

# **Badische Landesbibliothek Karlsruhe**

**Digitale Sammlung der Badischen Landesbibliothek Karlsruhe**

## **Roulette**

**Prosper, Felix**

**Karlsruhe (Bad.), 1933**

System-Protokolle

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

## System-Protokolle

Beim Trente-Quarante haben sich auch noch gewisse System-Protokolle eingeführt, die in Durchteilung von vier oder drei Schlägen und fortlaufender gleichzeitiger Gegenüberstellung der Farbenreihe Couleur und Invers-Reihe vergleichsweise Anhaltspunkte für den kommenden Schlag zu finden suchen.

Die im vorigen Kapitel gegebenen ersten drei Beispiele werden also in der vierer Zahlenstellung folgendermaßen angeschrieben:

	Farben-Reihe	Couleur-Invers-Reihe
I. Spiel	× * × × * * *	- / - / - / /
	× × × * × * ×	- - / / / / /
	* * * * × *	- - / - - /
	* × * * × *	- - - - - -
II. Spiel	× × * * * × ×	/ - - - - / -
	* * * * * * *	- - - / - - /
	* * × × * * ×	/ / / - - / /
	* × * × * ×	/ / / - / -
III. Spiel	* * * * × *	- - / / / /
	× × * * * *	/ - - / - -
	× * × × * ×	- - / - / /
	× * × × × *	- / - / - -

Anmerkung: × = Rot                      / = Couleur  
 \* = Schwarz                         - = Invers

Die Anschreibung kann ebensogut in der dreier Durchteilung oder in ähnlicher Weise gefunden werden.

Der Witz dieses Spiels besteht darin, daß der Spieler nach Abwarten der ersten Reihe entweder bei der Gegenüberstellung folgender Schläge den gleichen Charakter des gegenüberliegenden Schlages nachspielt oder — gegenspielt und damit auf seine Rechnung zu kommen hofft.

Andere Systeme versuchen bei gleicher Darstellung gewisse Zeichenpaare oder Paare entgegengesetzter Zeichen zu finden.



