

Badische Landesbibliothek Karlsruhe

Digitale Sammlung der Badischen Landesbibliothek Karlsruhe

Roulette

Prosper, Felix

Karlsruhe (Bad.), 1933

Das Kombinationsspiel

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

Das Kombinationsspiel

ergibt sich aus den gefundenen bevorzugten Nummern, die in den beiden Spielen jeweils unterstrichen sind. Der Spieler kann mit entsprechender Einteilung seines Spielkapitals Nummern entsprechend blockieren und die einfachen Chancen mit einem abgesonderten Spielkapital noch besonders erhöht wahrnehmen.

Es muß nochmals betont werden, daß zur Sicherung nicht gegengesetzt werden darf, denn damit ginge der Spielgewinn verloren und würde eine unsichere Beurteilung des Spiels eintreten. Es muß immer folgerichtig gesetzt werden und die 0-Sicherung mit einem kleinen entsprechenden Einsatz nicht aus dem Auge gelassen werden, wenn die Tendenz des Spieles zur 0 hinstrebt. Es ist im Nachspiel der Spiele VI und VII absichtlich jeder Schlag gesetzt worden, es ist aber in der Spielpraxis durchaus nicht notwendig, jeden Schlag zu setzen, es sollte nur gezeigt werden, wie vorgegangen werden muß. Das fortgesetzte Training anhand der Spielliste zeigt dem Spieler bei Beobachtung aller Regeln unbedingt den gewinnbringenden Einsatz, so daß der gewinnbringende Einsatz auch zum Volltreffer mit einem Stück gemacht werden kann.

Jedes Spiel eines Croupiers muß nach seinem Rhythmus und Tendenz für sich betrachtet und gespielt werden.

Die Untersuchung der verdächtigen Schläge (Veränderung oder Gleichbleiben in allen drei Chancen!) wird dem geübten Spieler neue Aufschlüsse über das Spiel geben und ihn gerade reizen, hier einzusetzen. Die genaue Beobachtung der früher gegebenen Regel und der Hand des Croupiers auf der einen oder anderen Seite des Roulette bringt den Treffer.

Der Spieler kann sich auch auf eine besondere Tendenz des Spieles beschränken, die sich beim Verbleiben der Kugel in einer bestimmten Gegend des Roulette zeigt oder im scharfen Hin- und Herwurf oder etwa bei fortgesetzter Bevorzugung einer Nummer auf diese oder bei mehrmaligem Erscheinen einer Nummer oder deren Nachbarn auf die gegenüberliegenden Nummern. Dazu gehört Geduld und Ruhe, die stets durch einen großen Schlag belohnt wird.

Spiel VI. Im Vergleich mit dem Dußend- u. Kolonnenprotokoll

Dußend			Spiel						Kolonnen		
I	II	III	N.	R.	P.	I.	P.	M.	I	II	III
		25		25					25		
	21			21							21
11	21			21							21
	14		11	14						11	
		36		36						14	
	13		13						13		36
7	13		13						13		
		28	28						7		
	17		17						28		
4			4							17	
1				1					4		
	21			21					1		
12				12							21
	13		13								12
8			8						13		
5				5						8	
2			2							5	
		32		32						2	
		36		36						32	
10			10								36
		35	35						10		
		28	28						28		
		32		32						35	
		36		36						28	
	20		20							32	
	15		15							20	
6			6								15
		32		32							6
	14			14					32		
	15		15						14		
		32		32							15
									32		

Die Gegenüberstellung und Vergleichung des Hauptspieles mit dem Dutzend- und Kolonnenspiel gibt dem Spieler wichtige Aufschlüsse über das Spiel der höheren Chancen und das Nummernspiel. Es empfiehlt sich aber zur Vermeidung von Verwirrung nur **eine** Gegenüberstellung entweder mit dem Dutzendprotokoll oder mit dem Kolonnenprotokoll vorzunehmen.

Die Anwendung dieser Gegenüberstellung ergibt sich aus den für das Hauptspiel und für das Spiel auf doppelte Chancen früher entwickelten Spielgrundsätzen.

Es würde zu weit führen, die vorliegenden Spiele als Vergleichsspiele vollständig zu erläutern und durchzuführen.

Das eigene Studium gibt dem Leser selbst die nötigen Aufschlüsse über die Verwendung der Vergleichsprotokolle entweder im Figurenspiel oder im Prosper-Spiel.

Das Nummernspiel gewinnt durch die vergleichsweise Heranziehung des Dutzend- oder Kolonnenspiels ganz besondere Bedeutung und gibt sehr häufig Hinweise auf die Dutzend- oder Kolonnennummern. Das Vergleichsspiel darf aber nicht eher begonnen werden, als bis das Hauptspiel gründlich erfaßt ist.

Spiel VII. Im Vergleich mit dem Dußend- u. Kolonnenprotokoll

Dußend			Spiel						Kolonnen		
I	II	III	N.	R.	P.	I.	P.	M.	I	II	III
11			11							11	
	20		20							20	
	24		24								24
	19			19					19		
		28	28						28		
		31	31						31		
4			4						4		
11			11							11	
	13		13						13		
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
		29	29							29	
	13		13						13		
	19			19					19		
		35	35							35	
		31	31						31		
	17		17							17	
		35	35							35	
	17		17							17	
	13		13						13		
		25		25					25		
	20		20							20	
		28	28						28		
9				9							9
		32		32						32	
		28	28						28		
		34		34					34		
		30	30								30
	14			14						14	
4			4						4		
	21			21							21
8			8							8	
	18			18							18
	22		22						22		
		33	33								33