

# **Badische Landesbibliothek Karlsruhe**

**Digitale Sammlung der Badischen Landesbibliothek Karlsruhe**

## **Baden, das Murgthal, Renchthal, Wildbad und Umgebungen**

**Huhn, Eugen H. Th.**

**Baden-Baden, 1851**

1. Das Hazardspiel

**urn:nbn:de:bsz:31-32134**

## A n h a n g.

### 1. Das Hazardspiel.

Da viele Fremde, wenn sie auch nicht selbst spielen wollen, doch den Wunsch haben, dies Spiel zu kennen, um ihm mit mehr Interesse folgen zu können, ist eine kurze Darstellung desselben, die in den Text des Werks selbst nicht paßt, nicht unnöthig.

Das in Baden vorkommende Spiel ist blos von zweierlei Art, nämlich die Roulette und das rouge et noir, trente-un oder Pharospiel, wofür je nach dem Bedürfnisse mehrere Tische aufgestellt sind. Es wird von Morgens 11 Uhr bis Mitternacht gespielt und zur Ueberwachung sind zwei Spielcommissäre aufgestellt. Diese haben die Verpflichtung, die Roulette genau zu überwachen und die auf der Pharobank nöthigen Karten zu prüfen und bis zum Gebrauch zu versiegeln, ebenso etwaige Streitigkeiten zu entscheiden und Personen, denen das Spiel nicht erlaubt ist, zurückzuweisen. Die Croupiers, deren am Roulettetisch 6, am Pharotische 4 beschäftigt sind, werden von Zeit zu Zeit abgelöst.

Die Roulette ist also gestaltet :

MANQUE			IMPAIR			rouge			P.   M.   D.				
0	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	12   12   12
2	5	8	11	14	17	20	23	26	29	32	35		
00	1	4	7	10	13	16	19	22	25	28	31	34	
PASSE			PAIR			noir			D.   M.   P.				
													12   12   12

In der Mitte der Roulette ist eine horizontale Scheibe, die sich um ihre eigene Achse dreht und am Rande in 38 Felder oder Fächer getheilt ist. Diese enthalten die einfache und doppelte 0 und die Zahlen 1 bis 36, jedoch nicht in der gewöhnlichen Ordnung, sondern bunt durcheinander. Außerhalb dieser Scheibe wird nun eine elfenbeinerne Kugel um den Rand gestoßen, in entgegengesetzter Richtung als die Scheibe läuft, und wenn die Kraft der Kugel nachläßt, fällt sie auf die Scheibe und rollt in eines der Fächer, welches wie angegeben bezeichnet ist und die herausgekommene Zahl dadurch anzeigt.

Von diesen Nummern ist nun die Hälfte roth und die Hälfte schwarz bezeichnet und zwar sind schwarz 00, 1, 3, 5, 7, 9, 12, 14, 16, 18, 19, 21, 23, 25, 27, 30, 32, 34, 36; roth aber die Nummern 0, 2, 4, 6, 8, 10, 11, 13, 15, 17, 20, 22, 24, 26, 28,

29, 31, 33, 35. Außer den Zahlen und Farben kann man nun auch noch auf andere Weise setzen, nämlich auf pair, impair, passe und manque. Gerade und ungerade Zahlen ergeben sich von selbst; manque bedeutet 0 und die Zahlen 1—18, passe die übrigen Zahlen und 00. Kommt also z. B. die Zahl 6 heraus, so gewinnt diese Nummer, ferner roth (rouge), pair und manque und es verlieren alle übrigen Zahlen, noir, impair und passe.

Auf der Roulette kann man nach verschiedener Art setzen und gewinnen. Setzt man auf rouge, noir, pair, impair, passe oder manque und kommt eines derselben heraus, so erhält der Spieler seinen Einsatz zurück und von der Bank dazu dieselbe Summe. Setzt er dagegen auf die Linie zwischen den Feldern rouge und impair oder noir und pair, so verliert er bei Ersterem, wenn weder roth, noch impair herauskommen; kommt roth und pair oder noir und impair heraus, so bleibt der Einsatz einfach stehen, ist aber die herausgekommene Zahl roth und impair zugleich, so wird ihm zum Einsatze noch die gleiche Summe von der Bank bezahlt. Nur wenn 0 oder 00 herauskommt, findet ein Unterschied statt und zwar zu Gunsten der Bank; obwohl nämlich die einfache 0 roth, impair und manque ist, so gewinnt doch, wenn sie herauskommt, blos 0, die genannten drei Sätze werden aber nicht vergütet, sondern bleiben blos stehen und kann sie der Spieler wieder zurückziehen. Dasselbe ist bei 00 und den entsprechenden Sätzen der Fall. Auch kann man auf die Linie zwischen manque und impair oder zwischen passe und pair setzen, wo das Verhältniß dasselbe wie vorhin ist.

Setzt man auf eine der Nummern und kommt diese heraus, so erhält der Spieler noch 35 mal seinen Einsatz vergütet. Setzt man à cheval, d. h. auf die Linie zwischen zwei Zahlen, z. B. zwischen 5 und 6 oder 6 und 9, so wird der Einsatz nur noch 17 mal vergütet. Transversale pleine setzt man auf zweierlei Weise,

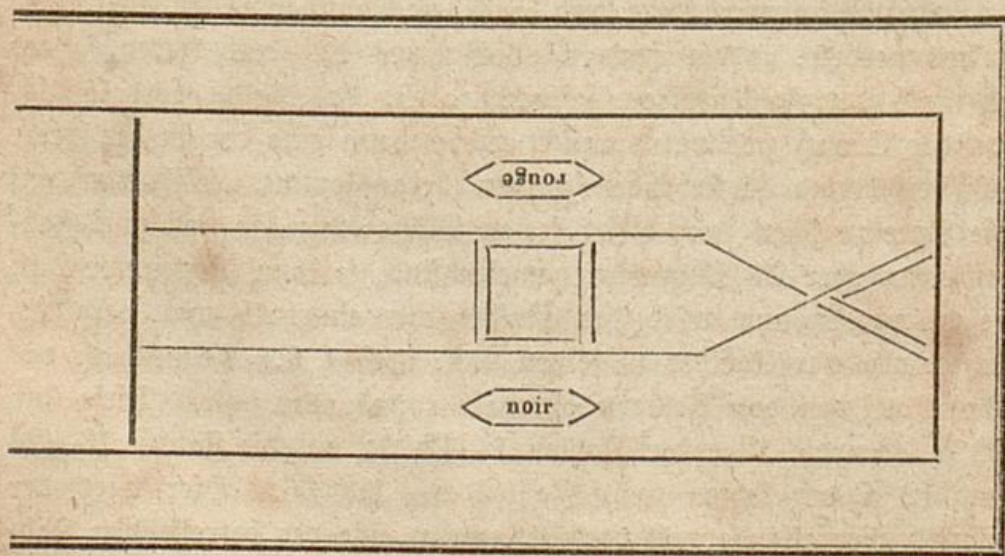
nämlich entweder auf die Ecke zwischen 0, 00 und 2, oder auf die Außenlinie von drei Zahlen, z. B. auf den Rand zwischen Passe und 4, wo dann die drei Zahlen 4, 5 und 6 gemeint sind. Dieselben Zahlen kann man auch von der andern Seite setzen, d. h. zwischen 6 und manque etc. Kommt eine dieser Zahlen heraus, so erhält man zum Einsätze noch 11 mal denselben von der Bank bezahlt. Un carré wird so gesetzt, daß der Einsatz auf der Ecke zwischen vier Zahlen steht, z. B. zwischen 5, 6, 8 und 9, wo also, im Falle eine dieser Zahlen herauskommt, die Bank den Einsatz noch achtmal vergüten muß. Transversale à 5 numeros wird so gespielt, daß man auf den Außenrand entweder zwischen Passe, 00 und 1 oder Manque, 0 und 3 setzt, wo der Einsatz 6 mal bezahlt wird, wenn 0, 00, 1, 2 oder 3 herauskommen. Auf dieselbe Weise wird auf die übrigen Felder Transversale à 6 Numero's gesetzt und dies 5fach vergütet, wenn eine der Nummern herauskommt, z. B. bei den Zahlen 4, 5, 6, 7, 8 und 9, wenn man auf die Ecklinie zwischen Passe, 4 und 7 oder zwischen Manque, 6 und 9 gesetzt hat.

Auf Nummern kann nun auch noch auf eine andere Weise gesetzt werden, indem man nämlich eines der drei leeren Felder oberhalb der Zahlenreihen besetzt, z. B. das Feld oberhalb 34, wo der Einsatz zweimal vergütet wird, wenn eine der in der Reihe zwischen 1 und 34 stehenden Zahlen herauskommt. Will man auf die Linie zwischen zwei dieser freien Plätze setzen, so daß zwei Zahlenreihen oder 24 Nummern gemeint sind, so kann nicht unter 2 fl. gesetzt werden und wird der Einsatz nur ein halb mal vergütet, erhält also der Spieler zu seinen 2 fl. noch 1 fl. Ähnlich ist das Spiel auf den drei Feldern oberhalb rouge oder noir. Diese sind 12 p. oder die 12 ersten Zahlen 1—12, 12 m., die Zahlen 13—24 und 12 d. die letzten zwölf Zahlen 25 bis 36. Hier wird der Einsatz ebenfalls doppelt vergütet, wenn eine der betreffenden Zah-

len herauskommt. Beim Setzen auf die Linie zwischen zwei solche Felder ist es derselbe Fall wie beim vorhergenannten ähnlichen Satze auf 24 Zahlen. Auf der Roulette ist der einfache Einsatz 1 fl.; der höchste Satz auf eine Nummer aber 6 Louisd'or und auf ein anderes Feld 2000 fl. Will die Bank schließen, so hat sie noch jedenfalls drei Spiele, nachdem sie es angezeigt, zu halten.

Wenn ein neues Spiel beginnt, ruft der Croupier: Messieurs, faites votre jeu! Hierauf läßt er die Kugel laufen, fragt die Spieler: le jeu est-il fait? und wenn die Kugel zu ermatten anfängt, ruft er: Rien ne va plus, zum Zeichen, daß nun kein Einsatz mehr gemacht werden darf. Ist die Kugel in ein Fach gefallen, so ruft der Croupier blos drei oder vier Changen aus, z. B. six, rouge, pair et manque, die dadurch gewonnen haben.

Bei dem Pharotische oder dem Trente-un-Spiel hat nicht nur die Bank weniger Vortheile, sondern das Spiel ist auch einfacher. Der Tisch mit den Einsatzstellen ist also beschaffen.



Bei diesem Spiele, wo der geringste Einsatz eine halbe Krone oder 1 fl. 20 ist, gibt es blos vier Einsatzstellen, nämlich roth (rouge), schwarz (noir), Farbe (couleur) und Gegenfarbe (contre couleur ou inverse) und es kann immer nur einfach gewonnen werden, d. h. zu der gesetzten Summe zahlt noch die Bank dieselbe Summe. Die äußeren durch die Farbe bezeichneten Abtheilungen gelten für roth und schwarz, die lange Abtheilung in der Mitte für Farbe (couleur) und die kleinere spitzige Abtheilung am Rande für Gegenfarbe (contre couleur). Die in diesen Abtheilungen durch Linien bezeichneten kleineren Felder sind das sogenannte Behälter oder prison. Zum Spiel werden sechs ganze Kartenspiele von je 52 Kartenblättern benützt, welche vom Spielcommissär geprüft und verschlossen wurden. Diese Karten werden von den Croupiers gemischt, dann von Einem der Zuschauer oder Spieler abgehoben und dann vom Croupier, welche gerade der Tailleur ist, vor sich hingelegt und benützt. Die Karten werden nach ihren Augen gezählt, die Bilder aber für je zehn gerechnet. Der Tailleur legt nun zwei Reihen Karten vor sich hin, wovon jede wenigstens 31 zählen muß. Die oberste Reihe gilt stets für roth, die zweite für schwarz und diejenige der Reihen, welche am nächsten der Zahl 31 kommt, hat gewonnen. Liegt also in der ersten Reihe ein Bild, Achter, Siebener und Neuner, wo sie also 34 zählt, und in der zweiten Reihe ein Bild, Neuner, Sechser, Aß und noch ein Bild, also 36, so kommt die erste Reihe der Zahl 31 am nächsten und hat somit gewonnen. Der Tailleur sagt dies stets so an, daß er nur das Schicksal der zweiten Reihe oder roth ansruft, also rouge gagne oder rouge perd. Die Sätze auf Farbe oder Gegenfarbe werden ebenfalls dadurch entschieden. Wer auf Farbe setzt, gewinnt, wenn die Farbe der ersten Karte gewinnt, und verliert, wenn diese verliert. Ist also die erste Karte, welche der Tailleur auflegt, roth

und gewinnt die zweite Reihe oder roth, so gewinnt auch Farbe; ebenso wenn die erste Karte schwarz ist und die erste Reihe oder schwarz gewinnt; es verliert aber Farbe und gewinnt Gegenfarbe, wenn die erste Karte roth ist und die erste Reihe gewinnt oder die erste Karte schwarz ist und die zweite Farbe gewinnt.

Bei diesem Spiele hat die Bank nur dann einen Vortheil, wenn beide Kartenreihen dieselbe Zahl 31 haben. Dann ist nämlich die Hälfte des Einsatzes verloren; der Croupier zieht sie aber nicht an sich, sondern schiebt den ganzen Einsatz in den Behälter (prison), das heißt in das kleine Feld, und das nächste Spiel entscheidet dann darüber. Gewinnt der Spieler, so erhält er seinen ganzen Einsatz zurück, verliert er, so gehört er ganz der Bank, kommt aber die Zahl 31 hinter einander doppelt vor, so gewinnt der Spieler, wenn nachher seine Farbe gewinnt, so vielmal, als die doppelte 31 erschien, verliert seine Farbe, so ist einfach der ganze Einsatz verloren. Haben jedoch beide Zahlenreihen die gleiche Zahl, außer 31, so gilt das Spiel nicht und kann Jeder seinen Einsatz zurückziehen oder ändern. — Mit den Karten wird so lange gespielt als sie reichen, — was, da die sechs Spiele 2040 Augen enthalten und höchstens 80 auf einmal ausliegen können, mindestens bis zum 26. Spiel der Fall ist; dann ist eine Taille beendigt und werden die Karten wieder neu gemischt, ehe die neue Taille beginnt.

Aus dieser kurzen Uebersicht geht hervor, daß im Allgemeinen die Bank Vortheile gegenüber dem Spieler hat, aber auf dem Pharotische nur ganz geringe, während sie bei der Roulette bedeutend sind. Beim Spiele, das ungemein regellos und wechselnd ausfällt, lassen sich Wahrscheinlichkeitsrechnungen nicht anwenden. Das Glück oder Unglück des Spielers spottet ihrer und es kommt oft vor, daß sogar eine Nummer oft hintereinander erscheint, oder ganze Tage hindurch nicht gewinnt. Die einfachste Spielregel ist



die, daß man mit kleinen Einsätzen zuerst sein Glück versucht und erst, nachdem man es erprobt, das eigentliche Spiel beginnt, oder daß man, nachdem eine Farbe öfters hintereinander herausgekommen, auf die Gegenfarbe auf dem Roulette hält und durch Verdoppeln dabei bleibt. Im Allgemeinen ist es gewiß, daß alle kleinen Spieler, welche nur geringe Summen wagen können, verlieren, während reiche Spieler, die dem Glück abwarten und mehr wagen, eher gewinnen oder doch nicht so viel verlieren. Die größte Thorheit ist es jedoch, auf der Roulette viele Zahlen zugleich zu besetzen, zumal en pleine, d. h. stets mehrere Zahlen mit Einem Satze. Es gehört überhaupt zum Spiele einige Gewandheit und Erfahrung, sowie eine Ruhe und Besonnenheit, welche sich nicht zur Leidenschaft hinreißen läßt und stets zu rechter Zeit zu spielen und aufzuhören weiß.

2. Uebersicht der vorzüglichsten, in der Umgebung Badens wildwachsenden Pflanzen.

*Abies pectinata*, Decand., (*Pinus picea* L.), *excelsa*, Dec., (*Pinus abies* L.). — *Acer Pseudo-Platanus*, *Platanoides*, *Campestre*. — *Aesculus Hippocastanum*. — *Aira caespitosa* (*gigantea*), *flexuosa*. — *Alchemilla vulgaris*. — *Alectoria jubata*, *crinalis*, *sarmentosa*. — *Alopecurus pratensis*. — *Andromeda polyfolia*. — *Apargia alpina*. — *Arnica montana*. — *Aronia amelan- chier*. — *Asperula cynanchica*, *odorata*. — *Aspidium aculeatum*, *fili- x mascula*, *fili- x foemina*, *fili- x fragile*, *fili- x authriscifolium*, *spinulosum*, *digitalum*, *helypteris*, *oreopteris*, *angulare*. — *Asplenium viride*, *septentrionale*, *trichomanoidides*, *germanicum*, *ruta muraica*, *scolopendrium*. — *Atropa Belladonna*.

— *Barbula muralis*. — *Bastramia Hallercana*. — *Batrachosper- mum moniliforme*. — *Berberis vulgaris*. — *Betula alba*, *nana*, *pubescens*, *alnus glutinosa*, *incana*. — *Bidens cernua*. — *Blechnum boreale*, *spicant*. — *Borera ciliaris*, *leucomela*. — *Botry- chium lunaria*. — *Bryum alpinum*.