

Badische Landesbibliothek Karlsruhe

Digitale Sammlung der Badischen Landesbibliothek Karlsruhe

Roulette

Prosper, Felix

Karlsruhe (Bad.), 1933

Französische Fachausdrücke beim Spiel an den internationalen
Spielplätzen

[urn:nbn:de:bsz:31-113207](https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:bsz:31-113207)

setzte Training setzt den Leser selbst in die Lage, über Systeme zu urteilen und Erfolge zu erzielen. Beobachtete Augenblickserfolge anderer Spieler dürfen nicht zum Nachspiel verleiten, denn ihnen stehen meist auch nicht-beobachtete Verluste gegenüber.

Stundenlanges Spielen im Kasino halten die stärksten Nerven nicht aus, der Spieler muß daher seine Zeit einteilen und die nötigen Ruhepausen haben.

Vor einem Jahr sind in einer Berliner Zeitung Erinnerungen eines Croupiers erschienen, ab und zu liest man immer wieder auch in anderen Unterhaltungsblättern solche ähnliche Erzählungen von Croupiers. Aus diesen Erzählungen geht soviel hervor, daß die Croupiers nichts wissen und meist sich keine Gedanken über Systeme machen. Die Croupiers sind für ihren Beruf monatelang vorgebildet und tun gewohnheitsmäßig ihre Arbeit an der Maschine.

Die Spekulation, mit reichlichem Trinkgeld, Croupiers am Spieltisch zu beeinflussen ist verfehlt. Das auch in Monte Carlo inoffiziell eingeführte Trinkgeld für Angestellte ist für besondere Gefälligkeiten beim Einsatz und Überwachung desselben begründet und wird beim Gewinn reichlich in eine besondere, an den beiden Enden des Spieltisches befindliche Büchse (boite) gegeben und mit der Bestätigung des Croupiers „pour les employes“ (für die Angestellten) entsprechend seiner Höhe mit mehr oder weniger gefärbtem Tonfall in Empfang genommen. Das Trinkgeld ist durchaus nicht nötig, es fließt nicht ausschließlich an die Angestellten, sondern zur Teilung an die Direktion und muß sich verschiedene Abzüge gefallen lassen. Die Höhe des Trinkgeldes richtet sich meist nach dem Einsatz, es ist auch nur üblich bei Volltreffern.

Französische Fachausdrücke beim Spiel an den internationalen Spielplätzen

Die internationale Spielsprache ist französisch und deshalb sollte der Besucher doch wenigstens die auf das Spiel bezüglichen Fachausdrücke zur Vermeidung von Irrtümern kennen.

Nachstehend sollen daher die französischen Bezeichnungen für das Roulette und die Fachausdrücke im allgemeinen angegeben werden, die später noch näher im Text

erläutert werden, soweit erforderlich. Die deutsche Spielsprache ist in der Übersetzung mitgeteilt.

Das Roulette besteht aus 36, abwechselnd roten und schwarzen Nummern, sowie aus einer schwarzen 0.

Die Nummern heißen französisch:

1 (premier), 2 (deux), 3 (trois), 4 (quatre), 5 (cinq), 6 (six), 7 (sept), 8 (huit), 9 (neuf), 10 (dix), 11 (onze), 12 (douze), 13 (treize), 14 (quatorze), 15 (quinze), 16 (seize), 17 (dix-sept), 18 (dix-huit), 19 (dix-neuf), 20 (vingt), 21 (vingt et un), 22 (vingt-deux), 23 (vingt-trois), 24 (vingt-quatre), 25 (vingt-cinq), 26 (vingt-six), 27 (vingt-sept), 28 (vingt-huit), 29 (vingt-neuf), 30 (trente), 31 (trente et un), 32 (trente-deux), 33 (trente-trois), 34 (trente-quatre), 35 (trente-cinq), 36 (trente-six) und 0 (zero).

Der Satz von 0 bis 3 heißt: quatre premiers: die ersten sechs Nummern, 1 bis 6 zu setzen, verlangt man: les six premiers; die letzten 6 Nummern, von 31 bis 36 verlangt man kurz: les six derniers. Eine Nummer voll besetzen heißt: z. B. 28 (vingt-huit-plein). Zwei Nummern in einem Stück zu besetzen heißt: z. B. 16/17 (à cheval), drei Nummern besetzen heißt: z. B. 4 bis 6 (transversale-pleine), sechs Nummern in einem Stück zu besetzen z. B. 25 bis 30 heißt man: (transversale-simple).

Die Dutzende heißen:

1. Dutzend = P(remier) D(ouzaine), 2. Dutzend = M(ilieu) D(ouzaine), 3. Dutzend = D(ernier) D(ouzaine).

Ein Satz auf vier Nummern z. B. 2, 3, 5, 6 heißt: Carrée. Die Besetzung der Transversale erfolgt jeweils unter Nennung der Anfangs- und Endnummern ebenso beim Carrée, weshalb die Beherrschung der französischen Nummern erforderlich ist.

Der Aufruf der gespielten Nummern erfolgt ebenfalls französisch z. B. 23 = vingt-trois = rouge, impair, passe.

Die einfachen Chancen heißen: Die Nummern 1 bis 18 = Manque; die Nummern 19 bis 36 = Passe. Die geraden Nummern heißen: Pair, die ungeraden Nummern Impair; rot = rouge, schwarz = noir; schwarz und rot ist übrigens besonders auf dem Spieltisch deutlich gemacht, ebenso die schwarzen und roten Nummern mit ihrer Farbe nicht nur auf dem Roulette selbst, sondern auch auf dem Spieltisch.

Die senkrecht untereinander stehenden Nummern heißen Kolonnen.

Progression heißt die Steigerung des Einsatzes im Verlust oder Gewinn.

Die Technik des Roulette

Das Roulette ist aus den im Handel befindlichen Nachbildungen einigermaßen bekannt; diese Spiel-Roulette haben aber nichts gemeinsam mit der an den öffentlichen Spielplätzen verwendeten Präzisions-Maschine. Diese Maschine besteht aus einem senkrechten Metallzylinder, der oben als Abschluß eine bewegliche, nach innen geneigte Spielscheibe mit Nummern und Metallschüsselchen für die Aufnahme der Kugel besitzt und auf dem feststehenden Gehäuse oben einen Spielrand für den Lauf der Kugel aufweist.

Die Roulette-Maschine ist in der Mitte von zwei Spieltischen eingelassen, auf den Spieltischen befindet sich der Spiel- bzw. Nummernplan.

Der Durchmesser der Spielscheibe bzw. des Metallzylinders beträgt zirka 60 Zentimeter.

Der Metallzylinder bewegt sich in einem gutgeölten Metallgehäuse.

Der Antrieb des Spielzylinders erfolgt an einem der auf der senkrechten Achse befindlichen vier Hebel (Sektoren).

Jeder direkte Eingriff in die Maschine und deren Arbeitsweise ist unmöglich.

Die Spielmaschine wird jeden Tag mit der Wasserwaage abgewogen, so daß Unregelmäßigkeiten mit der Aufstellung unmöglich sind.

Das Hebelkreuz der vier Sektoren ist meistens angeordnet über den Nummern 0 und 5 und 9 und 34; es finden sich aber auch andere Anordnungen, worauf zu achten ist.

Über dem Spielteller mit der Nummernscheibe befindet sich ein polierter Holzrand mit eingelassenen rombenförmigen, waagrecht und senkrecht angeordneten Hindernissen für die fallende Kugel. Über diesem Rand befindet sich der Laufrand für die Spielkugel.

Die Kugel besteht aus einer celluloidartigen Masse und einem kleinen inneren Metallkern in einem Durchmesser von zirka 1 Zentimeter.