

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]

Traité ou explication du jeu de la roulette

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

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 ¹⁾.

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**¹ 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^âsse ne peut plus être admise. Nul ne peut non plus retirer une mise déjà placée sur le tableau, ni la changer de chance²).

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 passe gerechnet.

So gibt es also auf dem Roulette 6 einfache Einsatzstellen, die in der Abbildung mit L bezeichnet sind, und rouge, noir, pair, impair, passe 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 PONTES³ 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 falsifiées 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 daraufftehende 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 ¹⁾.

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 ²⁾.

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 4).

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 5).

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.^o en posant sa mise sur une des lignes extérieures de trois numéros qu'on choisit, comme par exemple C; 2.^o 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
, d. 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 ³⁾.

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^{asse} 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 ⁶⁾.

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.

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