

passee); hier setzt man, wie ersichtlich, auf je die Hälfte aller Zahlen, die Chance ist  $\frac{1}{2}$ , und dem Gewinner wird der Einsatz verdoppelt ausgezahlt.

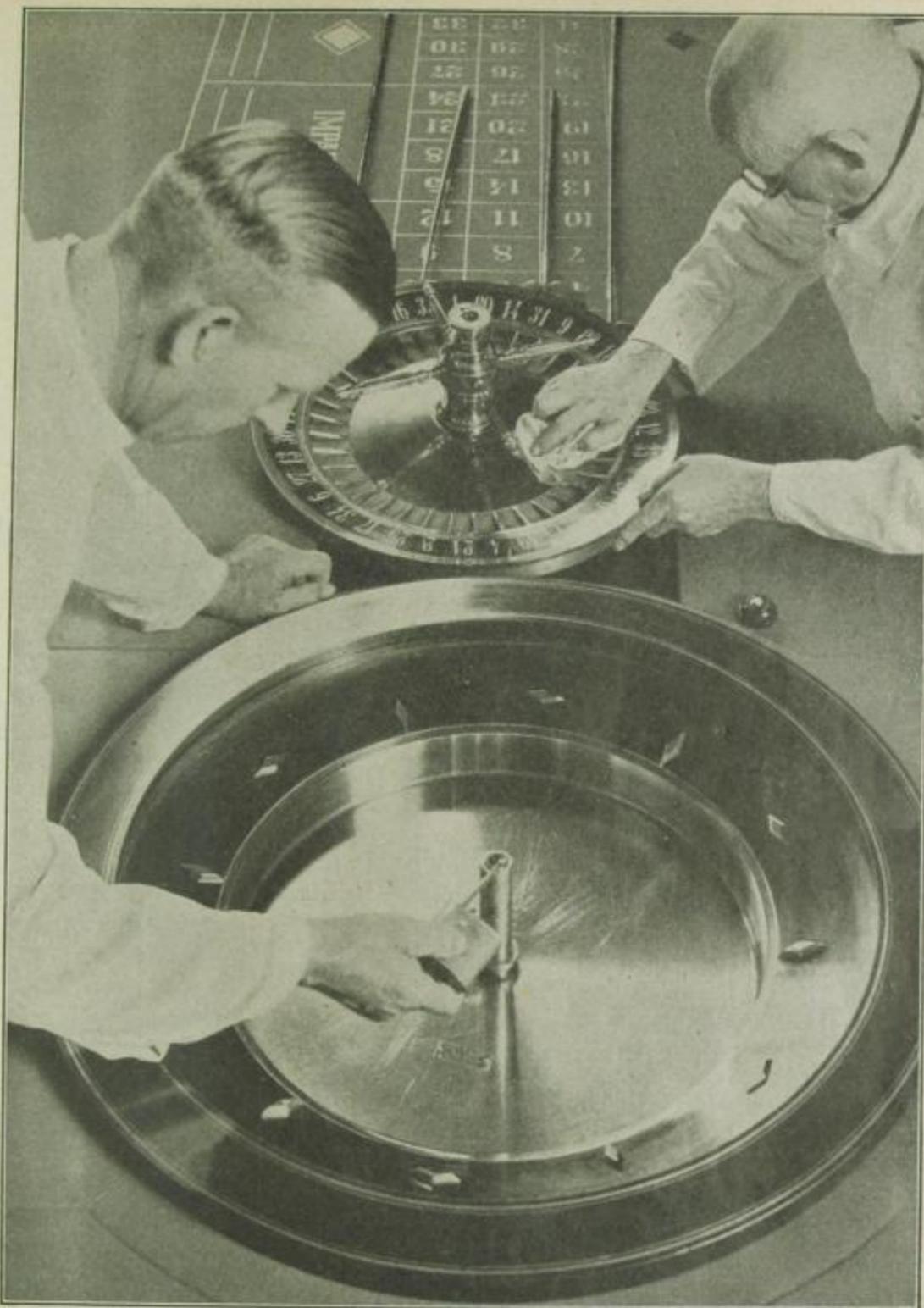
Wir haben zunächst die Null („zero“) außer Betracht gelassen. Sie ist sozusagen die 37. Zahl des Rouletts und hat die Eigenheit, zu keiner der Gruppen (Rot, Gerade, oberstes Drittel usw.) zu gehören. Wird also Null geworfen, so haben nur die, die eben auf diese „Zahl“ Null gesetzt haben, gewonnen; alle anderen Einsatzer verlieren. Es ist ohne genauere rechnerische Demonstration verständlich, daß das Vorhandensein der Null die Chance des Spielers um  $\frac{1}{37}$  verschlechtert — eine Komplikation, die wir der Einfachheit halber im folgenden außer acht lassen.

Die Null ist also eine ständige, wenn auch auf den ersten Blick bescheidene Einnahmequelle der Bank. Ferner verfügt aber die Bank noch über eine wichtige, ja entscheidende Sicherung: das ist die Einrichtung des „Maximums“, des Höchstbetrages, bis zu dem gesetzt werden darf (und dem natürlich ein Minimum gegenübersteht). Das Maximum verhindert, daß ein Millionär jeden Verlust durch immer wiederholte Verdopplung des Satzes wettmachen und jeden Einsatz letztlich zum Gewinn gestalten könnte! Dieses Verdoppeln, „dublieren“ genannt, hat — wie eine kurze Ueberlegung zeigt — zur Folge, daß man immer wieder, wenn auch erst beim zehnten, zwanzigsten oder hundertsten Male, einen einmal erlittenen Verlust hereinbringen kann. Das sieht folgendermaßen aus, dargestellt an einer „einfachen Chance“, etwa „Rot“ (an der wir auch weiterhin alles exemplifizieren wollen, weil sie mit ihrer simplen Verdoppelung des Einsatzes im Gewinnfalle die einfachsten, übersichtlichsten Zahlen ergibt): Ich setze 1 Mark auf Rot und verliere; darauf setze ich 2, wieder auf Rot, und nehmen wir einmal an, gewinne. Dann habe ich im ganzen  $1 + 2 = 3$  eingesetzt und bekomme  $2 \times 2 = 4$  heraus, habe also 1 Reingewinn — d. h. ich habe so viel, wie wenn ich gleich das erstemal gewonnen hätte statt verloren. Diese Prozedur, sozusagen eine Reichtümer-Methode, bei der ich immer schließlich meinen Willen durchsetze — solange ich dublieren kann! —, kann man sich beliebig lang fortgesetzt denken: ich verliere etwa 1, 2, 4, 8, 16, 32 und 64, gewinne erst bei 128, so habe ich also verloren ( $1 + 2 + 4 + 8 + 16 + 32 + 64 =$ ) 127, und gewinne 128 — also Reingewinn 1, genau wie bei dem kleinen Beispiel vorher.

Diese Dublierungsreihe steigt bekanntlich rasend schnell zu gewaltigen Zahlen empor: bei der eben genannten 128 fortfahrend, kommt man zu 256, 512, 1024, 2048 — kurz, man ist z. B. nach 16maligem Dublieren bei 65 536 an-

gelangt! Derartiges kann kein Mensch lange leisten. Und das alles, wohlgemerkt, um einer Mark nachzulaufen, für die man also beim 16. Versuch das 65 537 fache aufs Spiel gesetzt hätte.

Doch — die Reihen mit den phantastisch hohen Zahlen sind bloße Theorie; in der Praxis tritt das in seiner heimtückischen Wirkung noch nicht erschöpfend gewürdigte Maximum dazwischen und beschränkt den armen verrückten Millionär, der seiner einen Mark mit 65 536, 131 072 usw. nachlaufen möchte, auf die lächerlich bescheidene Zahl von 10 Dublierungen: Das Maximum beträgt nämlich allgemein 1200 (wenn wir das Minimum mit 1 bezeichnen), und zwischen 1 und 1200 kann man nur zehnmal verdoppeln: 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128, 256, 512, 1024, Schluß. Also behält die Bank das letzte Wort, nicht der Spieler — und sei er auch Millionär. Er kann zwar die Methode wechseln und jetzt fortwährend Maximum, 1200, setzen. Aber dann



Die Roulettmaschine wird vor Spielbeginn geölt.

Auch diese Arbeit dürfen nur Kriminalbeamte ausführen, denn auch dabei könnte eine kleine Aenderung der Maschine die Kugel während des Spiels in eine beabsichtigte Bahn lenken.

Aufnahmen Wide World