

# **Badische Landesbibliothek Karlsruhe**

**Digitale Sammlung der Badischen Landesbibliothek Karlsruhe**

## **Roulette**

**Prosper, Felix**

**Karlsruhe (Bad.), 1933**

Die achtfache Chance

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

Oder: Unter Beobachtung des Spielverlaufs des betr. Croupiers setzen nach dessen Würfeln im vorliegenden Spiel z. B. bei vorausgegangenen Zahlen 35 dann 14 setzen auf die entsprechenden Zahlengruppen also 13 bis 18 und 31 bis 36 usw.

2. Nach dem System des Autors, Beobachtung der passe-manque-Chancen und hiernach Auswahl nach drei Transversalen mit geringen Progressionen.

Näheres ergeben die im Anhang abgedruckten und erläuterten Originalspiele.

### **Die achtfache Chance, oder Spiel auf die Quadrate (Carrée)**

Im allgemeinen gilt auch hier das Vorausgesagte über das Spiel auf erhöhte Chancen. Das Spiel auf Quadrate erfordert erhöhte Aufmerksamkeit, läßt sich aber infolge der achtfachen Gewinnmöglichkeit auf mehrere Quadrate ausdehnen und erfordert nur geringe Progressionen.

#### **I. Starre Systeme**

1. Nachsetzen eines zirka elfmal ausgebliebenen Quadrats.

2. Auf die letzten Quadrate entsprechend der häufigen Beobachtung der Folge der ersten Quadrate und umgekehrt.

3. Besetzen der benachbarten Quadrate.

4. Spiel des geworfenen, der vorausgegangenen und des vorvorausgegangenen Quadrats.

#### **II. Bewegliche Systeme**

1. Spiel nach der Tendenz des Spiels bzw. der Spielfigur oder nach dem System des Autors, gegen die Spielfiguren.

2. Spiel entsprechend der Hand des betr. Croupiers unter genauer Beobachtung der Lage der Würfe.

### **Die elffache Chance (Transversale pleine)**

#### **I. Starre Systeme**

Hier gelten die Bemerkungen über die achtfache Chance. Die Auswahl der Transversale kann mit Rücksicht auf den elffachen Gewinn erhöht werden, die Progression vermindert. Das Setzen einer ausgebliebenen Chance kann bei einer Auswahl von zwölf Transversalen nur beim etwa fünfzehnmaligen Ausbleiben erfolgen.



## II. Bewegliche Systeme

Auch hier gelten die Bemerkungen über die achtfache Chance.

Da die elffache Chance sich sehr stark dem Nummernspiel nähert, sind hierwegen die Grundsätze des Nummernspiels anzuwenden und Besetzungen nur darnach im Kombinationsspiel vorzunehmen.



mern im Spiel liegen. Das Zerospiel wird aus der Beobachtung der häufigen Aufeinanderfolge von Null bevorzugt, daneben auch die Zahl 26/3 und 32. Keine Progression und nicht mehr als zehn Sätze. Selbstverständlich können in dieser Weise auch beim getrennten Spielkapital gleichzeitig mehrere Nummern bearbeitet werden.

3. Das Spiel auf die Voisins (Nachbarn) ohne Progression.

4. Das Spiel auf die Fortsetzung vor und zurück oder auf den vorausgegangenen Schlag und dessen Fortsetzungen.

5. Das Spiel auf die Quatre-Premiers (vier erste) nach Erscheinen der Six-Derniers (sechs letzten).

6. Spiel unter Beobachtung des vorausgehenden Spieles auf die gleichen Würfe oder die Nachbarn, wenn die gleichen Nummern oder die Nachbarn erschienen sind. Oft kapriziert sich das Roulette oder die Kugel auf genau die gleiche Fortsetzung wie zuvor und es gibt Spieler, welche diese Eigentümlichkeit auch auf andere erhöhte Chancen ausnützen oder kombinieren und ihr Spielprotokoll also am Spieltisch nachspielen.

7. Durchteilung des Roulette mit der Zahl 7 entsprechend der geworfenen Zahl also z. B. nach 8 setzen auf 1, 15, 22, 29, 36 und ähnlich. Diese Durchteilung muß unter Berücksichtigung der Möglichkeit des Erscheinens nach der Prosper-Kontrolle auch bei der vorausgegangenen Nummer vorgenommen werden.

## II. Bewegliche Systeme

Unter Anwendung der früher gegebenen Spielgrundsätze und der acht Chancen (Seite 29) sowie der Spielfiguren oder der Tendenz des Spiels und endlich unter genauer Beobachtung der Würfe und der Differenzen, Feststellung der mutmaßlichen Veränderung. Hierbei ist insbesondere zu beachten, ob die Kugel auf der einen oder anderen Seite des Roulette bleibt. Bei senkrechter Teilung von 0—10 ergeben sich, wie früher schon bemerkt: Links die schwarzen hohen Passe-Nummern und die roten Manque-Nummern und rechts die niederen schwarzen Manque-Nummern und die roten Passe-Nummern.

Beim waagrechten Teilen der Roulette durch die Nummer 17/34 ergeben sich oben und unten andere Ver-



gleichsmöglichkeiten. Das kann bei Bevorzugung der Spiellage oben oder unten von Bedeutung werden.

Bei Einteilung des Roulette in acht Teile verdienen die im Achtelkreis liegenden oder gegenüberliegenden Nummern Bevorzugung. Verkehrt wäre die Besetzung der ganzen linken oder rechten Seite des Roulette mit achtzehn Ziffern, weil ein Fehlschlag zu hohe Verluste bringt, die durch den Gewinn nicht mehr ausgeglichen werden können, außerdem die Besetzung für einen Spieler allein oder für zwei Spieler Verwirrung bringen kann.

**Das bewegliche Spiel** muß bei schärfster Aufmerksamkeit unter Beobachtung vorhin einleitend gegebenen Hinweise des Spiels, auch wenn nicht gesetzt wird, mitgespielt werden.

Es soll nicht jeder Schlag gesetzt werden und bei Zweifeln überhaupt nicht.

Die ersten Würfe müssen abgewartet und beobachtet werden auf Richtung und Beruhigung des Spiels des betr. Croupiers. Nach dem Erscheinen von 0 ist jede Berechnung unmöglich, es sei denn, daß präzise Würfe aus der gleichen Gegend oder gegenüber vorliegen.

Nach Doppelzahlen oder gleichbleibenden Chancen muß die Weiterentwicklung der Spielfigur abgewartet werden. Auch bei Veränderung der Chancen zeigt sich eine gewisse Gleichmäßigkeit dahin, daß die Veränderung in allen drei Chancen sich selten fortsetzt und gefolgt wird von zwei Veränderungen oder einer Veränderung.

Die Veränderung in zwei Chancen ist häufiger, ebenso die Veränderung in einer Chance; auch hier läßt sich eine bestimmte Abänderung vermuten. Wenn zum Beispiel die Farbe sich geändert hat, so ist nach genauer Betrachtung der Spielfigur und nach evtl. Anwendung des Prosper-Spiels zu vermuten, daß eine der anderen Chancen sich ändert. Näheres im Anhang bei den Beispielen.

Der Entschluß muß sofort getroffen werden, wobei für eine der einfachen sechs Chancen die Entscheidung mitgetroffen werden und folgerichtig mitgesetzt und ja nicht zwecks Versicherung gegengesetzt werden darf. Das bewegliche Nummernspiel kann nach den entwickelten Grundsätzen im allgemeinen nur auf mehrere und mindestens auf eine Passe- und eine Manque-Zahl Nummer gespielt werden, es soll nicht über zehn Nummern hinausgegangen, aber auch mit weiterem Satz nicht ge-



spart werden, wenn aus der Beobachtung des Spiels heraus weitere Nummern satzreif sind.

Der **Volltreffer** auf eine einzige Nummer zeichnet sich nur in ganz bestimmten Fällen ab, wo aus der Lage der Wurfschüsse auf ihn hingewiesen wird, also beim Rückwurf oder beim Nebenwurf z. B. 15—34—15 oder 19—21—4, beim Gegenüberwurf und schließlich noch alle die hiernach oder nach Betrachtung der Chancen mutmaßliche Fortsetzung der vorausgegangenen bzw. letzten Zahl (siehe auch Anhang).

#### 1. Das Figurenspiel.

Nach Betrachtung der Figurengruppen Auswahl der betr. Nummern, wobei die sich gegenüberliegenden Achtelkreise entsprechend dem Charakter der Figurennummern zu bevorzugen sind.

#### 2. Das Prosper-Spiel.

Coup (Schnitt) oder Coup de lion (Rückwurf) und Spiel der Intermittenzen entsprechend den früheren Belehren.

Auch hier kein Satz nach 0 oder nach gleichbleibenden oder nach Veränderungen aller drei Chancen und Beginn erst nach Abwarten einiger Nummern. Auch hier Bevorzugung der sich gegenüberliegenden Achtelkreise und der erschienenen Nummern bzw. deren Gruppencharakters.

Das Spiel darf nicht sklavisch gespielt, sondern muß vielmehr unter fortgesetzter Beobachtung der Veränderung der Chancen gespielt werden; auf die Ausschnüfflung der passe oder manque Chance muß Wert gelegt werden. Neben dem Nummernsatz Satz auf eine ermittelte mutmaßliche einfache Chance; ohne Progression.

#### 3. Verbindung des Figurenspiels und des Prosper-Spiels.

Bei der Verbindung der beiden Spielarten ergibt sich eine genauere Entscheidung über die mutmaßliche Veränderung der einzelnen Chancen. Hiernach setzen unter Bevorzugung der erschienenen Nummern und der sich gegenüberliegenden Achtelkreise. Daneben Satz auf eine einfache Chance.

#### 4. Errechnung der Chancenänderung.

Es wird auf die auf Seite 29 beschriebene Chancenänderung der acht Chancen hingewiesen und also ver-



fahren: Die Fortsetzung gleichbleibender Chancen und die Veränderung aller drei Chancen wird ebenfalls berücksichtigt. Es wird die Veränderung in den übrigen sechs Chancen untersucht und festgestellt und nach den obigen Grundsätzen der Bevorzugung der erschienenen Zahl des betr. Spiels und der gegenüberliegenden Achtelkreise bis zu zehn Nummern gesetzt. Näheres im Anhang bei den Beispielen.

**Das kombinierte Spiel.** Gleichzeitiges Bespielen mehrerer verschiedener Chancen geht zweckmäßig aus vom Nummernspiel und der Feststellung der Nummernfavoriten. Ein starres Bespielen mehrerer Chancen bringt keinen Gewinn.

Manche Spieler teilen das Roulette ausgehend von einer oder der geworfenen Zahl mit einer Zickzacklinie in Passe oder Manque (Final) durch. Andere wieder setzen die umgekehrte Zahl auf 31—13, auf 21—12, auf 19—16, 32—23 und umgekehrt und in der Tat erscheinen solche Ziffern, was sich beim genauen Zusehen aus dem Bewurf der gegenüberliegenden Achtelkreise oder wie bei 19—16, 23—32 aus dem scharfen Zuwurf ergibt und mitverwertet werden soll. Beim kombinierten Spiel müssen die Spielkapitale für jede Chance getrennt gehalten werden. Das kombinierte Spiel erfordert eine sehr große Übung und Übersicht und ist deshalb nicht empfehlenswert.

Die Kombination des Nummernspiels und einer einfachen oder entsprechende Gruppenchance genügt vollständig. Jeder Spieler kann sich aber ein besonderes, in diesem Buch beschriebenes Spiel zurechtlegen. Das Spiel darf überhaupt nicht länger als das Spiel eines Croupiers (zirka dreißig Schläge) dauern und nur wenn keine Ermüdung eingetreten ist, weiter fortgesetzt werden.

Rückschläge und Verluste müssen durch weiteres Training und Entdeckung der Fehlerquellen beseitigt werden. Der Spieler beschränkt sich beim Spiel nur auf seine Spielprotokolle und überläßt sich im übrigen seiner Intuition.

Eine kurze Nachprüfung seiner vor ihm liegenden Roulettekarte und nach vorausgegangener Einstellung der „Kontrollscheibe“ auf die geworfene Nummer, wenn die Nummernfolge des Roulette im Gedächtnis nicht festsetzt.