

Badische Landesbibliothek Karlsruhe

Digitale Sammlung der Badischen Landesbibliothek Karlsruhe

Roulette

Prosper, Felix

Karlsruhe (Bad.), 1933

Erläuterung zu den nebenstehenden Spielen - Das Nummernspiel:
A'cheval - pleine

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

Erläuterung zu den nebenstehenden Spielen

Das Nummernspiel: A'cheval — pleine (17. und 35fache Chance)

I. Starre Systeme

1. Das starre Spiel auf eine zirka vierzigmal ausgebliebene Nummer läßt sich anhand der Übungsbeispiele in der anhängenden Permanenzliste auf seinen Erfolg nachprüfen.

2. Das Nachsetzen auf erschienenen Nummern gewährt in den beiden nebenstehenden Spielen VI und VII bei richtiger Einteilung des Spielkapitals und der Progression kleine Gewinne.

3. Das Voisin-Spiel gibt bei der erschienenen 36 und 7 zwei Gewinne, die die Einsätze auf die anderen Nummern aufzehren.

4. Das Spiel auf die Fortsetzung des erschienenen Schlages vor und zurück gibt keinen erheblichen Gewinn.

5. Das abwechselnde Spiel zwischen den 6-Premiers und 6-Derniers gibt keinen Erfolg.

6. Das Spiel auf die Fortsetzung der Nummernfiguren bringt Gewinn.

7. Die Durchteilung des Roulette mit 7 zeigt sich nur an einigen Stellen haarscharf, an anderen wieder ungefähr entsprechend dem zu erwartenden Nummerncharakter.

II. Bewegliche Systeme

1. Die nähere Betrachtung der beiden nebenstehenden Spiele unterstützt die eingangs gegebene Beobachtung: Bevorzugung der in den Achtelkreisen liegenden oder gegenüberliegenden Nummern, die Wiederholung erschienener Nummern und deren Nachbarn, die Fortsetzung des Charakters der erschienenen Schläge bzw. deren Gruppenzugehörigkeit und die Bevorzugung der Favoriten (1, 7, 14, 16, 21, 25, 28, 34, 35) in bestimmten Abständen und sehr häufig hintereinander.

Der der erschienenen Nummer vorausgegangene Schlag ist fast regelmäßig und mit geringen Ausnahmen richtunggebend für den folgenden Schlag bzw. das Ziel des folgenden Schlags. Die Hand des Croupiers zeigt sich in dem Sitz der Schläge bzw. der Bevorzugung seiner Nummern.

2. **Das Spiel VI im besonderen:** Die ersten vier Nummern liegen auf der rechten Roulette-seite als ungerade Nummern. Nach Abwarten der ersten zwei Nummern ergibt sich derselbe Nummerncharakter, nach Abwarten der ersten drei Schläge ergibt sich ein ungerades schwarzes Manque der rechten Seite. Der fünfte Schlag ergibt bei einem Rückschlag auf rot ein bevorzugtes rotes Manque, die Fortsetzung auf den Passeschnitt ergibt ein rotes gerades Passe beim Sitz der vorausgegangenen 11. Der Schnitt bei der erschienenen 36 ergibt zweimal den Nachbarn 13 und der Schnitt bei der zweimaligen 13, veranlaßt durch das Bestreben des Croupiers von diesem Punkt des Roulette wegzukommen, haarscharf die gegenüberliegende 7 als bevorzugtes rotes ungerades Manque. Die normale Hand des Croupiers ergibt dann nach der 7 den Nachbar 28 und sein neuerliches Bestreben hiervon wegzukommen wieder die rechte Roulette-seite mit der ungeraden schwarzen 17. Das entsprechend dem vorausgegangenen Schlag zu erwartende gerade Manque oder gerade Passe ergibt die Nummer 4 im Achtelkreis und das als Folge zu erwartende ungerade Manque die gegenüberliegende 1 im Achtelkreis und der Rückschlag auf ein etwaiges rotes ungerades Passe haarscharf die gegenüberliegende 21 und als Fortsetzung die (mehrfach zu beobachtende Umdrehung) 12. Nach der 12 erscheint die gegenüberliegende Fortsetzung der Gruppe mit der 13 und nach der 13 entsprechend der Intermittenz bei Pair und Impair die im Achtelkreis liegende 8 usw.

Die weitere Beobachtung des Spiels ergibt die Wiederholung genau desselben Bildes bei der 32, 36.

3. **Das Spiel VII im besonderen** zeigt eine Bevorzugung von Schwarz und gibt eine schöne Serie von Impair und dadurch Gelegenheit zu einem prachtvollen Spiel mit Volltreffern, welche sich bei der Abwechslung von ungeraden schwarzen Passe-Nummern mit ungeraden gegenüberliegenden Manque-Nummern ermitteln lassen. Die ersten drei Schläge sind unregelmäßig, beim vierten Schlag zeigen sich die Achtelkreise und die Aufzählung mit 7. Bei der Betrachtung der Abwechslung der schwarzen Nummern zeigt sich eine weitere Eigentümlichkeit dahin, daß auch bei ungeraden vorausgegangenen Passe-Nummern sich eine Fortsetzung des gleichen Charakters der Manque-Nummern bildet und umgekehrt z. B. nach der vorausgegangenen 35 und der folgenden 17, 13 und

nach der vorausgegangenen roten 19, 35 die nachfolgende 31.

III. Das Spiel VI und VII nachgespielt:

Zehn bis zwölf niedere Einsätze mit 100 bis 120 frs. ohne Progression. Es werden zehn Schläge gespielt und müssen von diesen zehn Schlägen mehr als die Hälfte gewinnen, bei sicherem Spiel genügt geringer Einsatz und erhöht sich infolgedessen der zu erwartende Gewinn.

Die nach den allgemeinen Lehren unsicheren Schläge werden vermieden und es wird nur bei Veränderungen und sicherer Abzeichnung der anhand des Croupiers zu erwartenden Schläge gespielt.

Zu beachten ist insbesondere die Richtung der Schläge anhand des vorausgegangenen Spiels, wobei bei Ermittlung des kommenden Schlags auch die Möglichkeit des Einfallens der Kugel auf einen Nachbarn der errechneten Zahl geachtet werden muß. Es zeigt sich bei der Betrachtung der vorausgegangenen Schläge die selbstverständliche Tatsache, daß die Richtungswürfe nach bestimmten Nummern auch häufig gleichzusetzen sind den Nachbarn. Diese Erwägung darf bei der Bestimmung der zu erwartenden Veränderung anhand des vorausgegangenen Schlags nicht aus dem Auge gelassen werden z. B. im Spiel VII erscheint auf die 28 zu Anfang des Spiels die 31 und im Verlauf des folgenden Spiels auf die 28 die Voisin der 31, nämlich die rote Nummer 9 und im weiteren Verlauf des Spiels auf die 28 die der 9 gegenüberliegende 34 aus der Gruppe 31. Weitere Beispiele ergeben sich anhand der Übungsliste.

Oft wird die nach dem vorausgegangenen Spiel zu erwartende Voisin-Nummer oder die Fortsetzung der erschienenen Nummer durch eine Zwischennummer unterbrochen und dann erst getroffen, was sich aus dem Bestreben der Hand des Croupiers zu seinen Nummern zu gelangen erklärt.

Beim Nachspielen auf die Spiele VI und VII läßt sich demnach **folgende Satzmethode** aufstellen:

1. Die erschienene Nummer und deren Fortsetzung vor und zurück.
2. Die Nachbarn der erschienenen Nummern.
3. Die gegenüberliegende Nummer.

4. Feststellung der Passe- bzw. Manque-Chance nach dem Figurenbild bzw. nach dem Spiel Prosper.

5. Hiernach Feststellung der zu erwartenden Nummern nach dem vorausgegangenen Schlag unter weiterer Berücksichtigung der vorausgegangenen Spieltendenz und Rhythmus.

6. Bevorzugung der in den Achtelkreisen liegenden Nummern.

Die beiden Spiele VI und VII sind auf diese Weise mit erheblichem Gewinn zu erfassen, die gleiche Methode läßt sich auf das Nummernspiel überhaupt anwenden und beim Training immer vorteilhafter und sicherer bis zum Volltreffer mit geringen Einsätzen ausgestalten.

Das Spiel VI

Nach dem vierten Schlag 11 wären als zu erwartendes Rot zu setzen: 10, 11, 12; 18 0/3, 5, 7; 21; 30, 36 und als zu erwartendes Schwarz 29, 35, 13 (Fehlschlag).

Nach der erschienenen 14 (die bei Festhalten am roten Manque getroffen worden wäre) unter Berücksichtigung der Figur und einer Veränderung auf Passe wäre zu besetzen: 13, 14, 15; 11; 31, 20; 25, 27; 4; 34, 36 (Volltreffer).

Bei der erschienenen 36 und dem zu erwartenden Schnitt auf Schwarz und ungerad: 34, 35, 36; 11, 13; 17; 28, 29; 0/1, 0/3; 18; 12 (Volltreffer).

Bei der erschienenen 13 und der Veränderung in allen drei Chancen empfiehlt sich, das Spiel auszusetzen oder bei Annahme des Verbleibens das Nachbarspiel und die Fortsetzung bzw. die gegenüberliegende Nummer (Volltreffer). Bei der nochmaligen 13 die gleiche Erwägung wie vorhin (Volltreffer).

Bei der erschienenen 7 und bei Betrachtung der Figur: 6, 7, 8; 12, 28, 29; 13, 14, 16, 21, 25; 34, 36 (Volltreffer).

Bei der erschienenen 28: Die Nachbarn 7, 12; 34, 26; 11, 13 und 17; 27, 28, 29 (Volltreffer).

Bei der erschienenen 17: 16, 17, 18; 25, 34; 7, 9; 22, 28, 29; 0/2; 4, 6 (Volltreffer).

Bei der erschienenen 4 und dem zu erwartenden ungeraden Manque: 3, 4, 5; 19, 21; gegenüberliegende 0/1; 11, 15, 17; 34, 36 (Volltreffer).

Bei der erschienenen 1 und dem zu erwartenden Rückwurf auf einen Favorit: **0/1, 2, 4 (21)!**; 20, 23; 14, 16; **19, 21, 25; 32, 34, 36 (Volltreffer)**.

Bei der erschienenen 21 und dem zu erwartenden Schnitt auf ungerades Schwarz und bei dem zu erwartenden Schnitt auf gerades Rot sowie bei dem Rückwurf auf Manque: 20, 21, 22; 4, 2; 31, 33, 34, 32 0/1; 14, 16; 12 (als Umdrehung!); **28 (Volltreffer)**.

Bei der erschienenen 12 entsprechend der Entwicklung des Figurenbildes und dem hiernach zu erwartenden ungeraden roten bzw. schwarzen Manque oder ungeraden roten bzw. schwarzen Passe: 11, 12, **13; 28, 35; 21, 19; 0/3, 7, 5; 23, 27; 32, 34 (Volltreffer)**.

Bei der erschienenen 13 und dem zu erwartenden Pair: 12, 13, 14; 27, 36; 28, 29, 35; 6, 8, 10; 4, 18; 0/3, 7, 9 (Volltreffer).

Bei der erschienenen 8 und dem zu erwartenden Schnitt auf rotes ungerades Manque (Intermittenz) sowie bei der Manqueserie: 7, 8, 9; **5, 0/1, 0/3, 7; 23, 30; 28, 35; 12, 15**. Es hätte in diesem Fall die Besetzung der ungeraten roten Manque bei sicherem Spiel vollauf genügt (Volltreffer).

Bei der erschienenen 5 und Fortsetzung der Manqueserie sowie der Intermittenz auf gerades Manque: 4, 5, 6; die gegenüberliegenden Nummern **4, 2!** die früher erschienene Nummer **8**; die Nebenlieger **10, 24; 0/3** (denn die Hand will auf 0); 12, 32 (Volltreffer).

Bei der erschienenen 2 und bei Annahme der Fortsetzung der Manqueserie hat die meiste Aussicht ein ungerades schwarzes Manque entsprechend dem Bild oder ein schwarzes gerades Passe so ergibt sich: 0, 1—3; 5, 9; 21, 25; 15 (!), 17, 13; 26 (!), 20 und beim Fehlschlag auf 15 und 26 und aus den Six-Derniers **32, 34 (Volltreffer)**.

Bei der erschienenen 32 und dem zu erwartenden Schnitt auf Manque: 31, 32, 33; **0/2/3, 15; 23, 25, 26; 5, 12, 16 (Fehlschlag)!** Bei Fortsetzung eines roten geraden Passe war zu besetzen die gegenüberliegende 30, 36 um Volltreffer zu erzielen.

Bei der erschienenen 36 und dem zu erwartenden Schnitt auf Manque und Schwarz verdient den Vorzug ein gerades schwarzes Manque und hiernach: 32, 34, 35, 36; 0/1, 0/3; 11, 13, 15; **2, 6, 8, 10 (Volltreffer)**.

Bei der erschienenen 10 und dem zu erwartenden schwarzen geraden Passe: 9, 10, 11; 5, 23; 0/3, 26, 32, 28; 33, 35 (Volltreffer).

Bei der erschienenen 35 und dem zu erwartenden schwarzen ungeraden Manque oder schwarzen geraden Passe: 34, 35, 36; 0/3, 12; 26, 28, 32; 8, 10, 11, 13; 7, 34 (Volltreffer).

Bei der erschienenen 28 und dem zu erwartenden Manque und bei Beobachtung des Verbleibens der Kugel auf der oberen Hälfte: 27, 28, 29; 7, 12; 0/3; 36, 11, 13, 15; 32 bei Annahme eines roten geraden Passe als Passefortsetzung (Volltreffer).

Bei der wiedererschiedenen 32 entsprechend dem vorausgegangenen Bild setzen wie oben beim erstmaligen Erscheinen der 32. Die 36 erscheint bei geringer Besetzung als Volltreffer.

Bei der wiedererschiedenen 36 entsprechend der früheren erstmaligen Veränderung auf ein schwarzes gerades Manque oder ein bevorzugtes schwarzes gerades Passe: 32, 34, 35; 26, 28, 22, 20; 10, 0/2, 11, 13 (Volltreffer).

Bei der erschienenen 20 und bei Annahme eines fortgesetzten roten oder schwarzen geraden Passe oder geraden Manque wäre die folgende 15 nur als Fehlschlag auf die 32 zu treffen.

Bei der erschienenen 15, welche erstmalig erscheint und aus dem Bestreben der Hand des Croupiers, zur 0 zu gelangen, erschienen ist, ist jetzt die 0-Gegend zu beachten. Das zu erwartende schwarze gerade Passe oder schwarze gerade Manque ergibt: 14, 15, 16; 20, 24, 26; 32, 19; 2, 4, 6, 8, 10. Der Treffer 6 liegt zunächst außerhalb der 0-Gegend.

Auf die erschienene 6 kehrt die Kugel zur 15 zurück und es ergibt sich entweder ein schwarzes oder ein rotes gerades Passe mit den Nummern: 5, 6, 7; 13, 15 (!); 26, 32; 0/3; 34, 27 (Volltreffer).

Auf die erschienene 32 und das zu erwartende rote gerade Pair nach dem obigen Bild 31, 32, 33; 36, 34; 5, 12, 14, 16; 0/1, 15.

Auf die erschienene 14 und den zu erwartenden Schnitt auf Schwarz (gerades schwarzes Manque oder gerades schwarzes Passe) 13, 14, 15 (Rückwurf); 20, 31; 26, 21; 32 (!), 34; 0/2.

Auf die erschienene 15 und das Bestreben zur 0 zu gelangen: 14, 15, 16; 19, 32, 26, 0/3; 2, 4, 6, 8 (Volltreffer).

Das Spiel VII

Dies Spiel weist gegenüber dem Spiel VI einen vollständig neuen Rhythmus auf und zeigt eine vollständig neue Hand des Croupiers und demgemäß eine Bevorzugung seiner Nummern.

Die ersten Würfe liegen unregelmäßig außerhalb der Achtelkreise. Mit der erschienenen 24 erscheint die Bevorzugung des Achtelkreises.

Nach dem vierten Schlag 19 kann gespielt werden.

Bei der erschienenen 19 und dem zu erwartenden Rückschlag auf schwarzes Passe: 18, 19, 20; 4, 15; 16; 31, 33, 35; 24, 26, 28; 32, 23, 0/3 (Volltreffer).

Bei der auf die erschienene 28 als bevorzugt zu erwartenden schwarzen ungeraden Passefortsetzung: 27, 28, 29; 35, 31; 7, 12, 0/3; 36, 34; 11, 13; 6, 8 (Volltreffer).

Bei der erschienenen 31 und der zu erwartenden Fortsetzung auf ein gerades schwarzes Passe oder Manque (Intermittenz!): 30, 31, 32; 9, 14; 20, 22, 24; 0/2, 4, 6 (Volltreffer).

Bei der erschienenen 4 und dem zu erwartenden schwarzen ungeraden Manque oder Passe (Intermittenz): 3, 4, 5; 19, 21; 0/1; 31, 33; 15, 17, 11, 13 (Volltreffer).

Bei der erschienenen 11 und dem auf Schnitt zu erwartenden schwarzen ungeraden Passe: 10, 11, 12; 30, 36; 28; 31 (umgekehrte 13!), 35, 0/3, 0/1 (Volltreffer).

Bei der erschienenen 13 und der zu erwartenden schwarzen Serie in Manque oder Passe: 12, 13, 14; 27, 36; 7, 29, 28, 35, 26, 31; 4, 6, 8, 0/2, 15 (Cheval-Treffer).

Auf die erschienene 0 ist Spiel nicht zu beurteilen. Zu erwarten ist ohne Berücksichtigung von 0 die Fortsetzung in der Noireserie, der Rückwurf ergäbe 11, 13; die Bevorzugung der ungeraden schwarzen Passe-Nummern 33, 35, 29.

Auf die erschienene 29 ohne Berücksichtigung der 0-Gegend und bei Annahme einer Fortsetzung der schwarzen Serie ergibt sich bei entsprechender Besetzung die 13 als gegenüberliegender Schlag und Rückwurf (Volltreffer).

Bei der erschienenen 13 und der ungeraden Serie wäre zu vermuten ein ungerades Manque oder Passe und

bevorzugt ein schwarzes Passe oder Manque, die hiernach vorgenommene Besetzung ergibt mit der erschienenen 19 einen Fehlschlag.

Bei der erschienenen 19 und bei dem zu erwartenden Rückwurf auf Schwarz bei gleichzeitiger Betrachtung der ungeraden Serie wäre nach dem vorausgegangenen Spielrhythmus ein ungerades schwarzes Manque zu erwarten. Die hiernach erfolgte Besetzung: 18, 19, 20; 15, 4; 16; 0/3, 0/1; **29, 31, 33, 35, 11, 13** (Volltreffer).

Auf die erschienene 35 und dem zu erwartenden ungeraden schwarzen Manque oder ungeraden schwarzen Passe (!) 34, 35, 36; 0/3, 12; 11, 13, 15, 28/29, 31, 33 (Volltreffer).

Auf die erschienene 31 und bei fortgesetzter Betrachtung der ungeraden Serie wäre ein ungerades schwarzes Passe oder Manque zu erwarten und hiernach zu besetzen; es erscheint als Volltreffer die gegenüberliegende 17.

Auf die erschienene 17 und die zu erwartende schwarze ungerade Fortsetzung erscheint als Volltreffer die im vierten Schlag vorausgegangene 35.

Auf die erschienene 35 und die zu erwartende ungerade schwarze Fortsetzung erscheint der Rückwurf 17 als Volltreffer.

Auf die erschienene 17 und die zu erwartende ungerade Fortsetzung erscheint die früher bevorzugte 13 als Volltreffer.

Auf den zu erwartenden Passe-Schnitt und die ungerade Fortsetzung wäre zu erwarten ein ungerades schwarzes Manque oder Passe: 12, 13, 14; 27, 36; 29, 35, 0/3; 11, 13, 17! (Fehlschlag). Es erscheint die neben der 17 liegende 35.

Auf die erschienene 25 und den zu erwartenden Rückschlag auf Schwarz wäre ein schwarzes ungerades Passe bevorzugt: 24, 25, 26; 0/2, 17; 0/1; **29, 31, 35; 20, 22** (Volltreffer).

Auf die erschienene 20 und den zu erwartenden Schnitt auf Manque und Rückwurf auf ungerade 19, 20, 21; 0/1, 14; **2, 4; 13, 15, 17; 29, 31, 35** (Fehlschlag).

Auf die erschienene 28 und den zu erwartenden Schnitt auf Rot und ungerad: 27, 28, 29; 7, 12 (!); 0/3, 0/1; **11, 13, 9; 21, 25** (Volltreffer).

Auf die erschienene 9 und den zu erwartenden Rückschlag auf Passe: 8, 9, 10; 22, 31; 17, 25; 19, 36, 34, 32 (Volltreffer).

Auf die erschienene 32 und den zu erwartenden Rückschlag auf schwarzes Passe oder ungerades rotes Passe: 31, 32, 33; 0/3, 15; 19, 25, 23; 20, 26, 28 (Volltreffer).

Auf die wiedererschienene Favoritin 28 und die Vermutung einer Favoritnummer erscheint entsprechend dem vorausgegangenen Schlag entweder 0/1, 14, 16; 32, 34, 36, 7, 12 (Volltreffer) mit dem Favorit 34.

Auf die erschienene 34 und die gerade Fortsetzung; 33, 34, 35; 6, 17; 22, 28; 14, 16, 0/1 (als Favoriten); 32, 30, 36 (als gerade Fortsetzung) Volltreffer.

Auf die erschienene 30: 29, 30, 31, 8, 11, 6; 35, 12; 34, 36, 32 (Fehlschlag).

Auf die erschienene 14 wäre ein Schnitt auf Passe zu erwarten: 13, 14, 15; 20, 31; 2; 32, 34, 28, 21 (Fehlschlag).

Auf die erschienene 4 und den zu erwartenden Rückschlag auf Rot und Passe wird der Nebenlieger 21 getroffen (Volltreffer).

Auf die erschienene 21 wird nach dem Charakter des vorausgegangenen Schlags die 8 getroffen.

Auf die erschienene 8 und die Veränderung in drei Chancen nicht setzen (!).

Auf die erschienene 18 und den vermutlichen Schnitt auf Passe wird der Nebenlieger 22 Volltreffer.

Auf die erschienene 22 Spiel unsicher.