

50
MA
26495



Das
Roulette-Spiel
von
C. Wenzler.

Als passendstes
Gelegenheitsgeschenk
für die feine Damenwelt empfehle

Damen- Salon-Bibliothek

vollständig in 12 feingebundenen Bänden
und zwar:

Werndt, H., Ehestands-Brevier,
Czerwinski, A., Brevier der Tanzkunst,
Gayette-Georgens, M. v., Brevier der
Konversation.

Jäger, H., Garten- und Blumen-Brevier,
Schwarz, Dr. A., Frauen-Brevier,
— Haus- und Küchen-Brevier.

Brevier der Kunst in Haus und Leben,
Brevier der Weltliteratur,
Steinbrecher, Chr., Brevier d. Landwirtin,
Sydow, Johanna v., Brevier der Eleganz,
— Moden- und Toiletten-Brevier.

Thirna, E. v., Brevier der häuslichen
Oekonomie.

Preis der ganzen Kollektion 25 Mark,
einzelne Bände 3 Mark. Gegen vor-
herige Einsendung des Betrags
sofortige Frankozusendung.

Stuttgart, Feuerseeplatz 10.

E. L. Leipoldt,
Verlag.

Interessante Novität!

Die Kunst,

verheirathet und doch
glücklich zu sein.

Strategie und Taktik
im Ehekiege.

Aus dem Englischen
bearbeitet
von OTTMAR BETA.

Preis fein gebunden 5 Mark 50 Pf. incl. Porto.
Gegen vorherige Einsendung des Be-
trags zu beziehen von

Stuttgart, Feuerseeplatz 10.

E. L. Leipoldt,
Verlag.

Das
Roulette-Spiel

von
C. Wenzler.

Gaschenbuch und Satgeber
für alle Interessenten dieses Spieles.

Preis gebunden :
5 Mark, 6 Francs 25 Centimes,
2 fl. 50 kr. ö. W.

Zweite Auflage.

Stuttgart 1887.
Verlag von **E. I. Leipoldt.**



V o r w o r t.



Der Wert dieses Buches liegt nicht in dem Papier, sondern in dem Inhalt.

Es ist durchaus nicht meine Absicht, zum Spiel aufmuntern oder anregen zu wollen; im Gegenteile will ich diejenigen, die sich überhaupt an's Spiel wagen, in erster Linie vor Verlusten zu bewahren suchen, und das wird mir gelingen, wenn der geneigte Leser das Folgende gelesen, probiert und begriffen haben wird.

Wer beim Spiel nichts verliert, darf schon von Glück sagen.

Allein ich begnüge mich damit noch nicht, sondern an der Hand meiner gemachten Studien und Proben will ich durch

meine Erklärungen den Beweis liefern, daß es auch noch möglich ist, aus dem Spiel Nutzen zu ziehen.

Das Spiel ist wohl so alt, wie die Menschheit und es wird auch nicht ganz verschwinden, so lange es Menschen geben wird, und da dem Spiel, insbesondere in den höheren Ständen, zur Unterhaltung und Zerstreuung gehuldigt wird, und viele der Spieler nur durch Unerfahrenheit in Schaden kommen, so glaube ich, daß es nur von Nutzen sein kann, dieses Buch der Öffentlichkeit zu übergeben und ich bin überzeugt, daß es bei allen Interessenten eine günstige Aufnahme finden wird.

Man liest in Zeitschriften und Zeitungen sehr viel von Agitationen gegen die Spielbanken. Zumeist ist das „leeres Stroh gebroschen“ und rührt in der Regel aus einer Quelle, die nicht zu erforschen

ist. Eine der besseren Zeitschriften brachte vor einiger Zeit einen derartigen Artikel, worin von einer internationalen Agitation gegen die Spielbank in Monte Carlo bzw. Monaco die Rede war.

Auf eine Anfrage bei der betreffenden Redaktion um Angabe der Adresse des Vorstandes dieser internationalen Agitation gegen die Spielbank erhielt ich den Bescheid, daß sich nach Wissen der Redaktion ein Comité nicht gebildet habe.

Das mußte ich schon zum Voraus, denn es ist im Allgemeinen sehr interessenlos, ob eine Spielbank existiert oder nicht, denn wer spielen will, findet überall Gelegenheit.

Es wird auch außerhalb dem Casino in Monte Carlo sehr viel gespielt, z. B. in Nizza und anderen Orten.

Ich will nicht dafür und nicht dagegen sprechen, nur sei erwähnt, (und da wird

mit Jeder, der vorurteilsfrei ist, Recht geben), daß Monte Carlo keine gemeine Spielhölle ist, wie man so oft lesen muß.

Es findet mancher, der hier sein Glück versuchen möchte, keinen Eintritt. Dies trifft in allen Fällen zu, wenn der die Aufsicht habende Beamte nach seinem Ermessen zu der Annahme berechtigt zu sein glaubt, daß z. B. der Eintrittsuchende nichts zu verlieren habe, oder daß er einem Stande angehört, dessen Mitglieder überhaupt keinen Eintritt erhalten.

Kurz und gut, ich habe gesehen, daß manche abgewiesen wurden.

Es wird auch wohl deshalb gesehen, damit der Fond, welcher angelegt ist, um mittellosen Spielern das Reifegeld vorzustrecken, nicht zu sehr in Anspruch genommen wird.

Von vorkommenden Selbstmorden hört man an Ort und Stelle gar nichts.

Wenn nun auch zugegeben werden muß, daß manche Selbstmorde vorkommen, so muß man auch in Betracht ziehen, daß fast alle diese schon in halber Verzweiflung waren und Monte Carlo oft noch als Rettungsanker betrachteten und schon mit dem Vorsatze umgingen „entweder — oder.“

Diese spielen einfach noch den letzten Trumpf aus — *va banque*. —

Anderer, die versuchshalber eine gewisse Summe zum Spiel verwenden und alles verspielen, gehen leichten Fußes wieder heim und liegen ihren gewohnten Beschäftigungen ob.

Manchen ist das Spiel zur zweiten Natur geworden, die aber nicht viel riskieren und daher auch wenig verlieren können.

Nun gibt es aber auch solche, die mit Geld spielen, was nicht ihnen gehört.

Ein solcher, der fremdes Geld veruntreut hat, sieht sich im Verlustfalle vor die Alternative gestellt, entweder „hinter Schloß und Riegel zu kommen, oder in den Tod zu gehen.“

Die Gelegenheit zu Letzterem ist ganz an Ort und Stelle geboten. Wenn man das Casino verläßt, fällt ein Plakat in die Augen, welches neben dem Café angeschlagen.

Es heißt: „Hier werden Revolver verkauft.“ —

Mancher, der sich in Folge stattgehabter Verluste in ganzer oder halber Verzweiflung befindet, wird dieses als einen zarten Wink betrachten und von der so gütigen Anerbietung eines Revolvers, wohl in einer Art Galgenhumors, Gebrauch machen, wenn er sich nicht schon vorher für alle Fälle vorgesehen hat.

Im gewöhnlichen Leben kommt jeden

Tag ähnliches vor, es tritt nur nicht so an die Öffentlichkeit.

Nun giebt es noch eine Sorte von Spielern, die ihr Geld, sozusagen, zum Fenster hinaus werfen und riesige Summen verlieren.

Diese sind nach meiner Ansicht unzurechnungsfähig.

Will Jemand für die Aufhebung der Spielbanken thätig sein, so halte ich es für das beste Mittel, die Spieler auf die Gefährlichkeit des Spiels aufmerksam zu machen.

Denjenigen aber, die das Spiel nicht lassen können oder wollen, ist der Weg zu zeigen, auf dem sie mit kleinem Risiko mehr erreichen können, als in Unkenntnis des Spiels mit riesigem Kapital.

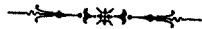
Die Bankten heben sich von selbst auf, wenn der Spieler das Spiel ganz kennt, denn er wird dann gar nichts mehr ver-

lieren und sobald die Bank keinen Gewinn mehr hat, giebt sie das Spiel auf.

Wer mich versteht, wird Nutzen daraus ziehen und dem der meine Ausführungen nicht verstehen sollte, gebe ich auf Verlangen durch die Verlagsbuchhandlung gerne jede Auskunft, so viel in meiner Macht steht.

Der Verfasser.

Stuttgart, im Oktober 1886.



Das Roulette-Spiel.



Ein Zufall führte mich vor einigen Jahren an die Gestade des Mittelmeeres und bei dieser Gelegenheit besuchte ich auch das Casino in Monte Carlo und gewann so einen Einblick in das Spiel.

Als leidenschaftsloser Zuschauer habe ich meine Beobachtungen gemacht und ich habe damals den Entschluß gefaßt, das Spiel gründlich kennen zu lernen.

Dabei habe ich die verschiedenen Spieler und deren Manipulationen beobachtet und mich überhaupt gründlich orientiert.

Nach oberflächlicher Betrachtung scheint es sehr leicht zu sein, größere oder kleinere Gewinne zu erzielen und gerade diese Leichtgläubigkeit und Unkenntnis des Spieles sind es, wodurch so Manche ihr Hab und Gut verlieren.

Nur durch ruhige Beobachtung vom passiven Standpunkte aus wird man sehr bald zu der Einsicht kommen, daß es nicht leicht, sondern sehr schwer ist, zu gewinnen.

Aber hierzu nehmen sich die Wenigsten Zeit.

Anstatt durch fremden Schaden klug zu werden, ist es hier umgekehrt.

Ich habe wenigstens zehn mal gesehen, daß, wenn Einer, der sein Geld verloren hatte und vom Stuhle aufgestanden war, Andere gelacht haben ohne zu ahnen, daß sie dasselbe Mißgeschick in ganz kurzer Zeit treffen werde, wo Andere wieder über sie lachen, die aber auch vom gleichen Schicksal ereilt werden, und so geht es fort.

Erst wenn das Geld fort ist, kommt das Nachdenken; dann sagen viele, ich habe nicht mehr gewußt, was ich that, oder wenn ich nur noch einen Satz gehabt hätte und dergl. mehr.

Am meisten mußte ich mich darüber wundern, daß die Spieler die Gefahren und aber auch ihre Chancen gar nicht kannten, und in Folge dessen unsinnige Einsätze machten.

Um ein Beispiel anzuführen habe ich gesehen, daß über 10,000 Frcs. riskiert wurden, um — 5 Frcs. — zu gewinnen.

Allein es werden noch ungleich größere Summen geopfert, nämlich durch das Verdoppeln der Einsätze.

Dieses Verdoppeln der Einsätze halte ich für das Unsinnigste, weil man dabei immer, wenn auch nicht in der ersten Stunde, sein Geld verlieren muß.

Ich will nun versuchen, meine gemachten Studien und Erfahrungen dem geneigten Leser begreiflich zu machen.

Dabei muß ich aber vorausschicken, daß ich eine ausführliche Beschreibung des Rouletts vermeide, weil ich nicht im Spiel unterrichten, sondern nur denjenigen, die dasselbe im Prinzip kennen und so wie so spielen, sozusagen meinen Rath und Hilfe angedeihen lassen will.

Vom technischen oder mathematischen Standpunkte aus ist die Bank gegenüber dem Spieler um die Zero im Vorteil.

Dieser Vorteil der Bank ist schon sehr groß.

Bekanntlich hat das Roulette 36 No. und Zero, mithin eigentlich 37 Nummern.

Wenn nun eine No. gewinnt, so sollte zu dem gemachten Einsatz 36mal so viel zugelegt werden, statt nur 35mal so viel.

Auf diese Weise wäre der Spieler mit der Bank gleichgestellt, so aber hat Letztere einen offenen Vorteil, den Niemand leugnen kann.

Etwas günstiger für den Spieler sind die einfachen Chancen rouge et noir, weil dort, wenn Zero gewinnt, der Einsatz auf den Strich gesetzt wird.

Tritt dieser Fall ein, so spielt die Bank zwar faktisch mit dem Geld

des Spielers, denn sie bietet nichts dagegen, weil im günstigsten Falle der Spieler nur sein Geld wieder gewinnen kann.

Dessenungeachtet ist er doch besser daran, als wenn er auf No. gesetzt hat, weil dort alle Einsätze außer auf Zero verloren sind. Der Spieler ist aber auch berechtigt, wenn Zero gewinnt, die Hälfte von seinem gemachten Einsatz zurückzuziehen. Die andere Hälfte ist aber in diesem Falle ganz verloren.

Hier verliert die Bank die Hälfte von dem Vortheil, welchen sie dem Spieler gegenüber auf No. hat, denn im großen ganzen wird der Spieler wahrscheinlich die Hälfte mal seine Einsätze wieder zurückgewinnen.

Dieser Vorteil, den die Bank durch die Zero hat, ist hinreichend, dem Spieler alles abzugewinnen, wenn nämlich der Spieler immer den gleichen Satz macht und so oft gewinnt als verliert, und wenn auch Zero regelmäßig alle 37 mal kommt, so wird der Spieler sein ganzes Spielkapital verloren haben, wenn er dasselbe 74 mal gesetzt haben wird.

Oder noch deutlicher, bei einem jeden Mal, wenn Zero kommt, verliert der Spieler auf einfache Chance z. B. beim mindesten Einsatz von 5 Frcs. 2,50 Frcs. und bei höheren Einsätzen eben die Hälfte.

Die Zero also ist mathematisch der ganze Vortheil der Bank.

Nun kommen aber noch viele Faktoren in Betracht, welche der Bank zu einem viel rascheren und größeren Vorteile verhelfen.

Die Bank hat leichtes Spiel, weil sich an jedem Tisch eine Masse Spieler beteiligen und die Einsätze an allen gegebenen Punkten gemacht werden, und es dürfen ja nur auf einigen Gewinnstellen Gewinne ausbezahlt werden.

Es übersteigt die Einnahme meistens diejenige Summe, die an die Gewinner ausbezahlt werden muß.

Es kommt mitunter auch vor, daß die Bank an den einen oder den anderen Spieltisch im Verlaufe des Spiels Zuschuß geben muß, aber das

gleicht sich in der Regel bald wieder aus.

Dann sind es die gar nicht zu beschreibenden Leidenschaften der Spieler, welche der Bank ihren Vorteil sichern: die Verblendung, in der sie befangen sind, in der Jagd nach Geld.

Solche, die verlieren, verlieren neben ihrem Geld auch noch ihre ganze Selbstbeherrschung und wollen das Verlorene, sozusagen, mit Gewalt wieder haben.

Anderer, die gewinnen, sind siegesgewiß und mit dem erzielten Gewinne nicht zufrieden. Sie verspielen nicht selten das Gewonnene wieder und

noch mehr dazu; sie bedenken nicht, daß das Glück die Treue haßt.

Es ist ein wechselreiches Bild, das sich hier am Spieltisch abwickelt.

Jetzt ist einer reich und in einigen Minuten wieder arm und es wechselt oft und viel; wohl dem, der seine Geistesgegenwart bewahren kann.

So ein Tag z. B. in Monte Carlo am Spieltisch, läßt ein Bild vor unsern Augen vorüberziehen, das mindestens einem Menschenalter im gewöhnlichen Leben gleichkommt.

Hier wechselt Glück und Unglück ebenso ab wie im allgemeinen Kampf ums Dasein, nur daß es viel schneller bergauf, beziehungsweise bergab geht.

Ferner kommt noch eine Hauptsache, ein Hauptvorteil der Bank in Betracht, der darin besteht, daß die Bank mit ungeheurem Kapital ausgestattet ist und allen Spielern leicht Stand halten kann.

Sodann ist das Maximum der Einsätze so gestellt, daß jede Gefahr ausgeschlossen scheint.

Aber selbst wenn dem Spieler gestattet wäre, seine Einsätze beliebig zu verdoppeln, so würde doch keiner so viel Geld besitzen, um alle Zufälle oder Wechselfälle des Spiels aushalten zu können.

Ebensowenig wäre die Bank im Stande auszubezahlen, wenn große Serien kommen.

Ich war dabei, wo noir 24 mal nach einander gewonnen hat.

Wenn nun ein Spieler die Gegenfarbe rouge besetzt hätte, was immerwährend geschieht, so hätte er 83,886,080 Francs gebraucht, um 5 Frcs. zu gewinnen, wenn man den niedersten zulässigen Satz mit 5 Francs zu Grunde legt und den Einsatz verdoppelt.

Bei dieser Gelegenheit habe ich aber auch noch erfahren, wie mich ein anwesender Herr versicherte, daß eine sogenannte Intermetens auf 36 gelaufen sei.

In solchen Fällen wäre das erforderliche Kapital gar nicht zu beschaffen.

Somit spielt das festgesetzte Maximum der Einsätze für den Spieler gar keine Rolle, weil Niemand eine derartige Serie aushalten könnte.

Dagegen ist das festgesetzte Maximum ein großer Vorteil für die Bank, die ganz gut weiß, daß, wenn der Spieler, der auf die gerade günstige Farbe gesetzt hat und den Einsatz im Gewinnfalle nebst dem Gewinn stehen ließe, die Bank ruinieren würde.

Endlich hat die Bank einen weiteren Vorteil, weil das Geschäftspersonal interessenlos arbeitet und in jeder Lage ruhig bleibt.

Der Spieler verliert seine Kalt-

blütigkeit, wenn er sich auch noch so fest vornimmt, ruhig zu bleiben.

Es ist dies auch ganz natürlich und liegt in der Natur der Sache, insbesondere bei denen, wo vom Gewinn und Verlust Alles abhängt.

Nach dem Gesagten wäre anzunehmen, daß der Spieler ganz und gar im Nachteil wäre; allein das ist nicht der Fall, jedoch nur bei einem besonnenen, ruhigen Spieler.

Die Vorteile, welche die Bank den sämtlichen Spielern gegenüber hat, ändern sich dem einzelnen gegenüber sehr.

Wie schon erwähnt, werden meistens fast sämtliche gegebenen

Punkte besetzt, denn das Sprichwort „viel Köpf, viel Sinn“ gilt auch hier, und fast jeder Spieler hat eine Lieblings-Methode und es ist im Allgemeinen ganz gut, daß es Jedem frei steht, sein Geld auf einem beliebigen Punkte zu verlieren, oder damit zu gewinnen.

Das Dienst thurende Personal weiß auch ganz gut, daß mit ein Paar Spielern nichts auszurichten ist, deswegen wird auch, wenn an einem Tisch sich nur noch einige am Spiel beteiligen, dasselbe eingestellt.

Der einzelne Spieler aber hat große Vorteile, wenn er versteht, dieselben auszunützen.

Ein Hauptvorteil, welchen der

einzelne Spieler hat, besteht darin, daß er seine Einsätze beliebig machen kann.

Er kann pausieren, wenn ihm dünkt, daß für seine Methode keine günstige Zeit sei.

Er kann seine Verluste, so lange er Geld hat, zu jeder Zeit wieder zurückgewinnen.

Er kann nach gemachtem Gewinn aufhören, wogegen die Bank das nicht thun kann und nicht darf.

Wenn die Bank den sämtlichen Spielern überlegen ist, so ist doch nicht gesagt, daß der Einzelne nicht auch gewinnen kann.

Abgesehen von dem faktischen

Vorteile, den die Bank sozusagen als Jägerrecht besitzt, ich meine die Zero, hat der besonnene Spieler doch mehr Vorteile als die Bank.

Wenn es trotzdem Manchem nicht gelingt, die erhofften Gewinne zu machen, so sind die verschiedenen Wechselfälle, der Zufall, Schuld daran und der spielt hier beim Roulette die Hauptrolle.

Und gerade weil die Bank alle diese Zufälle, die verschiedenen Serien aushalten kann, ist ihr Gewinn gesichert.

Der Spieler sagt sich oder denkt, ich habe 8—10 Einsätze, die ich nach einander verlieren kann und so hoch läuft es nicht, allein er muß zu sei-

nem Schaden nur zu bald erfahren, daß es höher geht.

Der Spieler muß gerade so wie die Bank alle Zufälle aushalten können und wenn er das nicht kann, so ist ein gewisser Gewinn unmöglich.

Um aber die verschiedenen Serien, oder alle Wechselfälle des Spiels, die gegen den Spieler sind, aushalten zu können, muß er alle Eventualitäten in Betracht ziehen, er muß mit seinem Gelde rationell haushalten.

Der Spieler muß seine Einsätze für alle Fälle einteilen, worauf ich später ganz ausführlich zurückkomme.

Wer sich die Mühe nimmt und zählt nach, der wird finden, daß

rouge so oft gewinnt wie noir und umgekehrt, denn wäre es nicht so, so würde immer die Farbe besetzt werden, von der man weiß, daß sie öfter kommt.

In Wirklichkeit wechselt es ab, einmal kommt rouge mehr als noir und umgekehrt.

Ebenso verhält es sich auch mit anderen Wechselfällen.

Wenn man abzählt, wie oft die verschiedenen Farben nach einander kommen, so ist das Resultat, daß, so oft eine Farbe einmal kommt, so viele 2er, 3er, 4er, 5er u. s. w. folgen.

Wenn man mit dem 2er anfängt, so ist es dasselbe und so fort.

Es kommen gleichmäßig viele 1er, 2er u. s. w. vor.

Wäre dem nicht so, dann könnte die Bank nicht bestehen, weil die Spieler solche Vorteile ganz bestimmt ausnützen würden.

Wenn nun aber im Allgemeinen jede Farbe so oft kommt wie die andere und so viel 2er auf 1er folgen, als 3er auf 2er und so fort, so ist eben nicht gesagt, daß sich alles ganz regelmäßig wiederholt, wäre das der Fall, dann wäre es kein Spiel mehr, sondern eine gut geregelte Maschine.

Es kommt vor, daß eine Farbe der andern weit voraus ist, aber das gleicht sich im Verlaufe des Spiels wieder aus.

Es tangieren oder kreuzen sich die Farben oft, ebenso die anderen Wechselfälle.

Daraus geht hervor, daß der Zufall, soweit sich auch sein Spielraum ausdehnt, gewisse Grenzen nicht übersteigt.

Hierin liegt für den Spieler der Schwerpunkt, er muß denken und daraus Vorteil ziehen.

Gerade so wie eine Farbe der anderen um so und so viel mal vorkommt, so oft werden auch für den Spieler in jeder Spielart ungünstige Wechselfälle eintreten.

Der Spieler muß so viel mal verlieren können, als ihn der Zufall

in Nachtheil bringt, und immer noch Geld besitzen, um, wenn das Spiel wieder umschlägt, das Verlorene nach und nach wieder gewinnen zu können.

Der Zufall ist dem Spieler gerade so hold, wie der Bank.

Ein Spieler würde mit verbundenen Augen, wenn es sein müßte, die Hälfte mal verlieren und die Hälfte mal gewinnen, im Ganzen genommen, wenn Zero ausgeschlossen bleibt.

Wenn dieses fest steht, daß der Zufall beiden Theilen gleich hold ist, und davon bin ich fest überzeugt, und es kann sich auch Jeder leicht selbst überzeugen, dann, fragt es sich, wie muß man spielen.

Wenn die Bank die Zero nicht zu ihren Gunsten hätte, dann wäre es leichter mit ihr in Konkurrenz zu treten.

So aber ist es bedeutend schwerer, weil man der Bank diesen Vorteil abringen muß und hierin liegt die Kunst des Spiels.

Hätte die Bank die Zero nicht, so könnte immer der gleiche Einsatz gemacht werden und müßte im Verlustfalle so lange fortgefahren werden, bis der günstige Zufall bedeutend auf Seite des Spielers wäre, der sich dann mit einigen Gewinnsten zu begnügen hätte.

Aber durch die Zero geht dem Spieler ein Teil seiner Chance oder

besser seiner Hoffnung verloren, und es ist mit dem gleichen Einsatz daher sehr schwer.

Zimmerhin aber hat ein solches Spiel den Vorteil, daß nicht viel dabei verloren gehen kann.

Der Gewinn kann aber auch im allergünstigsten Fall nur ein ganz kleiner sein.

Ein solcher Spieler, den ich A nennen will, steht mit einem anderen Spieler B, der mit A beginnt, und den Einsatz verdoppelt, nach 11 verlorenen Einsätzen auf der gleichen Stufe.

D. h. B hat, wenn der niedrigste Satz mit 5 Francs zu Grunde gelegt wird, mit dem 11. Satz beinahe das

Maximum erreicht, und kann vom 12. Satz an auch nicht mehr steigern, sondern muß, wenn er weiter spielen will, jedesmal 6000 Frcs. setzen.

Wenn er das nicht thut oder nicht thun kann, so sind seine vorhergegangenen Einsätze alle verloren.

Was das für eine kolossale Differenz ergiebt, daran denken wenige und doch ist der Gewinn in beiden Fällen der gleiche.

A verliert jedesmal 5 Frcs.

Er muß zwar nicht nur einmal wie B gewinnen, um seine verlorenen Einsätze wieder zurück zu gewinnen, sondern es muß für jeden gehalten Verlust ein Gewinn eintreten.

Das bleibt aber im Verlaufe des Spiels nicht aus.

B verliert mit dem 11. Satz 5120 Frcs. und von da an jedesmal 6000 Frcs.

Wenn nun der elfte Satz gewinnt, so hat allerdings B 5 Frcs. gewonnen, wogegen A noch 10 mal gewinnen muß, bis ein reiner Gewinn erzielt ist.

Geht jedoch das Spiel höher, so wird B bald kein Geld mehr haben und kann auch das Verlorene nicht mehr hereinbringen.

Dagegen verliert A eine Kleinigkeit und kann ruhig abwarten, bis das Spiel zu seinen Gunsten umschlägt und seine Gewinncoups kommen.

Im allerschlimmsten Fall verliert A eine kleine Summe, wogegen B alles verliert.

Man sollte meinen, es falle keinem ein, den Einsatz zu verdoppeln, weil schon fast jedes Kind aus bekannten Anekdoten weiß, wie das so schnell in die Höhe geht, und doch thun es die meisten Spieler in der Selbsttäuschung, daß es nicht so hoch gehen werde.

Die Bank fürchtet sich auch vor Verlusten, das beweist das festgesetzte Maximum, und auch mit Recht, denn es gibt auch solche Spieler, die den Einsatz stehen lassen, aber es sind deren wenige.

In diesem Falle, wenn der Spieler den Gewinn anwachsen läßt, wäre die Bank mit all ihrem Kapital bei einer großen Serie nicht im Stande, den Gewinn auszubezahlen.

Dieses Stehenlassen der Einsätze wäre an und für sich ganz recht, allein da sprechen wieder verschiedene Faktoren mit.

In erster Linie weiß man nicht, wann der geeignete Zeitpunkt da ist, wo man den Gewinn einziehen soll.

Der Spieler kann seinen Vorteil, da er mit jedem Zuge gewärtig sein muß, daß der Gewinn wieder verloren geht, nicht ausnützen.

Wer so spielen will, muß nach

einem gewissen Grundsatz verfahren und dabei fest bleiben.

Man muß sich vornehmen, den Einsatz bestimmt 4—6 mal stehen zu lassen und dann einzuziehen.

Oder man kann auch die vorhergegangenen Verluste zusammenzählen und den Gewinn so lange stehen lassen, bis er den Verlust übersteigt und dann einzuziehen.

In diesem Falle kann man auch noch mit geringem Einsatz oder mit dem erzielten Gewinn weiterspielen, bis die ganze Serie zu Ende ist, aber den Gewinn jedesmal einzuziehen, da es doch zu den Seltenheiten gehört, daß eine Serie 8—10 Coups übersteigt.

Wer auf diese Weise spielt, ist sehr vernünftig, da immer nur kleine Sätze, wenn auch viele verloren gehen können.

Ueberhaupt muß der Spieler seine Einsätze so stellen, daß er seine Ruhe bewahren kann und das ist bei großen Sätzen gar nicht möglich, wenn sich auch einer noch so viel auf seine Ruhe und Besonnenheit einbildet.

Wenn sich Jeder an kleine Einsätze halten würde, so wäre es auch nicht möglich, daß Summen, nach Hunderttausenden zählend, in kurzer Zeit verspielt werden.

Es lassen sich beim Roulette-

Spiel eine Masse Methoden zusammenstellen.

Es können mit einem Satz besetzt werden 1, 2, 3, 4, 6, 12, 18 und 24 Zahlen, überdies noch auf rouge et noir, Pair, Impair und Manque und Passe.

Aber da der Spieler auf der einfachen Chance die größte Aussicht auf Gewinn hat, so halte ich dieses Spiel für das Sicherste.

Hier hat man nur die betreffende Gegenfarbe, oder auf Manque und Passe oder Pair und Impair, eben die betreffende Gegen-Chance, außer Zero gegen sich und wenn man auf der einfachen Chance keinen Gewinn

erzielt, so ist es auf andere Weise noch weniger möglich.

Dieses gilt aber nur für ein Spiel, welches systematisch betrieben wird, und darunter verstehe ich ein Spiel, bei welchem man sich vornimmt, nach einer gewissen Methode zu setzen und das übrige dem Schicksal überläßt.

Zu einem solchen Spiel gehört aber Zeit und viel Geduld. Es ist aber das Einzige, mit welchem man der Bank Konkurrenz machen kann.

Für solche, die mehr aus Zerstreuung, als wegen dem Gewinn Einsätze wagen, ist es ganz gleich, wo sie dieselben hinsetzen, da man ja nie wissen kann, wo gewonnen wird.

Im Grunde genommen ist es beim Systemspiel auch so, aber man muß bei diesem eben einen bestimmten Weg gehen.

Die Hauptsache ist die, daß man nicht viel riskiert, nur so viel als unumgänglich notwendig ist, um die gehaltenen Verluste wieder hereinzubringen.

Aber man darf nicht denken, daß es notwendig ist, alle gehaltenen Verluste auf einmal zurückzugewinnen, denn es ist, wie ich schon deutlich dargelegt habe, eine Unmöglichkeit.

Die Verluste muß man einen nach dem andern wieder hereinbringen und das geht, weil der Spieler naturgemäß so viel Treffer als Nieten

macht, nämlich, auf der einfachen Chance.

Nun handelt es sich aber um Größeres, nämlich nicht nur die gehaltenen Verluste wieder zurückzugewinnen, sondern auch noch nebenbei einen Reingewinn zu erzielen.

Um dieses zu ermöglichen, ist eine kleine Steigerung der Einsätze notwendig und unerläßlich und zwar die folgende:

Man legt den niedersten Satz von 5 Francs zu Grunde, was ich in meinen weiteren Ausführungen der Einfachheit halber mit 1 bezeichne.

Solange kein Verlust eintritt, wird immer mit dem niedersten Einsatz fortgefahren.

Wird ein Einsatz verloren, so wird gesteigert und zwar von 1 auf 2 und in der Folge je um 1 Point.

Mithin ist die Steigerung 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20 und so fort.

Ich setze nun den Fall, der Spieler hat diese 20 Einsätze gemacht und 19 mal verloren, was im Verlaufe des Spiels vorkommt.

Jetzt hat er aber doch erst 190 Points oder 950 Francs verloren, wo andere Spieler bei einer Verdoppelung der Einsätze schon längst nicht mehr setzen könnten.

Indem ich von dem Grundsatz ausgehe, daß der Spieler, abgesehen

von Zero, so viele Treffer als Nieten macht, so will ich bei einem Treffer nur den vorhergegangenen verlorenen Satz zurückgewinnen.

Gewinnt nun der 20. Einsatz, so ist der vorhergegangene Satz 19 zurückgewonnen und es bleibt noch 1 Point als Reingewinn.

Um den verlorenen Satz 18 zurückzugewinnen, wird nun 19 gesetzt und ist im Gewinnfalle der Satz 18 zurückgewonnen und noch 1 Point als Reingewinn übrig.

Noch deutlicher, wenn ich sage, es wird bei jedem Gewinn der vorhergegangene Satz wieder gesetzt.

Wenn 18, gewinnt 17, wenn 17, gewinnt 16, wenn 16, gewinnt

15, wenn 15, gewinnt 14, wenn 14, gewinnt 13 und so fort, bis der Satz wieder auf 1 steht.

Es ist natürlich nicht anzunehmen, daß diese 19 Verluste einer nach dem andern hereinkommen, daß man 19 mal nach einander gewinnt, wenn auch die Möglichkeit nicht ausgeschlossen ist.

Es kommt aber auch eben so selten vor, daß man 19 mal nach einander verliert.

Ich habe das nur beispielsweise angeführt.

In Wirklichkeit wird man in der Regel nach und nach verlieren und auch wieder nach und nach die Verluste zurückgewinnen.

Regel ist also nach jedem Verluste bei diesem Spiel um 1 Point steigern, nach jedem Gewinn um 1 Point heruntergehen.

Bei oberflächlicher Betrachtung des Gesagten ist der Gewinn nicht sehr in die Augen fallend und er ist auch dann nur faktisch erzielt, wenn der Satz nach gehaltenen Verlusten wieder auf 1 steht, oder wenn der Spieler im Verlaufe des Spiels so oft schon gewonnen hat, daß der Gewinn die noch ausstehenden Verluste übersteigt.

Daß es sich aber in der That so verhält, davon kann sich Jeder in dem folgenden Schema überzeugen, oder durch Proben, die er für sich anstellt.

Bei diesem Spiel ist der Gewinn, wenn auch nicht unumstößlich sicher, so doch mit einer großen, berechtigten Wahrscheinlichkeit zu erhoffen.

Absolute Sicherheit giebt es beim Spiel nicht, denn es ist die Möglichkeit da, wenn es auch nicht wahrscheinlich ist, daß einer immer gewinnt oder immer verliert.

Aber vorausgesetzt, daß der Zufall sich in seiner alten Bahn bewegt, daß er beiden Theilen, der Bank und dem Spieler gleich hold bleibt, so daß sich die Treffer und Nieten im Verlaufe des Spiels annähernd oder ganz ausgleichen, so ist der Gewinn nach dieser Methode sicher.

Wenn aber die Annahme ge-

rechtfertigt wäre, daß das Spiel keinen normalen Verlauf nimmt, so hat der Spieler doch das Recht, sich der Hoffnung hinzugeben, daß sich der günstige Zufall auf seine Seite neigen könnte.

Das Roulette ist ein Zufallspiel und die Wahrscheinlichkeit, die ich hier anführe, daß sich die verschiedenen Wechselfälle im Verlaufe des Spiels wieder ausgleichen, ist jedenfalls zulässig und darf darauf Anspruch machen, daß sie keinem erheblichen Zweifel unterworfen wird, wenn auch kein bestimmter Grad der Sicherheit vorhanden ist.

Aus dem folgenden Schema ist ersichtlich, daß es nicht absolut not-

wendig ist, daß der Satz gerade auf 1 stehen muß, wenn der Spieler aufhört, denn er kann im Verlaufe des Spiels schon so oft gewonnen haben, daß er ohnedies im Vorteil ist.

Der Zufall kann den Spieler hassen, daß es ihm nicht gelingt, mit den Einsätzen auf 1 herunterzukommen.

Es kann z. B. auf 7 stehen bleiben und der Spieler hat doch keinen Verlust, wenn er vorher 28 mal gewonnen hat, wenn es sich noch ungünstiger gestaltet und die Einsätze auf 10 oder 12 stehen, so ist immer noch kein Verlust, wenn vorher 55 beziehungsweise 78 mal gewonnen worden ist.

Der Vorteil bei diesem Spiel

ist der, daß der Spieler immer 1 Point mehr gewinnt als verliert und wenn sich das Spiel in die Länge zieht, so hat er voraussichtlich nie Verlust.

Es kann nur sein, wenn seltene Ausnahmefälle vorkommen und dann ist der Verlust immer noch kein großer zu nennen.

Es ist nicht zu viel gesagt, wenn ich behaupte, daß ein Menschenalter nicht hinreicht, um auf dieser Methode ein Vermögen von 200,000 Frs. zu verlieren, selbst wenn man den allerungünstigsten Fall annehmen würde, daß der Spieler jeden Tag Verlust hätte, wogegen es schon vorgekommen sein

fol, daß solche Summen an einem Tage, natürlich durch Verdoppeln, verspielt wurden.

Es finden am Roulette in der Stunde ca. 60 Drehungen oder Spiele statt.

Wenn nun der Spieler die Hälfte mal gewinnt, so kann er in einer Stunde ohne Verlust aufhören, und hat noch 2 Points Gewinn, wenn sein 7. Satz noch verloren ist.

Nach 2 Stunden mit 5 Points Gewinn, wenn auch der 10. Satz noch verloren ist und nach 3 Stunden mit 1 Point Verlust, wenn der 13. Einsatz noch verloren ist.

Wenn aber das Spiel seinen

normalen Verlauf nimmt, so daß der Spieler so oft gewinnt als verliert, und es ihm auch noch gelingt nach gehaltenen Verlusten auf den niedersten Satz herunterzukommen, so hat er in einer Stunde 30, in zwei Stunden 60 und in 3 Stunden ca. 90 Points gewonnen.

Bei diesem Spiel ist der Bank der Rang abgelaufen.

Hier hat sie keinen anderen Vorteil, als der Spieler auch, nämlich den Zufall.

Die Bank muß immer 1 Point mehr ausbezahlen, als sie einnimmt, weil jeder Gewinn einen vorhergegangenen Verlust um 1 Point übersteigt.

Auch der Vorteil, den die Bank durch die Zero hat, ist nicht hinreichend, um dem Spieler den Gewinn streitig zu machen.

Wenn es für den Spieler auch sehr unliebsam ist, wenn Zero kommt, so darf er sich deshalb doch nicht fürchten.

Er läßt in diesem Falle den Einsatz auf den Strich setzen und überläßt das weitere dem Schicksal.

Gewinnt er den Einsatz wieder zurück, so setzt er ihn wieder an seinen alten Platz.

Verliert er aber, so wird im Spiel fortgefahren, wie bei einem anderen Verlust, nämlich um 1 Point gesteigert.

Es ist wohl gestattet, wenn Zero kommt, den halben Einsatz einzuziehen und die andere Hälfte verloren zu geben, aber es ist dies kein Vorteil für den Spieler und ist auch nicht gebräuchlich, oder wenigstens nicht allgemein und auch zeitraubend für die Croupiers, wenn die Summe eine ungerade ist und umgewechselt werden muß.

Am besten ist also, wie erwähnt, die Summe stehen lassen, wenn Zero kommt.

Bei diesem Spiel kann der Spieler seine ganze Chance voll ausnützen.

Es ist wohl schwerer, als einfach die Sätze verdoppeln, aber dafür

wird auch das Resultat ein anderes, besseres sein.

Da das Spiel sehr ermüdet, so ist es ratsam, aufzuhören oder auszugehen, wenn der Fall eingetreten ist, daß der Spieler im Vorteil ist.

Um nun das Gesagte zu beweisen, lasse ich das Schema folgen, wodurch sich Jeder zurecht finden wird.

Dabei will ich auch noch weiter zeigen, daß zu gleicher Zeit zwei Spieler, die auf verschiedene Farben setzen, und sich sozusagen, bekämpfen, gewinnen.

Daher lasse ich einen Spieler A auf noir, einen Spieler B auf rouge spielen.

Die Aufzeichnungen dabei sind nicht aus der Luft gegriffen, sondern ich habe im Casino in Monte Carlo viele Karten aufgeschrieben und später aneinandergereiht.

Es ist somit ein ganz echtes Spiel.

Es lassen sich selbstverständlich noch andere Steigerungen machen.

Wer noch weniger riskieren will, der setze nach Verlusten bei der Steigerung zweimal den gleichen Satz.

B. B. 1, 1, 2, 2, 3, 3, 4, 4, 5, 5, 6, 6, 7, 7 und so fort.

Im Gewinnfalle müssen aber dann auch 2 mal die gleichen Einsätze gemacht werden.

Der Gewinn ist hier ein ganz anderer.

Bei dieser Steigerung wird nur gewonnen, wenn der zuerst verlorene Einsatz von 2 gleichen Zahlen gewinnt und es kann der Fall eintreten, z. B. bei einer Intermetens, daß oft kein Reingewinn erzielt wird, wenn immer z. B. der 10. Satz also der zweite 5er einmal gewinnt und einmal verliert.

Ein Reingewinn wird also nur erzielt, wenn der erste von 2 gleichen Einsätzen gewinnt.

Eine solche Steigerung hat den Vorteil, daß man bedeutend weniger Spielfapital braucht.

Dagegen ist das Spiel sehr

kompliziert und der Gewinn läßt sich nicht einmal annähernd taxieren.

Man kann auch eine größere Steigerung der Einsätze machen, z. B. 1, 2, 3, 5, 8, 13, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100 u. f. w.

Bei diesen Sätzen wird im günstigen Falle viel mehr gewonnen, im ungünstigen aber viel mehr riskiert oder verloren und es ist daher eine solche Steigerung nicht zu empfehlen, denn es treten Fälle ein, wo es bei einer kleinen Steigerung schon hoch genug geht.

Dieserigen Spieler, die mehr Geld haben, und mehr gewinnen und riskieren wollen, dürfen nur nach Belieben einen anderen Grundsatz

anlegen, z. B. 10 oder 20 Francs oder 2—4 Points und dann bei Verlusten je um diese Summe steigern.

Wer 20 Francs oder 4 Points zu Grunde legt, kann am Trente et quarante spielen, wo die Chancen betreffs der Zero etwas günstigere sind.

Um jedem Irrthum vorzubeugen, will ich noch einmal ausdrücklich bemerken, daß bei meinen Zahlen, welche die Einsätze, Gewinne und Verluste bilden, 1., 5 Francs., 2., 10 Francs und so fort bedeutet.

Es ist dies aus dem Grunde geschehen, weil am Spieltisch unter 1 Point 5 Francs verstanden sind.

Das Gesagte ist also ein Spiel auf einfache Chancen, welche sind: Noir, Rouge, Manque, Passe, Pair und Impair.

Das Verhältnis bleibt sich überall gleich. Der Einfachheit halber spiele ich in dem Schema auf Farben.

Der Spieler Der Spieler

A.

B.

Verlust	Gez. winn.	Einfaß	Noir	Rouge	Einfaß	Gez. winn.	Verlust
1	1	1	2		1		1
2		1		19	2		
		2		23	1		
	3	3	11				
	2	2	6				1
1	1	1	33				2
	2	1		25	4		3
	1	1	29				
1		1	35				4
2		2		19	5		
		2		34	4		
2	3	3	31				3
		2		1	4		
	3	3	22				3
	2	2	24				4
1		1		19	5	5	
2		2		32	4	4	
3		3		30	3	3	
	4	4	6		2		2
3		3		30	3	3	
		4			2		2
			0				
		35					
	4	13			3		3
18	26						
					35	31	

Der Spieler Der Spieler

A.

B.

Verlust	Gez. winn.	Einfaß	Noir	Rouge	Einfaß	Gez. winn.	Verlust
3		3		25	4	4	3
	4	4	10		3		4
	3	3	29		4		
2		2		9	5	5	
3		3		27	4	4	
	4	4	20		3		3
	3	3	28		4		4
	2	2	24		5		5
	1	1	28		6		6
1		1		5	7	7	
	2	2	4		6		6
1		1		18	7	7	
	2	2			6		6
	1	1			7		7
	1	1			8		8
	1	1			9		9
1		1		25	10	10	
	2	2			9		9
	1	1			10		10
1		1		21	11	11	
	2	2			10		10
1		1		5	11	11	
2		2		16	10	10	
15	29						
						69	90

Der Spieler

Der Spieler

A.

B.

Verlust	Ge- winn	Einfach	Noir	Rouge	Einfach	Ge- winn	Verlust	
3		3		7	9	9	8	
	4	4	28		8		9	
	3	3	33		9		10	
1		2	31		10			
2		1		7	11	11		
		2		12	10	10	9	
	3	2	2		9			
2		3		25	10	10		
3		3		21	9	9		
4		4		27	8	8		
5		5		0	7			
			0	27			7	
	6	6	33		7		8	
	5	5	2		8			
4		4		16	9	9		
5		5		12	8	8		
6		6		34	7	7		
7		7		1	6	6		
	8	8	8		5		5	
	7	7	35		6		6	
	6	6	4		7		7	
	5	5	17		8		8	
4		4		16	9	9		
46 49								96 77

Der Spieler

Der Spieler

A.

B.

Verlust	Ge- winn	Einfach	Noir	Rouge	Einfach	Ge- winn	Verlust	
5		5		25	8	8		
6		6		18	7	7		
	7	7	2		6		6	
6		6		14	7	7		
7		7		36	6	6		
	8	8	28		5		5	
7		7		18	6	6		
					5		5	
	8	8		24	6	6		
	7	7		17	5	5		
	6	6		2	7	7		
	5	5		22	8	8		
				4	9	9		
3		3		30	10	10		
4		4		16	9	9		
5		5		27	8	8		
	6	6	22		7		7	
5		5		3	8	8		
	6	6			7		7	
	5	5	4		8	8		
					7		7	
4		4	22		8	8		
5		5		19	9	9		
6		6		12	8	8		
				25	7	7		
	7	7	8		6		6	
63 69								93 74

Der Spieler Der Spieler
 A. B.

Verlust	Ge- winn	Einfach	Noir	Rouge	Einfach	Ge- winn	Verlust
6	7	7	4		9		9
7		6		23	10	10	
8		7		30	9	9	
9		8		14	8	8	
		9		18	7	7	
		10		0	6		6
			20				
	10	10	33		7		7
8	9	9	13		8		8
9		8		12	9	9	
		9		21	8	8	
9	10	10	13		7		7
10		9		14	8	8	
11		10		12	7	7	
12		11		80	6	6	
		12		9	5	5	
	13	13	8		4		4
	12	12	26		5		5
11		11		19	6	6	
	12	12	10		5		5
	11	11	15		6		6
	10	10	0		7		7
		85					

100 84

88 64

Der Spieler Der Spieler
 A. B.

Verlust	Ge- winn	Einfach	Noir	Rouge	Einfach	Ge- winn	Verlust
	10	10	28		8		8
	9	9	17		9		9
8		8		18	10	10	
9		9		3	9	9	
10		10		36	8	8	
11		11		27	7	7	
			20		6		6
	12	12			7		7
	11	11	4		7		7
10		10		27	8	8	
		11			7		7
10	11	11	29		8	8	
10		10		3	8	8	
11		11		9	7	7	
	12	12	35		6		6
11		11		14	7	7	
12		12		16	6	6	
18		13		12	5	5	
	14	14	20		4		4
	13	13	33		5		5
12		12		19	6	6	
	13	13	11		5		5
	12	12	22		6		6
11		11		12	7	7	
	12	12	11		6		6

128 129

88 69

Der Spieler Der Spieler

A. B.

Verlust	Ge- winn	Einfaß	Noir	Rouge	Einfaß	Ge- winn	Verlust
	11	11	29		7		7
	10	10	10		8		8
	9	9	33		9		9
8		8		25	10	10	
9		9		16	9	9	
10		10		19	8	8	
11		11		1	7	7	
12		12		5	6	6	
	13	13	24		5		5
12		12		18	6	6	
18		13		14	5	5	
	14	14	28		4		4
	13	13	17		5		5
	12	12	29		6		6
11		11		9	7	7	
11		12	15		6		6
	12	12		36	7	7	
11		12	6		6		6
	11	11		21	7	7	
	12	12	11		6		6
	11	11	11		7		7
	10	10	13		8		8
9		9		5	9	9	
117	139				81	77	

Der Spieler Der Spieler

A. B.

Verlust	Ge- winn	Einfaß	Noir	Rouge	Einfaß	Ge- winn	Verlust
10		10		30	8	8	
11		11		25	7	7	
	12	12	26		6		6
	11	11	4		7		7
10		10		19	8	8	
	11	11	4		7		7
	10	10	10		8		8
9		9		25	9	9	
	10	10	2		8		8
9		9		18	9	9	
10		10		27	8	8	
	11	11	31		7		7
	10	10	28		8		8
9		9		1	9	9	
	10	10	8		8		8
9		9		19	9	9	
	10	10	2		8		8
				0	9		9
		9		34	10	10	
10		10		5	9	9	
	11	11	20		8		8
10		10		3	9	9	
106	106				95	84	

Der Spieler Der Spieler

A.

B.

Verlust	Ge- winn	Einfaß	Noir	Rouge	Einfaß	Ge- winn	Verlust
11		11		32	8		
12		12		19	7	8	
13		13		1	6	6	
14		14		12	5	5	
	15	15	11		4		4
	14	14	13		5		5
	13	13	31		6		6
12		12		0	7		
				1			
13		13		7	7	7	
14		14		12	6	6	
	15	15	11		5		5
	14	14	20		6		6
13		13		0	7		
				30			
18		14	8		7	8	7
		18		30	8	8	
18		14	10		7	7	7
		18		7	8	8	
14		14		21	7	7	
	15	15	29		6		6
	14	14	24		7		7
	13	13	2		8		8

142 141

62 61

Der Spieler Der Spieler

A.

B.

Verlust	Ge- winn	Einfaß	Noir	Rouge	Einfaß	Ge- winn	Verlust
12		12		5	9	9	
13		13	0		8		
				7			
	14	14	22		8		8
	13	13	29		9		9
	12	12	35		10		10
11		11		19	11	11	
12		12		14	10	10	
	13	13	28		9		9
	12	12	26		10		10
	11	11	15		11		11
10		10		27	12	12	
	11	11	20		11		11
	10	10	20		12		12
	9	9	15		13		13
8		8		27	14	14	
	9	9	26		13		13
8		8			18		
9		9		12	14	14	
10		10		34	13	13	
	11	11	33		12	12	
10		10		21	11		11
11		11		30	12	12	
				23	11	11	

114 125

118 117

Der Spieler Der Spieler
A. B.

Verlust	Gewinn	Einfaß	Noir	Rouge	Einfaß	Gewinn	Verlust
	12	12	13		10		10
		11		0	11		11
			28				
11		11		12	12	12	
12		12		5	11	11	
13		13		23	10	10	
	14	14	22		9		9
	13	13	15		10		10
12		12		7	11	11	
13		13		12	10	10	
13	14	14	31		9		9
14		13		1	10	10	
		14		30	9	9	
	15	15	29		8		8
	14	14	13		9		9
	13	13	35		10		10
	12	12	28		11		11
11		11		7	12	12	
12		12		5	11	11	
18		13		34	10	10	
	14	14	15		9		9
	18	18	17		10		10
	12	12	8		11		11
124	146						
					106	117	

Der Spieler Der Spieler
A. B.

Verlust	Gewinn	Einfaß	Noir	Rouge	Einfaß	Gewinn	Verlust
		11	11	8		12	12
10			10	0		13	
				36			
	11	11	11		13		13
10		10		5	14	14	
	11	11	35		13		13
	10	10	6		14		14
	9	9	13		15		15
	8	8	8		16		16
7		7		7	17	17	
8		8		0	16		
				27			
	9	9	17		16		16
	8	8	31		17		17
	7	7	4		18		18
	6	6	2		19		19
	5	5	31		20		20
	4	4	13		21		21
	3	3	14		22		22
		2		3	23	23	
2		8	8		22	28	22
	2	2	20		23		23
1		1		23	24	24	
88	107					78	261

Der Spieler Der Spieler
A. B.

Verlust	Ge- winn	Einfaß	Noir	Rouge	Einfaß	Ge- winn	Verlust
1	2	2	24		23		23
2		1		5	24	24	
	3	2		14	23	23	
	2	3	33		22		22
	1	2	13		23		23
	1	1	15		24		24
	1	1	20		25		25
	1	1	29		26		26
1	2	1		18	27	27	
1		2	13		26		26
2		1		3	27	27	
3		2		14	26	26	
4		3		14	25	25	
		4	0		24		
5		3		3			
	6	32		24	24		
	5	23	28	23			23
4	5	24	11	24			24
	5	25		14	25		
4		24	2		24		24
5		25		25	25		
6		24		3	24		
	6	23		5	23		
88	28					278	240

Der Spieler Der Spieler
A. B.

Verlust	Ge- winn	Einfaß	Noir	Rouge	Einfaß	Ge- winn	Verlust
	7	7	24		22		22
	8	8	15		23		23
7		7		32	24	24	
8		8		16	23	23	
9		9		21	22	22	
10		10		25	21	21	
11		11		14	20	20	
	12	12	2		19		19
11		11		36	20	20	
	12	12	28		18		18
11		11		25	19	19	
12		12		30	18	18	
	13	13	6		17		17
12		12		18	18	18	
	13	13	8		17		17
12		12		30	18	18	
	13	13	33		17		17
12		12		27	18	18	
13		13		17	17	17	
	14	14	15		16		16
13		13		7	17	17	
14		14		90	16	16	
15		15		18	15	15	
170	92					286	149

Der Spieler A. Der Spieler B.

Verlust	Ge- winn	Einfach	Noir	Rouge	Einfach	Ge- winn	Verlust
16	17	16	22	16	14	14	13
	16	16	4		13		14
	15	15	22		14		15
	14	14	24		15		16
13		18		30	16	17	
	12	12	33		17		16
	11	11	4		16		17
10		10		14	17	18	
11		11		3	18	17	
	12	12	29		17		16
	11	11	6		16		17
10		10		34	17	18	
11		11		18	17	17	
12		12		21	16	16	
13		13		14	15	15	
	14	14	13		14		14
	13	13	2		15		15
12		12		1	16	16	
13		13		5	15	15	
14		14		34	14	14	
	15	15	29		13		13
14		14		9	14	14	

149 150

191 166

Der Spieler A. Der Spieler B.

Verlust	Ge- winn	Einfach	Noir	Rouge	Einfach	Ge- winn	Verlust
15		15		36	13	13	
16		16		32	12	12	
	17	17	33		11		11
	16	16	22		12		12
15		15		30	13	13	
	16	16	15		12		12
	15	15	33		13		13
14		14		14	14	14	
13		13		30	13	13	
	12	12	17		12		12
		11	0		13		13
			8				
	11	11	35		14		14
10		10		34	15	15	
11		11		9	14	14	
12		12		3	13	13	
	13	13	33		12		12
12		12		3	13	13	
	13	13	26		12		12
	12	12	13		13		13
	11	11	10		14		14
10		10		16	15	15	
	11	11	4		14		14

128 147

135 152

Der Spieler Der Spieler

A. B.

Verlust	Ge- winn	Einfaß	Noir	Rouge	Einfaß	Ge- winn	Verlust
10		10		3	15	15	
	11	11	26		14		14
10		10		5	15	15	
11		11		36	14	14	
12		12		27	13	13	
13		13		1	12	12	
	14	14	8		11		11
	13	13	4		12		12
	12	12	10		13		13
	11	11	4		14		14
	10	10	20		15		15
	9	9	8		16		16
8		8		16	17	17	
9		9		9	16	16	
10		10		25	15	15	
11		11		23	14	14	
	12	12	26		13		13
	11	11	6		14		14
10		10		32	15	15	
	11	11	31		14		14
10		10		34	15	15	
11		11		16	14	14	
	12	12	4		13		13

125 126

175 149

Der Spieler Der Spieler

A. B.

Verlust	Ge- winn	Einfaß	Noir	Rouge	Einfaß	Ge- winn	Verlust
	11	11	31		14		14
	10	10	28		15		15
	9	9	13		16		16
8		8		21	17	17	
9		9		30	16	16	
10		10		21	15	15	
	11	11	26		14		14
10		10		16	15	15	
11		11		7	14	14	
	12	12	11		13		13
	11	11	31		14		14
	10	10	15		15		15
	9	9	22		16		16
	8	8	22		17		17
	7	7	8		18		18
6		6		5	19	19	
7		7		23	18	18	
	8	8	15		17		17
7		7		9	18	18	
8		8		27	17	17	
	9	9	6		16		16
8		8		14	17	17	
	9	9	28		16		16

84 124

168 201

Der Spieler Der Spieler

A.

B.

Verlust	Ge- winn	Einsatz	Noir	Rouge	Einsatz	Ge- winn	Verlust
8		8		23	17	17	
9		9		30	16	16	
10		10		21	15	15	
11		11		9	14	14	
	12	12	2		13		13
	11	11	22		14		14
10		10		18	15	15	
	11	11	20		14		14
10		10		9	15	15	
	11	11	10		14		14
10		10		7	15	15	
11		11		1	14	14	
	12	12	35		13		13
	11	11	24		14		14
10		10		34	15	15	
11		11		18	14	14	
	12	12	24		13		13
	11	11	28		14		14
10		10		7	15	15	
11		11		30	14	14	
12		12		18	13	13	
13		13		25	12	12	
14		14		32	11	11	
160	91				215	109	

Der Spieler Der Spieler

A.

B.

Verlust	Ge- winn	Einsatz	Noir	Rouge	Einsatz	Ge- winn	Verlust
15		15		5	10	10	
	16	16	6		9		9
	15	15	33		10		10
14		14		18	11	11	
	15	15	33		10		10
		14		0	11		11
		14	31		12		12
	14	14	8		13		13
	13	13	20		14	14	
12		12		12	13	13	
13		13		36	12	12	
	14	14	8		13		13
	13	13	4		13		13
	12	12	31		14		14
		11		12	15	15	
11		11		1	14	14	
12		12		16	13	13	
13		13		21	12	12	
14		14			11	11	
	15	15	22		12		12
	14	14	35		13		13
		13		5	13	13	
13		13		18	12	12	
14		14		6	11	11	
181	156				127	138	

Der Spieler

Der Spieler

A.

B.

Verlust	Ge- winn	Einfach	Noir	Rouge	Einfach	Ge- winn	Verlust
4		4		14	24	24	
5		5		14	23	23	
6		6		21	22	22	
	7	7	24		21		21
	6	6	24		22		22
	5	5	33		23		23
	4	4	31		24		24
	3	3	35		25		25
	2	2	29		26		26
1		1		23	27	27	
2		2		32	26	26	
2	3	3	20	23	25		25
2	3	3	2	3	25		25
3		2		30	26	26	
3		2		30	25	25	
3	4	4	20	18	24		24
3	4	4	31	18	25		25
3		3		21	24		24
4		4		1	24	24	
5		5		32	23	23	
6		6		7	22	22	
46	41						
				318	239		

Der Spieler

Der Spieler

A.

B.

Verlust	Ge- winn	Einfach	Noir	Rouge	Einfach	Ge- winn	Verlust
	7	7	2		21		21
6		6		32	22	22	
	7	7	29		21		21
6		6		21	22	22	
	7	7	15		21		21
	6	6	35		22		22
	5	5	17		23		23
	4	4	15		24		24
	3	3	2		25		25
	2	2	2		26		26
1		1		23	27	27	
2		2		27	26	26	
3		3		1	25	25	
	4	4	28		24		24
	3	3	10		25		25
	2	2	22		26		26
	1	1	10		27		27
	1	1	35		28		28
	1	1	13		29		29
1		1		36	30	30	
2		2		12	29	29	
3		3		36	28	28	
	4	4	20		27		27
24	57						
				209	369		

Der Spieler A. Der Spieler B.

Verlust	Ge- winn	Einfach	Noir	Rouge	Einfach	Ge- winn	Verlust
	3	3	31		28		28
2		2		14	29	29	
1		1		25	28	28	
	2	2	13		27		27
1		1		9	28	28	
	2	2	17		27		27
	1	1	33		28		28
	1	1	4		29		29
1		1		0	30		
	2	2	8	21			
1		1		7	30	31	30
2		2		27	31	30	
	2	2	33		30		29
	3	3	29		29		30
1		1		21	31	31	
2		2		7	30	30	
8		8		12	29	29	
	4	4	26		28		28
	3	3	33		29		29
	2	2	6		30		30
	1	1	8		31		31
14	26						
					238	346	

Der Spieler A. Der Spieler B.

Verlust	Ge- winn	Einfach	Noir	Rouge	Einfach	Ge- winn	Verlust
		1		7	32	32	
1		2		30	31	31	
3		3		18	30	30	
4		4		23	29	29	
	5	5	13		28		28
4		4		25	29	29	
	5	5	13		28		28
4		4		7	29	29	
5		5		25	28	28	
6		6		9	27	27	
	7	7	4		26		26
6		6		5	27	27	
7		7		23	26	26	
8		8		16	25	25	
9		9		19	24	24	
	10	10	24		23		23
	9	9	20		24		24
	8	8	4		25		25
7		7		30	26	26	
8		8		30	25	25	
	9	9	11		24		24
8		8		14	25	25	
9		9		36	24	24	
91	53						487 178

Der Spieler A. Der Spieler B.

Verlust	Ge- winn	Einfach	Noir	Rouge	Einfach	Ge- winn	Verlust
	10	10	6		23		23
	9	9	29		24		24
8		8		34	25	25	
	9	9	17		24		24
	8	8	13		25		25
7		7		30	26	26	
8		8		5	25	25	
9		9		27	24	24	
9	10	10	33		23		23
	9	9		1	24	24	
10		10		30	23	23	
	11	11	10		22		22
	10	10	26		23		23
9		9		34	26	26	
	10	10	24		23		23
	9	9	2		24		24
8		8		8	25	25	
	9	9	26		24		24
	8	8	2		25		25
7		7		27	26	26	
	8	8	28		25		25
7		7		18	26	26	
8		8		7	25	25	
90	111				275	285	

Der Spieler A. Der Spieler B.

Verlust	Ge- winn	Einfach	Noir	Rouge	Einfach	Ge- winn	Verlust
		9		3	24	24	
	10	10	6		23		23
	9	9	26		24		24
8		8		12	25	25	
	9	9	26	7	24		24
8		8		14	25	25	
9		9			24	24	
	10	10	31		23		23
	9	9	11		24		24
8		8		25	25	25	
	9	9	26		24		24
8		8		18	25	25	
9		9		21	24	24	
10		10		25	23	23	
	11	11	20		22		22
		10			23		23
			26	0			
10		10		7	24	24	
11		11		25	23	23	
12		12		27	22	22	
13		13		27	21	21	
	14	14	6		20		20
13		13		32	21	21	
128	81				806	207	

Der Spieler A. Der Spieler B.

Verlust	Ge- winn	Einfaß	Noir	Rouge	Einfaß	Ge- winn	Verlust
13	14	14	17		20		20
	13	13		3	21	21	
13	14	14	6		20		20
	13	13		19	21	21	
13	14	14	10		20		20
14	13	13		30	21	21	
	14	14		32	20	20	
14	15	15	10		19		19
	14	14		34	20	20	
	15	15	15		19		19
	14	14	22		20		20
13	13	13		16	21	21	
14	14	14		19	20	20	
14	15	15	11		19		19
15	14	14		26	20	20	
16	15	15		32	19	19	
17	16	16		27	18	18	
	17	17		32	17	17	
	18	18	11		16		16
	17	17	28		17		17
16	16	16		21	18	18	
17	17	17		9	17	17	
18	18	18	0		16		16

207 136

253 170

Der Spieler A. Der Spieler B.

Verlust	Ge- winn	Einfaß	Noir	Rouge	Einfaß	Ge- winn	Verlust
				34			16
18	19	19	13		16		17
	18	18		12	17	17	
	19	19	11		16		16
	18	18	8		17		17
17	17	17		30	18	18	
18	18	18		34	17	17	
	19	19	20		16		16
	18	18	31		17		17
	17	17	28		18		18
16	16	16		27	19	19	
17	17	17		21	18	18	
17	18	18	33		17		17
	17	17		7	18	18	
17	18	18	31		17		17
17	18	18	24	34	18	18	
17	17	17		34	17	17	17
18	18	18		27	18	18	
	19	19	17		16		16
18	18	18		36	17	17	
	19	19	29		18		18
	20	20	10		17		17

173 222 .

177 200

Der Spieler Der Spieler

A. B.

Verlust	Ge- winn.	Einfaß	Noir	Rouge	Einfaß	Ge- winn	Verlust
17		17		14	18	18	
	18	18	24		17		17
	17	17	26		18		18
	16	16	28		19		19
15		15		25	20	20	
	16	16	31		19		19
15		15		34	20	20	
	16	16	35		19		19
15		15		18	20	20	
	16	16	29		19		19
	15	15	11		20		20
14		14		27	21	21	
15		15		19	20	20	
	16	16	8		19		19
15		15		14	20	20	
16		16		5	19	19	
17		17		23	18	18	
17	18	18	35		17		17
	18	18		1	18	18	
	17	17	22		17		17
		17	13		18		18
16		16		21	19	19	
17		17		1	18	18	

189 188

. 231 202

Der Spieler Der Spieler

A. B.

Verlust	Ge- winn	Einfaß	Noir	Rouge	Einfaß	Ge- winn	Verlust
18		18		25	17	17	
19		19		23	16	16	
20		20		21	15	15	
21		21		27	14	14	
22		22		30	13	13	
	23	23	31		12		12
22		22		21	13	13	
	23	23	24		12		12
22		22		36	13	13	
		23		0	12		12
			20				
23		23		23	13	13	
24		24		27	12	12	
	25	25	26		11		11
24		24		12	12	12	
25		25		34	11	11	
26		26		21	10	10	
	27	27	33		9		9
26		26		30	10	10	
27		27		23	9	9	
	28	28	13		8		8
27		27		0	9		
				30			

346 126

178 64

Der Spieler A. Der Spieler B.

Verlust	Gewinn	Einfach	Noir	Rouge	Einfach	Gewinn	Verlust
	28	28	28		9		9
27		27		12	10	10	
28		28		5	9	9	
29		29		23	8	8	
	30	30	22		7		7
	29	29	15		8		8
28		28		7	9	9	
	29	29	31		8		8
28		28		1	9	9	
29		29		30	8	8	
	30	30	29		7		7
	29	29	13		8		8
	28	28	35		9		9
	27	27	28		10		10
26		26		7	11	11	
27		27		27	10	10	
	28	28	35		9		9
	27	27	17		10		10
	26	26	33		11		11
	25	25	17		12		12
	24	24	15		13		13
	23	23	18		14		14
22		22		21	15	15	
244	383					89	135

Der Spieler A. Der Spieler B.

Verlust	Gewinn	Einfach	Noir	Rouge	Einfach	Gewinn	Verlust
		23		27	14	14	
23		24	13		13		13
		23		9	14	14	
23		24		1	13	13	
24		25	29		12		12
	25	24		12	13	13	
		25		23	12	12	
	26	26	22		11		11
	25	25	10		12		12
	24	24	17		13		13
	23	33	26		14		14
	22	22	15		15		15
	21	21	11		16		16
	20	20	10		17		17
	19	19	29		18		18
	18	18	11		19		19
	17	17	33		20		20
16		16		18	21	21	
	17	17	28		20		20
16		16		19	21	21	
	17	17	11		20		20
	16	16	8		21		21
15		15		14	22	22	
166	314					180	241

Der Spieler Der Spieler

A. B.

Verlust	Gewinn	Einsatz	Noir	Rouge	Einsatz	Gewinn	Verlust
16		16		1	21	21	
	17	17	11		20		20
16		16		3	21	21	
	17	17	8		20		20
16		16		19	21	21	
	17	17	10		20		20
16		16		27	21	21	
17		17		36	20	20	
	18	18	28		19		19
	17	17	17		20		20
	16	16	2		21		21
15		15		36	22	22	
	16	16	35		21		21
	15	15	31		22		22
	14	14	35		23		23
18		18		3	24	24	
	14	14	8		23		23
	18	18	17		24		24
	12	12	33		25		25
	11	11	20		26		26
10		10		5	27	27	
	11	11	4		26		26
	10	10	31		27		27

119 218

177 337

Der Spieler Der Spieler

A. B.

Verlust	Gewinn	Einsatz	Noir	Rouge	Einsatz	Gewinn	Verlust
9		9		25	28	28	
10		10		9	27	27	
11		11		30	26	26	
	12	12	26		25		25
	11	11	22		26		26
10		10		19	27	27	
	11	11	13		26		26
	10	10	10		27		27
11		11		16	26	28	
12		12		5	27	27	
12	13	13	7		26		26
13		13		34	27	27	
			0	12	26		
	14	14	22		26		26
18		13		14	27	27	
	14	14	11		26		26
	13	13	6		27		27
	12	12	11		28		28
11		11		7	29	29	
12		12		32	28	28	
18		13		9	27	27	
	14	14	22		26		26

137 124

801 263

Der Spieler Der Spieler
A. B.

Verlust	Gewinn	Einsatz	Noir	Rouge	Einsatz	Gewinn	Verlust
13		13		16	27	27	
14		14		1	26	26	
15		15		14	25	25	
16		16		23	24	24	
	17	17	11		23		23
	16	16	29		24		24
15		15		36	25	25	
	16	16	10		24		24
	15	15	29		25		25
14		14		27	26	26	
	15	15	2		25		25
14		14		1	26	26	
15		15		27	25	25	
	16	16	8		24		24
15		15		7	25	25	
	16	16	6		24		24
	15	15	24		25		25
14		14		12	26	26	
	15	15	13		25		25
	14	14	10		26		26
	18	18	17		27		27
	12	12	22		28		28
	11	11	28		29		29
145	191						
					255	329	

Der Spieler Der Spieler
A. B.

Verlust	Gewinn	Einsatz	Noir	Rouge	Einsatz	Gewinn	Verlust
10		10		19	30	30	
	11	11	8		29		29
	10	10	11		80		80
	9	9	26		81		81
8		8		80	82	82	
	9	9	6		81		81
	8	8	20		82		82
7		7		27	83	83	
	8	8	6		82		82
	7	7	29		83		83
	6	6	9		84		84
	5	5	22		85		85
	4	4	18		86		86
3		3		16	87	87	
4		4		34	86	86	
5		5		7	85	85	
	6	6	31		84		84
	5	5	17		85		85
4		4		12	86	86	
5		5		21	85	85	
6		6		12	84	84	
7		7		36	83	83	
8		8		5	82	82	
67	88						
					373	392	

Der Spieler Der Spieler

A.

B.

Verlust	Ge- winn.	Einfaß	Noir	Rouge	Einfaß	Ge- winn	Verlust
	9	9	29		31		31
7	8	8	29		32		32
8		7		27	33	33	
9		8		3	32	32	
	10	9		5	31	31	
9		10	22		30		30
10		9		7	31	31	
	11	10		35	30	30	
	10	11	11		29		29
	9	10	29		30		30
8		9	33		31		31
9		8		34	32	32	
10		9		12	31	31	
11		10		36	30	30	
12		11		21	29	29	
18		12		30	28	28	
	14	13		36	27	27	
18		14	18		26		26
14		13		32	27	27	
15		14		19	26	26	
		15		21	25	25	
		16		0	24		24
			35				
148	71						
					412	233	

Der Spieler Der Spieler

A.

B.

Verlust	Ge- winn	Einfaß	Noir	Rouge	Einfaß	Ge- winn	Verlust
16		16		19	25	25	
17		17		32	24	24	
	18	18	24		23		23
	17	17	31		24		24
16		16		16	25	25	
17		17		30	24	24	
	18	18	4		23		23
	17	17	15		24		24
16		16		7	25	25	
17		17		34	24	24	
18		18		16	23	23	
	19	19	2		22		22
	18	18	11		23		23
17		17		30	24	24	
18		18		21	23	23	
19		19		30	22	22	
	20	20	28		21		21
	19	19	15		22		22
18		18		16	23	23	
	19	19	33		22		22
18		18		19	23	23	
19		19		18	22	22	
	20	20	35		21		21
226	185						
					307	225	

Zusammenstellung.
Der Spieler **Der Spieler**
A. **B.**

Seite	Verlust	Ge- winn	Verlust	Ge- winn
54	18	26	31	35
55	15	29	90	69
56	46	49	77	96
57	63	69	74	93
58	17	44	131	67
59	68	57	87	156
60	100	84	64	83
61	128	129	69	88
62	117	139	77	81
63	106	106	84	95
64	142	141	61	62
65	114	125	117	118
66	124	146	117	106
67	88	107	261	78
68	88	28	240	273
69	170	92	149	286
70	149	150	166	191
71	128	147	152	135
72	125	126	149	175
73	84	124	201	166
74	160	91	109	215
75	131	156	138	127
76	32	139	331	102
2118	2304		2975	2897

Zusammenstellung.
Der Spieler **Der Spieler**
A. **B.**

Seite	Verlust	Ge- winn	Verlust	Ge- winn
Trsp. 2113		2304		2975
77	41	49	259	295
78	46	41	239	318
79	24	57	369	209
80	14	26	346	236
81	91	53	178	437
82	90	111	285	275
83	128	81	207	306
84	207	136	170	253
85	173	222	200	177
86	189	183	202	231
87	346	126	64	178
88	244	383	135	89
89	166	314	241	130
90	119	218	337	177
91	187	124	263	301
92	145	191	329	255
93	67	88	392	373
94	148	71	233	412
95	226	185	225	307
	4714	4983	7649	7856
		4714		7649
	Gewinn	249		207

Wie aus der Zusammenstellung ersichtlich ist, hat der Spieler A 249 Points oder 1245 Francs, B 207 Points oder 1035 Francs. gewonnen.

Der geneigte Leser wird finden, daß die Spieler im Verlaufe des Spiels mit größerem Vorteil hätten aufhören können.

Allein mir war es darum zu thun, ein fortlaufendes Schema zu machen.

In Wirklichkeit würde jeder Spieler aufhören, nachdem er 60 bis 100 Points gewonnen hätte und würde dann später wieder vorne anfangen.

Es ist überhaupt besser, das Spiel nicht zu lange fortzusetzen, weil Zero einen Teil des Gewinnes aufwiegt

und es daher immer schwerer fällt, ganz auf den anfänglichen 1. Satz herunterzukommen.

Je öfter Zero kommt, desto höher wird der Spieler mit seinen Einsätzen in die Höhe getrieben und dann muß sich der Zufall sehr weit zum Vortheile des Spielers auf seine Seite neigen, bis es ihm gelingt, alle verlorenen Einsätze wieder zu gewinnen.

Mit diesem Schema habe ich zwar den Beweis geliefert, daß der Spieler auch noch im Vortheile ist, wenn er noch bedeutende Verluste ausstehen hat.

Der Spieler A hat noch 18 Sätze oder 171 Points ausstehen.

Der Spieler B aber 21 Sätze

oder 231 Points und doch ist der Gewinn bei 965 Spiel-Coup bei beiden Spielern noch ein ganz bedeutender, wenn sie auch darauf verzichten, die verlorenen Sätze wieder zurückzugewinnen.

Um dem geneigten Leser Gelegenheit zu geben, daß er sich noch selbst weiter üben kann, lasse ich noch weitere Aufschreibungen folgen.

Um sich aber vollständig von der Wichtigkeit dieser angegebenen Spiel-Methode zu überzeugen, ist es besser, wenn sich der Interessent, nach angegebener Weise auf einem Roulette für sich übt.

Wenn ich auch hier die Aufschreibungen, die ich in Monte Carlo ge-

macht, zu Grunde gelegt habe, so habe ich mich doch auch unzählige Mal stundenlang auf einem Roulette geübt, um meiner Sache ganz sicher zu sein.

Ich habe mich auch nicht eher zur Veröffentlichung dieser Schrift entschlossen, bis ich mir ganz klar war.

Doch wiederhole ich, daß es keine absolute Sicherheit giebt, weil der Zufall ausschlaggebend ist.

Wenn auch die Wahrscheinlichkeit, die ich voraussetze, daß der Spieler so oft gewinnt, als verliert, berechtigt ist, so kann es doch nur heißen, daß es wohlbegründete Vorstellungen sind, für die es keine bestimmte Sicherheit giebt.

Das Verhalten der Vergangenheit, z. B. das Spiel im vorhergehenden Schema, berechtigt nur zu der Annahme, daß es in Zukunft auch so gehen werde, aber für einen sicheren Erfolg in der Zukunft kann Niemand garantieren.

Es fehlt uns an jeder Kenntnis, den Erfolg im Voraus bestimmen zu können.

Allein wenn man sieht, wie sich die Spielbanken Jahre hindurch so gut stellen, so ist nicht anzunehmen, daß der, welcher sich auf gleiche Basis stellt und so wie die Bank den Zufall entscheiden läßt, vom Mißgeschick mehr als die Bank betroffen werden sollte.

Insbefondere da der Spieler, der nach dieser angegebenen Methode vorgeht, der Bank gegenüber ganz bedeutend im Vorteil ist.

Ich überlasse es den verschiedenen Interessenten, welchen Nutzen sie aus dieser Schrift ziehen wollen.

Meine Aufgabe, die ich mir gestellt, nämlich herauszubringen, wie der Spieler mit größtmöglicher Wahrscheinlichkeit auf Gewinn hoffen darf und wie er sich vor Schaden hüten kann, habe ich richtig gelöst.

Bei dem Spiel auf Farben, nach dem vorliegenden Schema, müßte der Spieler bei jedem Coup setzen.

Allein der Fehler ist nicht groß,

wenn er das Setzen einmal verpaßt.

Die Hauptsache ist, daß der Spieler die Einsätze genau einhält, daß er immer regelmäßig nach einem Verlust um 1 Point steigt und nach jedem Gewinn um 1 Point heruntergeht.

Da der Spieler nicht wissen kann, ob es sein Vorteil oder Nachteil ist, wenn er mit dem Setzen bei einem oder mehreren Coups aussetzt.

Das Hauptresultat, daß der Spieler bei jedem Gewinn 1 Point mehr gewinnt, als er durch den vorangegangenen Satz verloren hat und daß er auf so viele Gewinne als Verluste rechnen darf, bleibt sich gleich.

Der Spieler kann sich auch vornehmen, nach jedem gemachten Satz oder nach jedem Verluste, um seine Ruhe besser bewahren zu können, 1 oder 2 Coups auszusetzen.

Es ist dies kein Fehler, der so Spielende darf aber, angenommen bei einem normalen Verlaufe des Spiels, nicht auf einen so großen Gewinn Anspruch machen, wie der, welcher bei jedem Coup setzt.

Dagegen wird er aber auch voraussichtlich in einem ungünstigen Falle nicht so hoch engagiert werden.

Wer sich nicht getraut, bei jedem Coup zu setzen, kann sich auch einer anderen Methode bedienen.

3. B. Man kann sich denken,

eine Farbe kommt 2mal nacheinander, dann kommt die Andere.

Bei dieser Methode wartet der Spieler, bis eine Farbe 2mal nacheinander gewonnen hat und besetzt dann die Gegenfarbe.

Im Gewinn- oder Verlustfalle muß er nun warten, bis wieder eine Farbe 2mal gekommen ist, und dann die Gegenfarbe besetzen u. s. fort.

Der Spieler wird hier wieder so oft gewinnen als verlieren, und es ist nicht nur möglich, sondern sehr wahrscheinlich, man könnte sagen bestimmt, daß manchmal die Zero kommen wird, wo er gar nicht dabei beteiligt ist, was für ihn ein Vorteil ist.

Umgekehrt kann der Spieler auch

sagen, eine Farbe kommt 3mal nacheinander.

Bei dieser Methode muß er, wenn eine Farbe zweimal gewonnen hat, diese Farbe besetzen.

Ob nun gewonnen oder verloren wird, muß wieder gewartet werden, bis eine Farbe 2mal dagewesen ist und dann diese wieder besetzt werden und so fort.

So kann der Spieler fortfahrend andere Methoden anwenden, und 3er, 4er, 5er u. s. w. spielen.

Die Wahrscheinlichkeit, daß er so oft gewinnen als verlieren wird, bleibt sich immer gleich.

Es ist auch einerlei, ob der Spieler

sagt, es bleibt ein 2er oder es giebt einen 3er; es bleibt ein 3er oder es giebt einen 4er; es bleibt ein 4er oder es giebt einen 5er u. s. w., weil sich im Verlaufe des Spiels durch den Zufall wieder alles ausgleicht.

Von dem oben gesagten kann sich Jedermann überzeugen, der sich Zeit zu Vergleichen nimmt, und diese Zeit ist bei Jedem, der spielen will, sehr gut angewendet.

Der Zufall, wie launisch er ist, und wenn seine Grenzen auch unberechenbar sind, wird, wie es scheint, doch durch ein Naturgesetz bestimmt, weil hier bei diesem Roulette-Spiel eine wunderbar unsichtbare Hand einzugreifen scheint, indem sich alle Wechselfälle wieder ausgleichen.

Der Spieler, der bei jedem Coup setzt, kann so, wie im Schema gesehen, beständig eine Farbe besetzen; er kann auch die Farbe, welche gekommen ist, stets nachsetzen, oder er kann immer die Gegenfarbe besetzen.

In jedem Falle muß er hier alle Wechselfälle aushalten und wird naturgemäß höher engagiert als ein anderer Spieler, der auf 2er, 3er, 4er u. s. w. spielt; denn es giebt im **Verlaufe des Spiels** so viele 2er, 3er, 4er, 5er u. so w. zusammen, als 1er vorkommen.

Dann wieder zusammen so viele 3er, 4er, 5er, 6er u. s. w., als 2er vorkommen, und so geht es fort bis zu den höchsten Serien.

Jedes Spiel auf Farben kann auch gerade so gut auf eine andere einfache Chance auf gleiche Weise gemacht werden.

In Nachstehendem folgen nun die weiteren Aufschreibungen.

	Noir	Rouge	Noir	Rouge	Noir	Rouge	Noir	Rouge	Noir	Rouge
		30		5	26			7		0
10			17	1	33		8		20	9
8	16	31			20	19	4			32
	3	13			29		35	19		32
	25	33		8				15	4	
	25	20				18		16	8	
24			25		36			1		36
	32		32	13		13				27
29			13		2			21	17	
15			9	30				27	33	
	12		18		24	16	29			31
	27	2						23	15	
31			30			36	35			4
34			1			23	31			12
35			9	22			2		24	
33			25			1	22			36
17			12			14	29		26	
		21			3			1		18
	5	26	36			34		36		30
8			19			27		34	33	
4		13				9		16		23
4			7			7		27		23

Noir	Rouge	Noir	Rouge	Noir	Rouge	Noir	Rouge	Noir	Rouge
6			27	17		26		25	
	5	31		15			5		16
	14	20		24			21	26	
33			16		16	2		6	
15		2		8			9		12
26			21			23	20	33	
	19	20				12		30	
	19	31				32	17		7
	14	20		33			36		12
5			18	4					5
	34	10		13		33			7
	14		18		16		17	0	
	19		16		7	17	27	33	
	23	4			25		16	10	
31		17			30	13		6	
4		35			16	20		11	
	32		36	8		95		6	
	28	26		11		18			1
8				26				0	
33		6					25		25
29		15			36	0	26		
	16	18			12	24			19
	9	0	25		21		27		3
							33		23

Noir	Rouge	Noir	Rouge	Noir	Rouge	Noir	Rouge	Noir	Rouge
35				34		25		25	26
	12	22		33				30	20
28				32	5	15			25
	5			18	10	29			27
2				16	23		19	0	
24		20			35	31		20	
26			5			23		32	29
24		17				32		14	1
13			3			9		18	16
10			25			1	10		11
	19		12	6			20		6
	12	6		22				3	36
	27		5	24		22			16
22			34	2				14	35
	14	7		25	15	12		27	20
31			25	10				16	
	34	24		15				25	11
	34		12	6				1	34
28		33		1	35		6	5	3
28			1	15				9	2
	8	0		15					27
2		15	3	13			28	18	33
	26				25				5

Noir	Rouge	Noir	Rouge	Noir	Rouge	Noir	Rouge	Noir	Rouge
20			1		36	15		33	
15		13			27	18		11	
31			21	17		21			25
	27		27	33			0		25
	3	29		31			0		14
	30		23	15		21			27
8		35		4			0	28	
	30	31			12	8			3
13		2		24			5		34
2		23	29		36		19	8	
	23			26			3		18
	25		1		21		23	31	
18			36		18		36	11	
	23		34		30	6			27
22			16	33			18		16
24			27	24			16		23
	19	0			21		1		16
22		20		15			25	6	
	8		9	10		20			34
30			32		18	28		24	
	19		32		8		27	29	
	5	4		10		31		26	
	16	8		33		8		4	

Noir	Rouge	Noir	Rouge	Noir	Rouge	Noir	Rouge	Noir	Rouge
	36			27	26		15		24
	36	33			27		29		2
	34	15		31			35		11
13			23	4			22		13
26		24		6				18	6
4			7	4			26		33
	16		14	20					9
26			34		16			23	7
15			5		32			12	2
31		15		8	36			30	2
	18		16	8				7	
22		2		11				9	31
22			36	35				1	29
18			19		34	33			12
15		17			19			19	24
18			1		27			36	6
	9	0		22			6		28
29			27		27			1	
10		29			1	26			28
	3		32		32	2			17
	25	8			30	20			4
31		22			25	29			14
	19		9	8				5	

Noir	Rouge	Noir	Rouge	Noir	Rouge	Noir	Rouge	Noir	Rouge
10		13		10		24		10	
	19		30		9		19		5
	1	0			25	2			16
	21		9	6		28			2
6		11		0		11			5
28		22		23	0				5
10		29		35		18	29		
	5	11		31		13		6	
	3		27	35		4		15	
11			23	13		36		23	
22			7		5	4		20	
10		29		8		28			27
	25		5	29		22			12
	14		1	26		12	10		
28		35		16		18	13		
	12	10		9	22			18	
	9	33		13	28		17		
0			5		3	5	26		
	27	22		8		2		23	
29		22		80	23		0		
	36	4		9	36	35			
24		38		29	35	26			
11		10		18	30	2			

Noir	Rouge	Noir	Rouge	Noir	Rouge	Noir	Rouge	Noir	Rouge
	19		18		27	4			23
8		35		33			30	33	
35		33		2			16	31	
	25	2		16			27		0
	7	20		12	22			26	
	1		25	34		3	15		
22		35		1	4		22		
10		26		8	22			0	
2		21	35			19		27	
10		10	4			12	17		7
33			5	17		25			
13			16		16	8		20	5
	25		7		25	13			21
10		28			18	29			14
29		33		2		28			16
	9	31		14		32			16
	27		7	16	13				36
20			12	28	4				18
24		2		18		7	29		
28			25	24		13			19
28			21	17			36		7
	5		27	2			23		30
4		0		22		6		29	

Noir	Rouge	Noir	Rouge	Noir	Rouge	Noir	Rouge	Noir	Rouge
8			25		18	17		26	
10			25	31				9	2
	32		21	26				1	25
	5		19		30	4		13	
29		6	24			20		22	
	9	20	4					3	27
17			14	22				12	34
35		22			21			7	36
	36		21		1	28			27
	32		14		14		19		16
24		10			21	22		31	
10		26		6		11		17	
28			30		16	15			5
	32		5	11		13		22	
	16		36	28		0			3
	7		21		3		7	11	
	14		18		25	28			30
20			21	11			34	15	
	8		12	18			21	28	
	18	26	34	38		24			84
6			18		30	6		12	80
	9		84	11					30
2						38		4	

Da es aber auch viele Spieler giebt, die nicht auf einfache Chance setzen, so will ich auch noch andere Spielarten erklären. Dabei muß ich aber zugleich bemerken, daß keine von allen anderen Spielarten dem Spieler die Vorteile bietet, wie die einfache Chance.

Man kann 24 Zahlen auf einmal mit einem Einsatz besetzen, wenn man auf den Strich zwischen zwei Duzend oder zwischen die Columnen setzt.

Da hier im Gewinnfalle nur die Hälfte des Einsatzes ausbezahlt wird, so ist der niederste Satz mit 2 Points üblich.

Es ist auch hier der niederste Satz mit 1 Point, so viel ich weiß, ge-

stattet, allein es ist nicht gebräuchlich, wahrscheinlich wegen der Auszahlung der Gewinne, da es zu 2,50 Frcs. ausgeht.

Bei diesem Spiel ist das Verhältnis so, der Spieler muß naturgemäß 2mal gewinnen, bis er einmal verliert.

Er hat aber die ganze Zero gegen sich, weil hier, wenn Zero kommt, wie auf allen Zahlen außer auf einfacher Chance der ganze Einsatz verloren ist.

Wenn hier nach gleicher Methode wie auf einfacher Chance, wozu ich übrigens nicht rate, gespielt werden will, so müssen die Einsätze folgendermaßen gemacht werden.

So lange kein Verlust vorhanden ist, wird mit dem ersten Satz weitergespielt.

Sobald aber der erste Satz verloren ist, wird gesteigert von 2 auf 4 und bei weiteren Verlusten immer um zwei.

Mithin ist die Steigerung 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18, 20 u. s. f.

Wenn nun gewonnen wird, so muß der gleiche Einsatz noch einmal gemacht werden, um den vorangegangenen Verlust nebst einem Reingewinn von 2 Points, wieder hereinzubringen.

Z. B. wenn 20 gewinnt, so muß 20 noch einmal gesetzt werden und ist nun nach 2 Gewinnen der vor-

hergegangene verlorene Satz 18 ersetzt und da beide mal je 10 Points gewonnen wurden, so bleiben noch 2 Points übrig als Gewinn.

Es muß also bei jedem Verlust gesteigert, im Gewinnfalle aber der gleiche Satz 2 mal gesetzt werden.

Nun ist aber dieses Spiel aus dem Grunde schwierig, weil der Spieler sehr oft nicht zwei mal nacheinander gewinnt und es müßte, wenn z. B. der Einsatz 20 nur einmal gewonnen hätte, derselbe Satz 20 noch einmal gemacht werden, nachdem der 21. Satz zwei mal gewonnen hätte.

Bei den anderen Sätzen, die nur einmal gewinnen, ist es auch so.

Da es aber unbedingt notwendig

ist, daß der gleiche Einsatz 2 mal gewinnen muß, weil sonst der gehabte Verlust nicht gedeckt würde, so müßte bei diesem Spiel sehr aufgepaßt werden.

Ich möchte fast behaupten, daß es zu umständlich wäre.

Es ist aber keine andere Steigerung möglich, d. h. eine solche, wo ein gehabter vorhergegangener Verlust mit einem Gewinn hereingebracht werden könnte.

Es müßte denn mehr als die Verdoppelung der Einsätze eintreten u. das kann der Spieler auch bei dieser Spielart nicht aushalten.

Mit Ausnahme der Zero, die man bei diesem Spiel ganz gegen sich hat,

ist das Spielverhältnis das gleiche wie auf einfache Chance.

Das Spiel selbst aber ist viel complizierter und daher gar nicht zu empfehlen.

Nun kommt das Spiel auf 12 Zahlen, den sogenannten Duzend, wo das Verhältnis wieder ein anderes ist.

Der Spieler verliert naturgemäß 2mal, bis er 1mal gewinnt, dafür wird auch im Gewinnfalle der Einsatz verdreifacht, da mit 1 Point 2 Points gewonnen werden.

Die Zero hat der Spieler auch ganz gegen sich.

Wenn man bei diesem Spiel im gleichen Verhältnis wie bei einfacher

Chance vorgehen will, so muß folgende Steigerung eintreten.

Nachdem der erste Satz mit 1 Point verloren ist, wird noch einmal 1 Point gesetzt.

Mithin ist die Steigerung 1, 1; 2, 2, 3, 3, 4, 4, 5, 5, 6, 6, und so fort.

Weil ein Gewinn 2 vorhergegangene Verluste deckt und noch 1, beziehungsweise 2 Points als Gewinn verbleiben, so ist eine höhere Steigerung nicht erforderlich.

Regel ist, nach gehaltenen Verlusten wie angegeben steigern, und nach jedem Gewinn um 2 Einsätze zurückgehen.

Wenn übrigens ein Spieler mehr riskieren will, um dadurch einen

höheren Gewinn zu erzielen, so kann er steigern, wie auf einfache Chance, nämlich 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, und so fort.

Da jeder Gewinn zwei vorhergegangene Verluste deckt, bleiben hier bei jedem Gewinn-Coup 3 Points als Reingewinn, weil der gemachte Gewinn den vorhergegangenen Einsatz um 1, den andern um 2 Points übersteigt.

Es ist nach meiner Ansicht jedoch besser, jede unnötige Steigerung zu unterlassen, denn da die Wechselfälle des Spiels ohnehin unberechenbar sind, so wird auch bei einer kleinen Steigerung manchmal die Geduld des Spielers auf eine harte Probe gestellt werden.

Auch spielt die Zero bei diesen Zahlenspielen eine viel größere Rolle, als auf einfacher Chance, weil die Zero im Verlaufe des Spiels naturgemäß unter 37 Coups einmal kommen muß.

Dagegen hat man auf einfache Chance nur alle 74 Coups einen Verlust durch Zero zu gewärtigen.

Bei einem Spiel mit 6 Zahlen muß der Spieler, wenn man ein sich regelmäßig ausgleichendes Spiel annimmt, 5mal verlieren bis er 1mal gewinnt.

Er würde also beim 6., 12., 18., 24., 30., 36. Coup gewinnen.

Nun kommt aber Zero und ist ein Satz ganz verloren.

Folglich muß der Spieler rechnen, daß er $\frac{1}{37}$ seiner Chance verliert.

Durch die Gewinne aber, die immer höher sind, als die Verluste, wird dieser Nachteil nicht nur aufgewogen, sondern auch noch überholt.

Der Spieler muß, wenn er sich mit 6 Zahlen ans Spiel wagen will, den Einsatz nach gehaltenen Verlusten 5mal gleich machen, also auf folgende Weise steigern.

1, 1, 1, 1, 1, 2, 2, 2, 2, 2, 3,
3, 3, 3, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 5, 5, 5,
5, 5, und so fort.

Da nun ein Einsatz auf 6 Zahlen 5mal so viel gewinnt, so ersetzt ein Gewinn 5 vorhergegangene Verluste

und es bleibt zum allermindesten 1 Point als Reingewinn.

Es kann sich aber der Gewinn bis zu 5 Points steigern und das ist der Fall, wenn z. B. der erste Satz, nachdem gesteigert ist, gewinnt, also wenn der erste 2er, der erste 3er gewinnt und so fort.

Nach jedem Gewinn = Coup muß der Spieler um 5 Einsätze zurückgehen.

Z. B. wenn der erste 3er gewinnt, so wird der erste 2er aufs Neue wieder gesetzt u. s. w.

Der Spieler hat sicher gewonnen, wenn er wieder auf dem niedersten Satz steht.

Außerdem kann er wie auf allen

anderen Spielarten schon vorher gewonnen haben, wenn die im Verlaufe des Spiels gemachten Gewinne die noch ausstehenden oder verlorenen Einsätze übersteigen.

Es wird dem Spieler auf allen angegebenen Spielarten nur gelingen, ganz auf den niedersten Satz herunterzukommen, wenn ein Wechsel- fall eintritt zu Gunsten des Spielers und es muß dieser Wechsel- fall so bedeutend sein, daß der Vorteil, den der Spieler dabei hat, größer ist als der Schaden, den die Zero verursacht.

Diese Wechsel- fälle treten immer wieder ein, es fragt sich nur, ob der Spieler noch solvent ist und den Vorteil ausnützen kann.

Der Spieler ist aber in Wirklich- keit nicht auf einen derartigen über- günstigen Wechsel- fall angewiesen, sondern er braucht nur seine Ge- winn-Coups, die er naturgemäß vom Zufall zu beanspruchen hat, und wenn er die hat, so ist sein Gewinn in allen Fällen größer, als die durch Zero verursachten und noch ausstehen- den Verluste sind.

Es sei auch noch bemerkt, daß der Spieler nicht glauben darf, wenn er durch Zero einen hohen Satz verliert, daß dies für ihn schädlicher sei, als wenn es ein kleiner Einsatz wäre.

Es ist eben ein Satz verloren, der so schnell wieder retournegewonnen werden kann, ob er klein oder groß ist.

Der Spieler braucht nur seine Hälfte Gewinn-Coups und wenn er aber vollständig auf den niedersten Satz herunterkommen wollte, ein bißchen Uebergunst des Zufalls.

Nach dem gesagten nimmt Zero dem Spieler $\frac{1}{37}$ auf Zahlen und auf einfache Chance $\frac{1}{73}$ vom Gewinn, den er machen kann, weg.

Wenn nun der Spieler mit immer gleichen Einsätzen spielen wollte, so müßte er von einem großen Wechsel- fall begünstigt werden, bis nur der Nachteil, den die Zero verursacht, ausgeglichen wäre, noch viel mehr aber, wenn der Spieler auch noch gewinnen wollte.

Bei einer Steigerung der Einsätze

aber, wie sie hier angegeben sind, ist der Spieler durch das, weil ihm die Bank immer höhere Gewinne ausbezahlen muß als die Verluste sind, noch nicht einmal im Nachteil, wenn auch Zero regelmäßig kommt und der Zufall zu Ungunsten des Spielers seine natürlichen Grenzen nicht ganz einhält.

Da wie schon oft bemerkt und wie auch aus dem Spiel-Schema ersichtlich ist, gewinnt der Spieler im Verlaufe des Spiels sehr oft und diese Gewinne machen nach und nach eine Höhe aus, welche die noch ausstehenden Verluste und den Schaden, welchen die Zero verursacht, oft übersteigen oder entweder ganz oder fast

ausgleichen, je nachdem die verschiedenen Wechselfälle eintreten.

In dieser Steigerung im Verlustfalle und die Verminderung der Einsätze im Gewinnfalle liegt der ganze Vorteil, der zum allermindesten den Spieler vor jedem Schaden bewahren soll.

Wer 4 Zahlen mit einem Einsatz besetzen will, muß Zero und die ersten drei Zahlen 1, 2 u. 3 besetzen, und zwar auf dem Strich oder Kreuz, wo Zero mit den anderen Zahlen verbunden wird.

Das ist der eine Punkt, wo sich der Spieler vor der Zero nicht fürchtet, und dann noch in dem Falle, wenn er Zero allein besetzt hat.

Aber es wäre eine ganz irrige Auffassung, wenn der Spieler glauben wollte, er sei hier in einem größeren Vorteile, denn unter 4 Zahlen sollte nach dem Gewinn, der ausbezahlt wird, wenn der Spieler nicht im Nachteil sein soll, je mit dem neunten Zuge eine No. gewinnen.

Da aber das Roulett mit Zero 37 Zahlen hat, so kann naturgemäß dieses Verhältnis nicht eintreten.

Wie ich aber auch in den anderen Spielarten angenommen habe, daß durch die Steigerung der Einsätze und dem dadurch erzielten Gewinne der Vorteil, den die Bank hat, besiegt wird, so nehme ich es auch hier an, obgleich es immer unwahrscheinlicher

wird, je mehr Faktoren oder Gegenfäße (Wechselfälle) gegen den Spieler sind.

Es hat hier der Spieler 33 Zahlen gegen sich und mit je weniger Zahlen gespielt wird, je größer werden die Wechselfälle und desto länger kann es anstehen, bis ein Gewinn auf die besetzten 4 Zahlen fällt.

Wenn es schon vorkommt, daß eine Farbe 20 und noch mehr mal nach einander nicht gewinnt, so ist es, wenn der Zufall im gleichen Verhältnis wie bei den Farben auftritt, möglich, daß unter 160 Coup von 4 Zahlen keine gewinnt.

Es gleicht sich im Verlaufe der Zeit oder des Spiels wohl wieder

aus, allein der Spieler, der kein Geld mehr hat, kann daraus keinen Nutzen ziehen.

Ein Gewinn auf 4 Zahlen deckt 8 vorangegangene Verluste und es könnte bei einem systematischen Spiel 8mal der gleiche Einsatz gemacht werden.

Die Steigerung wäre mitthin 1, 1, 1, 1, 1, 1, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 3, 3, 3, 3, 3, 3, 3, u. so fort.

Wenn nun angenommen wird, daß bei diesem Spiel ein Spieler 160 Verluste aushalten müßte, so wären 1680 Points oder 8400 Francs erforderlich und es wären, wenn mit

dem 160. Einlage gewonnen wird, erst 8 Verluste hereingebracht.

Es müßte somit noch 19mal gewonnen werden, bis der Spieler wieder auf dem niedersten Satz mit 1 Point angekommen wäre, und es wären dann circa 100 Points gewonnen.

Wenn aber nur mehr 48 verlorene Sätze ausstehen, hat der Spieler schon circa 24 Points Gewinn.

Solche Fälle treten wohl selten ein, aber man muß gewärtig sein, daß sie eben zu jeder Zeit eintreten können.

Es kommen nun noch die Spiele mit 3, 2 und 1 Zahl, auf die ich nicht mehr näher eingehen will, weil

es sich für den Spieler abstufungsweise immer ungünstiger gestaltet, und im allgemeinen diese Spiele dem mit 4 Zahlen gleichen.

Man kann auf 1 oder mehreren Zahlen sein Glück versuchen, aber die Chancen auf Gewinn sind sehr klein.

Es ist nach dem Gesagten klar, daß sich für den Systemspieler, oder eben für den, der gewinnen will, die einfache Chance am besten eignet.

Der Spieler kann, wenn er nur halbwegs Mittel besitzt, etwaige Verluste leicht ertragen, ohne daß er ruiniert wird.

Es kann sich bei dem Spiel nach angegebener Methode nur um einige

tausend Mark oder Francs handeln, die in dem Falle verloren sein können, wenn die Wechselfälle derart sind, daß sie der Spieler nicht aushalten kann.

Das Spielen ist nicht schwer, und sogar unterhaltend, so lange der Spieler gewinnt und so lange für ihn kein ungünstiger Wechselfall eintritt.

Ist aber dies der Fall, so beginnt die Unruhe des Spielers und steigert sich, je länger der ungünstige Wechselfall dauert, bis zur gänzlichen Kopflosigkeit.

Wenn dies auch natürlich u. gar nicht wunder zu nehmen ist, weil so rasch gespielt wird, so daß der Spieler während dem Spiel gar keine Zeit

zur Besinnung hat, so sollte das doch nicht vorkommen.

Daher muß sich der Spieler, ehe er das Spiel beginnt, einen bestimmten Feldzugsplan entwerfen und genau darnach operieren, wenn er dann doch unterliegen sollte, so fällt er wenigstens in Ehren.

In der Regel treten solche Fälle ein, an die der oberflächliche Spieler gar nicht denkt, oder wenn er sich auch bewußt ist, daß die ungünstigsten Fälle eintreten können, so ist seine Leichtgläubigkeit, seine Hoffnung auf das Glück zu groß, denn er nimmt immer zu seinen Gunsten an, daß, so lange er gerade spielen werde,

keine so sehr ungünstigen Wechselfälle eintreten werden.

Eine solche Voraussetzung ist grundfalsch, denn der Spieler muß sich nicht nur immer bewußt sein, daß die schon dagewesenen ungünstigen Wechselfälle sich wiederholen, sondern er muß sich auch noch darauf gefaßt machen, daß noch ungünstigere Wechselfälle eintreten können, weil die Grenzen des Zufalls unberechenbar sind, wenn es auch eine Grenze giebt, die er noch nicht überschritten hat.

Wer dieses ins Auge faßt, wird nach einer bestimmten Methode oder gar nicht spielen, oder er wird nur eine bestimmte Summe zum Spiel verwenden und nicht sein ganzes Ver-

mögen, die Eigene und seiner Angehörigen Existenz aufs Spiel setzen.

Wenn man annimmt, daß die Bank und der Spieler 2 Contrahenten sind, die sich beide auf den Zufall verlassen, so muß auch in Betracht gezogen oder untersucht werden, wie sie gegenseitig mit Capital und anderen Hilfsmitteln ausgestattet sind, um beurteilen zu können, welcher Teil sich der größeren Zuversicht auf guten Erfolg oder Gewinn hingeben darf.

Der Spieler unternimmt in der Regel, z. B. beim Verdoppeln der Einsätze, einen Kampf mit einem Gegner und dem Zufall auf, deren Stärke oder Launen er nicht kennt, oder ganz unterschätzt, er verlangt

von dem Zufalle, daß er ihm mit seinen hundertten oder tausend Points, die er verlieren kann, zum Siege über Millionen ver helfe.

Dabei operiert der Spieler noch in ganz verkehrter Weise, denn er will, wenn ihm der Zufall mehrere Verluste verursacht hat, dieselben auf einmal zurückgewinnen und verwendet nicht selten seine ganze Kraft, um nur 1 Point zu gewinnen.

Die Bank aber besitzt in ihren Millionen, die ihr zur Verfügung stehen, eine große Macht, die man ja nicht unterschätzen darf, und da sie es mit vielen kleinen Gegnern zu thun hat, die alle auf verschiedenen Punkten operiren und im Grunde

genommen, da sie sich gegenseitig selbst bekämpfen, dadurch der Bank einen solchen Vorteil sichern, oder bringen, daß die letztere mit ihrem Capital oft gar nicht in Anspruch genommen wird, so ist es ganz natürlich, daß die Bank, die schon durch die Zero im Vorteil ist, in demselben bleibt.

Wenn jedoch die Spieler ihre Chancen ausnützen würden und in der Weise vorgehen wollten, wie es in meinem Spielschema gezeigt ist, und die weiteren Ausführungen beobachten würden, so könnte die Bank mit all ihren Millionen gar nichts mehr gewinnen.

Wenn es auch vorkommen könnte, daß der eine oder der andere Spieler,

die auf verschiedenen Punkten operieren, im Verlaufe des Spiels durch gerade für sie ungünstige Wechselfälle in Nachtheil käme, so würden die andern Spieler, für welche die Wechselfälle günstig wären, doch so viel gewinnen, daß für die Bank kein Gewinn übrig bliebe.

Der Spieler, der seine Ruhe und Sicherheit im Verlaufe des Spiels bewahren will, darf sich, um dies zu bezwecken, nie zu hohen Einsätzen hinreißen lassen.

Da es aber in dem von mir angegebenen Spiel bei ungünstigen Wechselfällen doch auch hoch geht, obwohl die einzelnen Sätze nicht groß sind, so geht daraus hervor, daß der

Spieler, der seine Ruhe bewahren will, sich nur ans Spiel wagen darf, wenn er genügende Mittel besitzt.

Nur in dem Fall kann er ruhig bleiben und mit jeder beim Spiel zulässigen Sicherheit auf guten Erfolg oder Gewinn hoffen.

Hat jedoch der Spieler die nötigen Mittel nicht, so ist auf einen guten Erfolg nicht zu rechnen, weil dann der Fall eintreten kann und wird, daß er die verschiedenen Wechselfälle nicht aushalten kann und dann nicht mehr im Stande ist, die verlorenen Einsätze, wenn ihm der Zufall auch wieder günstig wäre, zurückzugewinnen.

Jeder Spieler, der sein Geld verloren hat, wird finden, daß bald

wieder solche Fälle eintreten, wo er seine Verluste wieder hereinbringen könnte, wenn er die Mittel dazu hätte.

Die Bank, oder die Gesellschaft, die das Casino in Monte Carlo besitzen, betreiben das Spiel rationell und es sind hunderte von Existenzen davon abhängig, die sich alle wohl befinden.

Gerade dadurch zeigt die Bank dem Spieler an, welchen Weg er zu gehen hat.

Es geht aber auch aus allem hervor, daß der Spieler, der rationell spielen will, viel Geld besitzen und Zeit haben muß, um die Einsätze nach dem gegebenen Schema zu

machen und um dadurch alle Wechselfälle aushalten zu können.

Wer so spielt, wie ich angegeben habe, bei dem kann es nach meiner Ansicht Wochen und Monate anstehen bis ein solcher ungünstiger Wechselfall für den Spieler eintritt, der ernstliche Gefahr mit sich bringt.

Nun kann man sich aber auch sagen, daß eine Serie, z. B. bei dem Spiel auf Farben, worauf in dem angegebenen Schema gespielt wird, sich zu Ungunsten eines Spielers ins Unendliche erstrecken kann, daß entweder Noir oder Rouge lange Zeit z. B. 60—70 mal nacheinander gewinnen können, und daß der Spieler doch nicht so viel Mittel be-

figt, um eine solche Serie aushalten zu können.

Die Möglichkeit, daß eine solche Serie eintreten könnte, ist vorhanden, aber wahrscheinlich ist so etwas nicht.

Und wir müssen auch immer bedenken, daß die Bank alle Wechselfälle des Spiels aushält und daß diese Wechselfälle gerade so gut zu Gunsten des Spielers als der Bank eintreten können.

Wenn nun solche Wechselfälle oft eintreten würden, so wäre es wahrscheinlich, daß die Bank so enorme Verluste hätte, daß sie mit all ihrem Kapital nicht mehr bestehen könnte.

Die Spieler würden solche Fälle, wenn sie eintreten würden, ganz

sicher ausnützen und zwar in ganz besonderer Weise, weil dann jeder viel leichter spielen würde, insbesondere durch das Stehenlassen der Einsätze bis zum Maximum, weil es sich da nicht mehr um das Geld des Spielers, sondern um das der Bank handeln würde.

Man sieht das schon, wenn sich eine Serie ausnahmsweise in die Länge zieht, denn dadurch werden viele Spieler aufmerksam gemacht und besetzen gerade die Farbe die so viel Glück bringt.

Da aber die Bank bis jetzt immer alle Wechselfälle ausgehalten hat, so ist auch die Annahme berechtigt, daß der Spieler, der eben auch aus-

halten kann, wieder zu seinem Ziele gelangt, zumal er, nach der angegebenen Methode in einem ganz bedeutenden Vorteile der Bank gegenüber ist.

Das beweist das Resultat, welches ich in meinem Schema erzielt habe.

Ein weiterer Beweis, daß die Bank vermöge ihres Kapitals und durch den Zufall, der sich immer in gewöhnlichen Verhältnissen bewegt, immer wieder zu ihrem Ziele gelangt, ist der, daß wenn auch im Verlaufe des Spiels an den einen oder den anderen Spieltisch Zuschuß gegeben werden muß, das Resultat für sie doch immer ein günstiges wird.

Wenn nun als feststehend ange-

nommen wird, was nicht zu bezweifeln ist, daß der Spieler, welcher nach den angegebenen Grundsätzen spielt, der Bank gegenüber im Vorteile ist, so ist mit großer Wahrscheinlichkeit anzunehmen, daß der Spieler, wenn er so wie die Bank alle Wechselfälle aushalten kann, als Sieger im Spiel bestehen wird.

Da es aber für den Zufall keine festzustellende Grenze gibt, und wir nur immer denken können, daß es in der Zukunft und Gegenwart so gehen werde, wie in der Vergangenheit, so ist es nothwendig, daß sich der Spieler für etwaige eintretende Ausnahmefälle vorsteht oder wappnet.

Das kann der Spieler dadurch,

wenn er solche Serien, die gegen ihn sind und ihn unter Umständen ruinieren könnten, nicht ganz pariert und dadurch ist er der Bank gegenüber noch in viel größerem Vorteil.

Der Spieler, welcher so auf Farben spielen will, wie in dem angeführten Schema ersichtlich ist, muß sich vornehmen und eintretenden Falls darnach handeln, die Serien, die gegen ihn sind, nur bis zu einer gewissen Höhe, z. B. bis zu 5 parieren zu wollen und dann aussetzen, bis seine Farbe wieder kommt, wo er dann im Spiel wieder mit den Einsätzen zu beginnen hat, wo er stehen geblieben ist.

Wenn auf diese Weise verfahren wird, kann die größte Serie dem

Spieler keinen nennenswerten Schaden verursachen.

Nun ist aber auch, wenn der Spieler diese Vorsicht gebraucht, noch ein Fall möglich, nämlich der, daß die Gegenfarbe immer so oft kommt, als der Spieler sie parieren will und dann seine Farbe immer nur 1 oder 2 mal u. so fort.

Z. B. ein Spieler spielt die Farbe noir und nimmt sich vor, die Gegenfarbe rouge fünf mal zu parieren, nun kommt aber rouge regelmäßig fünf mal und noir einmal dazwischen und wenn sich dieses so oft wiederholen sollte, daß dadurch der Spieler ruiniert würde, so gibt es dagegen kein Mittel mehr.

Wenn man auch sagen würde, daß der Spieler, wenn sich so ein Fall 2 mal wiederholt hätte, aussetzen sollte, bis wieder günstigere Fälle eintreten, so ist doch wieder die Möglichkeit da, daß, sobald der Spieler wieder beginnt, der gleiche Fall wieder eintreten könnte.

Es ist somit klar, daß man mit der größten Vorsicht nicht allen Wechselfällen ausweichen kann und dadurch erwiesen, daß der Zufall maßgebend ist.

Wenn der Himmel einfällt, sind alle Spazierer todt und so ist es auch hier, wenn ein Fall eintritt, der nicht mehr zu parieren ist.

Wenn aber die Möglichkeit da ist,

daß solche Fälle eintreten können, so ist es noch nicht gesagt, daß sie eintreten müssen und es ist auch nicht wahrscheinlich.

Aber der Spieler kann sich dadurch vor gänzlichem Ruin bewahren, selbst wenn diese Fälle eintreten sollten, wenn er sich vornimmt, und auch zutreffenden Falls einhält, nur bis zu einer bestimmten Höhe der Einsätze auszuhalten.

Der Schaden, den er dadurch erleidet, ist kein großer, möglicherweise hat er schon vorher viel mehr gewonnen, als er verliert, und wenn das nicht der Fall sein sollte, wenn der Spieler im ersten Anfange mit einem solch unwahrscheinlich, aber

doch möglicherweise eintretenden, für ihn ungünstigen Wechselfalls zu thun hätte, so hätte er in einigen Tagen seinen Verlust wieder zurückgewonnen, denn wenn ein solcher Fall eintreten sollte, ist mit großer Wahrscheinlichkeit anzunehmen, daß er sich nicht so bald wiederholt und daß er auch gerade so zu Gunsten als zu Ungunsten des Spielers eintreten kann.

Wenn der Spieler 40 Einsätze verloren geben will, so beträgt sein Verlust 820 Points oder 4100 Franks und wenn er diese Summe wirklich verloren geben müßte, so wäre das noch kein bedeutender Verlust zu nennen, da ihm möglich ist, bei einem normalen Verlaufe des Spiels in einer Stunde circa 30

Points zu gewinnen und der Verlust könnte somit bald wieder ausgeglichen werden.

Es ist eben ein Spiel und wer nichts wagt, gewinnt nichts.

Ohne Risiko kann Niemand spielen.

Das Beste ist, wenn sich der Spieler nach seinen Mitteln richtet und diese in verschiedene Treffen einteilt, so wie der Feldherr, der in den Krieg zieht.

Es ist möglich, daß das erste Treffen verliert und das zweite oder dritte doch noch den Sieg erringt.

Für mich, nachdem ich jahrelang sozusagen aus Liebhaberei und auch mit Gewalt, um zu einem Resultat zu kommen, bestrebt war, die mir

jeinerzeit gestellte Aufgabe zu lösen und nachdem ich alle möglichen Systeme gründlich probiert habe, ist bei mir die Ueberzeugung entstanden, daß nur auf einfacher Chance am Roulette oder am Trente et quarante nach der angegebenen Steigerung der Einsätze mit größt möglicher Sicherheit oder Hoffnung auf Gewinn gespielt werden kann.

Bei allen anderen Spielarten sind mit viel mehr Nebenumständen zu kämpfen und es würde auch bei einem systematischen Spiel kein guter Erfolg erzielt werden.

Meine Ansicht im Allgemeinen ist die, daß die Spieler zu wenig auf das Spiel einstudiert sind, denn

sonst könnte die Spielbank nicht in der Weise, wie dies der Fall ist, gewinnen.

Wenn mir ein bedeutendes Kapital zur Verfügung gestellt würde, mit der Wahl, eine Bank zu halten, oder zu spielen, so würde ich letzteres vorziehen, vorausgesetzt, wenn die Gegner oder Spieler nach dieser meiner angegebenen Methode spielen würden.

Mein Wunsch, den ich zum Schlusse ausspreche, ist der, daß meine große Mühe durch Anerkennung von Seiten der geneigten Leser belohnt werden möge und daß meine Absicht, Segen zu stiften, erfüllt werde, sei es durch Unterlassung des Spiels oder durch günstige Ausführungen.

Wichtige Erfindung!

Photographischer Hut.

— — — — —

Derselbe ermöglicht es dem Touristen jede beliebige Gruppe, Personen u. dgl. aufzunehmen, **ohne dass letztere es ahnen.**

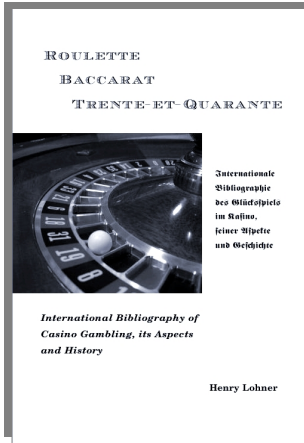
Preis incl. Verpackung und Porto M. 145.—. Gegen vorherige Einsendung des Betrags zu haben bei

Stuttgart, Feuerseeplatz 10.

E. L. Leipoldt,
Verlag.

Internationale Bibliographien des Glücksspiels

Vom selben Verfasser sind im Buchhandel oder direkt auf www.bod.de erhältlich:



Roulette, Baccarat, Trente-et-Quarante

Diese Bibliographie, die erstmals die gesamte gedruckte Literatur zum Glücksspiel im Kasino zu erfassen sucht, ist mehr als nur eine Liste relevanter Bücher: Sie gibt auch eine Zusammenstellung einschlägiger Systeme und Hinweise für weitergehende Forschung.

Insgesamt sind etwa 5300 Titel aufgeführt, davon über 3200 selbständig erschienene Werke, mehrere hundert Zeitschriften und eine Vielzahl von Systemschriften, die in anderen Quellen meist nicht auffindbar sind.

360 Seiten

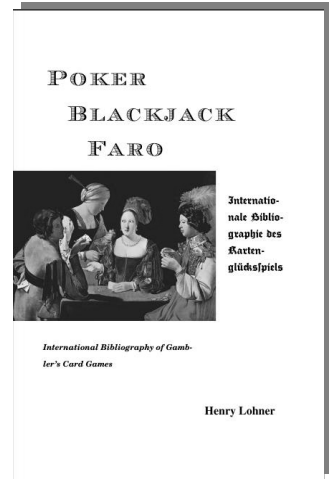
€ 39,80 (66 sfr), ISBN 978-3833-49211-2

Poker, Blackjack, Faro

Der zweite Band der Serie „Internationale Bibliographien der Glücksspiele“ ergänzt den 2007 erschienenen Teil um Werke zu dem populärsten Kartenglücksspielen Poker und Blackjack. Die einleitenden Kapitel, in denen auch die Regeln der Spiele erklärt werden, sind auf Deutsch und Englisch verfaßt.

Aufgeführt sind etwas über 800 in englischer Sprache erschienene Werke zum Poker in all seinen klassischen und modernen Spielarten. Weitere 300 Titel sind in anderen Sprachen erschienen. Speziell zu Blackjack gibt es etwas mehr als 200 Bände auf Englisch und knapp 60 in sonstigen Sprachen. Der Abschnitt zum Faro (Pharo), einem im 19. Jahrhundert im Wilden Westen populären Spiel, führt etwa 100 Werke auf.

Im Supplement zu „Roulette, Baccarat, Trente-et-Quarante“ werden zusätzlich nochmal 500 Titel zu allen Aspekten des Glücksspiels im Kasino aufgeführt.



244 Seiten, € 32,90, ISBN 978-3839-12508-3