

Der Hauptmann hat später dem Bösen keine Gefolgschaft mehr leisten wollen, da hat man ihn eines Tages gefunden, auf seinem Sorgenstuhl sitzend, den Kopf umgekehrt nach hinten, das Gesicht ganz schwarz — der Teufel hatte ihm den Hals umgedreht.

21. Der Teufel hilft einem Freimaurer beim Spiel gewinnen.

G a m s e n (Hannover). — (Mündlich.)

In einem Nachbarorte konnten die Bauern gar nicht auf einen grünen Zweig kommen, obgleich sie sich die größte Mühe gaben und nicht bloß am Tage, sondern auch die Nächte hindurch Karten spielten. Nur der Wirt, der ein Freimaurer war, gewann fast beständig, besonders, wenn er in Kreuz oder in Schüppen setzte. Man spielte schließlich nicht gern mehr mit ihm, weil er nicht nur immer gewann, sondern auch so gar lästerlich fluchen konnte und über alles Heilige spottete. Aber niemand wagte ihm das Mitspielen abzuschlagen. In einer Nacht, als er wieder ungewöhnlich viel Glück hatte, entfiel einem Mitspieler eine Karte. Als er sich schnell bückte, um sie aufzuheben, bemerkte er unter dem Tische, zu Füßen des Freimaurers, einen großen schwarzen Hund, mit einem Paar Augen wie ein „Gnibbelstein“ (d. i. ein faustgroßer, runder Stein, der früher zum Glattmachen der Hemdennähte gebraucht wurde). Er gab seinem Nebenmann heimlich ein Zeichen, und dieser folgte ihm vor die Thür, wo er letzterem seine graußige Entdeckung mittheilte, und beide beschloßen, genauer nachzusehen. Da schlug es 1 Uhr, und im selben Augenblick kam ein Luftzug aus dem Hause, der ihnen fast die Mützen vom Kopfe riß. Als sie wieder hineinkamen, waren die übrigen Spieler aufgestanden, ein Hund war aber nirgends zu entdecken. Doch war ihnen die Lust zum Weiterspielen gründlich vergangen.