den 1950er Jahren hat das Lottospiel in vielen Gegenden der Schweiz nicht zuletzt dank der intensiven Kommerzialisierung durch nebenberuflich tätige Lottiers und durch das Gewinnstreben der Vereine einen starken Auftrieb erfahren. An zahlreichen Orten, u.a. im schwyzerischen Wollerau, finden fast während sämtlichen Wochenenden des Jahres Lotto-Veranstaltungen statt, damit die verschiedenen Vereinskassen wieder «flott gemacht» werden können.

Der Spielteufel lag auch den Schwyzern schon seit jeher arg im Blute, was zahlreiche *Spielverbote* seit dem 16. Jahrhundert bezeugen. Nebst Schwingen und Ringen, Steinstoßen und Laufen (vgl. Diebold Schilling-Chronik für Einsiedeln von 1508) huldigte man eifrig auch andern Spielarten, die 1503, 1517 und 1552 zu betreiben für die Berggegenden verboten werden mußten. 1660 untersagte die Schwyzer Obrigkeit das Spielen am Magnustag und an den drei höchsten jährlichen Feiertagen, 1682 für die Dauer der drei Wallfahrten. *Zeitlich beschränkte Spielverbote* wurden erlassen: 1529 für die Zeit nach dem Betglockenläuten, 1531, solange das «große Gebet» während des Zweiten Kappelerkrieges dauerte, 1552 für die Nachtzeit, 1664 für die Zeit bis zum Ablauf des Ablasses, 1700 das «gestlen und spihlen» von Aschermittwoch bis zur Landsgemeinde im Frühling. Ein *örtlich begrenztes Spielverbot* finden wir 1736 für die Wirtshäuser am Rigiberge. Selbst dem Waldbruder im Tschütschi ob Schwyz mußte 1551 das Spielen untersagt werden. In der Landschaft March verbot die dortige Obrigkeit vor 1544 «alle spill» um den «pfenig» außer Schießen an Hochzeiten, Sonntagen und gewissen Feiertagen und besonders außerhalb der Wirtshäuser. Groteskerweise erhob im Jahre 1766 die Schwyzer Landsgemeinde den «Schmutzigen Donnerstag» zum Bettag mit gänzlichem Spielverbot. Doch ohne Erfolg!

Um die Spielsucht und die damit verbundenen Schädigungen einzudämmen, mußte im Lande Schwyz wiederholt der *Spieleinsatz eingeschränkt* werden: vor 1544 war in der March der Einsatz beim Kegeln auf einen Gulden beschränkt; im 16. Jh. durften in Einsiedeln beim «Spielen und Trogen» und «Keisern» während der Fasnachtszeit bis abends 22 Uhr nur ein halber Schilling, «1 Mutte Nidel oder ein halbes Maß Wein» eingesetzt werden; Verordnungen von 1518/19 erlaubten das Spielen um «Nidlern und Kastanien» in Wirtshäusern; 1552 gab es obrigkeitliche Spielerlaubnis für «verspielers oder gwünner's» um ein Immi (=Maßeinheit) Kastanien und Nidel während der Tageszeit im Bezirke Schwyz. Im Jahre 1644 untersagte der Rat im Alten Land Schwyz

jegliches Spielen, gestattete aber anno 1700 das «gestlen und spihlen» um einen halben Taler und 1730 um eine Krone.

Spielschulden galten auch früher als Ehrenschulden und entbehrten so des Rechtsschutzes seitens der staatlichen Obrigkeit. Der Hof Wollerau erklärte 1622, daß Spielschulden kein Recht schaffen. Nach dem Recht des Alten Landes Schwyz (heutiger Bezirk Schwyz) durften seit 1713 Zehr- und Spielschulden nicht mehr zum Kapital gerechnet werden, sondern mußten als laufende Schulden innert Jahresfrist eingetrieben werden, ansonsten sie verfielen. Zugleich wurde bestimmt, die liederlichen Spielschuldenmacher sollten obrigkeitlich «corrigirrt und gezüchtiget» werden. Spielschulden der Jugendlichen seien für deren Väter oder Vögte nicht rechtsverpflichtend, sofern sie in Wirtshäusern gemacht würden. Nach einer Verordnung der Landschaft March vom Jahre 1756 waren Spielschulden von Bevogteten (Bevormundeten) nicht zu begleichen. Schwyz verordnete 1667, daß bei «Spilen, gäschlen» kein Zahler bei Buße ernannt werden durfte. Ein Jahr später mußte gar in Schwyz verkündet werden, das Trinken des gewonnenen Weines bei «Spylens und gäschlen» bringe die Leute in Gefahr. Küßnacht ordnete 1769 das Wegweisen der Komödianten, Taschenspieler und Gaukler an und bestimmte strenge Bestrafung für das Spielen während den verbotenen Zeiten. Um Spielschulden und Wetten würde zudem kein Gericht mehr gehalten.

(Quellen: Martin Dettling, Schwyzerische Chronik oder Denkwürdigkeiten des Kantons Schwyz, Triner, Schwyz 1860, S. 61ff. / Martin Kothing, Das Landbuch von Schwyz, Zürich und Frauenfeld 1850, S. 52ff. / Martin Kothing, Die Rechtsquellen der Bezirke Schwyz, Basel 1853 / Einsiedler Anzeiger 8. 2. 1899).

Über die *«unsinnige Spielsucht»* der Schwyzer vor dem Einmarsch der Franzosen anno 1798 klagte der Schwyzer Dorfpfarrer Thomas Faßbind nach 1800:

«Es gab Leute, Häuser, ja Gemeinden wo man ganze Täge und Nächte, ja Wochen durch nichts that als Spielen. Selbst gottgeheiligte Täge und Zeiten unter nachmittägigem Gottesdienst, Predigten, wurde gespielt... Mancher verspielte, was er die Woche durch errungen, woraus er die Seinen erhalten und Schulden bezahlen sollte und noch mehr dazu. Spielen und Saufen war das große Geschäft so vieler liederlicher Purschen, pflichtvergessener Väter und so weiter. Es wurden oft an einem einzigen Abend von gemeinen Bauersmännern ganze Käse, Kälber und Kühe, von den Herren ganze Matten, 20–30 Louisdor verspielt. Daher der Zerfall so vieler Familien... Mit diesen Kurzweilen war noch eine andere verbunden, nemlich das Kartenspiel, das aber viele nicht zum Zeitvertreib, sondern auf Gewinn trieben. Die Wirths- u Schenkhauser waren an Feyer- u Sonntagen voll Leute, die dem Spielen bis tief in die Nacht oblagen. Das wurde auch in vielen Privathausern von Hrn u Bauern gepflogen. Manches Haus, wo man alle Tage gespielt. Nebst dem Spielen wurde gegessen u getrunken. Man spielte um schweres Geld, um Häuser u Höfe, um Kühe. Man wetteiferte für den Gewinn um so hitziger, weil es darauf ankam, wer mehr trinken mochte. Es gab deren, die 3–4 Maas tranken. Man kanns an dem übertriebenen Gebrauch an Wein, Most, Gebrannten Wassern etc. abnehmen, wie wacker zur Sache gethan wurde u daß einige reiche Familien durch diese Unmassigkeit erarmt sind. So wurde der Wohlstand und der Friede, den man lange Jahre genossen, mißbraucht» (SAVk 40, 124f. / SVk 66, 85ff.).

Der heutige Lotto-Match

Der Spieltrieb als natürliches Primärbedürfnis des Menschen, bei einzelnen aber zur Spielsucht entartet, beschäftigt auch heute noch unsere Gesellschaft. Während noch vor Jahrzehnten das Lottospiel vorab im Familienkreise betrieben wurde (vgl. «Lotto in Carona»/TI, SVk 35, 2 ff.), ist es nach dem Zweiten Weltkrieg zum Groß-Gesellschaftsanlaß «avanciert», wobei sich die Hauptfunktion des Spieles für Veranstalter wie für die zahlreichen anonymen Spielteilnehmer eindeutig auf das Kommerzielle/Materielle ausrichtet.
Im Kanton Schwyz werden solche Lottospiele vorab in Arth, Einsiedeln, Wollerau, Pfäffikon und in der March durchgeführt. Bis vor zehn Jahren trugen die Vereinsfunktionäre die gesamte Organisation noch durchwegs selber. Heute übergeben sie fast sämtliche Arbeiten nebenberuflich tätigen Lottiers, die die Lottospiele systematisch und ordnungsgemäß im Auftrage verschiedenartigster Vereine gegen Entgelt organisieren und durchführen. Die Vereine stellen pro Abend nur 10–12 Personen als Funktionäre (Schreiber, Kartenverkäufer/Kontrolleure, Jetonverkäufer).
Im Hotel «Neuhaus» in Wollerau fanden unter der Leitung von Lottier Xaver Mettler-Gwerder aus Jona im Jahre 1977 Lottoveranstaltungen an 34 Wochenenden (gewöhnlich Freitag- und Samstagabend) statt.
Der große Neuhaussaal kann bis 450 Personen aufnehmen. Nach Schwyzer Gesetz steht orts- oder nicht ortsansässigen Vereinen jährlich ein Wochenende für einen Lottomatch zu. Die Vereinsfunktionäre holen beim kantonalen Polizeidepartement drei Wochen zuvor die Bewilligung ein, der zuständige Gastwirt besorgt beim Gemeindepräsidenten die Verlängerung der Polizeistunde bis 01.00 Uhr. Dem vom Verein mit der Durchführung des Lottospieles beauftragten Lottier obliegen die folgenden Aufgaben: Insertion (vorab im «Blick»), Organisation der Cars von Zürich und Glarus nach Wollerau (Gratisfahrt für die Spielteilnehmer mit garantierter Rückfahrt nach Spielende), Beschaffung der Preise und schriftliche Vorbereitung der Preisschemen, technische und administrative Betreuung des Lottospieles, Handhabung von Ruhe und Ordnung mit dem Recht der Wegweisung von Störefrieden, Aufräumungsarbeiten im Saal zusammen mit den Vereinsfunktionären, Abrechnung für den Lottomatch. Die Gratisfahrten der Cars, Insertionskosten, die Preise-Beschaffung und die Beitragskosten für Licht und Heizung an den Saalvermieter gehen zu Lasten des Lottiers. Der namenführende Verein erhält pro Wochenende je nach Ertragslage zwischen Fr. 2000.– und 4000.– (Fr. 2000.– garantiert als Minimalertrag). Nur Vereine mit mindestens drei Jahre alten Statuten erhalten vom Kanton eine Bewilligung. Davon haben im Jahre 1977 in chronologischer Reihenfolge vom Januar bis Dezember nachstehende Vereinsorganisationen Gebrauch gemacht: Marschgruppe Höfe, Sozialdemokratische Partei Wollerau, Fußballclub Wollerau, Eidg. Turnverein Sektion Schindellegi, Touring-Bund Höfe, Eidg. Turnverein Sektion Wollerau, Schweizerischer Auto- und Motor-

fahrer-Verband Sektion Wollerau, Armbrustschützen Wollerau, Gewerkschaft Bau und Holz des Bezirkes Höfe, Jodelclub Wollerau, Männerriege Wollerau, Kleintierzuchtverein Wilen-Wollerau, Samariterverein Rothenthurm, Männerriege Wilen, Verkehrsverein Rothenthurm, Kirchenchor Rothenthurm, Kegelclub Pfäffikon, Hundeclub Einsiedeln, Damenriege Wollerau, Gewerkschaft Bau und Holz Wollerau, Feuerwehr Wollerau, Militärschützen Wilen, Trachtenverein Höfe, Ländlerkomitee Wollerau, Liberale Partei Wollerau, Skiclub Wollerau, 300 m-Schützen Wollerau, Samariterverein Wollerau, Musikverein Wollerau, Damenriege Schindellegi, 50 m-Kleinkaliberschützen Wollerau, Schwyzerische Volkspartei Wilen, Fasnachtsgesellschaft Wollerau (großes Sylvesterlotto). Kurzum: Kulturelle, sportliche, politische und andere Vereine machen regen Gebrauch von dieser Möglichkeit der Geldbeschaffung. Im Durchschnitt werden 50% des Spieleinsatzes, maximal Fr. 5 000.– pro Abend als Preise wieder verteilt, 5% des Spieleinsatzes gehen als Abgabe an den Kanton. Der Kanton Schwyz hat vor einigen Jahren auf Intervention der Schweizerischen Landeslotterie den Preisverteilungssatz auf maximal Fr. 5 000.– limitiert.

Vor dem Lottomatch beginnt bei der Saaltüre der *Verkauf der Dauerspielkarten.* Als Spielkarten gelten:

a) *Dauerkarten:* in weißer, rosaroter, gelber oder grüner Farbe, gültig für den ganzen Abend. Im Mittel werden gebucht: 8 Karten für Fr. 50.– oder 16 Stück für Fr. 100.–, ausnahmsweise bis 20 Dauerkarten pro Lottoabend. Profi-Spieler mit numeriertem Ausweis, den man beim Lottier käuflich erwerben kann, erhalten die Karten 10 Franken billiger.

b) *Jokerkarten:* Gratiszusatz, pro Spieler nur eine Karte (braun) erlaubt. Ursprünglich vom Lottier «Goldkarte» genannt, weil sie dem Gewinner 5 g Gold einbrachte, wurde sie nach dem Verbot der Gold-Preise durch den Kanton auf «Jokerkarte» umgetauft und sichert heute dem Lotto-Gewinner einen zusätzlichen Spezialpreis.

c) *Einzelkarten:* in roter Farbe, zum Preis von Fr. –.50 oder Fr. 1.–, je nach Spielart, während den Spielrunden noch zusätzlich verkauft.

Auf sämtlichen *Spielkarten* des Zahlenlottos (ursprünglich genuesisches Lotto geheißen) sind *15 Zahlen aus der Zahlenreihe 1–90* in drei Reihen gedruckt. Es sind daher bei jeder Spielrunde grundsätzlich 90 Losnummern im Einsatz.

Als Funktionäre des Lottospieles treten auf:

Lottier/Speaker: zieht die Lottozahlen von Hand aus einem Sack, verkündet die gezogene Zahl, führt das Kontrollfeld, vergibt die Preise und führt die Preiskontrolle.

Schreiber: saldiert die ausgegebenen Preise laufend auf amtlichen Formularen und sorgt, daß die gesamte Preissumme von maximal Fr. 5 000.– nicht überschritten wird; kontrolliert anhand der von den Kartenverkäufern/Kontrolleuren eingebrachten Jetons den Verkauf der roten Einzelkarten pro Spielrunde.

Kartenverkäufer/Kontrolleure: 8–10 Personen betreuen die Abgabe der Einzelkarten gegen Jetons; Kontrolle, daß mit den Einzelkarten nicht «gemogelt» wird; Kontrolle bei «Lotto»-Ruf eines Spielers, ob die Zahlenreihe der gezogenen Zahlen stimmt, wobei lautrufend die letztgezogene Zahl, dann die übrigen Zahlen der arithmetischen Reihenfolge entsprechend genannt werden.

Jeton-Verkäufer: Aus psychologischen Gründen werden meist Frauen für den Verkauf der Jetons zum Preis von Fr. 1.–/Stück eingesetzt. Fr. 10.– ergeben 12 Jetons als Sonderverkauf. Nach Maßgabe des Lottiers werden je nach Spielrunde pro Jeton 1–2 Einzelkarten an die Spieler vor Beginn der Spielrunde abgegeben.

Die Herkunft des namenführenden Vereins entscheidet über die *Spielzeit*. Einheimische Vereine mit dem Recht auf Polizeistundenverlängerung spielen von 20.00–01.00 Uhr, auswärtige Organisationen von 19.30–24.00 Uhr (ohne Pause). Ortsgebundene Vereine halten folgenden Spielplan ein: 10 Runden von 20.00–22.30 Uhr, einviertelstündige Pause, 22.45–01.00 Uhr 8 Runden und eine Doppelrunde, wenn zu wenig Zeit zur Verfügung steht. So gehen gewöhnlich 20 Spielrunden je Abend mit drei Preisen pro Runde über die Bretter.

Charakteristisch am *technischen Spielablauf* ist: Der Lottier kündigt zuerst die neue Runde an unter Bekanntgabe der Spielart. Dann zeigt und benennt er die Preise und gibt bekannt, ob pro Jeton eine oder zwei Einzelkarten durch die Kartenverkäufer abgegeben werden dürfen. Hierauf beginnt das eigentliche Lottospiel: Der Lottier entnimmt einem Sack ein rundes, weißes, mit einer Zahl bedrucktes Kunststoffscheibchen, legt es auf das Kontrollfeld und verkündet durch den Lautsprecher in Schriftdeutsch die gezogene Zahl. Sofern möglich, decken die Spieler die Loszahl auf ihren Karten mit durchsichtigen Kunststoffplättchen (Chips) ab. Dieses Prozedere läuft solange, bis bei einem Spieler die fünf Zahlen einer Reihe auf derselben Karte abgedeckt sind und der Glückliche «Lotto» rufen kann. Kontrolleur und Lottier stellen dann gemeinsam durch lautes Zurufen fest, ob dieses Lotto ordnungsgemäß abgesichert ist. Die Spielrunde ist erst beendet, wenn bei einem Spieler alle drei Reihen auf der gleichen Karte abgedeckt sind, wofür er den ersten Preis erhält. Am Schluß der Spielrunde verteilt der Lottier die drei Preise. Das in Wollerau gespielte Lotto heißt «*Bieler-Lotto*». Hauptkriterium dieser *Spielgattung* ist, daß alle drei Reihen auf derselben Karte abgedeckt sein müssen, um den ersten Preis zu erhalten. Diese grundsätzliche Anforderung bezieht sich auch auf den zweiten Preis mit zwei abgedeckten Reihen auf der nämlichen Karte.

Lottier Mettler hat im Laufe der letzten fünf Jahre verschiedene *Spielarten* resp. *-variationen* entwickelt, z. B.:

Große Runde: 5 ×pro Abend, wobei einmal der 1. Preis Fr. 800.– und viermal Fr. 300.– beträgt. Der 2. Preis wird mit ca. Fr. 100.–, der 3. mit ca. Fr. 40.– bewertet.

Kleine Runde: 15 ×pro Abend mit Preisen zu Fr. 100.–/50.–/20.–, total Fr. 170.– pro Runde Preiseinsatz.

Glücksrunde: Zum Animieren des zusätzlichen Einzelkartenkaufes werden vier kleine Runden als «Glücksrunden» deklariert, wobei der Lottier jedesmal Fr. 50.– in ein Sparschwein legt. Gewinner wird, wer unterhalb der Schwelle von 50 gezogenen Zahlen je Runde die drei fünfstelligen Zahlenreihen auf der nämlichen Karte abdecken kann. Bis jetzt ging das Sparschwein schon verschiedentlich an einen glücklichen Gewinner (maximal Fr. 860.– enthaltend). Da die Vollabdeckung einer Karte indessen durchschnittlich 57 Loszahlen erfordert, wächst der Sparschweininhalt häufig auf Fr. 1000.– an, so daß der Lottier bei dieser Limite den enthaltenden Betrag durch Losziehen an 20 Gewinner zu Fr. 50.– verteilt.

Gratisverlosung: Jeden Lottoabend werden 5–10 Kärtchen (Name und Adresse der Spieler enthaltend) ausgelost und einem Gewinner, in einem Couvert verpackt, zur Aufbewahrung bis zum nächsten Lottospielabend mit nach Hause gegeben. Sind die Gewinner am nächstfolgenden Lottomatch persönlich anwesend, erhalten sie einen Gutschein von Fr. 10.– als Stimulans für persönliche Präsenz!

Doppelrunde: Sofern die Zeit vor der Polizeistunde nicht reicht, werden die 19. und 20. Spielrunde mit den gleichen Dauer- und Einzelkarten durchgeführt mit getrennter Preisverteilung.

Als *Preise* werden verteilt:

Gutscheine im Wert von Fr. 10.–/20.–/50.–/100.–. Sie sind sehr beliebt, weil der Gewinner damit nach freiem Ermessen im Warenhaus einkaufen kann.

Naturalgaben wie Früchtekorb, ½ geschlachtetes Schwein, Speckseite, Bündnerfleisch am Stück, Korb mit verschiedenen Flaschen Wein, Rasierapparat, Ständerlampe, kleine Neuenburger Pendule, Velo, Nähmaschine, TV-Apparat, Radiowecker, Dampfkochtopf, Garderobenständer, Lederhocker, Goldanhänger, Spirituosen-Schachtel, Zeine voll Konserven (soviel, wie der Gewinner zum Sitzplatz hin zu tragen vermag), usw. Ergibt es sich, daß gleichzeitig zwei oder mehr Spieler «Lotto» rufen, wird der Preis unter den Gewinnern ausgelost oder mit deren Einverständnis zu gleichen Teilen verteilt, z.B. durch Abgabe eines Gutscheines. Jokerkarten-Lotto bringt einen nicht angekündigten Zusatzpreis ein, vorab in Form eines Gutscheines.

Interessant ist die *soziologische Schichtung der Spielteilnehmer*. Es sind vornehmlich die unteren und mittleren Arbeitnehmerschichten, aber auch die untere Schicht der Selbständigerwerbenden vertreten mit dem gleichen täglichen Informationsorgan, dem «Blick». In diesem Blatt werden exklusiv die Lottoveranstaltungen im Hotel «Neuhaus» publiziert.
Der größte Teil der Spielenden stammt aus den Deutschschweizer Kantonen, von Bern bis Graubünden, sogar vom Fürstentum Liechtenstein. Einheimische nehmen nur im geringeren Maße Anteil an diesen Lottospielen. Stark vertreten sind die marginalen Sozialgruppen wie Teenagers, alte und verwitwete Leute, Invalide, welch letztere mit acht Gratis-Dauerkarten spielen dürfen. In der Lotto-Gemeinschaft fühlen sie sich trotz Alters- oder Invalidenbeschwerden für einige Stunden aus der täglichen Alters-, Jugend- oder Witwenvereinsamung herausgerissen, zugleich aber auch akzeptiert und integriert, weil ihre besonderen Daseinsumstände toleriert werden. Niemand stößt sich, wenn ein Blinder mit eigenen Blindenschrift-Karten spielt oder wenn andere Invalide besonders auf Stühle gebettet werden müssen. Eine alte Frau aus Zürich, über die Gründe ihrer Teilnahme befragt, erklärte unumwunden und spontan: «Mini Familie isch usgfloge. Hie bim Lotto schlaf ich wenigschtens nüd i wie vor em Färnseh wäred de andere Tage.»
Aufmerksamkeit erregt das z.T. besondere *Verhalten* mancher Spielteilnehmer. Eigenes Sitzkissen und Stammplatz gehören zum Profispieler, oftmals auch die Begleitung eines Hündchens (meist Pudel), teilweise auch die campingmäßige Verpflegung aus mitgebrachtem Sack und Thermosflasche oder ausgefallene Wünsche bei der Konsumationsbestellung (extrem kaltes, lauwarmes oder warmes Bier, Doppelschwarztee usw.). Alkohol wird wenig konsumiert.
Störungen während des Lottospieles sind unerwünscht, nicht einmal das Niesen wird ertragen. Es herrscht beinahe Totenstille. «Mer sind da nüd innere Beiz, sondern am Lottomatch», ruft ein entrüsteter Spieler Störefrieden zu. Touchiert jemand aus Unachtsamkeit die Karten eines Spielers, erntet er böse Blicke oder gar den Vorwurf: «Jetzt ha i kei Glück meh.» Ein sakrileg-ähnliches Vergehen!

Die Glückserwartung treibt viele Spieler zu *abergläubischen Formen* des Verhaltens. Kaffeelöffel werden in die Aschenbecher gelegt, um die Glückschancen zu erhöhen. Fehlt nur mehr die letzte Zahl der dritten Reihe (15. Zahl), so wird die fragliche Karte von einzelnen Spielern auf den Kopf gelegt oder zwischen Stuhl und Gesäß geklemmt, oder man setzt sich auf ein 1-Rappenstück. Besonders passionierte Spieler werfen bei solchen Fällen als typische psychologische Primitivreaktion die Karte auf den Boden, um abzuwarten, ob sie Glück bringt. Niemand darf die weggeworfene Karte aufheben, ansonsten böse Blicke oder Worte den Ahnungslosen treffen. Bringt sie kein Glück, so wird sie bisweilen gar über die Tischkante geschlagen.
Als magisch-abergläubische Bestandteile und Ausdrucksformen der Primitivperson im psychologischen Sinne sind die zahlreichen *Glücksbringer* wie Talismane, Maskottchen und Amulette zu verstehen.
Solche Glücksbringer kann man im Hotel «Neuhaus» in reicher Auswahl entdecken, auf oder neben den Spielkarten. Erwähnenswert sind folgende, meist aus Kunststoff oder Textilien hergestellte Glücksbringer:

Aus der *Tierwelt:* fleischfarbige, aufrechtsitzende oder normalstehende Glücksschweinchen, z.T. 1- oder 2-Rappenstücke im Maul haltend; kleine, schwarzbetupfte Porzellanhündchen; großer, roter Stoffhund; kleine Glückskäfer (Marienkäfer); Teddybärchen; Stoff-Elefanten.

Aus der *Menschenwelt:* kleiner Kaminfeger aus Stoff; Säugling aus Kunststoff (wie Jesus in der Krippe); Totenkopf; Mickymausfigürchen aus Stoff; große Puppe; hölzerne Marsmenschen; Zwerglein aus Hartgummi.

Aus dem Bereich des *Kultus:* geweihte Kerze; Gebetschnur (eine Art Rosenkranz) rund um alle Spielkarten; Christophorusplakette; geweihtes Goldkreuzchen (das von einer Frau vor jeder Runde regelmäßig abgeküßt wurde).

Andere Gegenstände: vergoldeter Anhänger mit eingraviertem schwarzem Fuß; kleines Weidhörnchen mit vergoldeter Einfassung; unförmiges Eisenstück; Goldmünzen-Schmuckstück; 1-, 2- oder 20-Rappenstücke; Ohrringe; Fingerringe; Fingerhütchen; kleine Kuhglocken.

Der Aberglauben als Randphänomen unserer Gesellschaft und überlieferungsgebundenes, gesunkenes Kulturgut vergangenen oberschichtlichen Glaubens läßt sich beim Lottospiel auch anhand der Vorstellungen von *Zahlen-Magie* bei zahlreichen Spielteilnehmern verfolgen. Karten mit drei gleichen Zahlen gelten als Glückskarten. Gewisse Spieler durchkämmen deutsche Illustrierten-Horoskope nach der Tages-Glückszahl und selektionieren darnach am Lottoabend ihre Spielkarten. Andere suchen die Spielkarten nach einer «Bank» ab, d.h. nach zwei festen, willkürlich vom Spieler fixierten Zahlen. Einzelne spielen ostentativ mit 13 Dauerkarten und einer Jokerkarte. Teilweise wechseln Spieler die Dauerkarten, wenn gewisse Zahlen in den Vorrunden gezogen wurden, ein anderer Teil nimmt den Kartenwechsel systematisch nach vier Runden oder nach einer «Glücksrunde» vor. Die Ziehung der Loszahl 06 provoziert manchmal einen vernehmbaren Seufzer. Einzelne Spieler führen eine genaue Zahlen-«Buchhaltung», andere sind beispielsweise in der fünften Runde ohne Schwierigkeiten in der Lage, die gezogenen Loszahlen der vorigen Runden aus dem Gedächtnis abzurufen. Das Lotto-

spiel ist auch von *Kuriositäten der Zahlenarithmetik* begleitet. Bei Xaver Mettler hat erst einmal ein Gewinner schon nach der Ziehung der ersten fünf Zahlen «Lotto» gerufen. Für das Abdecken der 15 Kartenzahlen braucht es im Mittel 57, minimal 35 und maximal 75 Losziehungen pro Spielrunde. Die 13 ist eine Glückszahl, die 90 wird von den Spielern mit dem Übernamen «Großmutter» bedacht.
Auffallend sind auch andere *spezifische Verhaltensmuster* der Lottospieler. Gewisse Stühle und Karten werden auch unter Gefahr von Streitigkeiten als Glücksstühle oder Glückskarten erkämpft, obwohl oder gerade, weil sich der Großteil der Spielteilnehmer persönlich kennt. Eine eigenartige *Spielpsychologie* regiert diese Spielart. Der Casino-Effekt, das Gefühl, mit von der «großen» Partie zu sein, ist bei vielen zu verspüren. Das Lottospiel, dergestalt kommerzialisiert, fördert die kollektive Mobilisierung der Gewinn- und Habsucht nach der Devise «Kampf aller gegen alle». Spielsucht und Erfolgszwang werden vorab durch das Sparschwein in den Glücksrunden provoziert, was den Umsatz der Einzelkarten maßgeblich fördert. Der glückliche Gewinner erntet nicht selten argwöhnische Blicke von Glücklosen, der «Lotto»-Ruf erzeugt Stoßseufzer und Neideffekte, weil die Spielerwartungen von manch einem nicht erfüllt wurden. Dann brechen die Emotionalschichten der Tiefenperson hervor. Ein passionierter Lottospieler charakterisierte sich selbst vortrefflich: Er sei vom Lotto «krank, verseucht und angefressen».
Die Spielenttäuschten werden vom Lottier bisweilen in freundlicher Art zu mehr Optimismus angeeifert, etwa bei Glücksrunden, wenn er den Spielern zuruft: «Tüend üch es bitzeli aaschtränge.» Wird zu sehr geseufzt, mahnt er: «Ich ha do nu e Chnoche für die, wo wänd mure.» Gibt es Proteste, kontert der Lottier: «Nüd so uf e Tisch chlopfe, d'Charte, nüd mich aaluege.» Die Spieler ertragen diese Mahnungen mit Sanftmut, denn sie schätzen das ruhige, korrekte Wesen des Lottiers.
Gegen Mitternacht kann die Stimmung bei manchem Verlierer unruhiger, gereizter, ja gehässig werden, solange noch kein Preis erzielt ist. Nach dem Verkünden der letzten Lottozahl am Ende der 20. Runde verlassen viele Spieler sturmartig den Saal, Unordnung hinterlassend.
Gesamtwertend darf festgehalten werden: Das Lottospiel befriedigt das natürliche Primärbedürfnis nach Spielen bei zahlreichen Menschen mit vorab marginalem Sozialstatus. Es ist letztlich aber kein echtes Spiel mehr, weil es in der dargetanen Art seinen Sinn nicht in sich selbst trägt, sondern, weil es auf außer ihm liegende Ziele, auf das Gewinnstreben der Veranstalter und auf die Appetenz nach Gütern bei den Spielteilnehmern, ausgerichtet ist. Von eigentlicher Spielsucht muß dann gesprochen werden, wenn Spieler auch während den wenigen Pausenminuten, vom Spieltrieb angefeuert, sich zu den elektrischen Spielautomaten außerhalb des Saales hingedrängt fühlen, um dem «homo ludens» nochmals den Tribut zu zollen.