

Roulette Lexikon | Räume Roulette-Unklarheiten aus dem Weg

Absage

Wenn der Croupier "Nichts geht mehr!" ruft, so nennt man dieses die Absage. Dann dürfen die Spieler keine Einsätze mehr tätigen. Wenn man sich nicht daran hält, kann man zu hören bekommen: "Es ist abgesagt, mein Herr!". Gerade gegen Kesselgucker ist dies ein sehr wirksames Mittel. Wenn man beim Kesselgucken keine Gelegenheit hat, den Kessel über mehrere Drehungen der Kugel zu beobachten, dann sind die Erfolgsaussichten gering. Oft kann man beobachten, dass nach der Absage noch sehr viele Spieler sozusagen im letzten Moment ihren Einsatz tätigen, obwohl auch schon vorher ausreichend Zeit dafür gewesen wäre.

D'Alembert

Der Name basiert auf der gleichnamigen Progression und entspringt dem Mathematiker und Physiker Jean Baptiste le Rond d'Alembert. Er wurde 1717 geboren und starb 1783. Die sogenannten D'Alembert Progression wird von vielen Roulette Spielern verwendet. Sie basiert darauf, bei einem Verlust jeweils die Stückgröße um eine Einheit zu erhöhen, bei einem Gewinn die Größe entgegengesetzt wieder um eine Einheit zu verringern. Das Problem dieser Progression ist in erster Linie die Zero, weil die ganze Satzsteigerung an sich nur sehr schleppend lange Verluststrecken wieder auf den Nullpunkt führt. Es gibt auch die Contre d'Alembert Progression. Danach wird bei einem Gewinn erhöht und bei Verlust der Einsatz gesenkt. Die Aussichten sind bei beiden Varianten mathematisch gleich.

Annonce

Die Annonce ist die Ansage. Man kann dem Croupier "ansagen", welche Chancen man gerne gespielt hätte. Außer den Einfachen Chancen und den Drittelchancen, welche man selber setzen soll, kann man den Croupier im Grunde jede Ansage machen. Man gibt ihm die Jetons mit dem Wunsch der Platzierung, und ist dadurch bei einem Streifall eigentlich sicher, dass man auch seinen Gewinn erhält, da der Croupier stellvertretend für den Spieler die Einsätze platziert und durch die laute Wiederholung der Annonce durch den Croupier auch der Tischchef davon Kenntnis bekommt. Die Fairness beim Roulette wird durch das Annoncieren einfach etwas sicherer eingehalten.

Ausgleich

Der Ausgleich ist unter anderem ein Roulettegesetz. Es baut darauf auf, dass sich alle Chancen, Gegebenheiten und Konstellationen auf lange Sicht ausgleichen. Je länger die Strecke eines fehlenden Ausgleichs anhält, umso kleiner wird die prozentuale Abweichung. Da aber 0,1 % von 1 Million größer ist als 1 % von 1000, kann man bei einem Spiel auf den Ausgleich schnell der Illusion verfallen, dass dieser immer und vollständig eintritt. Das ist nicht der Fall. Ein Teilausgleich aber tritt beim Roulette fast immer ein. Dieses ist eine Angriffsbasis. Ein großer Verfechter des Ausgleichsspiels war Marigny de Grilleau.

Ballung

Eine Ballung ist im Grunde das Gegenteil der Normalverteilung beim Roulette. Da es dieses mathematische Optimum in 99 % aller Fälle nicht gibt, müssen Chancen entweder lange ausbleiben oder eben gehäuft auftreten. Diese Häufungen nennt man eine Ballung.

Bandenspiel

Um das Maximum des Spieltisches zu umgehen, können z. B. mehrere Personen gleichzeitig den maximal erlaubten Einsatz platzieren. Wenn dieses nur diesem Zweck dient, dann nennt man dieses Bandenspiel. Dieses Vorhaben ist verboten und kann mit einer Sperre geahndet werden.

Berufsspieler

Der Roulette Berufsspieler muss viele andere Aspekte in das Spiel einbringen. Für den Fall, dass er krank wird oder aus anderen Gründen nicht spielen kann, müssen genügend Reserven zur Verfügung stehen. Aus diesem Grund sollte sein Umgang mit dem Spielkapital noch vorsichtiger sein als es bei einem normalen Spieler der Fall wäre.

Buchführung

Für jeden Spieler ist die Buchführung beim Roulette ein wichtiger Faktor. Es ist bei so vielen Geschehnissen gar nicht möglich, alle Vorgänge nur aus der Erinnerung heraus richtig zu analysieren. Auch die Permanenzanzeigen an den Tischen sind nicht immer einwandfrei. Aus diesem Grund ist das Führen einer Aufzeichnung über alle wichtigen Punkte von den gefallen Zahlen bis zur finanziellen Sicht her unverzichtbar.

Carré

Das Carré besteht aus 4 Zahlen die direkt miteinander verbunden sind. Übersetzt heißt es nicht umsonst "Ecke". Ein Beispiel für ein Carré wären die Zahlen 4-5-7-8, die man mit einem Stück setzen kann. Bei einem Treffer bekommt der Spieler den 8fachen Gewinn des Einsatzes.

Chateau

Der Franzose Henri Chateau wurde 1858 geboren und starb 1932. Er versuchte, eine sinnvolle Permanenzvervielfältigung beim Roulette zu entwickeln, sein primärer Augenmerk lag auf dem Favoritenspiel. Von ihm stammen letztendlich alle modernen Ansätze der Heimbuchung und des Fiktivspiels ab. Am berühmtesten ist sein Versuch der "50 Spieler".

Croupier

Der Croupier ist die Seele des Spiels, die Hand, die über Glück und Unglück entscheidet. Es ranken sich viele Mythen um die Tätigkeiten der Croupiers. Alle bleiben im Reich der Sagen.

Dauergewinne

Das Ziel jedes Spielers muss es sein, Dauergewinne zu erreichen. Roulette ist und bleibt auch ein Spiel der Hoffnung, doch oftmals sind diese völlig überzogen. Nur wenn man kleine Gewinne anvisiert, kann man der Umsetzung dieses Ziels nahe kommen.

Dirical

Dieser deutsche Roulette Forscher hat schon in den 50er Jahren die Berechnung für das Erscheinen von Zahlen perfektioniert. Er ist im Grunde der Vater vom Zweidrittelgesetz.

Dutzend

Das Dutzend ist eine Drittelchance. Es gibt davon 3, und bei einem Treffer gibt es das doppelte an Gewinn dazu. Diese Chance ist die zweitbeliebteste bei den Spielern.

Ecart

Wenn eine Abweichung von der Norm stattfindet, dann spricht man von einem Ecart. Dadurch wird eine Chance zum Favoriten, die andere(n) zwangsweise zu Restanten. Da eine normale Verteilung selten ist, darf bei einem Ecart nicht von einem Phänomen gesprochen werden. Es kommt natürlich auf die Stärke der Abweichung an.

Einfache Chancen

Es gibt 6 Einfache Chancen, 3 Paare. Es sind Rot und Schwarz, Pair und Impair sowie Manque und Passe. Trifft man mit seinem Einsatz, dann gibt es einen Gewinn in der Höhe des Einsatzes dazu. Mathematisch hat man bei den Einfachen Chancen nur die Hälfte des Verlustes durch die Zero zu tragen. Die Einfachen Chancen sind die beliebtesten Roulette Chancen, wahrscheinlich auch wegen der einfachen Verständlichkeit.

Eintrittskarte

In realen Spielbanken herrschen strenge Eintrittskontrollen. Besonders auf den Schutz Minderjährige muss geachtet werden. Außerdem gibt es eine Hausordnung. Mit der Unterschrift auf der Eintrittskarte akzeptiert der Gast alle diese Regeln. Dauergäste bekommen auch in vielen Fällen eine Jahreskarte und brauchen keinen Eintritt zu bezahlen.

Fibonacci

Die Fibonacci Reihe der Zahlen wird beim Roulette oft als Progression verwendet. Diese ist natürlich sehr steil, und Platzer kosten ein Vermögen. Die starke Whittaker Progression verläuft nach dem gleichen Muster. Es werden immer die beiden letzten Einsätze addiert, daraus ergibt sich die neue Einsatzhöhe. Zuerst 1 Stück, dann wiederum nur 1 Stück, dann 2, 3, anschließend 5, weiter mit 8 und 13. Dieses kann beliebig bis zum Maximum fortgeführt werden. Wie man sich mit dem Weiterspielen nach einem Treffer verhält, das ist individuell. Man kann 2 Stufen zurückgehen, oder sogar erst wieder reduzieren sobald man einen Doppeltreffer in der jeweiligen Stufe erzielt hat.

Fiktivspiel

Das Fiktivspiel wurde begründet durch Henri Chateau. Nach modernen Erkenntnissen und dem Wissen aus der Empirik ist ein Fiktivspiel sinnlos. Nur die persönliche Permanenz kann beim Roulette Erfolge bringen.

Finale

Das ist eine bestimmte Form einer Annonce. Man spielt alle Zahlen, welche mit der gleichen Zahl enden. Dadurch gibt es 9 verschiedene Finale. Die Finale 0 sind die Zahlen (0-10-20-30), die Finale 9 beinhaltet die Zahlen (9-19-29).

Gaußsche Glockenkurve

Beim Roulette gibt es viele Ansätze. Es besteht die Möglichkeit, dass bei einem Zahlenspiel die mathematische Basis der Gaußschen Glockenkurve einen Einfluß hat. Dieses ist in dem Wechsel der Favoritenbildung begründet. Zahlen, die sich günstig dem "Glockenrand" nähern, werden sehr oft zu starken Favoriten an dem Tag.

Grilleau

Marigny de Grilleau ist der bekannteste Forscher zum Thema Roulette überhaupt. Seine Popularität kommt daher, dass er angeblich mit seiner Systematik Gewinne erzielte, diese Methode überaus satzarm und schwierig ist, und dass man diese eigentlich nur mit Maximumsätzen rentabel gestalten kann. Im Gegensatz zu Henri Chateau war Marigny de Grilleau ein Verfechter des Ausgleichsspiels.

Grundkapital

Jeder Roulette Spieler braucht ein ausreichendes Grundkapital. Der Schutz dieses Kapitals geht vor allen anderen Dingen. Leider wird diese Grundvoraussetzung für Dauergewinne von den meisten Spielern nicht ernst genommen. Es ist völlig aussichtslos, lange Durststrecken mit einem kleinen, finanziellen Polster überleben zu wollen, auch das Spielkapital für den Tag muss angemessen sein.

Handwechsel

Jede halbe Stunde wird beim Roulette der Croupier gewechselt, denn auch dieser muss durch die anstrengende Tätigkeit einmal eine Pause haben. Gibt es eine Permanenzanzeige, dann wird dieses durch einen Strich angezeigt. Die Spieler werden auch rechtzeitig davon informiert, indem der Tischchef ruft "Nach dem Spiel wechselt die Hand!".

Heimbuchung

Henri Chateau ist der geistige Vater der Heimbuchung. Man versucht, anhand von alten Permanenzen daheim eine Spannung zu erzielen. Da es sich hierbei um reine Willkür handelt, sind die Erfolge nicht vorhanden. Beim Roulette zählt nur das aktuelle, tatsächlich entstehende Zufallsereignis.

Hollandaise

Die Hollandaise ist ein Begriff für eine bestimmte Progressionsart, die sogenannte Holländische Progression.

Holländische Progression

Die holländische Progression ist eine sehr gefährliche Verlustprogression, die ab einem bestimmten Verlauf, ähnlich wie die d' Alembert, durch die Zero sehr oft niemals mehr den Weg zurück zum Nullpunkt findet und dadurch große Platzer produziert.

Impair

Alle ungeraden Zahlen beim Roulette kann man mit Impair (Einfache Chancen) setzen. Das Gegenstück ist Pair. Im Kessel sind Pair und Impair nicht gleichmäßig verteilt. Es gibt sehr viele Pärchen.

Inaudi

Es gibt eine Figur die nach Jaques Inaudi benannt ist. Dabei handelt es sich um 8 Coups, exakt zwei 4er Serien die aneinanderhängen. Also z.B. 4 Mal Rot gefolgt von 4 Mal Schwarz. Inaudi spielte den 9. Coup gegen die im 8. Coup gefallene Chance.

Intermittenz

Bei einer Intermittenz spricht man dann, wenn beim Roulette ein Wechsel stattfindet. Wenn Rot und Schwarz immer hin- und herwechseln, aber auch wenn die Tischseiten sich so verhalten, ist ein intermittierendes Verhalten gegeben.

Jahreskarte

Gute Gäste eines Casinos erhalten irgendwann eine Jahreskarte. Dadurch haben sie freien Eintritt und brauchen sich nicht jeden Tag eine neue Eintrittskarte an der Rezeption zu besorgen.

Jeton

Der Jeton ist die Währung im Casino. Wenn man mit Bargeld spielen würde, wären die Einsätze der Spieler wahrscheinlich viel geringer. Durch das Plastikgeld ohne jeglichen mentalen Bezug wird das ganze Roulette Spiel lockerer aber auch psychologisch schwieriger. Die Jetons werden nur selten gefälscht. Ein guter Croupier fühlt schon am Material, ob es sich um eine Fälschung handelt.

Joker

In den Spielbanken gibt es diverse Spiele. Aber kein einziges Glücksspiel (abgesehen von Spielautomaten) hat den im privaten Vergnügen insbesondere beim Kartenspiel bekannten Joker jemals als Bestandteil integriert.

Kapital

Das Kapital unterteilt sich in das Spielkapital und Tageskapital. Eine ausreichende Grundlage ist wichtig.

Kesselfehler

Früher gab es durch Materialermüdung oft an dem einem oder anderen Roulettekessel Fehler. Ein bestimmter Bereich, meistens eine einzelne Zahl, wurde überdurchschnittlich oft zum Favoriten. Dieses hielt so lange an, bis der Kessel schließlich ausgetauscht wurde. Viele Spieler wie Benno Winkel haben damit ein Vermögen verdient. In der heutigen Zeit sind die Kessel aus einem Guß und Kesselfehler sind so gut wie ausgeschlossen. Es gibt nur noch im Bereich physikalische Roulette Ansätze die Ballistik und Kesselgucker.

Kugel

Früher war die Roulette Kugel aus Elfenbein. Durch die Bedrohung vieler Tierarten (besonders Nashörner) und des bestialische Ausbeutens des Elfenbeins, sind die Kugeln heute aus anderen Materialien.

Labouchère

Die Labouchère ist besser unter dem Namen Amerikanische Abstreichprogression bekannt.

Liebering

Ich bin G.S. Liebering und ein absoluter Verfechter des empirischen Beweises. Die persönliche Permanenz ist die Basis von "Der Trend", meinem Roulette System.

Ludographie

Als Roulettewissenschaft wird die Ludographie oft bezeichnet. Dieses Kennzeichen kann bestritten werden, denn es gibt offiziell keine derartige Wissenschaft, und eigentlich ist dieser Begriff die Biographie eines Spieleerfinders.

Manque

Manque gehört zu den Einfachen Chancen. Manque umfaßt die Zahlen von 1 bis 18, die Parallelchance ist Passe.

Masse égale

Wenn man ohne eine Satzsteigerung, z. B. Verlustprogression arbeitet, also immer den Einsatz in der gleichen Höhe tätigt, dann spricht man von einem Masse égale Spiel. Einen Dauergewinn beim Roulette ohne jegliche Satzvariation zu erzielen ist sehr schwierig.

Martingale

Dieses ist die bekannteste Progression mit der jeder Neuling irgendetwas einmal experimentiert. Man verdoppelt seinen Einsatz auf den einfachen Chancen bei jedem Verlust und gewinnt dadurch bei jedem Treffer 1 Stück. Die Zero und das Tischmaximum sorgen dafür, dass diese Progression sehr sicher und sehr schwerwiegend platzt.

Nebennummern

Dieses sind die Zahlen die sich neben einer bestimmten Zahl befinden. Die Nebennummern der 1 sind z. B. die 20 und 33. Man kann sie auch annoncieren, nicht nur die beiden direkten Nachbarn, sondern auch die 2, 3 oder 4 Nebennummern zu jeder Seite der Ausgangszahl.

Nichts geht mehr!

Das ist der Ruf des Croupiers, wenn keine Einsätze mehr getätigt werden sollen. Man nennt das auch die Absage. Leider ist diese akustische Untermalung an schlechten Tagen seiner Strategie das letzte, was der Spieler hört.

Noir

Schwarz: Die bekannteste einfache Chance beim Roulette neben Rot, das auch als Rouge bezeichnet wird.

Orakel

Früher war es Gang und Gebe, vor wichtigen Entscheidungen, aber auch vor entscheidenden Spielen, das Orakel zu befragen. Heute könnte man auch vor einem Besuch im Casino eine Wahrsagerin befragen. Es gibt sogar im Internet astrologische Programme, welche einem die Glückstage für das Spiel errechnen. Wer dran glaubt...

Orphelins

Das Spiel auf die "Waisenkinder" nennt man Orphelins. Es sind die "übrig gebliebenen" Zahlen, wenn man das Zerospiel, die kleine Serie und die große Serie abstreicht. Gesetzt wird Plein und Cheval, ein Stück auf die 1, weitere Stücke auf die Chevaux 6-9, 14-17, 17-20 und 31-34.

Pair

Das sind alle geraden Zahlen. Das Gegenteil ist Impair.

Paroli

Wenn man beim Roulette den Gewinn eines Treffers dazu verwendet, diesen erneut zu riskieren, dann spricht man von einem Paroli Spiel. Dabei kann man entscheiden, ob man nur den Gewinn oder auch zusätzlich den Einsatz riskiert. Es ist auch eine Art von Progression, eine Gewinnprogression. Sie ist nicht weniger riskant als Verlustprogressionen. Dass man "mit dem Geld der Bank" spielt, ist nur Augenwischerei. Die Zero kann sich in bestimmten Situationen verheerend auswirken. Eine besonders interessante Form des Parolispiels für die einfachen Chancen ist die Rentenparoli.

Permanenz

Die Permanenz ist die chronologische Auflistung der Roulette Coups von einem Tisch. Sie kann in die einzelnen Chancenarten aufgeschlüsselt werden, in vielen Spielbanken an der Rezeption gegen Entgelt mittels eines Ausdrucks erhältlich sein oder in einem Online Casino kostenlos zur Verfügung gestellt werden. In der Ludographie gibt es unter anderem ein Gesetz, welches die unendliche Permanenz zur mathematischen Basis heranzieht. In der Praxis ist die persönliche Permanenz für den Erfolg unbedingt notwendig.

Persönliche Permanenz

Die tatsächliche Folge von Gewinn und Verlust kann mit einem herkömmlichen Roulette System kaum überwunden werden. Der Zufall merkt sich alle Geschehnisse ganz genau. Der Spruch, dass die Kugel kein Gedächtnis hätte, bewahrheitet sich nur indirekt. Bei der persönlichen Permanenz gilt es als gesichert, dass jeder in der Realität gesetzte Coup unauslöschbar in das "Tagebuch des Glücks" eingetragen wird. Man kann kein Fiktivspiel nutzen, und jede Heimbuchung scheitert ebenfalls in der Praxis. Jeder muss die eigene, persönliche Permanenz systematisch mit einbinden.

Quantentheorie

Da viele Roulette Vorgänge nicht zweifelsfrei erklärt werden können, besonders was die persönliche Permanenz angeht, muss man versuchen, durch andere physikalische Theorien eine Lösung oder mindestens eine Antwort zu finden. Die Quantentheorie könnte ein Schlüssel für viele offene Fragen sein.

Quersumme

Das Spiel auf die Quersumme ist sehr beliebt. Wenn z. B. die 13 fällt, dann ist die Quersumme dieser Zahl 4. Nun kann man alle Zahlen mit diesem Wert setzen (4, 13, 22, 31). Einen besonderen Vorteil hat man dadurch nicht.

Quick Table

Je schneller die Coupfolge ist umso größer der Umsatz und letztendlich der Gewinn für die Spielbank. Außerdem kann man durch den Einsatz von einem Quicktable auch Personal sparen. Für Systemspieler ist es ein zweischneidiges Schwert. Für eine schwierige Buchführung ist er zu schnell, für ein Ausgleichsspiel zu langsam.

Rateau

Das ist das Handwerkszeug eines Croupiers. Mit dem Rateau werden nach dem Kugelfall die Einsätze abgezogen, und nur die Gewinnstücke bleiben unberührt. Außerdem werden damit annoncierte Stücke platziert und die Gewinne dem Gast zugeschoben.

Rotation

Eine Rotation ist immer eine Runde, ein geschlossener Kreis der Wahrscheinlichkeiten. Roulette besteht aus 37 verschiedenen Zahlen, die Zero sollte man bei Rotationsspielen immer ignorieren. Also sind 36 Kugelwürfe eine Rotation für Pleinzahlen, 18 Coups eine für Chevaux und 12 für Transversale Plein. Bei einem Carré sind 9 Würfe notwendig, die Transversale Simple rotiert in 6 Coups. Letztendlich haben die Drittelchancen Dutzend und Kolonnen in 3 Würfeln eine Rotation durchlebt, die Einfache Chance benötigt nur noch 2 gefallene Zahlen.

Rot

Die Einfache Chance Rot nennt man auch Rouge.

Rouge

Das ist der französische Ausdruck für die Roulette Farbe Rot.

Saalchef

Der Saalchef steht rangmäßig über dem Tischchef. Er ist für den einwandfreien, organisatorischen Ablauf zuständig, bei Streitsätzen am Tisch oder Ärger mit den Gästen. Er kann einen Gast auch mit einer Sperre belegen. Sein Handlungsspielraum ist zwar durch Verordnungen geregelt, er ist aber dennoch sehr groß.

Scheinspieler

Der Roulette Forscher Henri Chateau entwickelte das System der 50 Spieler. Es basiert auf Heimbuchungen. Dabei spielen fiktiv 50 Spieler parallel nebeneinander. Das Problem ist aber dadurch gegeben, dass selbst ein praktisches Spiel mit Scheinspielern im Ergebnis nur die persönliche Permanenz eines einzelnen, nämlich des Spielers selber, widerspiegelt.

Spannung

Wenn eine Roulette Chance zurückfällt, dann spricht man von einer Spannung. Diese löst sich dadurch, dass die zurückgebliebene in Form einer Ballung erscheint.

Tableau

Das Tuch auf dem Roulette Spieltisch, wo die Einsätze getätigt werden können, nennt man Tableau. Es ist auf der ganzen Welt weitgehend gleich. Die Bespannung muss sehr sorgfältig durchgeführt sein, damit man mit dem Rateau gut arbeiten kann.

Tendenz

Einer der wenigen, vernünftigen Angriffspunkte ist das Bespielen der Tendenz. Dieses bedeutet, dass gewisse Dinge über einige Kugeln hinaus anhalten können, so wie man einen Stein ins Wasser wirft und dessen kreisförmigen Wellen nur verzögert verschwinden.

Transversale

Bei dieser Einsatzmöglichkeit unterscheidet man zwischen der Transversale Simple und Transversale Plein.

Überlagerung

Im Gegensatz zu einer Progression kann man durch eine Überlagerung die Steigerung sehr flach halten. Dadurch wird das Kapital geschont, und man kann längere Durststrecken überwinden. Das Roulette verzeiht wenige Fehler, und wenn man einen längeren Atem hat, dann ist die Gefahr eines mentalen Einbruchs, Disziplinlosigkeit mit der Folge des Totalverlustes vom Spielkapital einfach viel geringer. Man kann die Einsätze in vielen Variationen überlagern. Eine Möglichkeit wäre es, erst dann die Stückgröße zu erhöhen, wenn man eine beliebig lange Anzahl von Verlustsätzen auf sich nehmen musste. Ein Beispiel: Man spielt so lange ein System auf die Einfachen Chancen mit einem Stück bis man 10 Stücke verloren hat. Dann erhöht man den Einsatz auf 3 Stücke für weitere 15 mögliche Verlustsätze. Hat man die ersten 10 Stücke getilgt, reduziert man sofort wieder auf die Größe von einem Stück.

Ungerade

Die ungeraden Zahlen werden als Impair bezeichnet.

Uniformierung

Nicht nur bei der Feuerwehr, der Polizei oder der Postzustellung gibt es eine Uniformierung. Auch ein Roulette Croupier muss sich diesem Zwang unterwerfen. Dazu kommt noch das totale Misstrauen der Arbeitgeber gegenüber seinen Angestellten. Die Taschen sind zugenäht, das Sitzkissen muss beim Handwechsel gedreht werden und er hat auch noch deutlich sichtbar in die Hände zu klatschen, damit kein Jeton "in falsche Hände" kommt.

Verlustprogression

Das Gegenteil zu einer Gewinnprogression ist eine Verlustprogression. Es gibt unzählige Varianten, die aber alle darauf aufbauen, mit wenigen Gewinncoups viele Verlustcoups zu tilgen. Zero stellt die größte Hürde dar und sorgt in erster Linie für das Platzen solcher Progressionen.

Viertelchance

Wenn man eine Roulette Viertelchance spielen möchte, dann kann man diesen Einsatz nicht direkt auf dem Tableau machen. Es ist eine Kombination notwendig. Zwei Transversale Simple, die sich überlappen, wären eine Möglichkeit. Ein Einsatz auf 19-24 und 22-27 umfasst 9 Zahlen, ein Viertel aller Zahlen.

Voisins

Mit Voisins werden die Nachbarn einer Zahl, die Nebennummern, bezeichnet.

Wells Progression

Eine Abart der d' Alembert Progression ist die von Wells. Der Unterschied liegt darin, dass bei einer Basis von 10 begonnen wird und beim Saldo von 1 bzw. 19 abgebrochen wird.

Whittacker

James Whittacker hat die nach ihm selbst benannte Progressionsweise entwickelt. Sie beinhaltet eine Orientierung der Satzhöhe an dem Verlustsaldo. Zu Beginn einer Verlustphase wird 1/2 des Verlustes gesetzt, dann 1/3, später ein 1/4. Ein Kapital von 50 Stücken sollte als Minimum vorhanden sein. Eine kräftige Roulette Spannung verträgt diese Steigerung nicht.

Winkel

Benno Winkel war in der Vergangenheit durch das Ausnutzen der häufig auftretenden Kesselfehler ein sehr bekannter Gewinner.

X-Achse

Bei der Analyse, ob der Wert bei einem Roulette System existiert, sind grafische Darstellungen hilfreich. Die X-Achse zusammen mit der Y-Achse ergeben das Diagramm.

X-Methode

Es gibt sehr viele Roulette Systeme, die entweder von einem Mister X entwickelt oder ein X im Titel führen. Das X hatte immer schon etwas einzigartiges, fesselndes, ob in der Filmindustrie oder auf dem Büchermarkt. Vielleicht ist das der Grund, warum immer wieder eine neue X-Methode erscheint.

Y-Achse

Die andere Komponente der Y-Achse ist die X-Achse.

Ying Yang

Ein Vergleich mit der Bedeutung des Ying Yang Symbols und dem Roulette ist sehr beeindruckend. Es gibt philosophische Überschneidungen, die einem zu denken geben.

Yoga

Es spricht nichts dagegen, für einen Erfolg in der Spielbank auch auf andere Hilfsmittel zurückzugreifen. Yoga kann bei der Vorbereitung auf einen Casino Besuch durchaus hilfreich sein.

Zero

Diese Zahl ist der Alptraum jedes Roulette Spielers. Sie ist die Basis für den Bankvorteil des Casinos. Die mathematische Hürde von 1,35 % bei den Einfachen Chancen und 2,7 % bei den höheren Chancen ist so groß, dass ganze Generationen von Spielern daran zerbrochen sind. In der 200jährigen Geschichte der Spielbanken gab es unbeschreibliche Dramen, die nur aufgrund der Zero zustande gekommen sind.

Zufallsgesetze

Die Grundlage für die Roulette Mathematik sind die Zufallsgesetze. Sie begründen alles, dementsprechend muss sie jeder Berufsspieler beherrschen. Ein Bestandteil ist das Zweidrittelgesetz, weiter gibt es das Gesetz der unendlichen Permanenz, das Gesetz vom Ausgleich, das Figurengesetz, die Binominalverteilung, und auch die Gaußsche Glockenkurve gehört dazu.

Zweidrittelgesetz

Als Entdecker des Zweidrittelgesetzes gilt Dirical. Es besagt, dass innerhalb einer Rotation durchschnittlich immer nur 2/3 aller Möglichkeiten erscheinen. Wenn es keinen Ecart oder Spannung gäbe, dann müsste jede Zahl (Zero einmal ausgenommen) in 36 Würfeln jeweils einmal erscheinen. Das Zweidrittelgesetz sorgt aber dafür, dass es in diesen 36 Würfeln im Durchschnitt nur 24 verschiedene Zahlen sein werden. 12 Zahlen bleiben aus, und von den restlichen Zahlen müssen mehrere mehrfach erschienen sein.