

# **Badische Landesbibliothek Karlsruhe**

**Digitale Sammlung der Badischen Landesbibliothek Karlsruhe**

## **Roulette**

**Prosper, Felix**

**Karlsruhe (Bad.), 1933**

1. Kapitel: Erläuterung des Spiels

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

## Anhang

### Das Kartenspiel: trente-quarante (30 — 40)

#### 1. Kapitel: Erklärung des Spiels trente-quarante (30—40)

Das Trente-quarante ist ein in allen Kurorten Frankreichs konzessioniertes Kartenspiel und wird in den meisten Kasinos, so auch in Baden-Baden, neben dem Roulette an besonderen Spieltischen gespielt.

Das Kartenspiel besteht aus sechs einzelnen zu einem Spiel zusammengefaßten Kartenspielen mit je 52 Blatt und insgesamt 312 Blatt.

Die einzelnen Spiele enthalten also in den gebräuchlichen vier Farben die Blätternummern 1—10 und die drei Bilder (Bube, Dame und König).

Die Werte der einzelnen Karten gelten bei den Kartennummern 1—10 nach ihrem aufgedruckten Wert; das Aß gilt also = 1; die Bilder haben den Wert von = 10.

Die Farben sind die gebräuchlichen; Coeur, Caro = (rouge oder rot) und Treffle, Pique = (noire oder schwarz).

Das Spiel wird in zwei Reihen aufgelegt, von denen die oberste Reihe die Noire-Reihe und die unterste die Rouge-Reihe darstellt.

Das Spiel besteht darin, daß beide Reihen und zwar zunächst die Noire-Reihe und dann die Rouge-Reihe aus dem vorhandenen Kartenblock (Tallon) nach dem jeweiligen Herauskommen der Kartenblätter offen nebeneinander aufgelegt werden bis zu 40 Punkten, wobei unbedingt mit über 30 Punkten in jeder Reihe angefangen werden muß, also mindestens mit dem Punktwert von 31.

**Diejenige Reihe gewinnt das Spiel,** welche im Vergleich zwischen 30—40 (trente-quarante) die geringste Punktzahl hat z. B. schwarz hat 31 Punktwert und rot 32, so gewinnt schwarz, oder schwarz hat 35 Punktwert und rot 34, so gewinnt rot, oder schwarz hat 39 Punktwert und rot 40, so gewinnt schwarz usw.



Der Einfachheit halber werden beim Abzählen der Werte und beim Ausrufen anstatt der vollen Wertzahl nur die Einerzahlen genannt also z. B. statt  $35 = 5$ ; statt  $39 = 9$  usw., dagegen  $40 = \text{quarante}$ .  $31 = 1 = \text{un}$ .

Gleiche Ergebnisse z. B. Schwarz = 5 und Rot = 5 werden nicht berücksichtigt und das Spiel weiterhin aufgelegt.

Eine Ausnahme macht das gleiche Ergebnis von 31 bei Schwarz und Rot, in diesem Fall kommen alle Einsätze ins Gefängnis und sind bei zweimaliger Gleichheit von 31 verloren, dagegen bei erstmaliger Gleichheit von 31 im fortlaufenden Spiel ohne Gewinn frei, wenn die besetzte Chance herauskommt. Der Einsatz kann in diesem Fall auf eine andere Chance verschoben oder gegen Verzicht auf die Hälfte zurückverlangt werden.

Ein ähnlicher Vorgang ist beim Roulette geschildert. Besonders ist beim Trente-quarante-Spiel noch bemerkenswert die Versicherung des Einsatzes gegen das Prison bei  $31 : 31$ .

Neben dem Farbenspiel gibt es bei diesem Spiel noch ein sog. **Couleur-Invers-Spiel**.

Bei diesem Spiel gewinnt Couleur (also die Farbe), wenn die erste Karte der Noire-Reihe den Charakter der Gewinnfarbe aufweist und gewinnt Invers (entgegengesetzte Farbe), wenn die erste Karte der Noire-Reihe den entgegengesetzten Charakter der Gewinnfarbe hat z. B.: das Ergebnis des Spiels für Noire = 32 und für Rot = 35; Noire gewinnt; die erste Karte der Noire-Reihe ist eine angenommene Pique oder Treffle-Karte, so gewinnt Couleur; wäre die erste Karte der Noire-Reihe Coeur oder Caro, so gewinnt Invers.

Näheres ergeben die Beispiele.

Der Gewinn wird bei diesem Spiel immer nur in doppelter Höhe des Einsatzes ausbezahlt.

## 2. Kapitel: Der Spielverlauf

Dieses Kartenspiel wird an den dafür bestimmten Spieltischen gespielt, die wie beim Roulette aus zwei Tischen mit dem Spielplan bestehen und in dem Mittelstück des Tisches Platz frei lassen für zwei sich gegenüber sitzende Croupiers. Der eine von diesen Croupiers hat die Karten vor sich und legt auf bzw. er wechselt in