

Inhaltsverzeichnis

Die spielenden Mönche	3
------------------------------------	----------

Die spielenden Mönche

S. Sachsengrün 1862. S. 35.

Es waren einmal Abends – es ist noch gar nicht sehr lange her, kaum fünfzig bis sechzig Jahre – in der alten Garküche, die in der Teichgasse zu [Altenburg](#) liegt, viele Gäste versammelt und der Wirth mußte eilig Treppe auf Treppe ab rennen, um aus dem Keller zu holen, was die durstigen Kehlen verlangten. Als es aber gegen [Mitternacht](#) wurde und die Lust der Zecher immer größer, dachte der Wirth ihnen etwas ganz Besonderes zu thun, denn er hatte ganz hinten im [Keller](#), der früher zu einem Klosterkeller gehörte, noch einen ganz alten Wein liegen, den er nur hergab, wenn er viel Geld daraus zu lösen gedachte. Und das geschehe heute, so meinte er. Er nahm daher ein großes [Schlüsselbund](#) von der Wand und ging hinab in den Keller. Er konnte aber die richtige Thür gar nicht finden, lief lange in den Gängen hin und her, endlich aber stand er vor einem Eingang, der ihm der rechte schien. Er probirte seinen [Schlüssel](#), er schloß; der Wirth trat ein, aber fast wäre er erstaunt, als er von Ferne aus dem Gang Licht schimmern sah. Er ging darauf zu und sah nun an einem viereckigen Tische vier Mönche sitzen; die braunen Kutten waren heruntergeschlagen und ihre nackten Köpfe sichtbar. Keiner redete ein Wort, Keiner sah sich nach dem Eindringling um, sie hatten Alle Karten in der Hand und spielten, aber was, konnte der Wirth nicht erkennen, da auf dem Spieltisch nur ein einziges rußiges Lämpchen brannte; sein Licht in der Laterne war aber lange schon verlöscht. Er mochte wohl noch etwas Angst gehabt haben ob der gespenstigen Erscheinung. Lange suchte er vergebens von der Stelle zu kommen, denn er war wie angezaubert, aber endlich gelang es. Er tappte durch die eiserne Thür wieder aus dem Gange heraus, suchte lange mit den Händen an den Wänden hingreifend nach dem Ausgange, konnte ihn jedoch nicht finden. Endlich hörte er seine Frau im Keller seinen Namen rufen, er fand so den Ausgang und als er nun vor war im Keller, wo er seine Bierfässer hatte, waren schon Nachbarn und Gevattern da, zu hören, was ihm in Keller passirt ist, denn seit mehr als 24 Stunden habe er seine Wirthsstube verlassen. Er erzählte nun, was er gesehen, aber Niemand wollte ihm recht glauben, er glaubte aber auch, daß er nur eine Stunde ausgewesen sei. Als man nun an das Tageslicht kam und er sein schwarzes Sammetkäppchen, das er trug, abnahm, sah man, daß in der Zeit, wo er im Keller gewesen, sein braunes Haar schneeweiß geworden war. Der Wirth aber ist nie wieder so weit in seinem Keller gegangen und Andere, welche den bösen Gang suchten, fanden ihn nicht.

Quelle: Johann Georg Theodor Grässe: *Der Sagenschatz des Königreichs Sachsen. Band 2. Schönfeld, Dresden 1874, Seite 310; [Digitale Volltext-Ausgabe bei Wikisource \(Version vom 1.8.2018\)](#)*

[sagen](#), [grässe](#), [sagenschatzsachsen2](#), [altenburg](#), [schlüsselbund](#), [schlüssel](#), [keller](#), [mönch](#), [kutte](#), [karten](#)

From:
<https://sagen.svenwusch.de/> - **Deutsches Sagen-Wiki**

Permanent link:
https://sagen.svenwusch.de/doku.php?id=text:8_die_spielenden_moenche&rev=1673516915

Last update: **2025/01/30 11:45**

