

# **Badische Landesbibliothek Karlsruhe**

**Digitale Sammlung der Badischen Landesbibliothek Karlsruhe**

## **Guide pour jouer à la roulette et au trente-un ou rouge et noire**

**Weih, J. J.**

**Baden-Baden, [1854]**

[urn:nbn:de:bsz:31-92087](https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:bsz:31-92087)

Le jeu de la Roulette & de la Rouge & noire ou trente et un

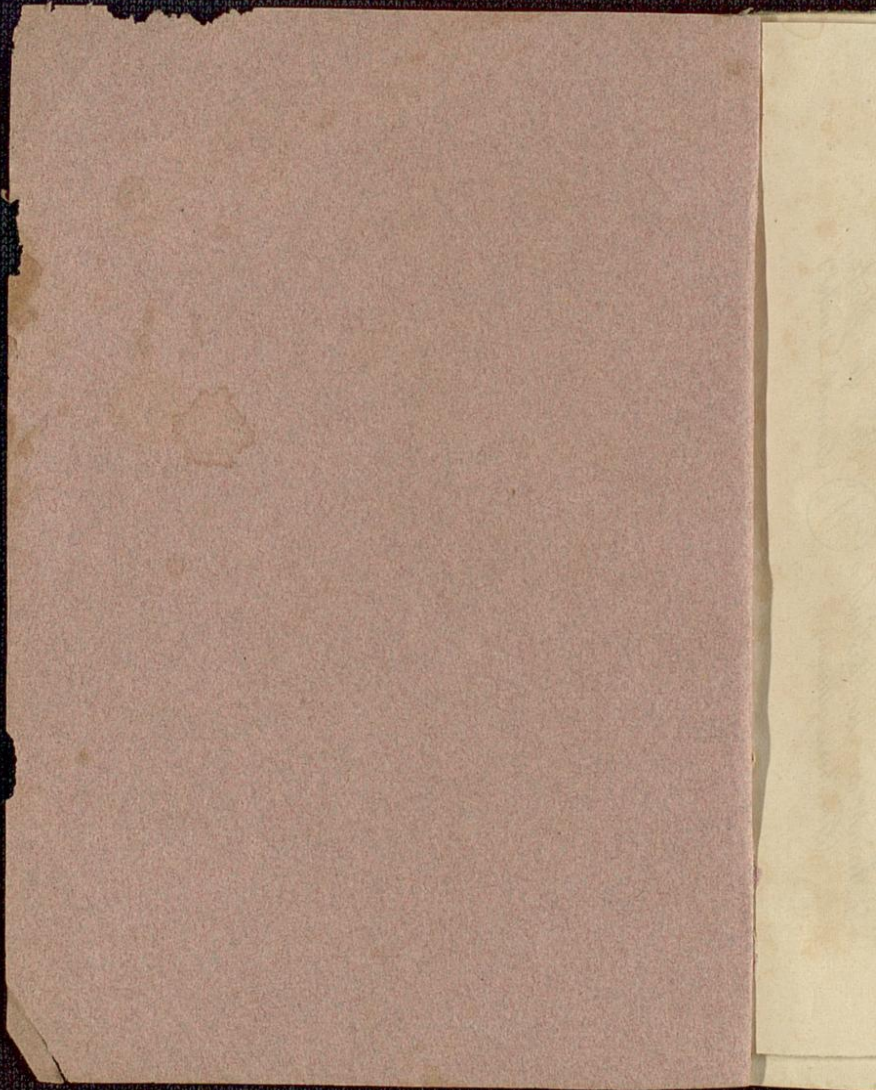
Stück gedenken



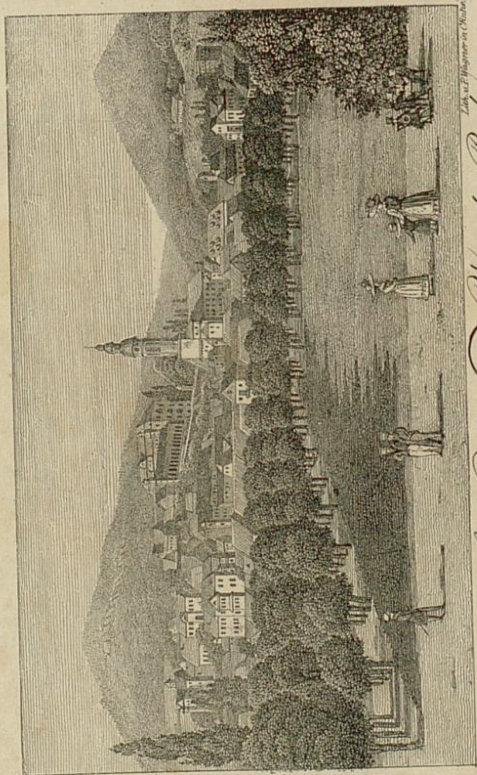
FAVORISE MOI.

Abhandlung

der Roulette & Rouge & noire  
oder trente et un Spiele.



93685 9/11



*Ansicht der Stadt Baden. (W.)  
(Großherzogthum.)*

*Vue de Bade.  
(Grand Duché.)*

(Grand Duché.)

(W.)

(Großherzogthum.)

**SOUVENIR DE BADE.**

---

**Erinnerung an Baden.**

---

## Kurze Anleitung

zu den

# Roulette- u. Trente-un-Spielen,

nebst Abbildung derselben,

und

einem Geldwechsel-Tarif nach der Uebung der Spielbank in Baden (im Großherzogthum) und in den verschiedenen Bädern Deutschlands. Das Ganze schließt mit einer kurzgefaßten Vergleichungs-Tabelle französischer und deutscher Münze.

Mit 2 Kupfern, die Stadt Baden und das Conversationshaus, worin die Spiele gehalten werden, vorstellend.

Neu verbesserte und vermehrte Ausgabe

von

J. J. Weib.

---

Preis: 1 Franc 50 Cent. oder 42 Kr.

---

**Baden** (im Großherzogthum),  
bei dem Verfasser, bei Buchdrucker J. K. Weiß,  
und in allen Buch- u. Kunsthandlungen.

# GUIDE

POUR JOUER

## A LA ROULETTE ET AU TRENTE-UN

OU

## ROUGE ET NOIRE

ACCOMPAGNÉ

1.<sup>o</sup> De deux tableaux représentant chacun l'un de ces jeux en particulier. 2.<sup>o</sup> D'un tarif de l'échange des monnoies, selon le mode établi et usité aux jeux de banque de Bade (grand-duché), et à ceux de la plupart des différents bains d'Allemagne. Et terminé par une table abrégée de la comparaison des monnoies de France à celles d'Allemagne.

ORNÉ

DE VUES DE LA VILLE DE BADE ET DE LA MAISON DE CON-  
VERSATION, OU SE TIENNENT LES JEUX DE BANQUE.

*Nouvelle édition, corrigée et augmentée*

PAR

**J. J. WEIH.**

Prix : 1 franc 50 cent. ou 42 kr.

A BADE (grand-duché),

Chez l'auteur, chez l'imprimeur F. X. WEISS,  
et chez les marchands-libraires et de nouveautés.



ak 117 E 2913 R

## Vorbericht.

Die Absicht des Verfassers bei Herausgabe des vorliegenden Werchens war nicht, eine Aufstellung neuer Regeln für die Spiele, welche den Inhaltsgegenstand bilden, zu geben, sondern sie besteht bloß darin, die bereits aufgestellten und herkömmlichen Regeln zur Kenntniß derer zu bringen, welche etwa damit wenig oder gar nicht bekannt seyn sollten.

Um seinen Zweck besser zu erreichen und um sich verständlicher zu machen, hat der Verfasser die bei diesen Spielen gebräuchlichen Ausdrücke gebraucht, und dabei, so weit es die Deutlichkeit erlaubte, sich der Kürze bestrebt.

Geleitet von dem Wunsche, eben so für Andere zu schreiben, wie er gewünscht, daß Andere es für ihn gethan haben möchten, hat er sich an den Grundsatz gehalten:

---

## AVIS AUX LECTEURS.

---

LE but de l'auteur, en composant ce petit ouvrage, n'a pas été d'établir de nouvelles règles pour les jeux qui en font le sujet. Il n'a voulu que faire connaître, à ceux qui les ignorent, celles établies et adoptées par l'usage.

Afin d'y parvenir, et pour mieux se faire comprendre, il a employé les termes qui y sont usités, et s'est restreint autant que possible, sans cependant nuire à la clarté.

Enfin, guidé par le désir de faire cet ouvrage pour les autres, tel qu'il aurait désiré que d'autres l'eussent fait pour lui, il s'est fixé à ce principe :

In einer Abhandlung dieser Art ist nichts überflüssig, was zur größeren Deutlichkeit und Brauchbarkeit des Ganzen beiträgt.

Dieser Grundsatz allein vermochte ihn, um es dem Publikum darzubieten, den, nach dem Gebrauche an diesen Spielen in Baden im Großherzogthum und bei den verschiedenen Bädern Deutschlands eingerichteten Geldwechselfarif, beizufügen, so wie auch die Vergleichungstabellen deutscher und französischer Münze, die eben so von einigem Nutzen für diejenigen seyn werden, die sich mit denselben noch nicht vertraut gemacht haben möchten.

dans un ouvrage de ce genre, ce qui abonde ne vicie pas, surtout lorsque cette abondance ne peut que contribuer à le rendre que plus utile.

Ce principe seul pouvait, pour l'offrir au public, l'autoriser à y insérer le tarif de l'échange des espèces, établi d'après le mode usité à ces jeux; ainsi que les tables de comparaison des monnoies de France à celles d'Allemagne, qui seront également de quelque utilité aux étrangers qui ne les seraient pas encore rendues familières.

---

ffig,  
des  
dem  
die=  
den  
Held=  
ngs=  
en so  
e sich  
hten.

---

## Erklärung des Roulette-Spiels

und

der dabei vorkommenden Regeln.

---

NB. Man wolle nicht verabsäumen, die Noten, die sich unten an den Seiten befinden, zu lesen.

---

Das Roulette stellt, nach Tab. I, eine kreisförmige Vertiefung im Mittelpunkte einer Doppeltafel vor. Das Roulette und die Tafel ist in 38 Fächer eingetheilt, deren jedes eine der Zahlen von 1 bis 36, die einfache (0) und die doppelte (00) Null enthält, aus welchen 38 Nummern sich die Combination des Spieles ergibt.

Die eine Hälfte dieser Zahlen ist gerade (paire), die andere ungerade (impaire), und eben so ist die eine Hälfte der Fächer, die in dem Roulette vorgestellt sind, roth (rouges), die andere schwarz (noires).

TRAITÉ  
OU  
EXPLICATION DU JEU DE LA ROULETTE.

NB. On ne doit pas négliger de lire les notes qui se trouvent  
au bas des pages.

LA ROULETTE, comme on le voit planche I, représente une sorte de bassin circulaire, placé au centre d'un tableau double : la ROULETTE et le TABLEAU sont divisés en 38 cases, renfermant chacune l'un des numéros de 1 à 36, plus le zéro simple (0) et le zéro double (00), qui ensemble forment les 38 numéros qui entrent dans la combinaison de ce jeu : par conséquent, ces Numéros se trouvent moitié pairs et moitié impairs.

Une moitié des cases représentées dans la roulette, est en rouge et l'autre moitié en noir.

Einer der Spielgehülfen (*croupiers*) läßt jenen Theil des Roulette, welcher Cylinder heißt, und die mit Zahlen bezeichneten Fächer enthält, auf einem Zapfen (*pivot*) sich im Kreise bewegen, wobei er die Zuschauer (*galerie*) zum Spielen einladet, mit den Worten: »*Messieurs, faites votre jeu* ;« hierauf läßt er eine kleine elfenbeinerne Kugel in den andern unbeweglichen Theil des Roulette rollen, aber in einer Richtung, welche der Bewegung des Cylinders gerade entgegen gesetzt ist. Einige Augenblicke bevor die Kugel in eines der Fächer fällt, fragt der *Croupier* die Spielenden: »*Le jeu est-il fait?*« um anzuzeigen, daß man noch Antheil am Spiele nehmen könne. Fällt dann die Kugel in eines der Fächer des sich noch fortbewegenden Cylinders, so gibt er mit den Worten: »*Rien ne va plus*« zu verstehen, daß kein Einsatz mehr angenommen, noch vom Spiele zurückgezogen, noch von einer Einsatzstelle auf die andere gesetzt werden kann <sup>1)</sup>.

---

1) Ein Einsatz unter 1 fl. wird jetzt in Baden nicht angenommen, da dieß die geringste, beim Spiele gangbare, Münzsorte ist.

Anmerk. Berringerte oder verfälschte Münzen werden nicht angenommen.

Un des **CROUPIERS**, c'est à dire un des **BANQUIERS**, commis pour faire le jeu, fait tourner sur pivot la partie de la Roulette qui contient les cases numérotées, et qu'on appelle le **CYLINDRE**: en même tems, il invite la **GALERIE**<sup>1</sup> à faire le jeu, par ces mots: „**MESSIEURS, FAITES VOTRE JEU.**“ Ensuite, il fait rouler une petite boule d'ivoire dans l'autre partie de la roulette qui est immobile; mais en sens contraire de l'impulsion qui a été donné au **Cylindre**. Quelques moments avant que la boule se case, le **CROUPIER** taillant, comme pour prévenir la galerie qu'il est encore tems de faire le jeu, demande: „**LE JEU EST-IL FAIT?**“ La boule tombant, de la partie immobile de la roulette pour se caser dans le cylindre en mouvement, il dit: „**RIEN NE VA PLUS,**“ pour avertir par là les personnes, composant la galerie, qu'aucune m<sup>â</sup>sse ne peut plus être admise. Nul ne peut non plus retirer une mise déjà placée sur le tableau, ni la changer de chance<sup>2</sup>).

1) **GALERIE**, terme adopté, pour désigner les personnes qui entourent les tables à jeux.

2) **CHANCE**, mot désignant ici les places où l'on peut poser ses mises.

**OBSERVATION.** Une mise au-dessous de la valeur de 1 fl. ne peut (à Bade) être admise sur aucune chance, attendu que c'est

Ist die Kugel in eines der Fächer gefallen, so ruft der das Spiel leitende Croupier die heraus gekommene Zahl sogleich aus, mit Beifügung der Benennung der Glücksstellen (*chances*), die alle von dieser Zahl abhängen, nämlich :

**Rouge ou noir** (roth oder schwarz),

**Pair ou impair** (gerade oder ungerade),

**Passe ou manque** (über oder unter der mittlern Zahl),

wornach die Spielenden (*pontes*) in die, in der Abbildung und unten angezeigten Verhältnisse, eintreten.

Die einfache Nulle ist **rouge-impair** (roth=ungerade).

Die doppelte Nulle ist **noir-pair** (schwarz=gerade).

Die einfache Nulle und alle Zahlen von 1 bis 18 werden zu **manque** gerechnet.

Die doppelte Nulle und alle Zahlen von 19 bis 36 werden zu **passé** gerechnet.

So gibt es also auf dem Roulette 6 einfache Einsatzstellen, die in der Abbildung mit **L** bezeichnet sind, und **rouge, noir, pair, impair, passé** und **manque** genannt werden.

Aussitôt que la boule s'est casée, ce même banquier taillant, ordonnateur du jeu, proclame le numéro sorti, en y ajoutant la dénomination des principales chances toutes regies par le numéro, savoir :

ROUGE-OU-NOIRE,

PAIR-OU-IMPAIR,

PASSE-OU-MANQUE.

Après quoi, les PONTES<sup>3</sup> sont réglés dans les proportions indiquées au tableau et ci-après :

Le ZÉRO simple est ROUGE = IMPAIR.

Le ZÉRO double est NOIR = PAIR.

Le ZÉRO SIMPLE et tous les NUMÉROS de 1 à 18 sont pour la MANQUE.

Le DOUBLE-ZÉRO NOIR, ainsi que tous les autres NUMÉROS de 19 à 36, sont pour la PASSE.

Ainsi le jeu de la roulette offre aux pontes, Six chances simples, indiquées au tableau par la lettre L, et ci-après dénommées, savoir : ROUGE et NOIR — PAIR et IMPAIR — PASSE et MANQUE.

---

la plus petite espèce de monnaie qui soit actuellement de cours aux jeux. Les monnaies fafcifiées ou altérées ne sont point reçues.

3) PONTE, terme du jeu, qui signifie celui ou celle qui joue contre les banquiers.

Auf den drei obenbemerkten, jedesmal beim Fallen der Kugel herauskommenden Glücksstellen gewinnt man den einfachen Werth seines Einſaßes; die andern drei entgegengesetzten hingegen verlieren.

Setzt man auf eine Linie, welche zwei einfache Einſaßstellen trennt, z. B. M, so gewinnt man nur dann, wenn beide Einſaßstellen durch eine der Zahlen, von welcher sie abhängen, herauskommen. Kommt nur eine dieser Stellen heraus, so hat der Spielende weder gewonnen noch verloren.

Kommt **Zéro-rouge** (Nulle-roth) heraus, so gewinnt der darauffstehende Einſaß, alle andern Einſaßstellen aber verlieren, ausgenommen **rouge-impair-manque** (roth-ungerade-manque), welche weder gewinnen noch verlieren. Die Spielenden können, in diesem Falle, nach Gutdünken über ihren Einſaß verfügen.

Eben so verhält es sich mit der doppelten Nulle; wer darauf setzt, gewinnt, wenn sie herauskömmt, alle andern verlieren, ausgenommen wer auf **noir-pair-passe** (schwarz-gerade-passe) gesetzt hat: Vortheile, welche die Bankhalter über die Spielenden haben.

Außer diesen 6 einfachen Einſaßstellen gibt es auf dem Roulette noch 10 verschiedentlich zusammengesetzte, welche

Les trois des chances ci-dessus dénommées qui sont amenées par chacun des coups de boule, font gagner aux pontes qui les ont couvertes, UNE fois la mise. Les trois autres chances opposées perdent.

Une mâtse placée sur une ligne qui sépare deux chances simples, comme par exemple le marque au tableau la lettre M, ne gagne que lorsqu'elles sont amenées toutes deux par un des numéros qui les régissent. — Les pontes n'ont ni gagné ni perdu si seulement l'une des chances sort.

La boule amenant ZÉRO ROUGE, les mises qui l'ont couvert gagnent; toutes les autres chances perdent; excepté celles ROUGE, IMPAIR et MANQUE, qui ne gagnent ni ne perdent. Les pontes sont, dans ce cas, libres de disposer à volonté de leurs mises.

Il en est de même du DOUBLE ZÉRO, les pontes qui l'ont couvert, gagnent également s'il vient à sortir, tous les autres perdent; excepté ceux qui ont couvert NOIR, PAIR et PASSE, qui n'ont ni gagné, ni perdu: avantages que les banquiers ont sur les pontes.

Outre les chances simples, la Roulette offre encore aux pontes, 10 chances diversement com-

in der Abbildung mit Buchſtaben bezeichnet, und deren Namen folgende ſind:

En plein; à cheval; transversale pleine; carré; transversale à cinq numéros; transversale à six numéros; bas de colonnes; entre deux colonnes; sur les numéros dits 12 premiers; ceux dits 12 du milieu; et ceux dits 12 derniers; sur 24 numéros.

Man kann daher nach der Beziehung dieſer verhältnißmäßig eingetheilten Combinationen auf jede Zahl, ſo wie auf die doppelte und einfache Null, beſonders ſetzen: dem gemäß

Spielt man en plein, wenn man auf eine beliebige Zahl ſetzt, z. B. A. Kömmt dieſe heraus, ſo zieht man das Sechßunddreißigfache ſeines Einſaßes <sup>1)</sup>.

Man ſpielt à cheval, wenn man auf die Linie ſetzt, welche zwei Zahlen trennt, z. B. B. Kömmt eine, der durch dieſe Linie getrennten Zahlen, heraus, ſo zieht man das Achtzehnfache ſeines Einſaßes <sup>2)</sup>.

1) Der Einſaß des Spielenden hierbei, ſo wie in den folgenden Fällen, iſt immer mitbegriffen.

2) Wer ſeinen Einſaß, wie man in der Abbildung erſieht,

binées, qui sont désignées au tableau par les caractères alphabétiques y contenus, et ci-après par les dénominations suivantes, savoir :

**EN PLEIN, A CHEVAL, TRANSVERSALE PLEINE, CARRÉ, TRANSVERSALE A 5 NUMÉROS, TRANSVERSALE A 6 NUMÉROS, BAS DE COLONNES, ENTRE DEUX COLONNES, SUR LES NUMÉROS DITS 12 PREMIERS, CEUX DITS 12 DU MILIEU, ET CEUX DITS 12 DERNIERS, SUR 24 NUMÉROS.**

On peut donc d'après le rapport qui se trouve dans ces combinaisons proportionnées, jouer sur chacun des divers numéros, et sur le ZÉRO SIMPLE et le DOUBLE : dans ce cas

On joue **EN PLEIN** lorsqu'on place sa masse sur un numéro déterminé que l'on a choisi, comme par exemple **A**, et si la boule l'amène, le pontre retire 36 fois sa mise, son enjeu y compris <sup>4)</sup>.

Le pontre joue **A CHEVAL**, en plaçant son argent sur la ligne qui sépare deux numéros, comme **B**, et si l'un des numéros séparés par la ligne vient à sortir, il retire 18 mises <sup>5)</sup>.

4) Lorsque je dis retire tant de mises, l'enjeu du pontre est toujours compris.

5) Le pontre qui aura placé sa masse sur une des lignes,

Man spielt transversale pleine, wenn man setzt :

- 1) Auf die Außenlinie von 3 Zahlen, z. B. C.
- 2) Auf den Mittelpunkt der Linie, welche die Null von den Zahlen 1 und 2 oder 2 und 3 trennen.
- 3) Auf den Mittelpunkt der Linien, welche die einfache und doppelte Null von der Zahl 2 trennen, wie das auf der Abbildung immer mit dem nämlichen Buchstaben C bemerkt ist.

Wer hier gewinnt, zieht das Zwölffache seines Einsatzes.

Man spielt un carré, wenn man auf den Durchschnittspunkt von 2 Linien setzt, welche 4 verschiedene Zahlen trennen, z. B. D. Kommt eine davon heraus, so zieht man das Neunfache des Einsatzes.

Die transversale à 5 numéros wird gespielt, wenn man auf die Querlinie setzt, welche die einfache und doppelte Null von den Zahlen 1, 2 und 3 trennt, z. B. E. Kommt eine dieser Nullen oder Zahlen heraus, so zieht man das Siebenfache seines Einsatzes.

Setzt man auf die Querlinie von 6 Zahlen (transversale à 6 numéros), z. B. F, so zieht man, wenn

auf eine der beiden äußern Linien der Nullen gesetzt hat, zieht eben so achtzehnmal seinen Einsatz, wenn eine der Nullen herauskommt, als wenn er auf die Linie, welche beide Nullen trennt, gesetzt hätte.

La TRANSVERSALE PLEINE se joue 1.<sup>o</sup> en posant sa mise sur une des lignes extérieures de trois numéros qu'on choisit, comme par exemple C; 2.<sup>o</sup> sur le point du centre des lignes qui séparent les zéro des numéros, 1 et 2, ou 2 et 3, ou bien sur le point du centre des lignes qui séparent le zéro simple et le double du numéro 2, comme il est démontré au tableau, toujours par le même signe C. Le gagnant retire 12 mises.

On joue un CARRÉ, en mettant sa mâtse sur le point d'intersection; c'est-à-dire sur le point du centre des lignes qui séparent 4 divers numéros, comme par exemple D, et si l'un des 4 numéros joués est amenés, le joueur retire 9 mises.

La TRANSVERSALE A 5 NUMÉROS se joue, en plaçant son enjeu sur la ligne transversale qui sépare le zéro simple et le double des numéros 1, 2 et 3, comme E; si l'un des zéro ou des numéros y compris sort, le gagnant retire 7 fois sa mise.

Quand on a posé sur une TRANSVERSALE à 6 NUMÉROS, comme le marque par exemple la lettre F, extérieures des zéro, retirera également 18 fois son enjeu, comme s'il l'avait placé sur la ligne du centre, lorsqu'un des zéro est amené par la bille.

fest ;

C.

Nulle

infache

as auf

ben C

infaches.

Durch-

chiedene

aus, so

wenn

e und

, z. B.

so zieht

trans-

wenn

it, zieht

heraus-

trennt,

eine dieser Zahlen herauskömmt, den sechsfachen Einsatz.

Wenn man in eines der leeren Fächer unten an den Zahlreihen setzt, z. B. G, und kömmt eine in der daranstoßenden Reihe enthaltene Zahl, die Null ausgenommen, heraus, so zieht man den dreifachen Einsatz.

Setzt man auf die Linie, welche zwei dieser leeren Fächer trennt, z. B. H, und eine der vierundzwanzig Zahlen in beiden entsprechenden Zahlreihen kömmt heraus, so zieht man ein und ein halb mal den Betrag seines Einsatzes <sup>3)</sup>.

Eben so verhält es sich mit den Fächern, die sich unten an den einfachen Einsatzstellen befinden, und auf die 12 ersten (das heißt 1 bis 12), 12 mittlern (13 bis 24) und 12 letzten (25 bis 36) Zahlen Bezug haben. Sie sind en plein mit I und à cheval mit K bezeichnet.

Für Einsatz und Gewinn gilt bei diesen Stellen das Nämliche, was in dem Falle zu beobachten ist, wenn man unten an eine Zahlreihe setzt.

---

3) In dem letzten Falle kann man, in Baden, nicht weniger als 2 fl. setzen.

et que la boule amène l'un des numéros y compris; on retire **6** mises.

Si un joueur place son enjeu dans une des cases vides qui sont au bas des colonnes de numéros, comme **G**, et qu'un des numéros contenus dans la colonne au bas de laquelle il l'a placé, soit amené par la bille, les zéro non compris, il retire **3** mises.

En plaçant sa m<sup>asse</sup> à cheval; c'est-à-dire sur une ligne qui sépare deux de ces cases, comme par exemple **H**, et que l'un des **24** numéros compris dans les deux colonnes correspondantes gagne, le ponté retire une mise et demie <sup>6)</sup>.

Il en est de même des cases qui se trouvent au bas des chances simples, désignées par les numéros dits **12** premiers, **12** du milieu et **12** derniers marqués en plein par **I** et à cheval par **K**. Les règles de la mise et du paiement pour ces cases sont celles des **BAS DE COLONNES**.

#### Les Numéros

de **1** à **12** forment la chance dite **12** premiers,  
de **13** à **24** celle dite **12** du milieu, et  
de **25** à **36** celle dite **12** derniers.

<sup>6)</sup> Aucune mise au-dessous de la valeur de **2 fl.** ne peut (maintenant à Bade) être admise sur une de ces chances.

Geldwechsel-Tarif nach der Uebung der Spielbank  
in Baden (im Großherzogthum) und in ver-  
schiedenen Bädern Deutschland's.

Benennungen der Münzsorten.	Dufaten.	Kronenthaler.	1/2 Kronflr.	1/4 Kronflr.	24 Kreuzerstücke.
Der Louisd'or wird gewechselt in . .	2	4	8	16	28
Der Napoleon und Friedrichs'or . .	—	3 $\frac{1}{2}$	7	14	24
Der Dufate . . . . .	—	2	4	8	14
Der Kronenthaler . . . . .	—	—	2	4	7
Der Halbkronenthaler . . . . .	—	—	—	2	3
Das Fünffrankenstück . . . . .	—	—	—	—	6
Der Conventionsthaler . . . . .	—	—	—	—	6

*TARIF de l'échange des monnoies, selon le mode usité aux jeux de Bade (Grand-duché) et à ceux de la plupart des divers bains d'Allemagne.*

1/4 Kronthr.	24 Kreuzerstücke.
6	28
4	24
8	14
4	7
2	3
—	6
—	6

DÉNOMINATIONS DES ESPÈCES.	Ducats.	Couronnes.	1/2 Couronnes.	1/4 Couronnes.	Pièces d. 24 kr.
	Le Louis d'or s'échange en. . . .	2	4	8	16
Le Napoléon et Frédéric d'or . .	—	3 $\frac{1}{2}$	7	14	24
Le Ducat . . . . .	—	2	4	8	14
La Couronne . . . . .	—	—	2	4	7
La Demi-Couronne . . . . .	—	—	—	2	3
La Pièce de cinq francs . . . . .	—	—	—	—	6
L'Écu de convention . . . . .	—	—	—	—	6

Tabellarische Darstellung der Bedeutung der alphabetischen Zeichen, die in der folgenden Abbildung, Tafel I, enthalten sind, mit Benennung der Einsatzstellen, welche das Spiel darbietet, und ihrer Zahlungen.

Zeichen der Einsatzstellen auf der Abbildung.	Benennungen und Zahlungen der Einsatzstellen.	Farben, welche von den Zahlen abhängen.	
		rothe.	schwarze.
	Nros.		
A	En plein nämlich auf 1 wird 35	0	00
B	A cheval . . . . . 2 — 17	1	2
C	Transvers. pleine à 3 — 11	3	4
D	Carré . . . . . 4 — 8	5	6
E	Transversale à . . . 5 — 6	7	8
F	Transversale à . . . 6 — 5	9	10
G	Bas de colonnes . 12 — 2	12	11
H	Sur deux colonnes 24 — $\frac{1}{2}$	14	13
I	Sur 12 numéros . . " — 2	16	15
K	Sur 24 numéros . . " — $\frac{1}{2}$	18	17
L	Chances simples . . " — 1	19	20
M	Entre 2 chanc. simpl. " — 1	21	22
		23	24
		25	26
		27	28
		30	29
		32	31
		34	33
		36	35

Male bei Einsatz bezahlt.

**RÉSUMÉ** ou *Table simplifiée et explicative de la signification des caractères alphabétiques contenus au tableau planche I, ainsi que de la dénomination des chances qu'offre le jeu, et de leurs paiements.*

Signes désignant les chances au tableau.	DÉNOMINATIONS ET PAIEMENTS DES CHANCES.		COULEURS QUE RÉGISSENT LES NUMÉROS.	
	Nros.		rouges.	noires.
A	<i>En plein, c. a. d. sur 1<sup>er</sup> paic</i>	35	0	00
B	<i>A cheval . . . . .</i>	2 — 17	1	2
C	<i>Transvers. pleine à 3</i>	— 11	3	4
D	<i>Carré . . . . .</i>	4 — 8	5	6
E	<i>Transversale à . .</i>	5 — 6	7	8
F	<i>Transversale à . .</i>	6 — 5	9	10
G	<i>Bas de colonnes .</i>	12 — 2	12	11
H	<i>Sur deux colonnes</i>	24 — 1/2	14	13
I	<i>Sur 12 numéros .</i>	« — 2	16	15
K	<i>Sur 24 numéros .</i>	« — 1/2	18	17
L	<i>Chances simples .</i>	« — 1	19	20
M	<i>Entre 2 chanc. s.<sup>es</sup></i>	« — 1	21	22
			23	24
			25	26
			27	28
			30	29
			32	31
			34	33
			36	35

fois la mise, non compris l'enjeu du pont.

ben,  
elche  
Zahlen  
ingen.

schwarze.

00  
2  
4  
6  
8  
10  
11  
13  
15  
17  
20  
22  
24  
26  
28  
29  
31  
33  
35

**RÉDUCTION des couronnes, écus de Prusse et pièces de cinq francs, en florins.**

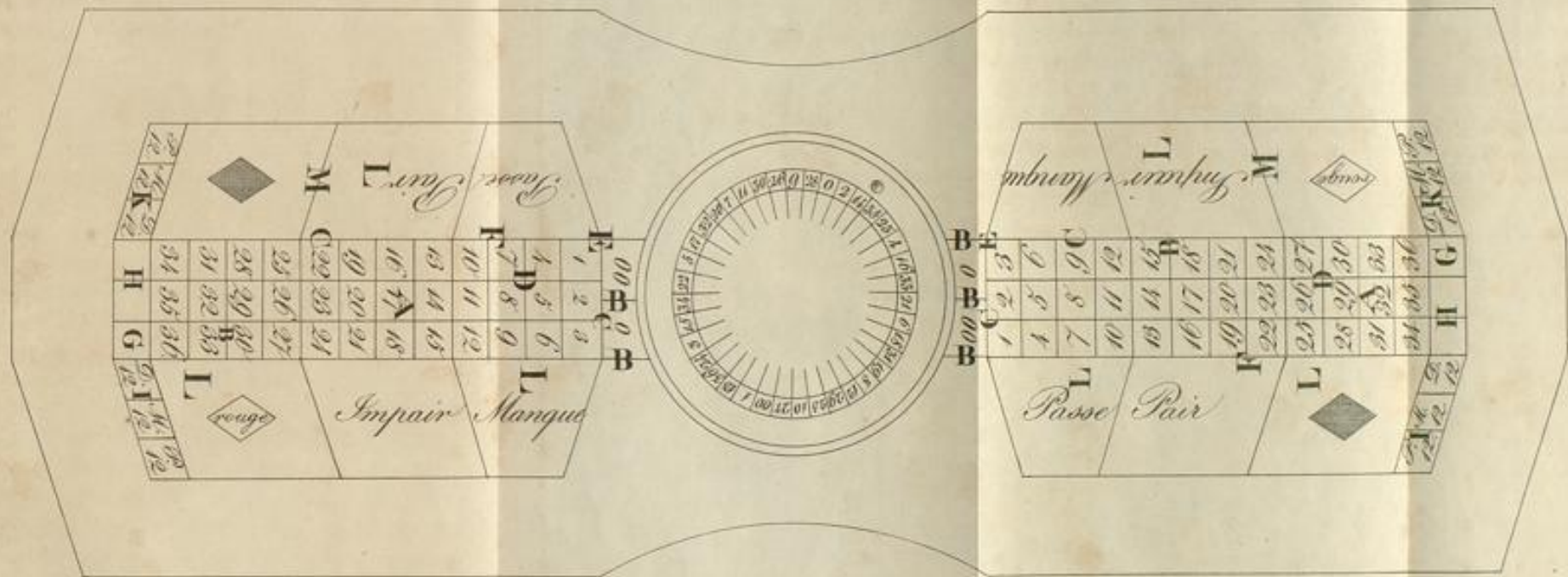
Kronenthaler, preuß. Thaler und 5 Frankenstücke in Gulden reducirt.

Couronnes. Kronenthaler.		Écus de Prusse. Preuß. Thaler.		Pièces de 5 francs. 5 Frankenstücke.	
	fl. ss		fl. ss		fl. ss
1	2 42	1	1 45	1	2 20
2	5 24	2	3 30	2	4 40
3	8 6	3	5 15	3	7 —
4	10 48	4	7 —	4	9 20
5	13 30	5	8 45	5	11 40
6	16 12	6	10 30	6	14 —
7	18 54	7	12 15	7	16 20
8	21 36	8	14 —	8	18 40
9	24 18	9	15 45	9	21 —
10	27 —	10	17 30	10	23 20
20	54 —	20	35 —	20	46 40
30	81 —	30	52 30	30	70 —
40	108 —	40	70 —	40	93 20
50	135 —	50	87 30	50	116 40
60	162 —	60	105 —	60	140 —
70	189 —	70	122 30	70	163 20
80	216 —	80	140 —	80	186 40
90	243 —	90	157 30	90	210 —
100	270 —	100	175 —	100	233 20
200	540 —	200	350 —	200	466 40
300	810 —	300	525 —	300	700 —
400	1080 —	400	700 —	400	933 20
500	1350 —	500	875 —	500	1166 40
1000	2700 —	1000	1750 —	1000	2333 —

Tableau  
représentant le Jeu de la Roulette (1)

Abbildung  
des Roulettespiels. (2)

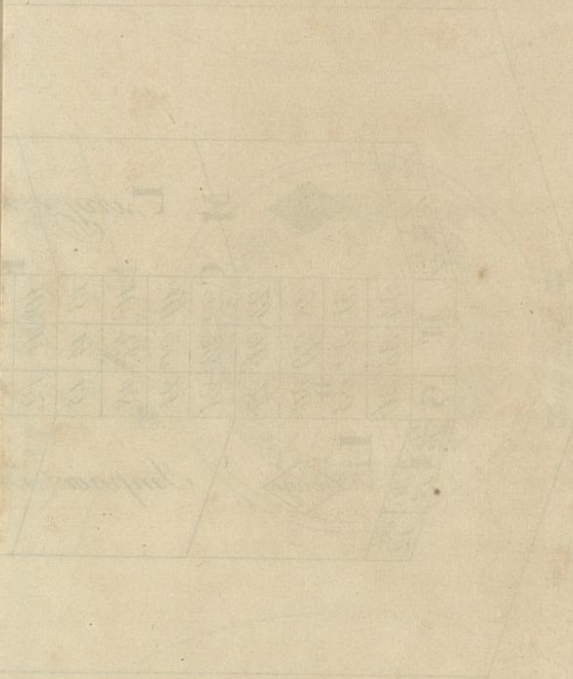
Pl. I.



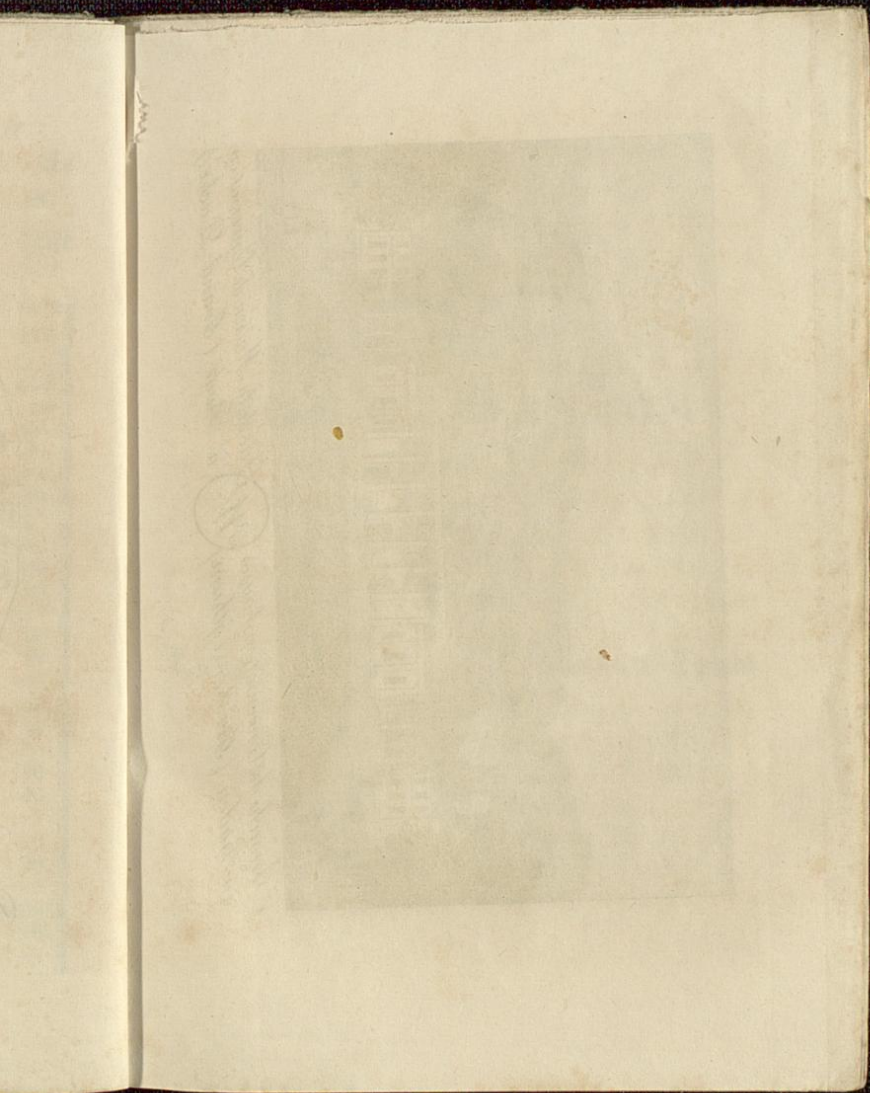
(1) Les caractères alphabétiques y contenus désignent les chances. (2) Die darauf befindlichen alphabetischen Zeichen geben die Einsatzstellen an.

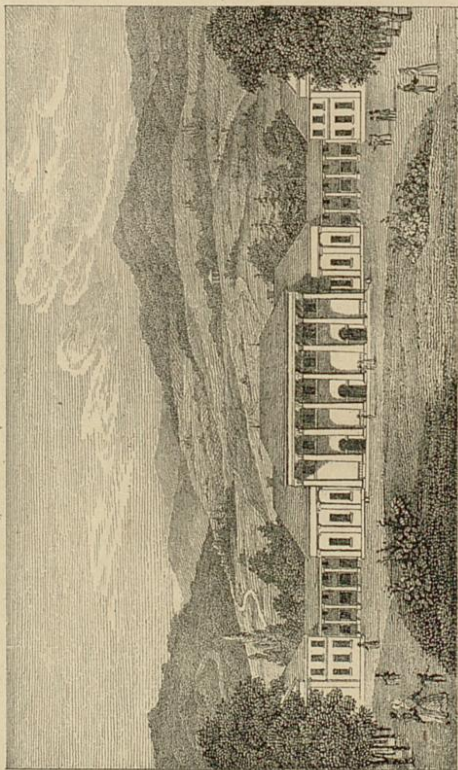
Handwritten text at the top of the page, possibly a title or header, written in a cursive script.

Handwritten text below the title, possibly a subtitle or introductory text.



Handwritten text at the bottom of the page, possibly a signature or a note.





*Ansicht des Conversationshauses (W.)  
u. Baden, (Großherzogthum) à Bade (Grand-Duché.)*

*Table des Matras en Conversation*

Ro

Ansicht des Conversationskauses (W. a. Baden) (Großherzogthum)  
W. a. Baden (Grand Duché)

# TRAITÉ

DE LA

**ROUGE ET NOIRE OU DU TRENTE-UN.**

---

## Erklärung

des

**Rouge et noir- oder Trente-un-Spiels.**

## Erklärung

des

### Rouge et noir- oder Trente-un-Spiels.

Die Combinationen dieses Spieles sind, wie man aus der Abbildung Tafel II ersieht, weit kürzer gefast und einfacher als jene des Roulette-Spiels.

Es gibt nämlich hier nur vier einfache Einsatzstellen (chances), die rouge et noire (roth und schwarz), couleur et contre-couleur ou inverse (Farbe und Gegenfarbe) genannt werden.

Regeln und Gewinnste bei diesen vier Einsatzstellen sind dieselben, wie bei den einfachen Einsatzstellen des Roulette, d. h. der Gewinner zieht das Doppelte des Einsatzes, diesen mitbegriffen.

Zum Spiele selbst bedient man sich sechs gewöhnlicher aber vollständiger Kartenspiele, deren also jedes 52 Karten enthält, und welche man zusammen gewöhnlich eine *groupe* oder *sixain* nennt.

# TRAITÉ

DE LA

## ROUGE ET NOIRE OU DU TRENTE-UN.

---

Les combinaisons de ce jeu, comme on le voit par la distribution du tableau représenté par la planche II, sont bien moins compliquées que celles du jeu de la Roulette : aussi il n'offre aux pontes que 4 chances simples ; savoir : ROUGE ET NOIRE, COULEUR ET CONTRE-COULEUR OU INVERSE.

Le règlement et le paiement de ces chances sont les mêmes que ceux des chances simples de la roulette : c'est-à-dire que le gagnant retire double mise, son enjeu y compris.

Pour faire le jeu, on se sert d'un SIXAIN ou d'un GROUPE de cartes composé de 6 jeux complets, c'est-à-dire contenant 52 cartes chacun.

Diese Karten von gewöhnlicher Form und Zeichnung, wie man sie überall findet, haben zwei verschiedene Farben und vier besondere Gattungen, nämlich 13 in Herz (cœur), 13 in Eckstein (carreau), 13 in Schippen (pique) und 13 in Kreuz (trèfle); die ersten 26 sind roth, die letztern 26 schwarz.

Da jede dieser Gattungen 85 Augen (points) in sich begreift <sup>1)</sup>, so enthält jedes einzelne Spiel von 52 Karten 340 Augen, und folglich das Sixain, welches 312 Karten enthält, 2040 Augen.

Der Gang des Spieles ist folgender :

Der Tailleur, das heißt, der erste unter den angestellten Bankiers, nimmt mit einem kartenförmigen Stückchen Pappdeckel von dem Sixain, welches an dem Talon (einem länglichten Stücke Marmor, das auf dem Spieltische vor dem Tailleur liegt) angelehnt ist, so viele Karten, als er mit der linken Hand fassen kann, die bezeichnete Seite der Karten gegen die flache Hand gekehrt, und mit dem Stückchen Pappe bedeckt, damit Niemand die Farbe erblicken kann, ohne daß

---

1) Die Augen werden gezählt, wie sie auf jeder Karte bezeichnet sind, vom Aß, welches 1 gilt, bis zum Zehner. Von den Bildern zählt jedes 10 Augen.

Ces cartes, façonnées comme toutes celles dont on se sert pour jouer en société, sont de deux couleurs et de 4 sortes différentes; savoir: **13 EN CŒUR**, **13 EN CARREAU (ROUGES)**, **13 EN PIQUE** et **13 EN TRÈFLE (NOIRES)**, chacune de ces espèces renfermant 85 points, et les 4 ensemble complétant le jeu de 52 cartes, 340 points. Par conséquent, le groupe composé de 6 jeux faisant ensemble 312 cartes, contient 2040 points<sup>7)</sup>.

Le jeu se fait de la manière suivante :

Le **TAILLEUR**, c'est-à-dire, le premier des banquiers commis pour faire le jeu, prend avec un morceau de carton coupé en forme de carte, du **SIXAIN** qui est placé contre le **TALON**<sup>8)</sup>, autant de cartes que peut en contenir sa main gauche, les points et figures tournés en dedans contre la paume, et couverts de ce même morceau de carton, afin de ne pas laisser apercevoir la couleur

7) Les points se comptent comme ils sont marqués dans chaque carte, de l'as jusqu'au 10. Seulement les cartes figures, c'est-à-dire les rois, dames et valets valent dix points chacune.

8) **TALON**, nom qu'on donne ici à un morceau de marbre qui se trouve placé sur la table devant le tailleur, et contre lequel se place le sixain de cartes composant la taille.

jedoch die Bewegung des Daumens dadurch gehindert wird, womit er die Karten, die zu einer Lage (coup) gehören, hervorschiebt.

Zugleich ladet er die Zuschauer zum Spiele ein, mit den Worten: »Messieurs, faites le jeu«; bemerkt er dann, daß jeder der Theilnehmer am Spiele mit seinem Einsatze fertig ist, so deutet er sogleich mit den Worten: »Le jeu est fait« an, daß kein Einsatz mehr angenommen wird; zugleich fängt er an die Karten in zwei Reihen aufzulegen (tailler<sup>1)</sup>, bis jede Reihe mehr als 30 Augen zählt<sup>2)</sup>.

Die erste Reihe gilt für die schwarze Farbe, in der Abbildung mit **N** (noire), die zweite für die rothe, mit **R** (rouge), bezeichnet.

Diejenige Reihe, welche 31 Augen zählt, oder deren Augen-Anzahl der Zahl 31 am nächsten kömmt, gewinnt, die andere Reihe verliert.

1) Sobald die erste Karte auf dem Teppiche liegt, so kann ein Einsatz weder angenommen noch vom Spiele zurückgezogen oder von einer Einsatzstelle auf die andere gesetzt werden.

2) Die Anzahl der in einer jeden Kartenreihe enthaltenen Augen darf nie unter 31 zählen, sie kann auch nie 40 übersteigen.

à la galerie, sans cependant gêner le mouvement oscillatoire ou les vibrations de son pouce, occupé à faire glisser les cartes qui doivent former la couche de chaque coup<sup>9)</sup>; en même temps il invite la galerie à faire le jeu par ces mots : »MESSEURS, FAITES VOTRE JEU;« Quelques moments après, aussitôt qu'il remarque que les pontes ont placé leurs mises, il dit : »LE JEU EST FAIT!« prévenant par là la galerie qu'aucune m<sup>asse</sup> n'est plus admise; au même moment il se met à TAILLER<sup>10)</sup>, c'est-à-dire à jeter les cartes en deux rangées jusques chacune renferme un nombre de points excédant 30<sup>11)</sup>.

LE PREMIER rang est pour la couleur noire désignée au tableau par N.

LE DEUXIÈME rang est pour la couleur rouge désignée par R.

Le rang contenant le nombre 31, ou le point qui approche le plus de ce nombre gagne.

9) COUCHE. Désignant ici les deux rangées de cartes que le tailleur tire et jette sur le tapis chaque jeu qu'il fait.

10) Si-tôt-que la première carte est couchée sur le tapis, aucune m<sup>asse</sup> ne peut plus être admise; aucun ponte ne peut non plus retirer une mise déjà placée au jeu, ni la changer de chance.

11) Le nombre de points contenus dans chaque rang, ne doit jamais être au-dessous de 31. Il ne peut non plus jamais excéder 40.

Die erste Karte, welche der Tailleur auflegt, als Anfang der ersten Reihe, bezeichnet die Farbe, für welche der Theilnehmer spielt, im Falle er auf couleur (in der Abbildung Lit. C) gesetzt hat. Ist also die erste Karte schwarz, so hängt sein Gewinn oder Verlust von der ersten Karten-Reihe ab; ist sie dagegen roth, so gilt für ihn die zweite Karten-Reihe.

Wer auf contre-couleur oder inverse (gegen Farbe) setzt (in der Abbildung bezeichnet mit D), spielt für die entgegengesetzte Farbe.

Der Tailleur zeigt immer von jeder Kartenreihe die die Zahl 30 übersteigende Augenzahl an; z. B., hat er in der ersten Reihe 31 points gezogen, so zählt er eins, und zeigt die zweite Reihe 36, so zählt er nur sechs, mit Uebergang von 30.

Gehört die erste Karte der ersten Reihe zur schwarzen Farbe, und kömmt die Augenzahl dieser Reihe der Zahl 31 am nächsten, so sagt er nach gewöhnlichem Spiel-ausdrucke: »Rouge perd, couleur gagne (roth verliert — Farbe gewinnt)«, wie man in der Abbildung ersieht; ist im Gegentheile die erste Karte der ersten Reihe

La première carte que le tailleur jette sur le tapis et qui doit être placée en tête de la première rangée, désigne la couleur pour laquelle le pont joue, lorsqu'il a placé sa masse sur la chance appelée COULEUR (indiquée au tableau par la lettre C). Si la première carte est de couleur noire, il joue pour le point du premier rang, si au contraire elle est rouge, il joue pour celui du second rang.

Le pont qui a placé sa masse sur la chance appelée CONTRE-COULEUR ou INVERSE (désignée au tableau par la lettre D) joue pour la couleur opposée.

LE BANQUIER taillant, ordonnateur du jeu, annonce toujours à chaque rang de cartes qu'il taille, le nombre de points tirés excédant 30, comme par exemple: si au premier rang il tire 31, il dit: „UN“, et si le second rang marque 36, il n'annonce que SIX, nombre surpassant 30.

Si la première carte du premier rang est de couleur noire, et que le point de ce même rang soit celui qui approche le plus du nombre 31, le tailleur se servant des termes adoptés au jeu, proclame „ROUGE PERD — COULEUR GAGNE“ (comme il est démontré au tableau). Si au contraire la pre-

roth, so sagt er: »Rouge perd et couleur (roth und Farbe verliert)«. Gewinnt aber der Point der zweiten Reihe, so sagt er: »Rouge gagne et couleur (roth und Farbe gewinnt)«. Hiernach treten die Spielenden in die, in der Tafel bezeichneten und oben erwähnten Verhältnisse ein<sup>1)</sup>.

Eben so verhält es sich mit den andern Lagen.

Anmerkung. Wenn die aufgelegten Karten die nämliche Augenzahl in beiden Reihen zeigen, so ruft sie der Tailleur nach der Ordnungsfolge aus; z. B., liegen

1) Wenn die Karten aufgelegt sind, und die Zuschauer Zeit gehabt haben, zu bemerken, ob richtig ausgerufen wurde oder nicht, so fangen die Bankiers mit dem Einziehen der verlorenen Einsätze an; hierauf zahlen sie die Spielenden, die gewonnen haben, aus; ist dieß geschehen, so schiebt der Tailleur die Karten in ein dazu bestimmtes vor ihm stehendes Körbchen. —

Alle Irrungen, die entstehen könnten, sie mögen von Seiten der Bankiers oder der Spielenden herrühren, werden untersucht und geordnet, in streitigen Fällen nach den polizeilichen Anordnungen, die in jedem Saale, worin sich eine Spielbank befindet, angeschlagen sind.

NB. Der Tailleur wartet nicht bis er die Karten, die er in der Hand hält, alle vorgelegt hat, sondern er verfährt bei dem Wiederaufnehmen der Karten nach Bequemlichkeit.

mière carte du premier rang est rouge, il annonce : »ROUGE PERD ET COULEUR. « Mais si c'est le point du second rang qui gagne, il dit : »ROUGE GAGNE ET COULEUR «, après quoi les pontes sont réglés dans les proportions indiquées au tableau et ci-dessous mentionnés <sup>12</sup>).

Il en est de même des autres coups.

REMARQUES. Lorsqu'il arrive que les cartes tirées marquent le même point dans chaque rang, le tailleur le proclame comme il suit : par exemple, si au premier rang il a tiré le nombre 40, il dit

---

12) Quelques moments après que la couche est sur le tapis, et que la galerie a eu le temps de voir si elle a été annoncée juste, les employés commencent par tirer les masses perdues, ensuite ils paient les pontes gagnants; cela fait, le tailleur pousse les cartes dans une espèce de corbeille qui se trouve placée dans la table devant lui, et destinée à les recevoir.

Toutes les erreurs qu'il pourrait se commettre, soit de la part des banquiers, soit de celle des pontes, seront discutées et réglées, en cas de contestation, d'après le règlement de police, qui se trouve ordinairement placardé dans toutes les salles où se tiennent des jeux de banque.

NB. Le tailleur n'attend pas que les cartes contenues dans sa main soient épuisées pour y en ajouter d'autres qu'il prend au talon, il le fait selon sa commodité.

in der ersten Reihe 40 Points, so sagt er „Quarante“, und dann ruft er die 40 in der zweiten Reihe aus „Quarante, après“. Eben so im Uebrigen. In diesem Falle haben die Spielenden weder gewonnen noch verloren, und es steht ihnen frei, über ihren Einsatz nach Gutdünken zu verfügen.

Ausnahme. Zählt jede Kartenreihe 31, so wird der Einsatz des Spielenden von einem der Bankiers in ein Behältniß (prison <sup>1)</sup>) gezogen, und zurückgeschoben, wenn beim folgenden Spiele die Stelle gewinnt, worauf der Einsatz vorher gesetzt war. Geschieht das nicht, so ist er verloren.

Doch kann der Spielende, ehe sein Einsatz in das Prison kömmt, ihn nach Belieben durch einen Bankier auf eine andere Einsatzstelle setzen lassen; auch steht es ihm frei, die eine Hälfte zurück zu nehmen und die andere im Spiele zu lassen; will er im Gegentheile das Ganze für das folgende Spiel stehen lassen, und kommt die Zahl 31 mehreremal nach einander in einer jeden von den beiden Kartenreihen heraus, so muß die

---

1) Im Falle der Einsatz des Spielenden in ein (prison) Behältniß gezogen werden soll, so gehört die Hälfte desselben dem Bankhalter. Vortheil, die sie über die Spielenden haben.

» QUARANTE « , et au second rang il proclame :  
 » QUARANTE, APRÈS. « Et ainsi des autres. Dans  
 ce cas les pontes n'ont ni gagné ni perdu ; ils sont  
 libres de disposer à volonté de leurs mises.

EXCEPTIONS. Si les deux rangées de cartes  
 marquent 31 chacune, la masse du pont est mise  
 en prison <sup>13)</sup> par les employés, qui la font ressortir  
 le coup suivant, si la chance sur laquelle elle  
 était placée le coup précédent gagne. — La mise  
 appartient à la banque, si la chance opposée est  
 amenée.

Mais le pont est encore comme il le juge à  
 propos, lorsque sa masse doit être emprisonnée,  
 la faire changer de chance, par les banquiers, en  
 leur désignant celle pour laquelle il veut jouer.  
 Il est encore libre d'en retirer la moitié et d'en  
 laisser l'autre moitié à la banque ; mais s'il veut  
 au contraire la laisser pour le coup suivant,

---

13) PRISON. Nom qu'on donne aux places marquées au  
 tableau par le signe E. — Dans le cas que la masse du pont  
 doit être emprisonnée, la moitié appartient à la banque :  
 avantage qu'elle a sur les pontes.

40 Erklärung des Rouge et noir- oder Trente-un-Spiels.

Stelle, auf der sein Einsatz vorher stand, eben so viel Mal gewinnen, als 31 herausgekommen ist, um seinen Einsatz wieder frei zu machen.

Kömmt inzwischen eine entgegengesetzte Stelle heraus, so ist der Einsatz für den Spielenden verloren.

Sind die 6 Kartenspiele in so weit vorgelegt, daß nicht über 7 Karten mit wenigstens 62 Points mehr vorhanden sind, so benachrichtiget der Tailleur die Spielenden hievon mit den Worten: »Messieurs, le coup n'y est plus — les cartes passent<sup>2)</sup> (es ist keine hinlängliche Anzahl Karten mehr da).«

2) Wenn der Tailleur die Karten den Groupiers, seinen Gehülfen, zur Mischung übergibt, so können die Spielenden, wenn sie es für gut finden, verlangen, daß der Tailleur eine neue Kartengruppe nehme; die Bankhalter haben dasselbe Recht.

Jede Gruppe ist mit dem landesherrlichen Siegel versiegelt, und darf nicht geöffnet werden, ehe ein dazu beauftragter Polizei-Commissär die Unverletztheit des Siegels anerkannt hat.

Ein jeder Spielende kann auch fordern, die Karten selbst für alle mischen zu dürfen, aber es muß offen geschehen, damit Jedermann überzeugt ist, daß kein Betrug dabei vorgehe,

et que le nombre 31 soit amené plusieurs fois de suite dans les deux rangs de cartes, la chance sur laquelle était placée sa mise avant d'être emprisonnée, devra gagner autant de fois que le nombre 31 est sorti, pour délivrer sa masse. — Si dans cet intervalle la chance contraire est amenée, la mise est perdue pour le ponté.

Lorsque le groupe ou sixain de cartes qui compose la taille est à sa fin, et qu'il ne contient plus un nombre de cartes au-dessus de 7 renfermant au moins 62 points, le tailleur en prévient la galerie par ces mots : »MESSIEURS, LE COUP N'Y EST PLUS. LES CARTES PASSENT «\*» (c'est-à-dire le

---

\*) NB. Lorsque les cartes passent, la galerie peut, si bon lui semble, exiger que le tailleur prenne un nouveau sixain de cartes neuves. (Les banquiers ont le même droit.) Chaque sixain, cacheté et scellé du sceau de la police, ne doit être ouvert qu'après qu'un des agents ou commissaires de police, commis à cet effet, n'ait vu et reconnu le sceau.

Un ponté jouant peut encore, lorsque le tailleur fait passer les cartes, demander à les mêler pour toute la galerie; mais il devra le faire ouvertement, c'est-à-dire de manière à ce que la galerie puisse bien voir qu'il ne le fait pas frauduleusement. (Ceci n'est cependant pas une loi,

Er übergibt alsdann die Karten seinen Gehülfen, welche sie mischen und ihm zur nochmaligen Mischung zurückgeben; dann läßt er einen der Spielenden mit einem von den schon erwähnten Stückchen Pappe einen Theil davon abheben, und setzt das Spiel weiter fort.

---

Im Uebrigen sehe man die polizeilichen Anordnungen, die in jedem Saal, worin sich eine Spielbank befindet, angeschlagen sind.

---

doch ist dieses kein Gesetz, sondern nur ein Zugeständniß, welches nicht bei jeder Spielbank Statt findet, und überdieß hat der Tailleur, wie dessen Gehülfen, immer das Recht, noch einmal nachzumischen.

nombre de cartes n'est plus suffisant pour former une couche). En même temps il les fait passer aux employés ses aides, qui les mêlent chacun à sa façon et qui les font ensuite repasser au tailleur, lequel les remêle de nouveau, cela fait, il présente le sixain à une des personnes composant la galerie, en la priant d'en faire la coupe avec un des morceaux de carton coupés en forme de carte déjà mentionnés, et destinés à cet usage, après quoi il continue à faire le jeu comme ci-devant.

---

Voyez, pour le reste, le Règlement de police qui se trouve placardé dans chaque salle, où il y a des jeux de banque.

---

car on ne l'accorde pas à tous les jeux de banque). Outre cela, le tailleur et les employés commis, ses aides, ont toujours le droit de les remêler après lui.

Bedeutungen der alphabetischen und anderer Zeichen, welche in der folgenden Abbildung Tafel II enthalten sind, und die verschiedenen Einsatzstellen, die das Spiel darbietet, und das Zubehör der Bankiers angeben.

### Angabe der Einsatzstellen.

Das A bezeichnet die schwarz benannte Einsatzstelle, welche von der ersten Kartenreihe, die der Tailleur auf dem Spieltische auflegt, abhängt.

Das B bezeichnet die roth benannte Einsatzstelle, welche von der zweiten Kartenreihe abhängt.

Das C zeigt jene an, die Couleur genannt wird, die von der ersten Karte, welche der Tailleur auflegt, als Anfang der ersten Reihe, abhängt.

Das D bezeichnet die Einsatzstelle, contre-couleur oder inverse genannt, welche von der entgegengesetzten Farbe abhängt.

Das E das Behältniß (prison) einer jeden Einsatzstelle.

### Das Zubehör der Bankiers.

- 1) Hauptsumme, welche die Bank bildet, und die von den Bankiers für das Spiel aufgelegt wird.
  - 2) In Papier gepackte Gold- und Silber-Rollen.
  - 3) Körbchen mit Fächern, worin sich verschiedene Goldmünzen befinden.
  - 4) Talon, an welchem das sixain, welches die Taille bildet, angelehnt ist.
  - 5) Ein Körbchen, welches im Spieltische vor dem Tailleur angebracht ist, in welches er die abgepielten Karten schiebt.
- N. Kartenreihe, von welcher die schwarz genannte Einsatzstelle abhängt.
- R. jene, von welcher die roth genannte abhängt.

SI

A

t

C

L

L

mièr

L

rang

L

carte

L

INVE

L

D)

form

2)

3)

et c

4)

carte

5)

dans

coup

N

R

**SIGNIFICATIONS** des caractères alphabétiques et autres signes contenus au tableau planche II, indiquant les diverses chances qu'offre le jeu, et les attirails des banquiers.

---

**DÉSIGNATIONS DES CHANCES.**

L'**A** indique la chance appelée **NOIRE**, régie par la première rangée de cartes que le tailleur couche sur le tapis.

Le **B** désigne la chance dite **ROUGE**, régie par la seconde rangée.

Le **C** marque celle appelée **COULEUR**, régie par la première carte que marque la première rangée.

Le **D** indique la chance nommée la **CONTRE-COULEUR** ou **INVERSE**, régie par la couleur opposée.

L'**E** la **PRISON** de chaque chance.

**ATTIRAILS DES BANQUIERS.**

1) Masse principale que les banquiers exposent au jeu, formant la Banque.

2) Rouleaux d'or et d'argent enveloppés dans du papier.

3) Espèce de petites corbeilles divisées en compartiments et contenant diverses espèces d'or.

4) Talon, contre lequel est placé le sixain ou groupe de cartes qui forme la taille.

5) Corbeille placée dedans la table devant le tailleur, dans laquelle il pousse les cartes après la couche de chaque coup.

**N.** Rangée de cartes qui régit la chance appelée **NOIRK**.

**R.** Celle qui régit la chance dite **ROUGE**.

---

*TABLE abrégée de la comparaison des monnoies de France à celles d'Allemagne.*

CONVERSION des centimes en kreuzers, et des francs en florins, à 80 pour 81 et 24 pour 11.

Centim.	Florins.	Kreuz.	3200e K.	Francs.	Florins.	Kreuz.	32.e Kr.
1	—	—	891	1	—	27	27
2	—	—	1782	2	—	55	22
3	—	—	2673	3	1	23	17
4	—	1	364	4	1	51	12
5	—	1	1255	5	2	19	7
6	—	1	2146	6	2	47	2
7	—	1	3037	7	3	14	29
8	—	2	728	8	3	42	24
9	—	2	1619	9	4	10	19
10	—	2	2510	10	4	38	14
11	—	3	201	11	5	6	9
12	—	3	1092	12	5	34	4
13	—	3	1983	13	6	1	31
14	—	3	2874	14	6	29	26
15	—	4	565	15	6	57	21
16	—	4	1456	16	7	25	16
17	—	4	2347	17	7	53	11
18	—	5	38	18	8	21	6
19	—	5	929	19	8	49	1
20	—	5	1820	20	9	16	28
30	—	8	1130	30	13	55	10
40	—	11	440	40	18	33	24
50	—	13	2950	50	23	12	6
60	—	16	2260	60	27	50	20
70	—	19	1570	70	32	29	2
80	—	22	880	80	37	7	16
90	—	25	190	90	41	45	30
100	—	27	2700	100	46	24	12

des  
gne.

francs  
l.

*TABLE abrégée de la comparaison des monnoies d'Allemagne à celles de France.*

CONVERSION des kreuzers en centimes, francs, et des florins en francs, à 11 pour 24 et 81 pour 80.

32. e Kr.

	Kreuz.	Francs.	Centim.	891 e C.	Florins.	Francs.	Centim.	297. e. C.
27	1	—	3	527	1	2	15	145
22	2	—	7	163	2	4	30	290
17	3	—	10	690	3	6	46	138
12	4	—	14	326	4	8	61	283
7	5	—	17	853	5	10	77	131
2	6	—	21	489	6	12	92	276
29	7	—	25	125	7	15	08	124
24	8	—	28	652	8	17	23	269
19	9	—	32	288	9	19	39	117
14	10	—	35	815	10	21	54	262
9	11	—	39	451	11	23	70	110
4	12	—	43	87	12	25	85	225
31	13	—	46	614	13	28	01	103
26	14	—	50	250	14	30	16	248
21	15	—	53	777	15	32	32	96
16	16	—	57	413	16	34	47	241
11	17	—	61	49	17	36	63	89
6	18	—	64	576	18	38	78	234
1	19	—	68	212	19	40	94	82
28	20	—	71	739	20	43	09	227
10	21	—	75	375	30	64	64	192
24	22	—	79	11	40	86	19	157
6	23	—	82	538	50	107	74	122
20	24	—	86	174	60	129	29	87
2	25	—	89	701	70	150	84	52
16	26	—	93	337	80	172	39	17
30	27	—	96	864	90	193	93	279
12	28	1	—	500	100	215	48	244

*REDUCTION de l'argent de Prusse et  
de Saxe en francs et centimes.*

PRUSSE.		FRANCE.		SAXE.		FRANCE.	
Thalers Crt. à 80 Gros d'arg.		Francs à 100 Centim.		Rixdalers à 24 Gros.		Francs à 100 Centim.	
Thlr.	Gr.	Fr.	C.	Rixd.	Gr.	Fr.	C.
α	1	α	12	α	1	α	16
α	2	α	25	α	2	α	32
α	3	α	37	α	3	α	49
α	4	»	49	α	4	α	65
α	5	α	62	α	5	α	81
α	6	α	74	α	6	α	97
α	7	α	87	α	7	1	13
α	8	α	99	α	8	1	29
α	9	1	11	α	9	1	45
α	10	1	23	α	10	1	62
α	20	2	46	α	20	3	23
1	α	3	69	1	α	3	88
2	α	7	39	2	α	7	76
3	α	11	8	3	α	11	64
4	α	14	78	4	α	15	52
5	α	18	47	5	α	19	39
6	α	22	17	6	α	23	27
7	α	25	86	7	α	27	15
8	α	29	55	8	α	31	3
9	α	33	25	9	α	34	91
10	α	36	94	10	α	38	79
20	α	73	88	20	α	77	58
30	α	110	82	30	α	116	36
40	α	147	76	40	α	155	15
50	α	184	71	50	α	193	94
60	α	221	65	60	α	232	73
70	α	268	59	70	α	271	52
80	α	295	53	80	α	310	30
90	α	232	47	90	α	349	9
100	α	269	41	100	α	387	88

Gedruckt von F. X. Weiß, in Baden.

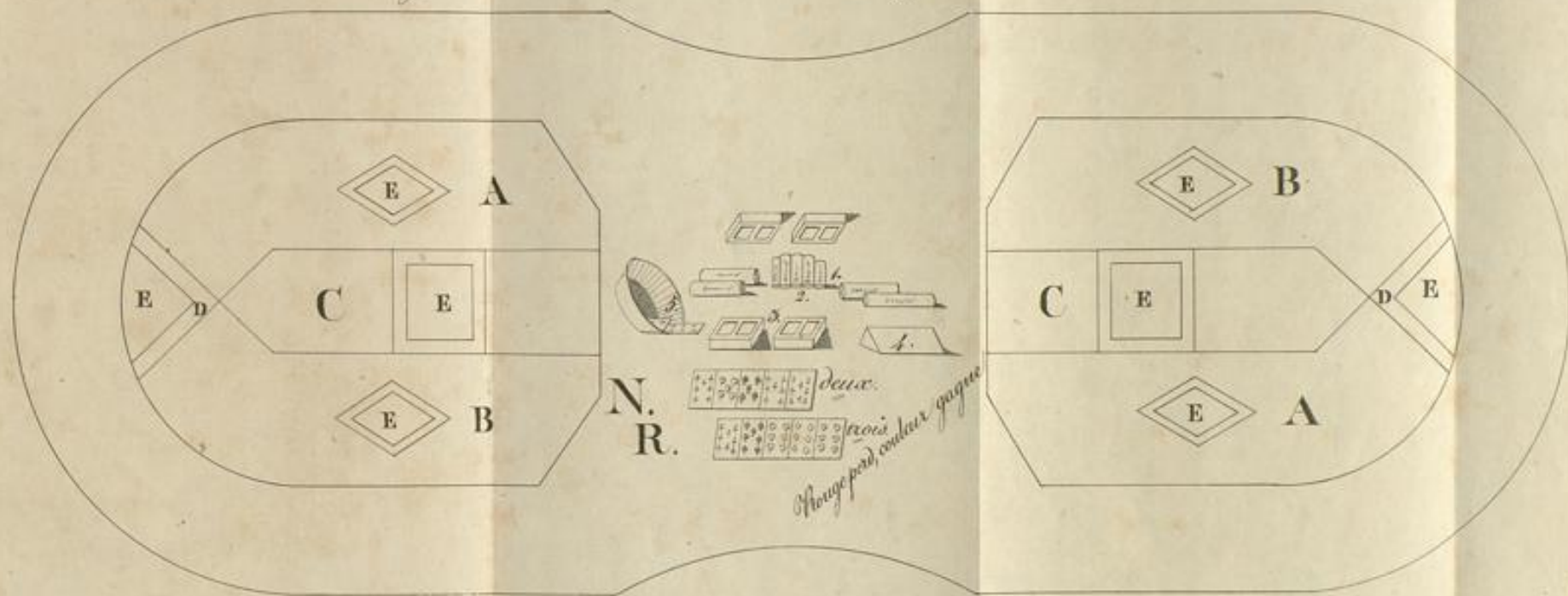
et

# Tableau

représentant le Jeu de la Rouge & Noir, ou trente et un (1) des Rouge & noire oder trente et un Spieles (2)

# Abbildung

Pl. II.



(1) Les caractères alphabétiques y contenus désignent les chances. (2) Die darauf befindlichen alphabetischen Zeichen geben die Einsatzstellen an.

