

Badische Landesbibliothek Karlsruhe

Digitale Sammlung der Badischen Landesbibliothek Karlsruhe

Roulette

Prosper, Felix

Karlsruhe (Bad.), 1933

Die Technik des Roulette

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

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.

Die Bedienung der Maschine erfolgt abwechslungsweise durch die (paarweise) rechts und links neben ihr gegenüberstehenden (vier) Croupiers, die sich alle 30 Minuten abwechseln und alle vier Stunden abgelöst werden.

Die Maschine wird abwechselnd einmal links und das nächste Mal rechts herum gedreht, die Kugel dem Lauf der Maschine immer entgegengesetzt.

Der Wurf der Kugel erfolgt nur bei laufender Maschine in der Weise, daß der Croupier nach kurzem Anhalten der Maschine die Kugel aus der geworfenen Zahl schnell herausnimmt, die Maschine anwirft und sofort entgegengesetzt die Kugel am Tellerrand abwirft, wobei also einige Nummern vor dem Abwurf vorbeilaufen.

Die Croupiers besitzen in der Handhabung des Spieles eine sehr große Geschicklichkeit, aber auch eine gewisse regelmäßige Gewohnheit.

Der Abwurf der Kugel ist bei laufender Maschine und der Schnelligkeit des Abwurfs kaum oder nur schwer zu erkennen.

Die Schnelligkeit der Maschine und der Kugel beträgt im Anfang 1 zu 2, gegen das Ende bei Ermattung der Kugel 2 zu 1. Die Kugel läuft zirka 13 Runden.

Der Wurf und Einfall der Kugel nimmt ungefähr $\frac{1}{2}$ bis 1 Minute in Anspruch, die Einziehung der verlorenen Einsätze und die Gewinnauszahlung zirka 2 Minuten, so daß die Zwischenzeit hinreicht, um den neuen Einsatz vorzubereiten und evtl. neues Spielgeld am Tisch ein- oder umzutauschen. Beim häuslichen Training ist hierauf Rücksicht zu nehmen!

Nummernscheibe

Auf der Nummernscheibe sind die farbigen Zahlen über den Schüsselchen angeordnet. In der Regel sind es die Zahlen 1 bis 36 und eine 0 (vgl. Figur).

Die Zahlen sind abwechselnd rot (rouge) und schwarz (noir) und gerade (pair) und ungerade (impair).

Die Zahlen 1 bis 18 heißen Manque-Zahlen, die Zahlen 19 bis 36 Passe-Zahlen.

Die Anordnung der Zahlen ist so, daß jeweils eine rote neben einer schwarzen Zahl zu stehen kommt, eine gerade neben einer ungeraden und eine hohe neben einer

niederen Zahl, so daß auch bei dieser Anordnung für möglichste Abwechslung gesorgt ist.

Während die Farben regelmäßig abwechseln, ergibt die Vergleichung der Anordnung von geraden (Pair) und ungeraden (Impair) Zahlen, daß die strenge Durchführung dieser Abwechslung nicht möglich war; es liegen mehrfach Pair und Impair nebeneinander: 15/19, 25/17, 34/6, 27/13, 30/8, 24/16, 1/33, 20/14, 31/9, 22/18, 29/7, 28/12, 35/3.

Da sich diese Unregelmäßigkeiten über das ganze Roulette verteilen, ist der Einfluß auf das Spiel nicht wesentlich, aber bei Errechnung der Nummernschläge von Bedeutung.

Bei Betrachtung der Nummernscheibe ergibt sich aber auch eine andere Eigenart bei Anordnung der Zahlen dahin, daß die niederen schwarzen Manque-Zahlen neben den hohen roten Passe-Zahlen sich auf der rechten Seite des Roulette befinden und umgekehrt die niederen roten Manque-Zahlen mit den hohen schwarzen Passe-Zahlen auf der linken Seite.

Die Farbenzugehörigkeit läßt sich leicht so bestimmen, daß alle ungeraden (sowohl die einstelligen wie die zweistelligen zusammengezählten) Zahlen rot sind z. B. $27 = 2 + 7 = 9 = \text{rot}$, und alle geraden (einstelligen und zweistelligen zusammengezählten) Zahlen schwarz sind z. B. $17 = 1 + 7 = 8 = \text{schwarz}$ mit Ausnahme der Zahl 29, die schwarz ist und der Zahl 19, die rot ist.

Die genaue Kenntnis der Nummernscheibe und deren Eigenschaften ist eine unbedingte Voraussetzung für das Spiel überhaupt. Ein Zweifel und Unsicherheit hierüber kann zu den größten Mißerfolgen führen.

Spiel, Chancen und Satzmethode

Die Roulette-Maschine befindet sich, wie gesagt, zwischen zwei Spieltischen; auf jedem dieser Spieltische ist der Spielplan aufgezeichnet (vgl. Figur).

Der Satz kann in folgender Weise und mit folgenden Chancen erfolgen:

1. Auf eine Nummer (pleine) = $35 \times$ ds. Einsatzes
2. Auf zwei Nummern (a'cheval) . . = $17 \times$ ds. Einsatzes
3. Auf drei Nummern (transversale pleine) oder 0—2 bzw. 0—2/3 . . = $11 \times$ ds. Einsatzes