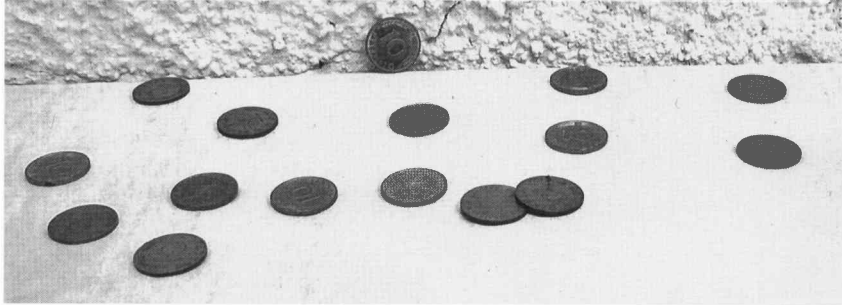


„Schangele“ – Ein antikes Glücksspiel in Hoschem



Erinnerungen von Hans-Gerd „Dick“ Melters

Was ist „Schangele“? Wir im Rheinland denken da natürlich direkt an unsere westlichen Nachbarn, die Franzosen. Namen wie Jean, Johann, Hans oder Schang, Schäng oder „dat Kowelenzer Schängelche“ locken einen auf diese Spur. In reinem Hochdeutsch müsste die Koblenzer Nationalhymne also „Die lustigen Koblenzer Hänschen sind wir...“ heißen. Aber schaut man weiter, z.B. ins Internet, so erfährt man, dass es sich bei dem Wort „Schangeln“ um ein aus der Antike bekanntes einfaches Glücksspiel handelt. Man warf z.B. Münzen oder andere Gegenstände möglichst nahe an eine Hauswand, einen im Boden gezogenen Kreis oder gesteckten Pfahl und verbrachte so seine Freizeit und erhöhte sein eingesetztes Kapital, wenn man das notwendige Glück und Fingerspitzengefühl hatte.

Schangeln, Change - also Geldwechsel war der Sinn dieses Spiels. Schangeln, Fuchsen, Schebben oder Schanzeln, wie dieses Spiel in anderen Gegenden heißt, hatte speziell in Hoschem seine eigenen Spielregeln. Da es sich hierbei um ein Glücksspiel handelte, war die Ausübung z. B. auf Schulhöfen verboten. Und weil es ohne großen Aufwand zu betreiben war, aber es sich öfters schon mal um größere Geldsummen handelte, wurde jemand zum „Schmierestehen“ abkommandiert. Dann ging es los.

Vorher wurden noch die Regeln ausgehandelt, mit wieviel Geldstücken maximal gespielt wurde, wie weit oder wo die Abwurfstelle war

und wie das Geld geschnappt werden sollte: Mussten die Münzen beim „Schangelwurf“ von der Handinnenfläche auf die Handoberfläche dort einige Zeit liegen bleiben oder bei der Berührung der Handoberfläche sofort wieder von vorne aufgeschnappt werden? Das war in der Tat eine wichtige Frage der Regelkunde, denn wenn die Geldstücke einige Sekunden auf dem Handrücken liegen mussten, fielen doch in der praktischen Umsetzung etliche Münzen mehr zu Boden, die die nächstplatzierten Mitspieler dann „erschangeln“ konnten.

Doch zuerst wurde mal geworfen und mit einem Zollstock die dem Ziel am nächsten liegende Münze ermittelt. Es gab Spezialisten, die produzierten durch einen geschickten Wurf ein „Stehmännchen“: eine Münze, die aufrecht an der Wand stehen blieb und damit automatisch die Nummer 1 war. Hierbei wurden allerdings die Wurfexperten genau unter die Lupe genommen, ob nicht eventuell doch etwas Spucke an der Münze klebte. Es kam auch vor, dass bei einem Spiel zwei oder drei „Stehmännchen“ geworfen wurden. Bei heftigen und lautstarken Diskussionen wurde dann entschieden, wessen Münze am Steilsten stand. Und mitten im Spiel kam dann auch schon mal ein Pfiff vom „Schmiere-Steher“ mit dem Kommando: „Dä Schwabbel“ (Pfarrer Luxem), die Polente („dä Reimann“) oder „der Alte“ (Rektor Diesler) in Sicht! Sofort hatte jeder seine gesetzten Groschen wieder im Säckel und verschwand um die nächste Ecke.

Das Wurfelfeld:
In der Mitte ein
„Stehmännchen“



So oder etwas schräger mussten die Münzen auf der Handinnenseite gestapelt werden



Mit der Handoberfläche musste das Geld aufgefangen werden



Mit der Handinnenseite nach unten wurden die abermals hochgeworfenen Münzen aufgefangen



Was so gefangen wurde, war dir. Um das, was runter fiel, schangelten die Nächstplatzierten