

FAITES VOTRE JEU

Wer sich mit systematischem Spiel befaßt, der kennt Permanenz-Zusammenfassungen bei den Einfachen Chancen. Zum Beispiel: Schwarz, Pair, Manque (SPM) als eine Chance zu bewerten. Ähnlich kann man es auch mit Dutzenden und Kolonnen machen. Jede Dutzendnummer gehört auch zu einer Kolonne.

Die hier beschriebene, wenig bekannte Methode basiert auf der Überlegung, daß eine gewisse Permanenzegalisierung möglich wäre, wenn man die Permanenz mehrerer Chancen zu einem einzigen Permanenzstrang zusammenfassen könnte. In einer solchen zusammengefaßten Permanenz scheinen sich die Chancen gleichmäßiger zu Verteilen als in der einzelnen Permanenz.

Die Buchungsweise dieser Methode ist verhältnismäßig einfach. Der wesentliche Unterschied gegenüber dem normalen Notierung der Dutzende und Kolonnen in zwei Spalten zu drei Reihen, besteht darin, daß Dutzende und Kolonnen in einer einzigen Spalte zu drei Reihen notiert werden.

Beispiel:

Nr.	Du	Ko	I	II	III
24	2	3		x	x
22	2	1	x	x	
26	3	2		x	x
9	1	3	x		x
9	1	3	x		x
2	2	2		x	

Wenn Dutzend und Kolonne unter die gleiche Ziffer fällt, dann wird nur ein Kreuz (x) in der betreffenden Reihe gemacht. Zum Beispiel gehört die erste Nummer 24 zum 2. Dutzend und zur 3. Kolonne, so werden dann die Ziffern II und III angekreuzt. Die letzte Beispielnummer 2 gehört zum 2. Dutzend und zur zweiten Kolonne, bekommt also nur ein Kreuz unter der Ziffer II. es entsteht also eine ganz eigenartige Permanenzfolge.

ROULETTE unterbreitet unter diesem Leitsatz in jeder Ausgabe Systemvorschläge, die als Spielanregung gedacht sind.

DIE 2 x 12 PERMANENZ

Ein Dutzend- Kolonnen-Spiel

Gesetzt wird nicht jeder Coup, sondern man wartet ab, bis in einer Reihe zwei Coups lang kein Zeichen erschienen ist, und setzt dann die fehlende Ziffer sowohl als Dutzend, wie auch als Kolonne.

Man beobachtet jede Reihe für sich und setzt stets nach der angegebenen Regel, unabhängig davon, ob gelegentlich zwei Dutzende und zwei Kolonnen gleichzeitig zu besetzen sind. Es wird bei jeder Satzgelegenheit (zwei Coups lang kein Zeichen unter einer Ziffer gesetzt), um eventuell längeren Ausbleibern und damit Serienverlusten auszuweichen.

Nach einem Minus erwartet man erst wieder das Erscheinen dieser Reihe ab und setzt erst wieder nach neuerlichem zweimaligen Ausbleiben beider Chancen in einer Reihe.

Zero bleibt unberücksichtigt. Der durch Ihr Erscheinen verursachte Verlust wird durch einen Querstrich markiert und im Saldo berücksichtigt, beeinflusst unser Spiel jedoch nicht. In unserem nachfolgendem Demonstrationsspiel an Hand der Permanenz der Dürkheimer Spielbank vom 1. 4. 95 aus ROULETTE Nr. 78 zeigt sich zwar keine Zero, doch dürfte die Regel klar sein.

Nr.	Du	Ko	I	II	III	±	Saldo
24	2	3		x	x		
22	2	1	x	x			
26	3	2		x	x		
9	1	3	x		x		
19	2	1	x	x			
29	3	2		x	x		
4	1	1	x				
22	2	1	x	x			
13	2	1	x		○	-2	-2
23	2	2		x			
35	3	2		x	x		
23	2	2	○	x		-2	-4
35	3	2		x	x		
18	2	3		x	x		
3	1	3	x		x		
3	1	3	x		x		
8	1	2	x	⊗		+1	-3
6	1	3	x		x		
31	3	1	x		x		
10	1	1	x	○		-2	-5
11	1	2	x	x			
6	1	3	x		⊗	+1	-4
35	3	2		x	x		
5	1	2	x	x			
9	1	3	x		x		
18	2	3		x	x		
14	2	2		x			
10	1	1	⊗			+4	±0
33	3	3			⊗	+4	+4
2	1	2	x	⊗		+1	+5
36	3	3			x		
3	1	3	x		x		
29	3	2	x	⊗		+1	+6
25	3	1	x		x		
25	3	1	x		x		
5	1	2	x	⊗		+1	+7

Die Methode ist als Masse-égal-Spiel gedacht, aber sie läßt sich gut mit einer flachen Progression kombinieren. Etwa in der Art, daß man bei Verlust von zehn Stücken den Satz um ein Stück erhöht.

In unserm Beispiel haben wir in 35 Coups zehn Mal gesetzt, also insgesamt 20 Stück, und dabei sieben Stück gewonnen. Eine gute Umsatzrendite sollte man meinen.